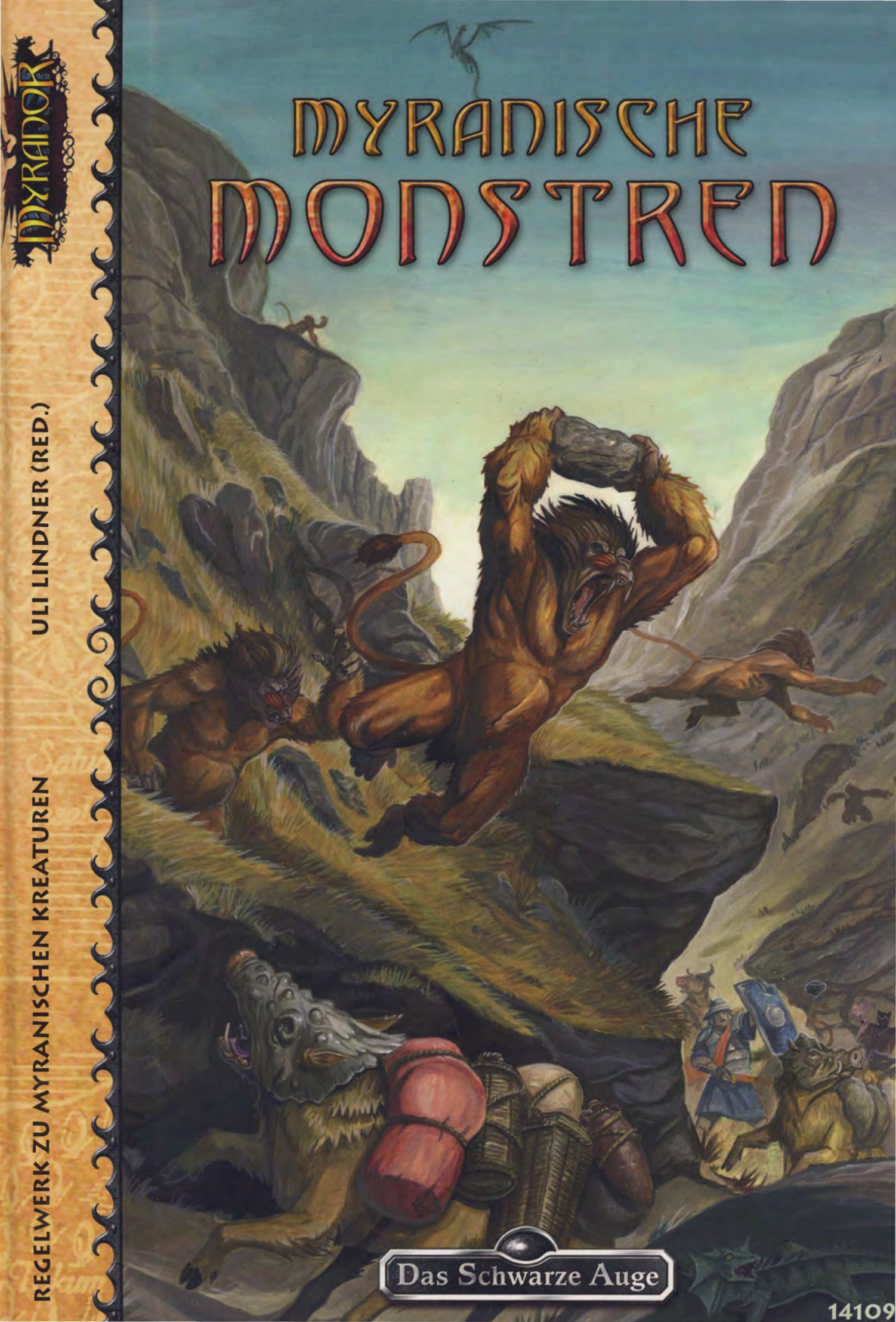




MYRANOR

MYRANISCHE MONSTREN

ULI LINDNER (RED.)

REGELWERK ZU MYRANISCHEN KREATUREN

Das Schwarze Auge



MYRANOR:
Myranische Monstren

Umschlagillustration
Florian Stitz

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Colin Ashcroft, Marc Bornhöft, Tristan Denecke, Michael Jaecks,
Alan Lathwell, Eric Lofgren, Melanie Meier, Verena Schneider,
Florian Stitz, Jaan van Eeden, Sebastian Wagner

Verbreitungskarten
Ralf Berszuck, Uli Lindner

Lektorat
Nicole Heinrichs

Indexerstellung
Nicole Heinrichs, Uli Lindner

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Printed in the EU

ISBN 978-3-942012-52-2



Das Schwarze Auge

MYRANISCHE MONSTREN

REGELWERK UND SAMMLUNG ZU MYRANISCHEN KREATUREN

Redaktion

Uli Lindner

Autoren

Kathrin Dodenhoeft, Tom Finn, Tilman Hakenberg, Nicole Heinrichs,
Uli Lindner, Moritz Mehlem, Jörg Raddatz, Lars Reißig, Thomas Römer,
Michael Rost, Fabian Talkenberg

Mit Dank für kleinere Beiträge an

Christian Bender, Jan Bratz, Benjamin Dronek, Magnus Epping,
Matthias Freund, Hermine Goetz, Tobias Hamelmann, Claudia Heinzelmann,
Oliver Hoffmann, Marc Jenneßen, Tobias Junge, Matthias Klahn, Adrian Praetorius,
Diana Rahfoth, Frank Röhr, Jan Stawarz, Mháire Stritter

 UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Vorwort	5	Der Kristallwurm	114
Regelergänzungen für das Spiel mit Tieren	6	Der Lamuk oder Tigerfrett	116
Werte von Tieren	6	Der Locolyt oder Allschläfer	117
Die Ausbildung von domestizierten Tieren	11	Das Lurin	119
Regionale Übersichten	15	Das Mahalikrokodil	120
Kreaturen der nördlichen Lande	15	Der Mandrass	122
Kreaturen der Steppen und Savannen	19	Der Maulbaum	124
Kreaturen des Dschungelgürtels	23	Der Moranth	125
Kreaturen der Narkramar	26	Der Myrantikor	126
Kreaturen der südlichen Lande	29	Der Nacktwolf	128
Kreaturen der Meere	31	Die Naggarachstrophäe	129
Kreaturen der Lüfte	34	Der Narkramar-Wurm oder Riesensternwurm	130
Das Bestiarium	40	Der Nebelschleicher oder Chamäleon-Raubechse	132
Der Albenwulf	42	Der Oasenskorpion	133
Der Albschmeichler	44	Der Ortur	134
Die Amethyst-Raubwespe	45	Der Panzerkopf	135
Der Aurishade oder Schimmervogel	47	Der Panzerläufer	137
Der Bashuridenstaub	49	Der Pestbringer	139
Der Baumschleicher oder Nanthar	50	Der Purpurwurm	140
Der Baumwürger	51	Der Rankensklave	141
Der Blender	53	Der Reißlurch	143
Der Blindling	55	Der Riese	144
Das Blutäffchen	57	Der Riesendrache	146
Die Blutrauschfliege	58	Der Riesenhornkäfer oder As'Shaylalam	148
Der Brassachbüffel	59	Der Riesenseestern	149
Der Caproskeiler	60	Der Riesenskarabäus	151
Der Cerebropod	61	Der Sadur	152
Der Chamäleopard oder Shingwa-Reißer	63	Der Schattengleiter oder Markhultar	154
Der Danthrek	64	Der Schattengründler	155
Der Diplodocian oder Donnerechse	65	Der Shardorus-Bär	156
Die Donnerschlange	66	Der Shirdrak oder Federkragenechse	157
Die Dornenspinne	68	Der Sichelkäfer	159
Die Drachen Myranors	69	Der Silberbulle	160
Die Drachenechse	72	Die Stachelpeitsche	161
Der Dschag oder Schlangenhalswolf	74	Der Stahlfalke oder Stymphalide	163
Die Federschlange oder Amphitere	76	Die Stelzspinne	164
Das Feuerblut oder Rotkammehse	77	Der Straßenhund	165
Das Feuermoss	78	Die Sturmeule	166
Der Feuermull	80	Der Sturmwinddrache	167
Die Fischerspinne	81	Der Sumpfdrahe	169
Der Fungoid oder Pilzling	82	Die Talaminasfalken	171
Der Gargantua	84	Die Talaminische Blutfliege	173
Das Gatorenschwein	85	Der Te'Sumurrische Todeswurm	175
Der Geistzehrer	86	Die Thalassische Hydra	177
Der Ghorla oder Bärenaffe	88	Der Tiefenkeiler oder Trogschwein	178
Der Ghurik oder Brackrochen	89	Der Tiivi oder Todesrobbe	180
Der Gischtwurm	90	Der Tirturak oder Sandhai	181
Die Gragura oder Wasserdieb	92	Die Tyrannenechse oder Schlinger	183
Der Grakialos	93	Der Uralor oder Riesen-Garst	184
Der Han'kro	94	Der Urnenkräuler	186
Die Hetzratte	96	Das Vark oder Zottelschwein	187
Der Himmelsdrache	97	Der Venalyn oder Optimatenreißer	188
Die Honigfalle	99	Der Verkünder	190
Der Hornhai oder Schiffsbrecher	100	Der Vulkanid	192
Das Hügeltier oder Tumulothierium	101	Der Vulturn	193
Das Hurda oder Panzernasenschwein	102	Der Waldmops	195
Die Hydra	103	Das Wantali oder Farbschaf	196
Die Jagdviper	105	Der Windwurm	197
Der Jharranoth oder Hornechse	106	Die Wyverna	198
Der Karchysi oder Drugone	107	Der Xarthis oder Sumpfschatten	199
Der Khemosi	109	Der Zackenkopf oder Gakkari	200
Die Klirrfrostbestie	110	Der Zaturius	201
Der Knochenfalter	111	Der Zhirrach	202
Der K ochentürmer	112	Landschaftszonen Myranors	204
Der Kobrakan oder Schlangenhund	113	Index	216

Vorwort

Edle Reittiere, feuerspeiende Ungetüme oder einfaches Jagdwild – Tiere tauchen im Rollenspiel in verschiedenen Funktionen auf und spielen in vielen Abenteuern eine große Rolle. Auch Myranor ist reich an gewöhnlichen und fremdartigen Kreaturen, auf die eine Heldengruppe im Laufe ihrer Questen treffen kann. Der vorliegende Band möchte Ihnen eine große Auswahl an Wesen liefern, mit denen Sie die Abenteuer Ihrer Spielrunde bereichern können. Und vielleicht inspiriert Sie ein einzelnes Monster ja sogar für ein eigenes Abenteuer.

Insgesamt sind in diesem Band Werte für über 200 Kreaturen, von denen über die Hälfte eine ausführliche Beschreibung inklusive einem vollfarbigen Bild erhalten haben. Dennoch können wir mit diesem Band natürlich nur einen Teil des riesigen myranischen Kontinents abdecken und in den tiefen Wäldern, Gebirgen und Meeren verstecken sich noch manche unentdeckte Kreaturen. Dieser Band ist also keineswegs als abschließend zu betrachten und auch Sie selbst sollten sich in ihrer Kreativität von den vorgestellten Monstern und anderen Tieren eher beflügeln lassen, als sich eingeengt zu fühlen. Neben den reinen Beschreibungen der einzelnen Kreaturen beinhaltet der Band darüber hinaus einige Regelergänzungen, die im Spiel mit Tieren notwendig sind. Hierzu gehören etwa einige Anpassungen beim Kampf, Erläuterungen zur Jagd und natürlich Regeln zur Ausbildung von Nutztieren. Dazu finden Sie im Anhang des Buches

eine ausführliche Übersicht über die einzelnen Landschaftszonen des Kontinents, sowie über die dort vorkommenden Tiere. So haben Sie stets einen guten Überblick, worauf ihre Helden in einem bestimmten Landstrich treffen können.

Doch nun genug der Vorrede und auf in die spannende Tierwelt Myranors. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und noch mehr kreative Ideen bei der Nutzung dieser Spielhilfe.

Uli Lindner, Köln im August 2012

Abkürzungsverzeichnis

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in diesem Buch benutzt:

WdS – Wege des Schwerts

WnM – Wege nach Myranor

MyMa – Myranische Magie



Regelergänzungen für das Spiel mit Tieren

Auch wenn für Tiere prinzipiell die gleichen Regeln zur Anwendung kommen, die auch für intelligente Wesen gelten, sind mehrere Besonderheiten zu beachten. Davon sind vor allem der Kampf, aber einige andere Bereiche betroffen.

Beachten Sie darüber hinaus bitte die Angaben zum Kampf gegen Tiere in *Wege des Schwerts* ab Seite 111. Wir haben hier die wichtigsten Regeln der Übersichtlichkeit halber noch einmal angegeben. Wo diese Angaben denen in *WdS* widersprechen, gelten die hier genannten Regeln.



Werte von Tieren

Hier finden Sie einige Erläuterungen zum Werteblock, der jeder Beschreibung eines Wesens angehängt ist und der sämtliche regeltechnischen Eigenheiten der jeweiligen Kreatur umfasst. Hierbei ist zu beachten ist, dass viele Kreaturen diverse Unterarten besitzen und auch einzelne Tiere sich teils etwa in ihrer Größe oder ihrer Stärke unterscheiden können. Aus diesem Grund können die angegebenen Werte nach Ermessen des Spielleiters auch nach oben oder unten angepasst werden.

❖ **Verbreitung:** Die Verbreitung gibt gemeinsam mit der bei jedem Tier abgebildeten Verbreitungskarte eine grobe Übersicht, wo die jeweilige Kreatur vornehmlich angetroffen werden kann. Hier sind nicht immer alle Gebiete angegeben, in denen man auf die Kreatur treffen kann, sondern lediglich der hauptsächliche Lebensraum.

❖ **Größe und Gewicht:** Diese Angaben dienen vor allem der allgemeinen Orientierung, regeltechnische Auswirkungen der Größe werden unter dem separaten Punkt *Größenkategorie* behandelt. Bei der Größe wird, sofern nichts anderes gesagt wird, stets die natürliche Maximalgröße angegeben, die nicht zwingend von allen Exemplaren erreicht wird. Auch hier kann es aber natürlich außergewöhnlich große Tiere geben.

❖ **Eigenschaften (verschiedene):** Eigenschaften wirken bei Tieren prinzipiell auf gleiche Weise wie bei intelligenten Wesen (*WdS* 6). Es sind nicht bei allen Tieren alle Eigenschaften angegeben, sondern lediglich die im Rahmen der Regeln benötigten. Wofür bestimmte Eigenschaften benötigt werden, wird im Folgenden separat angegeben.

❖ **MU:** Mut wird benötigt, wenn ein Gegner bestimmte furchtauslösende Eigenschaften einsetzt, also beispielsweise das *Einschüchternde Gebrüll* eines Leonir oder die Fertigkeit *Schreckgestalt* eines Dämons.

❖ **IN:** Intuition wird benötigt, um auf Hinterhalte und Überraschungen zu reagieren (*WdS* 78).

❖ **GE:** Gewandtheit wird benötigt, um auf das Manöver *Umreißen* zu reagieren (*WdS* 56). Bei Tieren, bei denen keine Gewandtheit angegeben ist, ist das Manöver nicht einsetzbar – etwa weil die Kreatur zu standfest oder zu groß ist.

❖ **KO:** Konstitution wird benötigt, um Giften und Krankheiten zu widerstehen (*WdS* 147 und 151).

❖ **KK:** Körperkraft wird benötigt, um auf die Manöver *Niederwerfen* und *Anspringen* zu reagieren (*WdS* 63). Bei Tieren, bei denen keine Körperkraft angegeben ist, sind beide Manöver nicht einsetzbar.

❖ **AT:** Der Attackewert legt fest, wie gut ein Gegner zu treffen ist (*WdS* 55). Da Tiere im Nahkampf meist mit ihren natürlichen Waffen attackieren, erleiden sie in solchen Fällen stets den halben Schaden einer Waffe (ohne eventuelle Zuschläge durch hohe Körperkraft), wenn ihre Angriffe mit Hilfe einer solchen pariert werden (*WdS* 88). Im Falle eines Patzers werfen sie nicht auf die entsprechende Tabelle, stattdessen entfallen lediglich alle weiteren Aktionen in der laufenden Kampfunde.

❖ **PA:** Der Paradewert gibt an, wie gut das Tier einen Angriff abzuwehren vermag. Dabei führen sie keine Parade im eigentlichen Sinne durch, sondern verlassen sich auf das *Gezielte Ausweichen* (*WdS* 67), bei dessen Misslingen sie abweichend von der Regel keinen Initiativeverlust hinnehmen müssen. Auch hierbei entfallen im Falle eines Patzers lediglich sämtliche weiteren Aktionen in der laufenden Kampfunde und es wird nicht auf die Patzertabelle gewürfelt.



❖ **FK:** Manche Tiere verfügen über die Möglichkeit, Attacken über eine gewisse Distanz hinweg auszuführen. Diese werden wie normale Fernkampfangriffe behandelt (**WdS 93**) und bedienen sich des angegebenen Fernkampfwerts. Auch hierbei entfallen im Falle eines Patzers lediglich sämtliche weiteren Aktionen in der laufenden Kampfrunde und es wird nicht auf die Patzertabelle gewürfelt.

❖ **RW:** Die Reichweite bestimmt die Entfernung in Schritt, auf welche eventuelle Fernkampfattacken ausgeführt werden dürfen. Die einzelnen Entfernungskategorien sind bei den jeweiligen Kreaturen angegeben, hierfür fallen die normalen Modifikationen auf die Fernkampfbereiche an (**WdS 94**).

❖ **TP:** Die Trefferpunkte geben die Höhe des Schadens an, der von den einer speziellen Angriffsart des Tieres verursacht wird (**WdS 55**).

❖ **INI:** Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in welcher das Tier und seine Gegner agieren (**WdS 52**).

❖ **DK:** Die angegebene Distanzklasse stellt die optimale Entfernung für Nahkampfangriffe dar (**WdS 79**).

❖ **RS:** Fell, Schuppen oder Chitinplatten verleihen Tieren häufig einen gewissen Rüstungsschutz, der von erlittenen Trefferpunkten abgezogen wird (**WdS 55**).

❖ **WS:** Die Wundschwelle legt fest, wie schnell ein Tier eine Wunde erhält (**WdS 82**). Kreaturen können die Auswirkungen von Wunden nicht durch *Selbstbeherrschungs*-Proben ignorieren, werden durch Wundschmerz aber auch nie kampfunfähig. Die Wundschwelle bei Tieren berechnet sich nicht rein über die Konstitution.

❖ **LE:** Sie Lebensenergie zeigt an, wie viel Schaden das Tier auszuhalten vermag (**WdS 9**). Sinkt sie auf unter ein Drittel ihres Ursprungswertes, tritt die Kreatur im Normalfall den Rückzug an. Eine Ausnahme bilden Tiere in Raserei, in Verteidigung ihrer Brut oder in ähnlichen Situationen. Bei manchen Tierarten kommt es vor, dass sie sich prinzipiell früher oder später zurückziehen, dies ist dann immer entsprechend bei der Kreatur angegeben.

❖ **AU:** Die Ausdauer gibt an, wie lange ein Tier anstrengende Tätigkeiten wie längere Verfolgungen oder Gewalttritte durchhalten kann (**WdS 9**).

❖ **AE:** Manche Wesen verfügen über einen Vorrat an Astralenergie und vermögen damit magische Effekte zu erzielen (**MyMa 7**).

❖ **GS:** Die Geschwindigkeit gibt die Schnelligkeit an, mit der sich ein Tier bewegt (**WdS 10**). Sind zwei Werte angegeben, so gilt der erste Wert für die Bewegung an Land, der zweite je nach Kreatur für fliegende oder schwimmende Fortbewegung. Sofern drei Werte angegeben sind, gilt der erste für die Bewegung an Land, der zweite für fliegende Fortbewegung und der dritte für die Geschwindigkeit im Schwimmen.

❖ **MR:** Die Magieresistenz stellt den Widerstand dar, der im Falle vieler gegen das Tier gerichteter Zauber überwunden werden muss. Sollten zwei unterschiedliche Werte angegeben sein, gilt der erste Wert für die Beeinflussung des Geistes, der zweite für die Verzauberung des Körpers (**WdS 9**).

❖ **GW:** Der Gefährlichkeitswert zeigt die Kampffähigkeit und die Aggressivität eines Tieres an. Er ist insbesondere im Falle einiger Verzauberungen von Bedeutung (**MyMa 37**).

❖ **LO:** Die Loyalität bringt die Zutraulichkeit und Treue gegenüber intelligenten Wesen zum Ausdruck und kann prinzipiell zwischen 1 und 20 liegen, wobei die erste Zahl nur den Startwert gegenüber einem neuen Besitzer angeben ist und in Klammern

des spezifische Maximum für diese Tierart genannt wird. Möchte ein Held seinem Tier einen Befehl erteilen (den das Tier natürlich verstehen und begreifen können muss), kann der Spielleiter einen Wurf auf die LO verlangen. Hierbei darf das Ergebnis eines W20-Wurfes die LO nicht übersteigen, andernfalls wird der Befehl nicht ausgeführt. Bei ausgebildeten Tieren (siehe die Optionalregel auf Seite 12) sollte kein Wurf für solche Tätigkeiten verlangt werden, die im Rahmen der Ausbildung als Routine betrachtet werden können. Tiere, bei denen keine LO angegeben ist, können nicht domestiziert und abgerichtet werden. Beachten Sie auch die Angaben zur Ausbildung vom domestizierten Tieren auf Seite 11.

❖ **Trag- und Zugkraft:** Dieser Wert gibt an, wie große Lasten das Tier zu ziehen oder zu tragen im Stande ist. Dies ist natürlich vor allem für ausgebildete Pack- und Zugtiere von Interesse und die Werte werden daher nur für solche Tiere angegeben. Wenn es darum geht, ob ein bestimmtes Raubtier seine Beute in sein Versteck tragen kann, sollte sich an eventuellen Angaben zur KK und an der Beschreibung des Wesens orientiert werden.

❖ **Preis:** Soll ein Tier erstanden oder verkauft werden, kann der unter diesem Punkt aufgeführte Preis herangezogen werden. Sofern Sie mit der Optionalregel für die Ausbildung domestizierter Tiere spielen (siehe Seite 12), gilt der angegebene Preis für ein ungearbeitetes Tier. Für ausgebildete oder gar erprobte Tiere, wird der angegebene Preis jeweils ein weiteres Mal aufgeschlagen. Ein erprobtes Reittier kostet also das Vierfache des aufgeführten Werts. Der Preis ist dabei nur für solche Tiere angegeben, die in ausreichender Menge auf dem Kontinent gehandelt werden. Einen Arenabesitzer oder Chimärologen für den Erwerb einer gefangenen gefährlichen Kreatur zu finden ist ein Abenteuer für sich, Listenpreise existieren hier nicht.

❖ **Ausbildungsformen:** Dieser Punkt gibt an, welche Ausbildungen (siehe Seite 12) ein Tier prinzipiell erhalten kann, sofern Sie mit der entsprechenden Optionalregel spielen.

❖ **Anzahl:** Das Auftreten zeigt an, in welcher Anzahl die Tiere im Normalfall auftreten und wird häufig in Form eines Würfelwurfes angegeben. Mitunter sind auch zwei unterschiedliche Angaben vorhanden, wenn Tiere verschiedene Lebensweisen besitzen.

❖ **Größenkategorie:** Wird ein Charakter in einen Kampf mit einem Tier verwickelt, können Aufschläge zum Tragen kommen, die von seiner Größenkategorie abhängen. Die genauen Modifikatoren bei Nutzung dieser optionalen Regel können der unten stehenden Tabelle entnommen werden.

❖ **Beute:** Die Beute umfasst alles, das dem Körper eines Tieres entnommen werden kann, von Nahrungsrationen und Fellen über Hörner bis hin zu Karfunkelsteinen. Der Wert in Klammern gibt den ungefähren Wert in Aureal an, der jedoch je nach Käufer und Meisterentscheid stark schwanken kann. Außerdem ist es häufig nötig, die Tiere noch besonders zu verarbeiten, um die volle Beute zu erlangen (siehe Seite 14).

❖ **Jagd:** Unter diesem Punkt wird angegeben, wie schwer ein Tier zu jagen ist (siehe Seite 13). Dazu findet man eine Angabe, ob das Tier eher angreift oder flüchtet, wenn es aufgescheucht wird.

Attribute: Einige Tiere verfügen über besondere Attribute, die es ihnen beispielsweise erlauben, zu fliegen oder unter Wasser zu atmen (siehe den folgenden Abschnitt).

❖ **Fertigkeiten:** Wie auch intelligente Wesen verfügen Tiere über besondere Fertigkeiten, die sich entweder in Form von Talenten oder in Form von Kampfmanövern äußern können (siehe Seite 10).



Optional: Kampf-Modifikatoren durch die Grösse des Tieres

Kategorie	Fernkampf	Nahkampf (AT/PA)
Winzig	+8	+6 / Nur <i>Ausweichen</i> möglich
Sehr klein	+6	+3 / +6
Klein	+4	+0 / +0
Mittel	+2	+0 / +0
Groß	+0	+0 / Nur <i>Ausweichen</i> , <i>Gegenhalten</i> und <i>Schildparade</i> möglich
Sehr groß	-2	+0 / Nur <i>Ausweichen</i> möglich

Anmerkung: Ist der Kämpfer selbst nicht der mittleren Kategorie zuzuordnen, bestimmen sich die Aufschläge aus dem Größenunterschied der beiden Kombattanten. Möchte ein *großer* Held also ein *kleines* Wesen angreifen, gilt dieses für ihn als *sehr klein*. Selbstverständlich gelten die Aufschläge bei Nutzung dieser Regel auch im umgekehrten Fall, also für Angriffe von Tieren auf Personen. Waffenlose Manöver stellen im Rahmen dessen eine Besonderheit dar. Während jedes Tier mit einem Schwert attackiert werden kann, wird selbst der stärkste Held im Kampf mit einem Elefanten keinen *Wurf* durchführen können. Waffenlose Manöver dürfen daher lediglich gegen solche Wesen durchgeführt werden, die maximal eine Kategorie größer sind als der Held. Gegen *sehr große* Gegner sind sie sogar prinzipiell nicht möglich.

Attribute

❖ **Amphibisches Wesen:** Das Tier ist gleichermaßen an Land wie im Wasser zu Hause. Es erleidet weder Abzüge für den Kampf im Wasser noch für den an Land (WdS 198).

❖ **Dunkelsicht:** Das Tier kann auch bei völliger Dunkelheit seine Umgebung noch wahrnehmen, etwa weil es über magische Sinne oder einen hochentwickelten Gehör- oder Tastsinn verfügt. Es erleidet niemals Abzüge durch nicht ausreichende Beleuchtung (WdS 198).

❖ **Fliegendes Wesen:** Das Tier verfügt über Flügel oder andere Möglichkeiten, sich in die Lüfte zu erheben. Kämpft es im fliegenden Zustand, gelten die Regeln für Auseinandersetzungen in der dritten Dimension (WnM 184). Sollte das Wesen ausschließlich gegen Gegner am Boden kämpfen, kann auf die Verwendung der Regeln zum Kampf in der dritten Dimension verzichtet werden. In diesem Fall ist die AT der Gegner am Boden um 2 Punkte erschwert, die PA um 4 Punkte (nur um 2 mit einem Schild). Die Regeln zum Kampf in Überzahl gelten im Kampf gegen fliegende Wesen nicht, wenn sie nur von Gegnern am Boden angegriffen werden.

❖ **Gift:** Während die meisten Tiere aufgrund ihrer Klauen und Zähne gefährlich sind, setzen einige Wesen auf Gift, um ihre Gegner auszuschalten. Im Rahmen dessen kommen verschiedene Arten von toxischen Stoffen zur Anwendung, die den normalen Giftregeln (WdS 147) folgen. Die Stufe entspricht dabei dem angegebenen Wert, die Wirkung setzt immer nach 5-Stufe KR ein. Es handelt sich meist um tierische Waffengifte, deren Wirkung jeweils bei der Kreatur angegeben ist. Je nach Giftart gibt es unterschiedliche Auswirkungen, die im Folgenden genauer beschrieben sind. Dabei ist zu beachten, dass ein Gift auch mehrere Effekte gleichzeitig hervorrufen kann, also beispielsweise Schaden verursacht und zusätzlich lähmt.

Am stärksten verbreitet sind **Schadensgifte**, die über einen Zeitraum von 20 KR hinweg alle 5 KR SP in Höhe ihrer Stufe einbringen. **Lähmungsgifte** hingegen verursachen eine Verkrampfung der Muskulatur, was sich über einen Zeitraum von einer Stunde hinweg in Aufschlägen auf alle Proben auf körperliche Eigenschaften und Körperliche Talente, sowie AT und PA in Höhe der Stufe ausdrückt. Zudem sinkt die Geschwindigkeit um die halbe Stufe und kann dadurch auch auf 0 fallen, wodurch das Opfer komplett bewegungsunfähig wird. **Schlafgifte** schließlich betäuben das Opfer für eine Anzahl an Spielrunden,

die der Höhe der Stufe entspricht. Ohne ein passendes Gegengift ist der Betroffene nicht aus dem Schlaf zu erwecken.

Sollte die bei allen Giften nach den üblichen Regeln abgelegte KO-Probe gelingen (WdS 147), werden alle Auswirkungen halbiert. Die Wirkungen der einzelnen Gifte sind kumulativ, wer also mehrfach von einer Schlange gebissen wird, muss auch mehrfach die Auswirkungen erleiden.

❖ **Heißblut:** Vor allem Drachen, aber auch einige andere Kreaturen, besitzen kochend heißes Blut, das bei anderen Wesen bei Kontakt **Verbrennungen** verursachen kann. Wenn einem entsprechend n Tier mit einem Angriff im Nahkampf mindestens zwei Wunden zugefügt werden, erleiden alle Gegner in den Distanzklassen H und N so viele W6 TP, wie der Höhe der Fertigkeit entspricht. Durch eine um den Wert der Fertigkeit erschwerten Ausweichen-Probe kann der angerichtete Schaden halbiert werden.

❖ **Immunität (Schadensquelle):** Das Tier ist gegen Schaden aus einer bestimmten Quelle immun, etwa gegen Gift, Feuer oder Säure. Es erleidet durch entsprechende Angriffe keinerlei Auswirkungen.

❖ **Kampfsinn:** Das Tier kann die Aktionen seines Gegenübers auf übernatürliche Weise vorausahnen. Falls der Gegner nicht mindestens eine MR in Höhe der Stufe des Kampfsinnes besitzt, sind AT und PA der Kreatur gegen ihn um (Stufe-MR) Punkte erhöht.

❖ **Krankheitsüberträger:** Das Tier überträgt durch Angriffe mit seinen natürlichen Waffen Krankheiten. In diesem Fall gilt: Je volle 5 SP, die man durch eine Verletzung durch Tiere dieser Art pro Tag erlitten hat, besteht eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5%, dass man sich eine der Krankheiten zugezogen hat, die das Tier übertragen kann (beispielsweise eine Chance von 15% bei 17 SP, was eine Wahrscheinlichkeit von 1-3 auf dem W20 ergibt). Die maximale Chance beträgt 50%. Welche der in WdS 154 aufgeführten Krankheiten genau übertragen werden, ist bei der jeweiligen Kreatur angegeben. Sollten bei einem Tier mehrere Krankheiten genannt sein, wird dort stets ein Würfelwurf angegeben, um die genaue Infektion zu bestimmen. Dem Helden steht zur Abwehr der Krankheit eine KO-Probe nach den üblichen Regeln zu (WdS 153).

❖ **Lebensraub:** Die Kreatur besitzt die Fähigkeit, anderen Lebewesen ihre Lebenskraft zu rauben. Pro erfolgreicher und Schadenspunkte anrichtender Attacke werden LeP bis zur Höhe der Stufe des Attributs auf die LE der Kreatur zuaddiert, wobei maximal so



viele LeP geraubt werden können, wie SP angerichtet wurden. Die LE des Wesens kann hierdurch über ihren Ursprungswert steigen, jedoch maximal bis zum doppelten Grundwert.

❖ **Nachtsicht / Nachtblind:** Das Tier vermag besonders gut oder schlecht im Dunkeln zu sehen. Eventuelle Abzüge auf AT, PA, FK und Talentproben durch mangelnde Beleuchtung halbieren bzw. verdoppeln sich. Jedes nachtblinde Tier erleidet maximal die Abzüge für völlige Finsternis (WdS 198).

❖ **Parasit:** Die Kreatur bedient sich zur Fortpflanzung eines Wirtskörpers, in dem sie ihre Eier ablegt. Handelt es sich bei dem Opfer um ein noch lebendes Wesen, kommt es zu einer Ablage, sobald das Tier Schadenspunkte anrichtet. Nach der Ablage folgt ein für das Opfer recht schmerzhafter Wachstumsprozess, wobei der angegebene Wert des Attributs die Höhe der täglich verursachten SP(A) sowie die Anzahl der Tage bestimmt, die bis zum Schlüpfen der Jungtiere vergehen. Zudem stellt er die Erschwernis für Proben auf *Heilkunde Wunden* zur Entfernung der Eier oder Larven dar. Misslingt die Probe oder wird der Versuch unternommen, sie mit bloßer Gewalt zu beseitigen, verliert der Behandelte 1W6 LeP.

❖ **Raserei:** Erleidet das Tier eine Wunde (WdS 82), verfällt es in einen Zustand der Raserei. Während dieser greift es zunächst seine Gegner an, wendet sich anschließend jedoch auch gegen alle anderen Wesen, denen gegenüber es keine LO von 10 oder höher aufweist. MU, AT und TP steigen um den angegebenen Wert, zudem werden alle Wunden und Abzüge für niedrige Lebensenergie ignoriert, auch tritt bis zum Tod keine Kampfunfähigkeit ein. Dafür verliert die Kreatur pro Attacke 2 AuP, pariert nicht mehr und beendet den Kampf erst, wenn entweder LE oder AU auf 0 gefallen sind.

❖ **Regeneration:** Die Kreatur verfügt über einen Körper, der mit unglaublicher Geschwindigkeit heilt. Pro KR erhält sie so viele W6 LeP zurück, wie der Wert der Fähigkeit beträgt. Zudem schließt sich pro 7 regenerierter LeP eine Wunde, wobei bei Verwendung des optionalen Zonenmodells stets jene mit dem höchsten Zonenmodifikator (WdS 37) zuerst verschwindet. Eine Ausnahme bildet Schaden, der aus einer eventuell in der Klammer genannten Quelle resultiert. Dieser kann nicht regeneriert werden.

❖ **Resistenz (Schadensquelle):** Das Tier ist gegen Schaden aus einer bestimmten Quelle resistent, also etwa gegen Gifte, Feuer oder Säure. Es erleidet durch entsprechende Angriffe nur die Hälfte der üblichen Auswirkungen.

❖ **Rudeltier:** Das Tier tritt meist in größeren Gruppen auf, die eine feste Rudelstruktur besitzen. Diese Tiere greifen meist koordiniert an und konzentrieren sich beispielsweise auf bestimmte Feinde, die sie von deren Gruppe isolieren und wegtreiben möchten. Wenn der Rudelführer stirbt, zieht sich das Rudel meist zurück (bei 2-6 auf

W6). Dieses Tier ist mit einer *Tierkunde*-Probe zu erkennen, die um den in Klammern genannten Wert erschwert wird.

❖ **Säure:** Verfügt ein Tier über die Fähigkeit, Säure auszusondern, sind seine Angriffe nicht nur für Leib und Leben des Gegners gefährlich, sondern auch für seine Ausrüstung. Dies hat zwei Auswirkungen: Erstens richten Attacks mit den entsprechenden Angriffsformen zusätzliche TP in Höhe der doppelten Stufe der Fertigkeit an, sofern der RS überwunden wurde. Zweitens sinkt der RS der Rüstung um den Wert der Fertigkeit, sobald das Tier 6 erfolgreiche AT gegen einen Gegner geschlagen hat (oder um 1 Punkt in der entsprechenden Zone bei 3 erfolgreichen AT an ebenjener Stelle, wenn

die entsprechende Optionalregel aus WdS 108 genutzt wird).

❖ **Schadensaura:** In der direkten Umgebung des Tieres erleidet jedes lebende Wesen Schaden, etwa durch den glutheißen Flammenodem eines Drachen oder den Säureatem eines Kristallwurms. Die Art des Schadens ist dabei immer gesondert angegeben. Jedes Wesen in 7 Schritt Umkreis um die Kreatur erleidet jede KR SP in Höhe der Stufe der Fertigkeit.

❖ **Schwer zu erziehen:** Das Tier kann zwar prinzipiell abgerichtet werden, dies ist aber sehr schwierig. Jede *Abrichten*-Probe im Umgang mit dem Tier ist um 3 Punkte erschwert und die Zeiteinheiten für eine tiefergehende Ausbildung werden verdoppelt.

❖ **Tagblind:** Die Kreatur ist so sehr an Dunkelheit gewöhnt, dass sie im Hellen geblendet ist und kaum etwas zu erkennen vermag. Die Abzüge für Dunkelheit (WdS 198) gelten für sie in umgekehrtem Maße, bei normaler Beleuchtung muss sie also die maximalen Abzüge hinnehmen, welche sich mit abneh-

menden Lichtverhältnissen abbauen. Bei vollständiger Dunkelheit erleidet das Wesen dennoch die üblichen Abzüge, sofern es nicht das Attribut *Dunkelsicht* besitzt.

❖ **Unterwasserwesen:** Das Wesen vermag lediglich unter Wasser zu atmen, während es außerhalb dieses Mediums Schaden entsprechend der Erstickenregeln (WdS 146) erhält. Im Rahmen von Kämpfen außerhalb des Wassers (sofern diese überhaupt möglich sind) sind sämtliche Aktionen um 6 Punkte erschwert.

❖ **Verwundbarkeit (Schadensquelle):** Das Tier ist gegen Schaden aus einer bestimmten Quelle besonders anfällig, etwa gegen Gift, Feuer oder Säure. Es erleidet durch entsprechende Angriffe das Doppelte der üblichen Auswirkungen.

❖ **Zusätzliche Kampfkraft:** Aufgrund mehrerer zum Angriff geeigneter Körperteile oder einer besonders hohen Beweglichkeit verfügt das Tier über eine Anzahl zusätzlicher Aktionen pro Kampfrunde, die dem angegebenen Wert entspricht. Diese Aktionen können sowohl für Attacks als auch für Paraden eingesetzt werden. Sollte das Tier mehrere Attackeformen besitzen, müssen die zusätzlichen Kampfkraftaktionen im Falle einer Attacke auf diese, soweit möglich, gleichmäßig aufgeteilt werden.



Fertigkeiten

❖ **Anspringen:** Mit Hilfe eines kräftigen Sprungs und einer gelungenen, um 4 Punkte erschwerten Attacke vermag sich das Tier näher an den Gegner heran zu bewegen und ihn zudem eventuell von den Beinen zu holen. Es muss sich dabei mindestens in der Distanzklasse P befinden, gleichzeitig aber auch in einer höheren als seiner höchsten optimalen. Wird die Attacke nicht pariert, befindet sich das Tier in einer beliebigen seiner optimalen Distanzklassen. Anspringen zählt automatisch als Angriff zum *Niederwerfen* (siehe dort) mit dem angegebenen Wert, zudem gilt das Tier im Rahmen der Verteidigung gegen die Attacke als um eine Stufe größer als normal. Misslingt der Angriff, darf der Gegner einen Passierschlag ausführen.

❖ **Einschüchterndes Gebrüll:** Das Tier ist dazu in der Lage, seine Gegner mit Hilfe eines beeindruckenden Gebrülls oder auch durch andere Laute in Furcht zu versetzen. Investiert es eine KR und gelingt ihm eine Probe auf die bei der Fertigkeit angegebenen Werte, müssen alle Feinde innerhalb von 21 Schritt eine MU-Probe ablegen, die um die Hälfte der dabei übrig behaltenen Punkte erschwert ist. Misslingt sie, sinken MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis um jeweils 1W6 Punkte, was sich nach dem Kampf mit einem Punkt pro SR abbaut. Setzen mehrere Tiere diese Fertigkeit gleichzeitig ein, muss nur eine MU-Probe abgelegt werden. Dabei gilt die Erschwernis der am besten gelungenen Probe auf Einschüchterndes Gebrüll.

❖ **Gezielter Angriff:** Manche Tiere können ihre Angriffe auf besonders verwundbare Stellen am Körper ihres Gegners konzentrieren. Dies ist auf prinzipiell zwei Weisen möglich: Zum einen führt die Kreatur automatisch einen Gezielten Angriff aus, wenn ihr eine Glückliche Attacke (WdS 84) gelingt. Zum anderen kann die Fähigkeit willentlich eingesetzt werden. Hier muss eine um den halben RS des Opfers sowie um weitere 4 Punkte erschwerte Attacke gelingen und gleichzeitig dem Opfer die um den Wert der Fertigkeit erschwerte Parade misslingen.

Die Auswirkungen sind in beiden Fällen gleich: Es werden SP statt TP angerichtet, der RS des Opfers wird also umgangen. Zudem ist die Wundschwelle für diese AT um 2 Punkte gesenkt und im Falle mindestens einer in Folge des Angriffs erlittenen Wunde wird automatisch eine zusätzliche verursacht. Im Falle einer zufälligen Trefferzonenermittlung erfolgt diese vor dem Attackewurf.

❖ **Hinterhalt:** Die Kreatur vermag ihren Gegnern aufzulauern und ihnen auf diesem Wege überraschend in den Rücken zu fallen. Gelingt einem Kontrahenten keine um den Wert der Fertigkeit erschwerten IN-Probe, gilt er als überrascht, was Attacken gegen ihn in der ersten KR um 5 Punkte erleichtert und ihm die Möglichkeit zu Parade nimmt.

❖ **Netz:** Netze werden vor allem von Spinnen eingesetzt, jedoch greifen auch einige andere Wesen darauf zurück. Entweder werden sie an festen Orten gesponnen oder direkt auf Gegner geworfen. Im ersten Fall muss eine um den Wert der Fertigkeit erschwerte *Sinneschärfe*-Probe gelingen, um nicht hinein zu laufen, im zweiten Fall steht dem Attackierten bei gelungenem Angriff der Kreatur eine um den denselben Wert erschwerte *Ausweichen*-Probe zu. Einmal im Netz gefangen, sind alle Kampfaktionen in gleichem Maße erschwert und es bedarf einer um den Wert erschwerten GE-Probe, um sich zu befreien. Mit jeder ausgeführten Kampfaktion und jedem missglückten Befreiungsversuch steigt die Erschwernis um 1 Punkt an.

❖ **Niederwerfen:** Einige Tiere sind so massiv oder weisen eine derart hohe K auf, dass ihre Attacken einen Gegner zu Boden werfen können. Misslingt die Parade des Verteidigers, muss er eine KK-Probe erschwert um den Wert der Fertigkeit und jene TP ablegen, die seine Körperkraft übersteigen. Erleichterungen gewähren die SF *Standfest* (-1) sowie die Vorteile *Balance* (-2) und *Herausra-*

gende Balance (-4). Während es bei Gelingen lediglich zum Verlust von 1W6 Punkten Initiative kommt, stürzt der Verteidiger im Falle einer misslungenen Probe zu Boden und verliert 2W6 Punkte Initiative. Verfügt ein Tier über diese Fertigkeit, kommt sie bei jeder ihrer Attacken mit der angegebenen Angriffsart zum Tragen und muss nicht separat angesagt werden.

❖ **Sturmangriff:** Ein Tier mit dieser Fertigkeit vermag seine Geschwindigkeit während eines Angriffs besonders effektiv zu nutzen. Zu diesem Zweck muss es mindestens seine halbe GS in Schritt annehmen, eine Aktion *Bewegen* durchführen und eine Attacke +4 ablegen. Misslingt die um den Wert der Fertigkeit erschwerte Parade des Angegriffenen, steigt der vom Tier angerichtete Schaden um die halbe GS sowie weitere 4 Punkte. Außerdem endet der Sturmangriff in einer beliebigen optimalen Distanzklasse des Tiers. Misslingt der Angriff, darf der Gegner einen Passierschlag ausführen.

❖ **Sturzflug:** Manche in der Luft lebenden Kreaturen vermögen ihre Gegner aus vollem Flug heraus anzugreifen. Dabei gelten nicht nur die üblichen Modifikatoren für den Kampf gegen Fliegende Wesen, auch wird für die Dauer der laufenden KR die Attacke um den Wert der Fertigkeit erhöht und die Parade um den gleichen Wert gesenkt. Dieser Angriff bedarf zu seiner Wiederholung eines erneuten Anfluges, was zwei KR in Anspruch nimmt.

❖ **Talent:** Einige nicht auf den Kampf bezogene Fertigkeiten von Tieren funktionieren auf gleiche Weise wie bei intelligenten Wesen. Daher verfügen manche von ihnen über einen gewissen Satz an Talenten, deren TaW dem angegebenen Wert entspricht. Die Werte, auf die eine entsprechende Probe abgelegt werden muss, sind bei dem jeweiligen Talent angegeben. Die üblichen Beschränkungen der Höhe eines Talentwertes gelten für Tiere nicht.

❖ **Trampeln:** Die Kreatur vermag aufgrund ihres Körperbaus auf einem Gegner herumzutampeln und dabei eine Anzahl an W6 TP anzurichten, die dem angegebenen Wert entspricht. Dieser Angriff ist nur dann möglich, wenn der Gegner am Boden liegt, und kostet eine Aktion. Wenn er hingegen direkt im Anschluss an ein erfolgreiches *Überrennen* durchgeführt wird, in dem der Gegner zu Boden gegangen ist, kostet er nur eine freie Aktion. Ein Angriffswurf ist in beiden Fällen nicht nötig. Dem Manöver kann lediglich mit einem *Ausweichen* +8 entronnen werden.

❖ **Überrennen:** Das Wesen verfügt über eine derart massive Statur, dass es seine Gegner einfach überrennen kann. Dies erfordert einen Anlauf von mindestens GS Schritt und richtet zusätzlich zu den TP der verwendeten Angriffsart eine Anzahl an TP an, die dem angegebenen Wert entspricht. Zudem gilt eine solche Attacke automatisch als Angriff zum *Niederwerfen* (siehe dort) mit dem Wert der Fertigkeit und kann lediglich mit einem (*Gezielten*) *Ausweichen* oder dem Manöver *Gegenhalten* gekontert werden. Die Fertigkeit kann nicht gegen Gegner eingesetzt werden, die mindestens die gleiche Größenkategorie wie das Tier haben. Wenn der Angriff misslingt, kann der Kontrahent einen Passierschlag ausführen.

❖ **Umreißen:** Manche Tiere vermögen einen Gegner mit Hilfe eines Schwanzes, eines Tentakels oder eines ähnlichen Körperteils von den Beinen zu reißen. Gelingt eine Attacke +4 und misslingt die um den Wert der Fertigkeit erschwerte Parade, muss der Gegner eine GE-Probe ablegen, die um die angerichteten TP erschwert ist und durch die SF *Standfest* (-2) sowie die Vorteile *Balance* (-4) und *Herausragende Balance* (-8) erleichtert wird. Ist die Probe von Erfolg gekrönt, verliert der Angegriffene lediglich 1W6 Punkte Initiative, ansonsten liegt er am Boden und es kommt zum Verlust von 2W6 Punkten Initiative.

❖ **Umschlingen:** Das Wesen ist dazu in der Lage, einen Gegner mit seinen Körperteilen zu umschlingen und zu würgen. Gelingt eine unparierte Attacke, muss es in den folgenden Kampfunden keine Angriffe mehr ausführen, sondern richtet automatisch TP(A)



in Höhe des Fertigkeitswertes an. Der Verteidiger kann diesen Schaden nicht abwenden, darf jedoch um den gleichen Wert erschwerte **Attacken** gegen die Kreatur ausführen. Die Kreatur lässt spätestens dann von ihm ab, wenn sie auf diesem Wege eine Wunde erleidet. Statt Schaden anzurichten, vermag sie ihren Gegner auch um eine **Distanzklasse** pro Aktion an sich heranzuziehen, was nur mithilfe einer um den Wert der Fertigkeit erschwerten **KK-Probe** verhindert werden kann. Während das Wesen eine Umschlingung aufrechterhält, verliert es dadurch jeweils eine seiner Kampfaktionen.

❖ **Verbeißen:** Ein Tier mit dieser Fertigkeit kann sich in seinen Gegner verbeißen, was eine gelungene **Attacke +4** erfordert. Misslingt die um den Wert der Fertigkeit erschwerte **Parade**, muss die Kreatur in den folgenden Kampfunden keine **Angriffsaktionen** mehr durchführen, stattdessen richtet sie automatisch **TP** an. Für die Bestimmung von Wunden sammeln sich die dabei ermittelten **SP** an. Der Verteidiger kann das Verbeißen nicht mit Hilfe von **Abwehraktionen** beenden, vermag jedoch währenddessen unparierbare **Attacken** gegen das Tier zu richten. Dies ist natürlich nur möglich, solange sich das Tier nicht in den zum **Angriff** verwendeten Körperteil verbissen hat und es mit diesem zu erreichen ist. So vermag ein **Leonir** keine **Bissattacke** gegen ein in seinen Rücken verbissenes Wesen durchzuführen, ebenso wenig wie ein **Neristo** mit seinem rechten oberen Arm eine **Attacke** gegen ein Tier zu richten vermag, das an seinem rechten unteren Arm hängt. Ein **Verbeißen** kann mit ei-

nem **Gezielten Angriff** kombiniert werden, wenn das Tier über beide Fertigkeiten verfügt. In diesem Fall addieren sich die **Aufschläge** für **Attacke** und **Parade**, es werden jede Runde **SP** statt **TP** angerichtet und es gelten die besonderen **Wundregeln** des **Gezielten Angriffs**.

❖ **Zauber:** Einige Tiere sind mit **astraler Kraft** ausgestattet und wissen diese für die Schaffung magischer Effekte zu nutzen. Im Rahmen dessen greifen sie stets auf die natürliche **Repräsentation** zurück (**MyMa 227**), wobei die **Zauberei** von Tieren auf zwei Weisen möglich ist. Manche Tiere verfügen über eine oder mehrere **Formeln**, die sie einsetzen können. Diese sind dann immer **inklusive** aller relevanten **regeltechnischen Details** angegeben. Beachten Sie hierbei bitte, dass wir der Einfachheit halber die **Probenerschwernis** direkt mit dem **Talentwert** verrechnen und nur den **endgültigen Wert** angeben.

Andere Kreaturen wie etwa **Drachen** haben jedoch ein deutlich höheres magisches Potential und folgen den Regeln der **Spontanzauberei**. Hierfür verwenden sie die bei den jeweiligen Wesen aufgeführten **Quellen** (**MyMa 11**), wobei der angegebene Wert dem **ZfW** des **Zaubers** (**MyMa 25**) entspricht und sich die beherrschten **Instruktionen** (**MyMa 33**) in der Klammer finden. Eine solcherart magisch begabte Kreatur verfügt stets über bestimmte **Ausprägungen** der **SF Spontanzauberer** für die einzelnen **Randparameter** (**MyMa 30, 155**), diese sind jeweils angegeben. Die abzulegende **Probe** ist ebenfalls bei dem entsprechenden **Zauber** genannt.

Die Ausbildung von domestizierten Tieren

Kreaturen kommen nicht nur in den Tiefen der Wildnis vor, sondern auch an der Seite intelligenter Wesen, wobei besonders ausgebildete Tiere in vielen Kulturen sogar eine bedeutende Rolle spielen.

Erhöhung der Loyalität

Die **Loyalität** eines Tieres kann auf zwei Weisen erhöht werden: Entweder durch gute Behandlung oder durch gezieltes **Abrichten**. Grundsätzlich gilt die erhöhte **LO** dabei nur gegenüber dem **Besitzer**, für **Fremde** liegt sie auf dem **Startwert**. Für enge **Freunde** des **Besitzers** kann die **LO** nach Maßgabe des **Spilleiters** auch 3 bis 5 Punkte unter der **LO** gegenüber dem **Besitzer** liegen, sofern die **Gefahren** oft **Kontakt** mit dem Tier haben.

Erhöhung durch gute Behandlung: Die **Loyalität** steigt automatisch um einen Punkt (bis zu einem **Maximum** von 10) pro gemeinsam verbrachten vier **Oktalen**, in denen das Tier gut behandelt wird, während sie im Falle einer schlechten Behandlung in gleichem Maße sinkt (bis zu einem **Minimum** von 0).

Erhöhung durch gezieltes Abrichten: Mittels einer maximal einmal pro **Oktal** abzulegenden **Abrichten-Probe** kann die **LO** eines Tieres um einen Punkt erhöht werden, was einer **generellen Erziehung** entspricht. Die **Probe** ist dabei um die halbe zu erreichende **LO** erschwert. Bei Gelingen steigt die **LO** um 1 Punkt. Bei **Misslingen** um mehr als 10 Punkte sinkt sie um 1 Punkt.

Verbesserung der Werte

Möchte ein **Held** eine entsprechende Ausbildung vornehmen, benötigt er dafür das **Talent Abrichten**. Auf dieses dürfen zur tiefergehenden **Schulung** des Tieres **unabhängig** von der **Anzahl** der **Abrichter** maximal drei **Proben** abgelegt werden, was jeweils einen Aufwand von 200 **Zeiteinheiten** (**WdS 162**) erfordert. Pro **TaP*** erhält das Tier 5 **AP**, welche nach Belieben anhand der **Steigerungsspalte B** und nach der **Regelung** zur **Steigerung** für **Talente** für die **Verbesserung** der **Eigenschaften** und **Fertigkeiten** sowie zur **Erhöhung** von **AT**, **PA**,



FK, INI und LO eingesetzt werden können. Dabei darf maximal das Anderthalbfache des Ursprungswerts erreicht werden (und bei der LO das beim Tier genannte Maximum nicht überschritten werden). Für welche Tätigkeiten das Tier prinzipiell geeignet ist, ist bei jedem

Tier unter dem Punkt *Ausbildungen* gesondert angegeben. Dabei ist prinzipiell die Ausbildung als *Reittier*, *Zugtier*, *Tragetier*, *Hütetier*, *Jagdtier*, *Kampftier*, *Wachtier* und *Zirkustier* möglich. Beachten Sie hierzu auch den folgenden Kasten.

Optionale Regel: Mögliche Ausbildungen für Tiere

Die meisten domestizierten Tiere können eine Ausbildung erhalten, mit der bestimmte Vorteile einhergehen. Sofern ein Tier noch keine Ausbildung erhalten hat, ist es zwar hinreichend zahm, kann aber keine weitreichenderen Kommandos als „Komm“ oder „Sitz“ oder ähnliches erfüllen und auch nicht beispielsweise als Hilfe bei der Jagd oder als Reittier eingesetzt werden (das Tier gilt als *ungearbeitet*).

Sollte eine bestimmte Ausbildung gewünscht sein, muss diese vor der ersten *Abrichten*-Probe zur Verbesserung der Eigenschaften des Tieres (siehe oben) angesagt werden. Sobald eine der drei maximal möglichen Proben gelungen ist, kann das Tier prinzipiell für die gewünschte Tätigkeit genutzt werden, also je nach Ausbildung beispielsweise entsprechende Kommandos verstehen und ausführen, Kunststücke vollführen, Wache halten oder geritten werden (das Tier gilt als *ausgebildet* und es gelten die weiter unten genannten Auswirkungen).

Sofern mindestens zwei der maximal möglichen drei Proben gelungen sind, ist das Tier fertig ausgebildet und kann daher seine gewünschte Funktion besonders gut ausfüllen (das Tier gilt als *erprobt* und es gelten die weiter unten genannten Auswirkungen).

Prinzipiell gilt im Umgang mit Haustieren immer, dass deren genauen Fähigkeiten im Zweifel im Ermessen des Meisters liegen.

❖ **Hütetier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, bis zu 200 Herdentiere zu hüten und zusammenzuhalten, sowie auf entsprechende Kommandos eines Besitzers zu hören. / *Erprobt:* Das Tier kann bis zu 400 Herdentiere selbstständig hüten und außerdem mit anderen Hütetieren kooperieren. Darüber hinaus verteidigt es die Herde gegen jeden Angreifer.

❖ **Jagdtier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, den Besitzer bei der Jagd zu unterstützen. Alle Proben auf das Meta-Talent *Pirschjagd* sind um 2 Punkte erleichtert, wenn man das Tier bei sich führt (nicht kumulativ bei mehreren Tieren). / *Erprobt:* Der Spieler muss eine von 2 Möglichkeiten wählen: alle Proben auf *Fährtsuche* sind um 2 Punkte erleichtert (Spürtier; nicht kumulativ bei mehreren Tieren) oder alle Proben auf *Sinnenschärfe* während der Jagd sind um 3 Punkte erleichtert (Vorstehtier; nicht kumulativ bei mehreren Tieren).

❖ **Kampftier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, gegen andere Tiere zu kämpfen. Es wird auf Kommando jedes maximal eine Größenkategorie größere Wesen angreifen.

Die AT steigt um 1 Punkt, die LE um 5. / *Erprobt:* Das Tier greift auch deutlich größere Gegner auf Kommando an. Darüber hinaus steigt die AT um weitere 2 Punkte, die PA um 1. Die LE erhöhen sich um 5 Punkte, die TP um 1. Das Tier erhält, sofern noch nicht vorhanden, die Fertigkeit *Verbeißen* oder *Anspringen*.

❖ **Reittier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, Reiter zu tragen und auf entsprechende Kommandos zu hören. Es gilt im Rahmen der Reiterkampfelemente (WdS 101) als *erprobt* (kein Malus auf *Reiten*-Proben im Kampf). / *Erprobt:* Der Spieler muss eine von 2 Möglichkeiten wählen: alle *Reiten*-Proben außerhalb von Kämpfen sind um 1 Punkt erleichtert und die Geschwindigkeit steigt um 1 Punkt (Renntier) oder das Tier gilt im Rahmen des Reiterkampfes als geschult, wodurch alle *Reiten*-Proben im Kampf um 3 Punkte erleichtert sind (Kampfreittier).

❖ **Tragetier*: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, schwere Lasten zu tragen und auf Kommandos eines Führers zu hören. / *Erprobt:* Die Tragkraft des Tieres steigt um 20%.

❖ **Wachtier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, einen Ort zu bewachen und Laut zu geben, wenn sich Fremde nähern. Seine Sinnenschärfe steigt um 1 Punkt. / *Erprobt:* Die Sinnenschärfe steigt um weitere 3 Punkte.

❖ **Zirkustier: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, Kunststücke zu vollführen und damit Zirkusvorstellungen und ähnliches zu unterstützen. Alle Proben auf *Gaukeleien* sind bei Vorführungen mit dem Tier um 1 Punkt erleichtert. / *Erprobt:* Alle Proben auf *Gaukeleien* sind um weitere 2 Punkte erleichtert.

❖ **Zugtier*: Ausgebildet:** Das Tier ist dazu ausgebildet worden, Fahrzeuge zu ziehen (und dabei nötigenfalls auch mit anderen Tieren der gleichen Art zu kooperieren). / *Erprobt:* Der Spieler muss eine von 2 Möglichkeiten wählen: die Zugkraft des Tieres steigt um 20% (Lastenzugtier) oder alle *Fahrzeug Lenken*-Proben sind um 2 Punkte erleichtert (Kutschzugtier).

*Auch ungearbeitete Tiere (oder anders ausgebildete/erprobte Tiere) können als *Zugtier* und *Tragetier* genutzt werden, sofern diese Ausbildung prinzipiell möglich ist. In diesem Fall sind aber alle im Umgang mit dem Tier getätigten Proben (etwa generell Proben auf *Fahrzeug Lenken* oder außergewöhnliche Proben, wenn das Tier bei einem Angriff beruhigt oder durch einen reißenden Fluss geführt werden soll) um 6 Punkte erschwert. Bei Zugtieren gilt außerdem, dass sie nur einzeln vor Wagen gespannt werden können, da sie es nicht gewohnt sind, mit anderen Tieren zu kooperieren.



Ergänzungen zum Reiterkampf

Prinzipiell gelten in Myranor beim berittenen Kampf dieselben Regeln, die in Aventurien für den Kampf zu Pferde Gültigkeit haben (WdS 100). Immer wenn dabei in WdS von Pferden gesprochen wird, kann dafür sinngemäß auch der Name eines anderen Reittieres wie etwa eines Haus-Zebras oder eines Zingdurus eingesetzt werden. Zwei Anmerkungen zu speziellen Angriffsformen des Reittiers und zum Fernkampf aus dem Sattel sind dennoch nötig.

Spezielle Angriffsformen des Reittiers

So wie geschulte Streitrösler in Aventurien auch mit einem Reiter auf dem Rücken bestimmte eigene Angriffe durchführen können (WdS 104), gilt dies auch für bestimmte myranische Reittiere. Prinzipiell gelten auch hier die gleichen Regeln, ein Reiter muss für die entsprechenden Kommandos also die Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei* beherrschen und eine *Reiten*-Probe +6 erfolgreich ablegen, bevor das Tier seine AT ausführen darf. Abweichend von den Regeln aus WdS muss es sich bei dem Reittier nicht um ein geschultes Streitross handeln, sondern um ein Kampfreittier (siehe oben).

Sofern alle Voraussetzungen erfüllt sind und die Probe gelungen ist, kann das Tier eine AT mit einer seiner natürlichen Waffen durchführen, die vom Reiter bestimmt wird. Hierfür können auch Fertigkeiten des Tieres eingesetzt werden, die direkt mit einem Angriff zusammenhängen.

Fernkampf aus dem Sattel

Beim berittenen Einsatz von Schuss- und Wurfaffen gelten die entsprechenden Regeln aus WdS 98. Abweichend hierzu gilt jedoch bei den Erschwernissen für spezielle Gangarten (die für myranische Tiere nicht angegeben sind), dass die Probe bei normaler Reitgeschwindigkeit um GS/3 Punkte erschwert ist, bei voller Geschwindigkeit sogar um GS/2 Punkte. Für stehende Tiere gelten die bekannten Angaben.

Expertenregeln zur Jagd

Für die Jagd können prinzipiell die Regeln aus WdS 189 benutzt werden, wenn diese nur der schnellen Feststellung dient, ob ausreichend Nahrung erjagt werden konnte. Die dafür nötigen Modifikatoren je nach Gelände und Region finden Sie in diesem Band ab Seite 204. Für einige von der reinen Nahrungssuche abweichende Fälle finden Sie hier Expertenregeln zur Jagd.

Jagd auf bestimmte Tiere

Wenn die Helden ein ganz bestimmtes Tier suchen und nicht einfach nur das erstbeste Wild erlegen möchten, stellt sich die Jagd natürlich deutlich schwieriger dar. Eine Probe zur Jagd nach dem Tier wird auf das Meta-Talent *Pirschjagd* gewürfelt, wobei jedoch der TaW einer Fernkampfwaffe durch ein weiteres mal *Fährtsuchen* ersetzt wird. Als Erschwernis für die Probe wird der beim jeweiligen gesuchten Tier genannte Wert herangezogen, es gelten jedoch nicht die in WdS genannten Erschwernisse für unzureichende Fernkampfwaffen und auch keine Erschwernisse für das Wildvorkommen in der Region. Dabei ist jedoch zu beachten, dass ein Tier in einer Region natürlich vorkommen muss, damit es gejagt werden muss. Sollte es in einer Region nur selten oder sehr selten vorkommen (siehe Seite 205), dann ist die Probe darüber hinaus um weitere 5 bzw. 10 Punkte erschwert. Jede Probe dauert eine Stunde und bringt einen Punkt Erschöpfung mit sich.

Wenn die Probe gelungen ist, hat der Jäger das gesuchte Tier aufspindig gemacht. Dem Tier steht nun eine Probe auf *Sinnenschärfe* zu, die um die TaP* aus der *Pirschjagd*-Probe erschwert werden. Wenn die Probe

gelingen ist, wurde der Jäger bemerkt und das Tier reagiert wie bei seinen Werten angegeben. Anderenfalls hat der Jäger die Möglichkeit, in Ruhe einen Fernkampfangriff auszuführen. Spätestens nach diesem ist das Tier jedoch gewarnt und wird angreifen oder fliehen. Es ist dabei zu beachten, dass bei einigen typischen Jagdtieren keine ausführlichen Werte abseits der LE angegeben sind. Bei einer Flucht des Tieres ist davon auszugehen, dass je nach Gelände und verwendeter Waffe nach dem etwaigen ersten Schuss noch ein oder zwei weitere Angriffe möglich sind, bevor das Tier im Unterholz verschwindet.

Lebendiges Fangen von Tieren

Gerade für die vielen Kuriositätenkabinette gelangweilter Optimat, die Chimärenlabore skrupelloser Zauberkundiger oder die Bestienkämpfe in den Arenen werden immer wieder bestimmte Kreaturen lebendig gefangen. Hierfür muss zunächst nach den oben genannten Regeln das Tier aufgespürt werden, sowie anschließend für die Kampfunfähigkeit gesorgt werden. Alternativ kann auch versucht werden, das Tier in eine Falle wie etwa eine Fallgrube zu treiben, die zuvor ausgehoben wurde. All diese Fälle lassen sich auch aufgrund der Fülle an möglichen Beutetieren nur schwer in Regeln fassen, weshalb wir hier empfehlen möchten, entsprechende Unternehmungen der Helden gezielt auszuspielen und um sie herum ein eigenes Abenteuer zu inszenieren.

Sollten Sie dennoch entsprechende Vorhaben schnell und einfach abhandeln wollen, können Sie sich an folgenden Angaben orientieren:

Um ein bestimmtes Tier ohne weitergehende Maßnahmen erfolgreich in eine Falle zu locken oder zu treiben, muss er bei einer Probe auf *Fallenstellen* TaP* in Höhe des dreifachen Gefährlichkeitswertes erreichen. Hierbei können maximal drei Helden gemäß der üblichen Regeln zur Zusammenarbeit kooperieren und ihre TaP* addieren. Soll das Tier durch eine Pirschjagd gestellt werden, muss zunächst wie oben beschrieben ein Exemplar gefunden werden. Anschließend ist eine weitere Probe auf das gewöhnliche Talent *Pirschjagd* nötig, bei dem mindestens TaP* in Höhe des fünffachen Gefährlichkeitswertes übrig behalten werden müssen, um das Tier lebendig zu fangen. Hierfür können auch bis zu sechs Jäger gemäß der üblichen Regeln zur Zusammenarbeit ihre übrig behaltenen Punkte addieren. Misslingt eine der Proben, werden die fehlenden Punkte vom Gesamtergebnis abgezogen. Sollte der nötige Wert nicht erreicht werden, war der Versuch, das Tier zu überumpeln, nicht erfolgreich und es kommt zur Flucht oder zum Kampf. Wenn die Probe hingegen gelungen war, ist das Tier erfolgreich überwunden und jeder beteiligte Held erleidet TP in Höhe des halben Gefährlichkeitswertes. Der Zeitaufwand für eine solche Jagd beträgt 6 Stunden.

Weitere Talente in der Jagd

Neben der in WdS beschriebenen Pirsch- und Ansitzjagd, kann Nahrungsbeschaffung auch über die Talente *Fallenstellen* und *Fischen/Angeln* vorgenommen werden. Alle hierfür nötigen Angaben finden Sie im Folgenden.

Fallenstellen

Wenn man zur einfachen Nahrungsbeschaffung eine Falle aufstellen möchte, dauert dies etwa eine Stunde. Wenn man sich besonders viel Zeit nehmen möchte und den anderthalbfachen Zeitraum investiert, steigt auch der TaW für die zugehörige Probe um die Hälfte.

Eine Probe wird erst gewürfelt, wenn die Falle kontrolliert wird, was frühestens nach 4 Stunden möglich ist. Als Erschwernis gelten hierbei die Modifikatoren je nach Wildvorkommen in einer Region (siehe Seite 204). Ist die Probe gelungen, hat man eine Tagesration Nahrung erbeutet, sowie für je 2 TaP* eine weitere.



Fischen/Angeln

Hier gilt, dass zum Fangen von ausreichend Fisch eine Probe, die um die halbierten Modifikatoren nach Wildvorkommen der Region (siehe Seite 204) erschwert ist, gelingen muss. Um eine solche Probe abzulegen, ist natürlich die Verfügbarkeit eines tauglichen Gewässers nötig. Bei einer gelungenen Probe hat man eine Tagesration Nahrung gefangen, sowie für je 4 TaP* eine weitere.

Beuteverwertung

Ein Tier zu erlegen ist eine Sache, seinen Körper anschließend fachgerecht zu verwerten eine völlig andere. Was für Proben genau nötig sind und welche Auswirkungen sie jeweils haben, hängt von der Art der Beute ab.

Nahrung

Das Fleisch der meisten Tiere ist schmackhaft genug, um es als Nahrung zu nutzen, weshalb häufig bei der Beute ein entsprechender Eintrag angegeben ist. Um die Beute gut zu zerlegen, ist eine Probe auf *Fleischer* nötig, bei deren Gelingen die angegebene Menge Rationen zur Verfügung steht und die pro 50 Rationen eine Stunde dauert. Sollte die Probe misslingen, sinkt die Zahl der Rationen um 10% pro fehlendem Punkt.

Eine Ration entspricht dabei der *Nahrungsmenge*, die ein durchschnittlicher Humanoider am Tag zu sich nehmen muss. Ohne weitere Verarbeitung hält sich das Fleisch im gemäßigten Klima bis zu vier Tage, wobei es jedoch schon bald einen unschönen Beigeschmack annimmt. Bei Hitze verkürzt sich die Zeit des Verderbens, bei Kälte wird sie entsprechend verlängert. Um die erbeutete Nahrung länger haltbar zu machen, ist eine weitere Verarbeitung nötig, die an bestimmte Proben gekoppelt ist.

10 Rationen Nahrung auf einfache Weise haltbar zu machen dauert eine Stunde und benötigt eine Probe auf *Fleischer* oder *Kochen* +5, sowie natürlich ausreichende Mengen Salz oder anderer Werkstoffe für die Haltbarmachung. Wenn sie gelingt, sind die entsprechenden Rationen 1W6 Wochen haltbar, sowie 1 weitere Woche pro 3 TaP*. Jeder Held einer Gruppe kann eine eigene Probe ablegen, wodurch auch größere Mengen Fleisch in kürzerer Zeit verarbeitet werden können. Das Ergebnis der Probe gilt aber natürlich immer nur für die spezifisch vom entsprechenden Helden verarbeiteten Rationen.

Um Nahrung längerfristig haltbar zu machen, muss mehr Zeit investiert werden, wozu natürlich dann auch entsprechende Vorrichtungen und Rohmaterialien gehören.

Felle und Leder

Der bei den einzelnen Tieren genannte Wert für Fell oder Leder bezieht sich immer auf ein unzerstörtes Gesamtstück. Gerade wenn man gegen das Tier kämpfen musste, lässt sich die Unversehrtheit des Pelzes jedoch nur schwer garantieren. Ohne Verwendung des Zonenmodells ist die zur Verarbeitung nötige Probe pro 10 angerichteter SP um 1 Punkt erschwert. Bei Verwendung des Zonenmodells gilt hingegen, dass pro 5 SP gegen die Zonen Brust/Rücken oder Bauch oder 15 SP gegen die Zonen Arme und Beine die Probe um 1 Punkt erschwert ist. Kopftreffer haben keinen Wertverlust zur Folge. Eine vorsichtige Kampfweise zahlt sich hier also aus.

Aber auch die richtige Verarbeitung ist wichtig, um den Wert nicht zu mindern, wozu ähnlich wie bei der Haltbarmachung von Fleisch Rohmaterial wie etwa Salz nötig ist. Die richtige Technik und Kenntnis wird durch eine Probe auf *Gerber/Kürschner* nachgewiesen, die etwa eine Stunde dauert und um die oben genannten Punkte erschwert ist. Wenn die Probe gelingt, hat das Fell oder das Leder in jedem Fall einen Wert von 50% des angegebenen Betrags. Dazu kommen weitere 5% pro TaP* aus der Probe. Bei 10 TaP* ist also das Maximum von 100% des angegebenen Betrags erreicht. Sollte die Probe misslingen, ist ein Teil des Fells durch die Bearbeitung beschädigt worden und die verbliebenen Reste haben einen Wert von nur 25% des angegebenen Betrags.

Gift

Um die Giftdrüsen eines Tieres freizulegen und das Gift zu gewinnen, muss dem Helden eine Probe auf *Tierkunde* gelingen, die um 4 Punkte erschwert ist – und natürlich muss das Gift bei der Beute des Tieres angegeben sein. Ist die Probe erfolgreich, erlangt man Gift mit dem angegebenen Wert, anderenfalls ist die Giftdrüse unwiderbringlich verloren. Sollte der Held das Gift nicht verkaufen, sondern es selbst benutzen wollen, so gilt: bei erfolgreicher Probe entspricht das Gift einer Anwendung, sowie pro 3 TaP* je einer weiteren.

Sonstiges

Für sonstige Beute wie etwa *Zähne*, *Hörner*, *Knochen*, *Blut* oder *Schuppen* sind prinzipiell keine speziellen Proben nötig. Ein Gewinnen der entsprechenden Beutestücke dauert jedoch je nach Größe des Tieres mindestens eine halbe Stunde bis hin zu mehreren Stunden. Die genaue Entscheidung liegt hier beim Meister.





Regionale Übersichten

Im Folgenden finden Sie einige Übersichten über bestimmte myranische Landschaften und Regionen sowie die darin heimischen

Tiere. Beachten Sie ergänzend dazu auch die Tabellen im Anhang ab Seite 205.



Kreaturen der nördlichen Lande

Diese Regionen, die vor allem vom Imperium und seinen Nachbarn geprägt werden, zeichnen sich alle durch einen mehr oder minder dichten Baumbestand aus und umfassen so diverse Gebiete wie Wälder, Sümpfe

und die bewaldeten Gebirgshänge. Sie sind zwar durch den Dschungelgürtel von vergleichbaren südmyranischen Regionen getrennt, dennoch gibt es manche Tiere auf beiden Seiten dieser natürlichen Barriere.

Weitere Kreaturen der nördlichen Lande

Folgende in diesen Landschaften heimische Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Albenwulf	S. 42
Amethyst-Raubwespe	S. 45
Blender	S. 53
Blutauschfliege	S. 58
Caproskeiler	S. 60
Danthrek	S. 64
Dschag	S. 74
Eisghorla	S. 88
Gatorenschwein	S. 85
Ghorla	S. 88
Han'kro	S. 94
Horndrache	S. 69
Hurda	S. 102
Hydra	S. 103

Kristallwurm	S. 114
Lamuk	S. 116
Lurin	S. 119
Mandrass	S. 122
Maulbaum	S. 124
Moordrache	S. 169
Nacktwolf	S. 128
Naggarachstrophäe	S. 129
Nanthar	S. 50
Rankensklave	S. 141
Rubin-Raubwespe	S. 45
Shardorus-Bär	S. 156
Stahlfalke	S. 163
Sturmeule	S. 166
Vark	S. 187
Venalyn	S. 188
Verkünder	S. 190
Zhirrach	S. 202

An **Einhörnern** sind verschiedene hirsch- und rehgroße Arten verbreitet, die meist ein getüpfeltes Fell haben und wie ihre Vettern in der Steppe als *Khardane* und *Shadare* (oder *Groß-* und *Klein-Einhörner*) bezeichnet werden. Sie leben nur selten im dichten Wald und meiden Sümpfe. Stattdessen bevorzugen die trittsicheren Tiere die Hänge mittlerer und hoher Gebirge. Die *Thakure* oder *Woll-Einhörner* sind sehr massig und vom Körperbau einem Kaltblutpferd nicht unähnlich. Sie leben in großen Herden in den offenen Tundren im hohen Norden und haben von allen Einhörnern das längste Fell, im Winter ist es regelrecht zottelig. Thakure sind eher träge, da sie im ausgewachsenen Zustand kaum tierische Räuber fürchten müssen.

Ebenso gibt es diverse Arten **Hirsche** von sehr unterschiedlicher Größe: Das *Elientier* ist ein mächtiger Bewohner der nördlichen Sümpfe und hält sich aufgrund seiner Masse am liebsten halb im Wasser auf. Der nachtaktive *Levius-Hirsch* oder *Nachthirsch* der Gebirgswälder fällt durch sein tiefrotes Fell und die großen Augen auf; sein durchgehend schwarzes Geweih ist bei Kunstschnitzern beliebt. Der kleinere *Grauhirsch* ist eher unscheinbar und lebt im Winter im Nadelwald, im Sommer in riesigen Herden im Bergland. Das *Reh* ist die kleinste Hirschart und eine beliebte Jagdbeute.

Wildrinder wie die sehr zotteligen *Schneeechsen* sind dafür bekannt, dass sie im Sommer ein braunes, im Winter aber ein weißes Fell haben. Der *Waldbüffel* hat ein kürzeres Fell; er ist mit dem Blutbüffel verwandt und fast ebenso stämmig.

Bergziegen sind die Ahnen der so friedlichen Hausziegen, sie allerdings haben lange, wie Säbel geschwungene Hörner und sind sehr wehrhaft. Im Sommer leben sie meist an schwindelerregend steilen Berghängen und kommen nur im Winter ins Tal. In der Brunftzeit im Frühling verteidigen sie ihre Reviere vehement und können dann mit wuchtigen Stößen auch Bergwanderer in Bedrängnis bringen. **Wildschafe** sind ihnen sehr ähnlich und fast nur durch die schnellenhausartige Drehung ihrer Hörner zu unterscheiden, sind vom Wesen her aber deutlich friedfertiger. Ebenfalls Gebirgsbewohner sind die **Onager**, wilde Vorfahren der Hausesel.

Wildschweine sind gewitzte Allesfresser und eine beliebte Jagdbeute, zümal sie oft über die Ernte herfallen. Manchmal aber wird eine Rotte von einem übergroßen Caproskeiler angeführt und kann dann sehr gefährlich werden.

Zu den kleineren Pflanzenfressern gehören die Biber der Flüsse und Sümpfe, die **Lemminge** des Nordens und die vielen verschiedenfarbigen **Baumhörnchen** aller Wälder, denen man wegen ihres Pelzes nachstellt, während die **Wasserratten** den "Biberpelz der Armen" liefern und verhasst sind, weil sie mit ihrer Wühlerei Flussdeiche zerstören. Die kaum ellenlangen Löffler wie **Hasen** und **Kaninchen** sind überaus zahlreich und trotz intensiver Bejagung für Fleisch und Fell nicht auszurotten.

Der größte Fleischfresser des Waldes ist der **Bär**, dessen rötliches Fell bei alten Tieren ins Purpurne spielt. Er ist gewöhnlich ruhig, kann aber jäh angreifen, wenn er gereizt wird. Die größten Bären leben in der Ochobische Seenplatte, in Sevantinius und am Lörstrom.

Berglöwen sind große und gefährliche Jäger, jedoch kleiner als die Löwen der Savannen. Sie leben als Einzelgänger, auch haben sie keine Mähnen und können nicht brüllen. Hingegen springen sie vorzüglich und sind sehr anpassungsfähig, so dass sie nicht nur im Gebirge, sondern auch in Wäldern und sogar Sümpfen leben und jagen. Dazu schleichen sie sich an, springen der Beute auf den Rücken und brechen ihr mit einem Biss das Genick.

Als den **Silberpanther** kennt man eine Leopardenart der gemäßigten Wälder und Berge, ihr begehrtes Fell ist hellgrau mit schwarzen Ringflecken. Sie jagen am liebsten, indem sie sich in Baumkronen verstecken und von dort auf Hirsche und ähnliche große Opfer stürzen.

An Raubaffen leben in den gemäßigten Wäldern vor allem die **Sulax**: Sie sind aufgerichtet anderthalb Schritt groß, mit einem rotbraunen struppigen Fell, kurzen krummen Beinen und überlangen Armen, so dass sie oft vorgebeugt auf allen Vieren laufen. Sie leben in kleinen Rudeln, die vom erfahrensten Weibchen geführt werden. Sulax sind Aas- und Allesfresser und benutzen Knüppel und Felsbrocken, um Raubtiere von ihrem Riss zu vertreiben oder selbst Beute zu machen.

Eisenwölfe sind die Wölfe der Wälder und Berge, sie sind größer und muskulöser als die Goldwölfe der Steppe. Ihr Fell ist dunkelgrau bis schwarz und wird als Luxusware gehandelt – denn es ist schwer, einen Eisenwolf zu bezwingen, da es die Jäger meist mit dem ganzen Rudel aufnehmen müssen. Weit öfter werden sie dabei zu den Gejagten ...

Der **Fuchs** ist ein gewitzter Jäger, stellt aber nur Kleintieren wie Mäusen und Lemmingen nach. Auch der **Luchs** wird dem Reisenden nicht gefährlich, seine Beute sind vor allem Rehe.

Marder gibt es viele unterschiedliche Arten, sie alle werden gerade im Winter wegen ihrer dichten Felle gejagt.

Die **Schlangen** außerhalb der Tropen sind meist eher klein und unter ihnen sind keine Würgeschlangen bekannt. In der Regel sind *Nattern* weniger giftig als *Vipern*.

In Gewässern und Sümpfen leben neben allerlei harmlosen Tieren auch die furchterregenden **Sumpfkraakenmolche**. Diese scheußlichen Kreaturen sind chimärischen Ursprungs und ähneln einem Kraken mit zwei Schritt langem Rumpf, acht Fangarmen von je drei Schritt Länge und einem schnabelartigen Maul in deren Mitte.

Als größere Vielbeinige kennt man die schrittgroße **Waldspinne** mit ihren starken Zangen, die ihre Beute in einem geschickt gewebtes Netz lockt. Noch größer sind die übermannsgroßen **Hirschkäfer**, die mehr als zwei Schritt lang werden können.

Werte des Bären

Größe: 3 Schritt				Gewicht: 650 Stein			
MU 15	IN 12	KO 16	KK 19				
Biss:	AT 12	TP 2W6+5		DK H			
Tatze:	AT 15	TP 2W6+2		DK HN			
PA 6	INI 1W6+8		RS 3	WS 10			
LE 75	AU 35	GS 10	MR 3/7	GW 13	LO 0 (max. 10)		
Ausbildungsformen: Gaukeltier							
Anzahl: 1		Größenkategorie: groß					
Jagd: +5, Angriff							
Beute: Fell (5 Au), Nahrung (200 Rationen, zäh)							
Attribute: Nachtsicht, Raserei (3), Schwer zu erziehen							
Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (8; 15/11/16), Niederwerfen (5; Tatze), Sturmangriff (3; Tatze), Talent Sinnenschärfe (8; 4/12/12)							

Werte des Berglöwen

Größe: 2 Schritt Körperlänge				Gewicht: 180 Stein			
MU 17	IN 12	KO 15	KK 14				
Biss:	AT 13	TP 2W6+2		DK H			
Klauen:	AT 16	TP 1W6+4		DK H			
PA 11	INI 1W6+13		RS 2	WS 8			
LE 42	AU 55	GS 10	MR 1/7	GW 11			
Anzahl: 1				Größenkategorie: normal			
Jagd: +12,Angriff							
Beute: Fell (3 Au), Nahrung (60 Rationen)							
Attribute: Nachtsicht, Raserei (2)							
Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Einschüchterndes Gebrüll (11; 17/10/15), Hinterhalt (8),Talent Schleichen (9; 17/12/14), Talent Sinnenschärfe (13; 4/12/12),Verbeißen (3; Biss)							



Werte der Bergziege

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 60 Stein
MU 10 IN 13 GE 11 KO 10 KK 9
Hornstoß: AT 10 TP IW6+2 **DK H**
PA 6 INI IW6+11 RS 1 WS 4
LE 22 AU 30 GS 6 MR 1/5 GW 3
Anzahl: 2W6+2 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +3, Flucht
Beute: Hörner (1 Ag), Leder (6 Ag), Nahrung (20 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Sturmangriff (1), Talent Sinnenschärfe (11; 4/13/13)

Werte des Eisenwolfs

Größe: 1,90 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 120 Stein
MU 12 IN 11 GE 12 KO 13 KK 12
Biss: AT 12 TP IW6+5 **DK H**
Pranken: AT 15 TP IW6+4 **DK H**
PA 6 INI IW6+11 RS 2 WS 7
LE 34 AU 80 GS 12 MR 1/2 GW 10
Anzahl: 2W6+5 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +9, Angriff **Beute:** Fell (4 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh)
Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (3)
Fertigkeiten: Anspringen (4; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss),
Talent Sinnenschärfe (11; 4/11/11), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Elentiers

Größe: 2 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 1 Quader
MU 11 IN 12 KO 16
Kopfstoß: AT 12 TP IW6+6 **DK H**
PA 6 INI IW6+10 RS 2 WS 9
LE 75 AU 70 GS 13 MR 0/9 GW 8
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +4, Angriff
Beute: Fell (9 Ag), Geweih (8 Ag), Nahrung (350 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Niederwerfen (3), Talent Sinnenschärfe (11; 3/12/12),
Überrennen (5)

Werte des Hirschkäfers

Größe: 2,1 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 60 Stein
MU 11 IN 12 KO 16
Biss: AT 14 TP IW6+2 **DK H**
Zangen: AT 11 TP IW6+4 **DK N**
PA 4 INI IW6+5 RS 5 WS 8
LE 35 AU 60 GS MR GW 8 LO 0 (max. 16)
Ausbildungsformen: Kampftier, Wachtier
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +9, Angriff **Beute:** Nahrung (20 Rationen), Zangen (5 Ag)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (13; 2/12/12),
Umschlingen (6; Zangen), Verbeißen (2; Biss)

Werte des Khardans

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 250 Stein
MU 10 IN 12 GE 11 KO 12 KK 12
Horn: AT 11 TP IW6+4 **DK HN**
PA 9 INI IW6+8 RS 1 WS 6
LE 35 AU 40 GS 10 MR 0 GW 6
Anzahl: 6V6 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +8, Flucht **Attribute:** keine
Beute: Horn (1 Au), Fell (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, wohlschmeckend)
Fertigkeiten: Sturmangriff (4), Talent Sinnenschärfe (9; 3/12/12)

Werte des Luchses

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 30 Stein
MU 14 IN 14 GE 15 KO 12 KK 11
Biss: AT 12 TP IW6+3 **DK H**
Pranken: AT 14 TP IW6+2 **DK H**
PA 11 INI IW6+12 RS 2 WS 6
LE 21 AU 20 GS 15 MR 1 GW 6
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +15, Angriff
Beute: Fell (3 Au), Nahrung (10 Rationen)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Anspringen (2; Pranken), Gezielter Angriff (3; Pranke),
Hinterhalt (12), Talent Sinnenschärfe (9; 4/14/14), Verbeißen (3; Biss)

Werte der Natter

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 2 Stein
MU 10 IN 12 KO 10
Biss: AT 11 TP IW6+1 (+Gift) **DK H**
PA 2 INI IW6+8 RS 0 WS 2
LE 10 AU 15 GS 4 MR 5/3 GW 5
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +7, Flucht
Beute: Nahrung (1 Ration)
Attribute: Gift (Schaden 1)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (5; 3/12/12),
Verbeißen (1)

Werte des Schneeechsen

Größe: 1,6 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 300 Stein
MU 10 IN 10 GE 11 KO 18 KK 18
Kopfstoß: AT 10 TP IW6+2 **DK H**
PA 5 INI IW6+6 RS 3 WS 10
LE 50 AU 50 GS 8 MR 0/7 GW 7 LO 3 (max. 20)
Tragkraft: 150 Stein **Zugkraft:** 300 Stein
Ausbildungsformen: Tragtier, Zugtier
Anzahl: 1W6+1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +6, Angriff
Beute: Fell (3 Au), Nahrung (100 Rationen; zäh)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 2/10/10), Überrennen (4)

Werte des Silberpanthers

Größe: 1,8 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 80 Stein
MU 12 IN 13 GE 14 KO 12 KK 12
Biss: AT 12 TP 2W6+1 **DK H**
Klauen: AT 14 TP IW6+2 **DK H**
PA 11 INI IW6+14 RS 2 WS 6
LE 32 AU 40 GS 14 MR 1/5 GW 9
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +15, Flucht
Beute: Fell (5 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Hinterhalt (11), Talent Schleichen (11; 12/13/14),
Talent Sich Verstecken (13; 12/13/14), Talent Sinnenschärfe (9; 4/13/13)

Werte des Sulax

Größe: 1,5 Schritt **Gewicht:** 70 Stein
MU 11 IN 12 GE 13 KO 11 KK 12
Biss: AT 8 TP IW6+4 **DK H**
Krallen: AT 10 TP IW6+2 **DK H**
PA 8 INI IW6+11 RS 2 WS 6
LE 24 AU 40 GS 9 MR 3/4 GW 5



Anzahl: 1W6+2 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +7, Angriff **Beute:** Fell (1 Pk)
Attribute: Raserei (2), Rudeltier (4)
Fertigkeiten: Anspringen (1; Krallen), Hinterhalt (2), Talent Klettern (12; 11/13/12), Talent Sinnenschärfe (8; 3/12/12), Verbeißen (1; Biss)

Werte des Sumpfkraakenmolches

Größe: 2 Schritt Rumpflänge **Gewicht:** 450 Stein
MU 13 **IN** 11 **KO** 17 **KK** 15
Biss: **AT** 6 **TP** 1W6+4 **DK** H
Tentakel: **AT** 11 **TP** 1W6 **DK** HNS
PA 5 **INI** 1W6+2 **RS** 1 **WS** 9
LE 55 **AU** 60 **GS** 4/10 **MR** 8/10 **GW** 9
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +11, Angriff **Beute:** Nahrung (30 Rationen; nur Tentakel)
Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Zusätzliche Kampfkraft (2)
Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Talent Schwimmen (6; 13/15/15), Talent Sinnenschärfe (8; 4/11/11), Umschlingen (8; Tentakel)

Werte des Thakurs

Größe: 3,3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 1 Quader
MU 12 **IN** 13 **KO** 18
Horn: **AT** 6 **TP** 1W6+5 **DK** H
Tritt: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
PA 3 **INI** 1W6+4 **RS** 3 **WS** 10
LE 80 **AU** 110 **GS** 4 **MR** 2/10 **GW** 4 **LO** 3 (max. 17)
Tragkraft: 200 Stein
Ausbildungsformen: Tragtier
Anzahl: 5W6 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +5, Angriff
Beute: Fell (1 Au), Horn (1 Au), Nahrung (350 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 3/13/13), Trampeln (3), Überrennen (4; Tritt)

Werte der Viper

Größe: 1,3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 2 Stein
MU 11 **IN** 12 **KO** 11
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+2 (+Gift) **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+7 **RS** 1 **WS** 3
LE 12 **AU** 16 **GS** 4 **MR** 5/3 **GW** 7
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein

Jagd: +9, Angriff **Beute:** Gift (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Attribute: Gift (Schaden 2)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (6; 3/12/12)

Werte des Waldbüffels

Größe: 3,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 1.000 Stein
MU 12 **IN** 10 **KO** 16
Kopfstoß: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** 9
LE 80 **AU** 150 **GS** 10 **MR** 1/10 **GW** 8
Anzahl: 1W6+2 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +5, Angriff
Beute: Hörner (1 Au), Leder (2 Au), Nahrung (350 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Niederwerfen (3), Talent Sinnenschärfe (7; 3/10/10), Trampeln (3)

Werte der Waldspinne

Größe: 1 Schritt Durchmesser **Gewicht:** 20 Stein
MU 12 **IN** 11 **KO** 12
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+7 **RS** 2 **WS** 5
LE 22 **AU** 15 **GS** 5 **MR** 10/8 **GW** 7
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +7, Angriff **Beute:** Nahrung (4 Rationen)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Hinterhalt (3), Netz (4), Talent Klettern (14; 12/15/9), Talent Sinnenschärfe (9; 3/11/11), Verbeißen (3)

Werte des Wildschweins

Größe: 1,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 180 Stein
MU 13 **IN** 10 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 13
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+4 **DK** H
Hauer: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 7
LE 46 **AU** 60 **GS** 10 **MR** 0/6 **GW** 9
Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +3, Angriff
Beute: Fell (2 Au), Hauer (1 Ag), Nahrung (60 Ration)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Niederwerfen (2; Hauer), Talent Sinnenschärfe (8; 5/10/10), Überrennen (4; Hauer), Verbeißen (2; Biss)

Sonstige Tiere der nördlichen Lande

Name	Lebensenergie	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Baumhörnchen	4	+5, Flucht	6 (3/12/12)	Fell (1 Ag)
Biber	22	+8, Flucht	8 (4/12/12)	Duftdrüse (2 Ag), Fell (2 Au), Nahrung (10 Rationen)
Fuchs	15	+9, Flucht	17 (5/13/13)	Fell (2 Au), Nahrung (3 Rationen, zäh)
Grauhirsch	32	+8, Flucht	13 (3/13/13)	Fell (5 Ag), Geweih (1 Ag), Nahrung (50 Rationen)
Hase	6	+8, Flucht	9 (3/12/12)	Fell (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Kaninchen	8	+7, Flucht	8 (3/12/12)	Fell (1 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Lemming	5	+9, Flucht	7 (2/13/13)	Fell (5 Pk)
Levius-Hirsch	40	+6, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (6 Ag), Geweih (7 Ag), Nahrung (80 Rationen)
Marder	9	+11, Flucht	11 (4/12/12)	Fell (3 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Onager	50	+7, Flucht	9 (5/12/12)	Fell (1 Ag), Nahrung (80 Stein)
Reh	18	+5, Flucht	10 (3/12/12)	Fell (2 Ag), Nahrung (11 Rationen)
Shadar	12	+12, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (3 Ag), Horn (3 Ag), Nahrung (10 Rationen)
Wasserratte	7	+7, Flucht	8 (4/12/12)	Fell (1 Pk), Nahrung (1 Ration)
Wildschaf	16	+5, Flucht	7 (2/13/13)	Hörner (2 Ag), Nahrung (40 Rationen), Wolle (3 Ag)



Kreaturen der Steppen und Savannen

Sowohl Steppe wie Savanne sind weite, recht ebene und vor allem unbewaldete Flächen, wo Gräser und Buschwerk dominieren. Dadurch finden sowohl Beute wie Raubtiere nicht leicht ein Versteck. Zahlreich gibt es daher vor allem schnelle, wachsame Herdentiere, die in großen Zahlen über die Ebenen ziehen und schnell flüchten können, aber auch hünenhafte Tiere, die sich durch ihre schiere Größe und Wehrhaftigkeit schützen. Nicht leicht zu bemerken sind die vielen kleinen Gräber und Wühler, die vor allem unter der Erdoberfläche hausen.

Zu den auffälligsten Geschöpfen zählen die Herdentiere, die in schier unzählbaren Scharen umherziehen, immer auf der Suche nach Wasserstellen und frischem Grün. Vor allem in der Savanne gehören dazu die verschiedenen **Monocorne** oder **Einhörner**: *Khardane* oder *Groß-Einhörner* erreichen die Größe von Hirschen oder Eseln. Es gibt diverse, unterschiedlich gefärbte Unterarten. Zwar sind sie mit ihrem manchmal ellenlangen, geraden oder geschwungenen Stirnhorn durchaus wehrhaft. Gewöhnlich verlassen sie sich jedoch auf ihre Schnelligkeit und flüchten, wenn sie Feinde bemerken. Die gazellen- bis ziegengroßen *Shadare* oder *Klein-Einhörner* sind Gras-, Laub- und Insektenfresser. Sie leben in gewaltigen Herden von einigen tausend Tieren in Steppen und Savannen, aber auch in kleinen Familiengruppen im Gebirge. Ihr Fell ist mal einfarbig braun oder grau, mal wild gefleckt oder gestreift, ihr Fleisch als delikates Wildbret begehrt. Die etwa hasengroßen *Miraghs* oder *Zwerg-Einhörner* bewegen sich eher hüpfend fort. Sie leben in Savannen, Steppen und lichten Wäldern, fressen Gras und Blätter und sind eine beliebte Jagdbeute. Auf der Flucht schlagen sie Haken wie Hasen.

Andere bedeutende Herdentiere sind die gelbrötlichen **Wildpferde**, die man vor allem in der Steppe nördlich des Roten Orismani findet. Oftmals sind sie halbwilde Nutztiere der Kentori und Seskira, die dort umherziehen. Ihr Gegenstück in den warmen Savannen sind die gestreiften **Wildzebras**. Beide Tierarten haben auch gezähmte Nachkommen, die ganz gewöhnlich als Reittiere dienen.

Auch die **Strauße** der Ebenen wurden teilweise als Zugtiere gezähmt, dennoch gibt es noch immer sehr viele wilde Exemplare dieser Laufvögel, die in großen Herden über die Savannen ziehen. Sie können sehr schnell rennen und entkommen fast jedem Raubtier, ebenso aber sind sie gute Schwimmer, die auch größere Flüsse durchqueren können. Neben den bekannten, schwarz-weißen Straußen gibt es auch einige Arten, bei denen Hennen wie Hähne einheitlich grau gefiedert sind.

Als **Antilopen** schließlich werden diverse zwei- oder vierhörnige, schlanke Herdentiere mit kurzem Fell bezeichnet. Wie die Monocorne können sie sich in Größe, Fellfarbe und Muster deutlich unterscheiden. Einzelne Formen sind zum Teil nach Naturkundigen oder Jägern benannt, doch eine einheitliche Systematik gibt es nicht. Insgesamt gibt es Antilopen eher in der Savanne als der kühleren Steppe.

Blutbüffel sind ebenfalls Herdentiere, doch alles andere als scheu und fluchtbereit. Zwar sind viele – vor allem in Rhacornos – heute

Weitere Kreaturen der Steppe und Savanne

Folgende in den myranischen Steppen und Savannen heimischen Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Amethyst-Raubwespe	S. 45
Brassachbüffel	S. 59
Caproskeiler	S. 60
Danthrek	S. 64
Hetzratte	S. 96
Hügelhier	S. 101
Hurda	S. 102
Khemösi	S. 109
Lamuk	S. 116
Lurin	S. 119
Moranth	S. 125
Panzerläufer	S. 137
Silberbulle	S. 160
Stelzspinne	S. 164
Vark	S. 187
Vulturn	S. 193
Wyverna	S. 198
Zhirrach	S. 202

Besitz von Leonirrudeln, doch es gibt immer noch wilde Herden der mächtigen Rinder mit ihren gut armlangen Hörnern und dem schwarzen Zottelfell. Sie ziehen in großen Scharen über die Ebenen, gefolgt von Jägern und Raubtieren, die auf versprengte Kranke oder Jungtiere lauern. Am gefürchtetsten sind die alten Einzelgänger, die abseits der Herden weiden und alles angreifen, was in ihr Blickfeld kommt.

Weiterhin erwähnenswert sind die hünenhaften **Mammuts** der nördliche Steppen: Einst zogen sie bis in den Norden Demelions, doch heute meiden sie oft schon die Ban-Bargui-Wohngebiete mit den immer hungrigen Riesentausendfüßlern, den gefürchteten **Kyalach**. In Kentorikan bilden Mammuts jedoch auch heute noch Herden von vielen hundert oder sogar tausend Tieren. Die dortigen Nomaden verwerten nahezu alle Teile des Mammuts: Das Fleisch und Fett wird gegessen, das lange Haar gewoben, die Lederhaut gegerbt und der Dung verfeuert. Knochen und vor allem die Stoßzähne sind ein begehrter Werkstoff.

Die kurzbeinigen und plumpen **Renoster** oder **Warzen-Einhörner** sind Verwandte der eleganten und pferdeähnlichen **Steppen-Einhörner**: Der Leib erinnert an den des Warzenschweins, und der Kopf besitzt ähnliche Auswüchse. Auf der Stirn trägt das Tier ein kurzes, kräftiges und sehr spitzes Horn, mit dem es in der Savanne nach Wurzeln, Knollen und Insekten gräbt. Renoster bilden nur selten größere Herden, stattdessen leben sie in Familiengruppen von ein bis zwei Dutzend Tieren. Auf Störungen und Bedrohungen reagieren die wehrhaften Tiere eher mit Angriff als Flucht.

Riesenrenoster oder **Panzer-Einhörner** sind die mehr als büffelgroßen Bewohner der offenen Savanne: Mit seinem aggressiven Temperament ist der einzelgängerisch lebende Riesenrenoster eine Gefahr für jeden unvorsichtigen Reisenden, obwohl er nur Wurzeln und Knollen frisst. Seine hornige Haut ist nahezu kahl und nur mit vereinzelt kurzen, harten Borsten bewachsen. Bei älteren Tieren ist sie zu einem Panzer wie aus hartem Leder verdickt.

Auf ganz eigene Art und Weise schützen sich die **Strigen** oder **Stacheltrappen**: Diese kleinen Laufvögel werden kaum einen halben Schritt hoch, doch sie sind sehr wehrhaft: Ihre langen Federn sind auf die nadelspitzen und zerbrechlichen Kiele reduziert und lassen bei jedem Schritt ein warnendes Rasseln wie das einer Klapperschlange ertönen. Wenn der Vogel sich aufplustert, umgibt ihn ein Mantel aus Stacheln, die schmerzhaften, brandige Wunden verursachen. Dennoch werden diese Stacheln von nicht wenigen Völkern zur Dekoration von Kleidung und anderen Gebrauchsgegenständen verwendet.

Zu den **Wühlern** und **Nagern** der Steppe gehören zahllose verschiedene Arten, die jedoch von den allermeisten Völkern kaum unterschieden werden: **Wühlmäuse** sind finger- bis faustgroß und werden in vielen Regionen, vor allem den relativ dicht bevölkerten Ländern Demelion und Gathiadda, als Diener finsterner Götter angesehen, da sie Kronspeicher und Gemüesfelder leerfressen und mit ihren Gängen den Erdboden zur tödlichen Stolperfalle für Ziegen und Schafe machen können. Die größeren **Erdhörnchen** werden ungefähr unterarmlang und ihre Bauten damit auch für Pferde und Rinder gefährlich. Auch die langohrigen **Steppenhasen** leben in ausgedehnten Gangsystemen; sie werden nicht nur als Schädlinge, sondern auch um ihres Fleisches und Felles wegen gejagt.

Zur Jagd auf diese Tiere richten die Bewohner der Steppen sowohl Greifvögel wie auch diverse **Wiesel** ab, letztere verfolgen die Nager bis in ihre Bauten. Ebenso jagen die kurzbeinigen **Grasfüchse** mit ihrem grünbraunen Fell und der buschigen Rute.

Unter den übrigen Raubtieren gehören die **Goldwölfe** zu den häufigsten Jägern in der Steppe; sie sind drahtiger und schmäler als die Eisenwölfe des Waldes und haben eher ein gelbrötliches Fell. Die weit kleineren **Schakale** sind weithin als Aasfresser verschrien. Noch verrufener als unreine, eklige Tiere aber sind die **Shaghule** der Sa-

vannen. An ihnen fallen vor allem die langen, unbehaarten Häuse und die mächtigen Kiefer auf, die selbst schwere Röhrenknochen zerbeißen können.

Löwen und **Geparde** kommen vor allem in der Savanne vor, die letzteren werden von Menschen auch als Jagdhelfer abgerichtet, während die Leonir sie als Schädlinge hassen und gerne ausrotten würden.

Werte des Blutbüffels

Größe: 3,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 1.200 Stein
MU 14 IN 10 KO 18
Kopfstoß: AT 13 TP 1W6+6 **DK HN**
PA 6 INI 1W6+8 RS 3 WS 10
LE 90 AU 200 GS 12 MR 1/11 GW 12 LO 5 (max. 18)
Tragkraft: 160 Stein **Zugkraft:** 350 Stein **Preis:** 150 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier
Anzahl: 6VV6 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +8, Angriff
Beute: Hörner (2 Au), Leder (5 Au), Nahrung (450 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Sturmangriff (6), Talent Sinnenschärfe (8; 3/10/10), Trampeln (3)

Werte des Geparden

Größe: 1,50 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 60 Stein
MU 10 IN 9 GE 13 KO 10 KK 8
Biss: AT 11 TP 1W6+3 **DK H**
Pranken: AT 13 TP 1W6+2 **DK H**
PA 9 INI 1W6+15 RS 2 WS 5
LE 23 AU 15 GS 22 MR 1/4 GW 6 LO 4 (max. 16)
Ausbildungsformen: Jagdtier
Anzahl: 1W6+1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +15, Flucht **Beute:** Fell (4 Au), Nahrung (15 Rationen)
Attribute: Schwer zu erziehen
Fertigkeiten: Anspringen (2; Pranken), Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (4), Verbeißen (2; Biss)

Werte des Goldwölfes

Größe: 1,60 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 80 Stein
MU 9 IN 10 GE 12 KO 12 KK 10
Biss: AT 12 TP 1W6+4 **DK H**
Pranken: AT 14 TP 1W6+3 **DK H**
PA 7 INI 1W6+11 RS 2 WS 6
LE 25 AU 80 GS 12 MR 1 GW 7
Anzahl: 2W6+1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +8, Angriff **Beute:** Fell (2 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh)
Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (3)
Fertigkeiten: Anspringen (3; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss), Talent Sinnenschärfe (11; 4/10/10), Verbeißen (2; Biss)

Werte des Khardans

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 250 Stein
MU 10 IN 12 GE 11 KO 12 KK 12
Horn: AT 11 TP 1W6+4 **DK HN**
PA 9 INI 1W6+8 RS 1 WS 6
LE 35 AU 40 GS 10 MR 0 GW 6
Anzahl: 6W6 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +8, Flucht
Beute: Horn (1 Au), Fell (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, wohlschmeckend)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Sturmangriff (4), Talent Sinnenschärfe (9; 3/12/12)

Werte eines recht jungen Kyalach

Größe: 30 Schritt Körperlänge Gewicht: 80 Quader

MU 18 IN 11 KO 30

Biss: AT 4 TP 5W6+8 DK HN

Tritt: AT 6 TP 4W6+6 DK HNS

PA 2 INI 1W6+5 RS 12 WS 17

LE 280 AU 250 GS 8 MR 16/18 GW 17

Anzahl: 1 Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15; Angriff

Beute: Nahrung (20.000 Rationen), Panzer (40 Au)

Attribute: Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Niederwerfen (10; Tritt), Talent Sinnenschärfe (4; 3/11/11),

Trampeln (10), Überrennen (10; Tritt)

Werte des Löwen

Größe: 2,2 Schritt Körperlänge Gewicht: 210 Stein

MU 15 IN 10 GE 12 KO 15 KK 15

Biss: AT 13 TP 2W6+2 DK H

Klaunen: AT 15 TP 1W6+4 DK HN

PA 9 INI 1W6+10 RS 2 WS 8

LE 42 AU 45 GS 14 MR 0/8 GW 12

Anzahl: 1W6+2 Größenkategorie: normal

Jagd: +7; Angriff

Beute: Fell (5 Au), Nahrung (60 Rationen), Zähne (1 Ag)

Attribute: Raserei (2)

Fertigkeiten: Anspringen (10; Pranken), Hinterhalt (4), Talent Schleichen

(8; 15/10/12), Talent Sich Verstecken (11; 15/10/12), Talent Sinnenschärfe

(11; 4/12/12), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Mammuts

Größe: 4,6 Schritt Gewicht: 10 Quader

MU 13 IN 12 KO 25

Stoßzähne: AT 11 TP 3W6+2 DK HNS

Rüssel: AT 15 TP 1W6+1 DK HNSP

Tritt: AT 13 TP 1W6+4 DK HN

PA 5 INI 1W6+6 RS 4 WS 14

LE 190 AU 80 GS 11 MR 2/14 GW 16 LO 2 (max. 20)

Tragkraft: 900 Stein

Ausbildungsformen: Reittier; Tragtier

Anzahl: 1 oder 2W6+2 Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +8; Angriff

Beute: Fell (15 Au), Leder (7 Au), Nahrung (4.000 Rationen), Stoßzähne (60 Au)

Attribute: Raserei (4)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Stoßzähne), Sturmangriff (6; Stoßzähne),

Talent Sinnenschärfe (5; 5/12/12), Trampeln (6), Überrennen (6; Tritt),

Umreißen (3; Rüssel), Umschlingen (4; Rüssel)

Werte des Riesenrenosters

Größe: 3,2 Schritt Körperlänge Gewicht: 1.500 Stein

MU 14 IN 11 KO 18

Horn: AT 14 TP 1W6+6 DK HN

PA 5 INI 1W6+7 RS 3 WS 9

LE 70 AU 70 GS 11 MR 1/8 GW 12

Anzahl: 1 Größenkategorie: groß

Jagd: +6; Angriff

Beute: Horn (2 Au), Leder (1 Au), Fleisch (400 Rationen)

Attribute: Raserei (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (5), Sturmangriff (4), Talent Sinnenschärfe

(5; 4/11/11), Trampeln (3)

Werte des Renosters

Größe: 1,6 Schritt Körperlänge Gewicht: 85 Stein

MU 12 IN 12 GE 11 KO 12 KK 13

Horn: AT 12 TP 1W6+4 DK H

PA 6 INI 1W6+8 RS 2 WS 6

LE 20 AU 40 GS 8 MR 0/5 GW 6

Anzahl: 1W6 Größenkategorie: klein

Jagd: +4; Angriff

Beute: Horn (8 Ag), Leder (2 Ag), Nahrung (30 Rationen)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Niederwerfen (2), Sturmangriff (3), Talent Sinnenschärfe

(5; 4/12/12)

Werte des Schakals

Größe: 0,9 Schritt Körperlänge Gewicht: 14 Stein

MU 7 IN 11 GE 13 KO 7 KK 11

Biss: AT 11 TP 1W6+2 DK

PA 10 INI 1W6+12 RS 1 WS 4

LE 18 AU 80 GS 12 MR 2 GW 5

Anzahl: 1W6 Größenkategorie: klein

Jagd: +5; Flucht

Beute: Fell (3 Ag), Nahrung (2 Rationen, bitter)

Attribute: Krankheitsüberträger (W 20: 1-15 Schlachtfeldfieber, 16-20 Tollwut)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (6; 4/11/11)

Verbeißen (1)

Werte des Shaghuls

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge Gewicht: 28 Stein

MU 11 IN 10 GE 11 KO 11 KK 13

Biss: AT 12 TP 1W6+4 DK H

Pranken: AT 14 TP 1W6+2 DK H

PA 9 INI 1W6+10 RS 2 WS 6

LE 25 AU 90 GS 10 MR 2/3 GW 8

Anzahl: 2W6+2 Größenkategorie: klein

Jagd: +7; Angriff Beute: Fell (5 Pk), Zähne (1 Ag)

Attribute: Krankheitsüberträger (W20: 1-10 Schlachtfeldfieber, 11-20 Tollwut), Rudeltier (7)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss),

Talent Sinnenschärfe (8; 3/10/10), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Steppen-Einhorns

Größe: 1,9 Schritt Körperlänge Gewicht: 240 Stein

MU 10 IN 13 GE 13 KO 11 KK 11

Horn: AT 12 TP 1W6+3 DK HN

PA 7 INI 1W6+10 RS 1 WS 6

LE 30 AU 100 GS 14 MR 1/5 GW 6

Anzahl: 4W6+4 Größenkategorie: groß

Jagd: +4; Flucht

Beute: Fell (3 Ag), Horn (2 Au), Nahrung (70 Rationen, zäh)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Sturmangriff (3), Talent Sinnenschärfe (12; 3/13/13)

Werte des Straußen

Größe: 2,5 Schritt Gewicht: 130 Stein

MU 11 IN 12 GE 12 KO 12 KK 14

Biss: AT 11 TP 1W6+1 DK HN

Tritt: AT 10 TP 1W6+4 DK HN

PA 9 INI 1W6+10 RS 2 WS 7

LE 35 AU 55q GS 17 MR 2/5 GW 8 LO 3 (max. 16)

Zugkraft: 120 Stein Preis: 12 Au

Ausbildungsformen: Zugtier

Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +4, Angriff
Beute: Federn (4 Au), Nahrung (40 Rationen, wohlschmeckend)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (3; Tritt), Sturmangriff (3; Tritt), Talent Sinnenschärfe (11; 3/12/12)

Werte der Striga

Größe: 0,5 Schritt **Gewicht:** 15 Stein
MU 7 **IN 11** **GE 11** **KO 9** **KK 8**
Stachelstoß: **AT 12** **TP 2W6** **DK H**
PA 5 **INI 1W6+6** **RS 3** **WS 5**
LE 20 **AU 30** **GS 9** **MR 2** **GW 5**
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +4, Flucht **Beute:** Federn (8 Pk), Nahrung (4 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (6; 3/11/11)

Werte des Wiesels

Größe: 0,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 0,2 Stein
MU 9 **IN 12** **KO 8** **KK 6**
Biss: **AT 8** **TP 1W6+1** **DK H**
PA 8 **INI 1W6+13** **RS 1** **WS 4**
LE 10 **AU 14** **GS 12** **MR 0** **GW 2** **LO 4 (max. 17)**
Preis: 3 Au **Ausbildungsformen:** Gaukeltier; Jagdtier
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +7, Flucht **Beute:** Fell (8 Ag)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1), Talent Sinnenschärfe (9; 4/12/12), Verbeißen (1)

Werte des Wildferds

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 280 Stein
MU 9 **IN 13** **GE 13** **KO 12** **KK 10**
Biss: **AT 11** **TP 1W6** **DK H**
Tritt: **AT 9** **TP 1W6+1** **DK N**
PA 7 **INI 1W6+9** **RS 1** **WS 7**
LE 36 **AU 120** **GS 13** **MR 1/5** **GW 5** **LO 0 (max. 14)**
Tragkraft: 85 Stein
Ausbildungsformen: Reittier; Tragtier
Anzahl: 3W6+3 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +5, Flucht
Beute: Fell (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, zäh)
Attribute: Schwer zu erziehen
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (12; 3/13/13), Überrennen (4; Tritt)

Werte des Wildzebras

Größe: 2,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 300 Stein
MU 8 **IN 13** **GE 13** **KO 12** **KK 11**
Biss: **AT 9** **TP 1W6** **DK H**
Tritt: **AT 11** **TP 1W6** **DK N**
PA 8 **INI 1W6+10** **RS 1** **WS 7**
LE 32 **AU 100** **GS 12** **MR 1/5** **GW 5**
Anzahl: 10W20 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +3, Flucht
Beute: Fell (1 Au), Nahrung (100 Rationen, zäh)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (11; 3/13/13), Überrennen (2; Tritt)

Sonstige Steppentiere

Name	Lebensenergie	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Antilope	22	+8, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (5 Ag), Hörner (5 Ag), Nahrung (8 Rationen)
Erdhörnchen	5	+5, Flucht	6 (4/12/12)	Fell (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Grasfuchs	18	+13, Flucht	14 (5/13/13)	Fell (1 Ag), Nahrung (3 Rationen, zäh)
Miragh	10	+8, Flucht	9 (3/12/12)	Horn (1 Ag), Leder (1 Ag), Nahrung (4 Rationen)
Shadar	12	+12, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (3 Ag), Horn (3 Ag), Nahrung (10 Rationen)
Steppenhase	8	+7, Flucht	9 (3/13/13)	Fell (2 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Wühlmaus	3	+4, Flucht	5 (3/12/12)	Fell (2 Pk)



Kreaturen des Dschungelgürtels

Im tropischen Myranor erstreckt sich ein ausgedehnter Dschungelgürtel, der von den Paddir-Dschungeln im Westen bis nach Shindrabar im Osten reicht. Diese tiefen und in weiten Teilen von Menschen und anderen kulturschaffenden Völkern unberührten Urwälder sind die Heimat unzähliger Lebewesen aller Arten. Ihre bloße Menge ist schier unüberschaubar, dennoch wollen wir hier einen Überblick über besonders bemerkenswerte Kreaturen wagen.

Den größten Teil der Dschungelgeschöpfe machen die wimmelnden Massen der Insekten und anderer Kleintiere aus. Moskitos und ande-

res Stechgetier sind vor allem lästig, sie können aber auch Krankheiten übertragen. Doch ist dies kein Vergleich zur Gefährlichkeit der **Blutbohrer**, die im ganzen Dschungelgürtel vorkommen. Diese fingerlangen Fliegen mit rotschillernden Flügeln werden vom Geruch von Blut angezogen und fallen dann im Schwarm über die offene Wunde her, um dort ihre Eier abzulegen. Die Shingwa bleiben von ihren Attacken verschont, schätzen die Fliegen aber als Delikatesse. Deutlich größer ist die **Miridangar-Jagdlibelle**, die eine Länge von 2 bis 3 Spann erreichen kann. Sie ist zwar aufgrund ihres potenten

Weitere Kreaturen des Dschungelgürtels

Folgende in den Dschungeln Myranors heimische Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Blutäffchen	S. 57
Chamäleopard	S. 63
Diplodochian	S. 65
Fischerspinne	S. 81
Gargantua	S. 84
Han'kro	S. 94
Honigfalle	S. 99
Jharanoth	S. 106
Knochenfalter	S. 111
Kobrakan	S. 113

Locolyt	S. 117
Mahalikrokodil	S. 120
Mandrass	S. 122
Mangrovenwurm	S. 169
Nebelechse	S. 119
Nebelschleicher	S. 132
Regendschag	S. 74
Reißlurch	S. 143
Riesen-Zhirrach	S. 202
Sadur	S. 152
Sumpfdrache	S. 169
Tyrannenechse	S. 183
Wandarill	S. 119
Xarthis	S. 199

Giftes für Humanoide nicht ungefährlich, wird aber vor allem als abgerichtetes Jagdtier geschätzt – und hat in dieser Funktion rund um den Dschungelgürtel die früher genutzten Falken verdrängt. Ebenfalls den Vielbeinigen zuzurechnen sind die hundegroßen **Raubspinnen**, auch wenn sie nicht gerade klein sind. Sie jagen gelegentlich sogar in Rudeln und sind daher in den Dschungeldörfern aller Völker gefürchtet.

Die unzähligen Insekten sind die Nahrungsgrundlage der vielen Vögel, unter denen farbenfrohe Papageien und Tukane sowie filigrane Kolibris hervorstechen. Unter den Pristiden ist der **Xeley-Papagei** gefürchtet, dessen Krächzen den feingeistigen Wesen geradezu körperliche Schmerzen bereitet – und der auch einen Hass auf alles Kunstfertige und Schöne zu besitzen scheint. Es ist schon vorgekommen, dass mehrere der missgünstigen Vögel über wohlgeformte Zweibeiner herfallen oder schönste Kunstwerke zu zerstören trachten.

Unter den mannigfachen Arten der Weichtiere steht unter anderem die **Grontuschnecke** heraus. Sie sieht zwar mit ihren Kopftentakeln furchteinflößend aus, ist aber ein bei der Landbevölkerung sehr beliebtes Tier, da sie mit ihrem Schleim und ihren Ausscheidungen den Boden düngt. Wer eine Grontuschnecke umbringt, kann sich schnell dem Zorn eines ganzen Dorfes ausgesetzt sehen. Weniger beliebt ist der **Riesenspringegel**, der sich aus dem Wasser herauskatapultieren kann und dem immer wieder unvorsichtige Kinder zum Opfer fallen. Äußerst artenreich sind die **Schlangen** des Dschungelgürtels, die hier in allen Formen und Farben vorkommen. Die **Grubenotter** beispielsweise ist bräunlich und sieht, wenn sie sich im Boden eingrät, einer Baumwurzel nicht unähnlich. Wenn sie jedoch vorschnellt, injiziert sie ihrem Opfer ein potentes Lähmungsgift und verspeist es anschließend. Es soll einzelne Tiere geben, die groß genug sind, um einen Shingwa zu fressen. Die **Aphyta** ist sogar noch deutlich größer; bei ihr handelt es sich um eine Würgeschlange von bis zu zwei Dutzend Schritt Länge – auch wenn die meisten Tiere nicht mehr als die Hälfte messen. Die vermutlich giftigste Schlange des myranischen Kontinents, die **Mahali-Natter**, lebt ebenfalls im Dschungel, vor allem in Tharpura und Makshapuram. Gleichermassen aus Tharpura stammt die **Zingbatja**, die sich recht gut abrichten lässt und daher auch zur Jagd auf Ungeziefer eingesetzt wird. Selbige Versuche sollte man bei dem auf Shindrabar heimischem **Gottesstrahl** tunlichst vermeiden, diese hochgiftigen Tiere sind nämlich äußerst aggressiv und gefährlich. Zu den größeren Tieren des Dschungels, abgesehen von den beeindruckenden Riesenechsen wie dem Jharranoth, gehören einige Säugetiere. Hier ist vor allem der **Dschungeltiger** als gefährliches Raubtier zu nennen, der sich vor allem von Tapiren wie dem **Schlammwühler** und dem **Riesentapir**, sowie den recht aggressiven **Nebel-Renostern** ernähren. Aber auch diverse **Monocorne** kann man im Dschungel jagen, wie etwa die kleinen und flinken **Laubspringer** oder die großen und wehrhaften **Dschungel-Khardane**.

Werte der Aphyta

Größe: 20 Schritt **Gewicht:** 350 Stein
MU 15 **IN** 11 **KO** 18
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN
Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6 **DK** HN
PA 5 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 9
LE 75 **AU** 50 **GS** 5 **MR** 6/10 **GW** 13
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +11, Angriff
Beute: Leder (10 Au), Nahrung (100 Rationen)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (11; 3/11/11), Umschlingen (6; Würgen), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Blutbohrers

Größe: 1 Finger **Gewicht:** 0,1 Skrupel
MU 11 **IN** 11 **KO** 2
Biss: **AT** 8 **TP** 1 **DK** H
PA 3 **INI** 1W6+11 **RS** 0
WS 1 **LE** 1 **AU** 1 **GS** 14 **MR** 14/4 **GW** 2
Anzahl: 1W20+5 **Größenkategorie:** winzig
Jagd: +3, Angriff **Beute:** keine
Attribute: Parasit (1)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1), Talent Sinnenschärfe (11; 2/11/11)

Werte des Dschungel-Khardans

Größe: 2,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 280 Stein
MU 13 **IN** 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 13
Horn: **AT** 14 **TP** 1W6+5 **DK** HN
PA 9 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 7
LE 45 **AU** 48 **GS** 8 **MR** 0 **GW** 6
Anzahl: 1W6+2 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +7, Flucht
Beute: Horn (1 Au), Fell (3 Ag), Nahrung (75 Rationen)
Attribute: Nachtsicht
Fertigkeiten: Sturmangriff (5), Talent Sinnenschärfe (7; 3/12/12)

Werte des Dschungeltigers

Größe: 2,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 220 Stein
MU 18 **IN** 13 **KO** 16 **KK** 18
Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+3 **DK** H
Klauen: **AT** 18 **TP** 1W6+5 **DK** HN
PA 11 **INI** 1W6+12 **RS** 2 **WS** 8
LE 50 **AU** 50 **GS** 14 **MR** 1/8 **GW** 15
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +10, Angriff
Beute: Fell (6 Au), Nahrung (80 Rationen, zäh), Zähne (2 Au)
Attribute: Nachtsicht, Raserei (2), Zusätzliche Kampffaktion (1)
Fertigkeiten: Anspringen (10; Klauen), Hinterhalt (8), Niederwerfen (1), Talent Schleichen (13; 18/13/13), Talent Sich Verstecken (8; 18/13/13), Talent Sinnenschärfe (11; 4/13/13), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Gottesstrahls

Größe: 3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 15 Stein
MU 18 **IN** 12 **KO** 12
Biss: **AT** 17 **TP** 1W6+1 (+Gift) **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+15 **RS** 1 **WS** 5
LE 18 **AU** 18 **GS** 13 **MR** 6 **GW** 10
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +9, Angriff
Beute: Gift (3 Au), Leder (3 Au), Nahrung (4 Rationen)
Attribute: Gift (Schaden 6), Raserei (4)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (5), Talent Sinnenschärfe (12; 3/12/12), Verbeißen (2)

Werte der Grontuschnecke

Größe: 1,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 400 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 30
Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+6 **DK** H
Tentakel: **AT** 11 **TP** 1W6 **DK** HN
PA 2 **INI** 1W6+5 **RS** 7 **WS** 25
LE 55 **AU** 200 **GS** 3 **MR** 10/15 **GW** 9
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +9, Angriff **Beute:** Schneckenperlen (5 Au)
Attribute: Dunkelsicht
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (8; 2/13/13), Umschlingen (4; Tentakel)



Werte der Grubenotter

Größe: 8 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 50 Stein

MU 13 IN 12 KO 16

Biss: AT 16 TP 1W6+1 (+Gift) DK HN

PA 6 INI 1W6+12 RS 1 WS 7

LE 26 AU 18 GS 9 MR 6 GW 8

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +8, Angriff

Beute: Gift (2 Au), Leder (1 Au), Nahrung (15 Rationen)

Attribute: Gift (Lähmung 5)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Hinterhalt (8), Talent Sich Verstecken (15; 13/12/15), Talent Sinnenschärfe (11; 3/12/12)

Werte der Mahali-Natter

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 10 Stein

MU 12 IN 13 KO 17

Biss: AT 15 TP 1W6 (+Gift) DK H

PA 5 INI 1W6+11 RS 1 WS 8

LE 16 AU 18 GS 11 MR 6/4 GW 14

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +9, Angriff

Beute: Gift (7 Au), Leder (2 Au), Nahrung (2 Rationen)

Attribute: Gift (Schaden 12)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (8; 3/13/3)

Werte der Miridangar-Jagdlibelle

Größe: 0,6 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 2 Stein

MU 12 IN 13 KO 12 KK 6

Biss: AT 14 TP 1W6 (+Gift) DK H

PA 10 INI 1W6+12 RS 1 WS 6

LE 12 AU 40 GS 1/9 MR 15/5 GW 8 LO 3 (max. 16)

Preis: 10 Au **Ausbildungsformen:** Jagdtier

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein

Jagd: +11, Flucht **Beute:** Gift (2 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Lähmung 2, Schaden 1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2); Talent Sinnenschärfe (11; 3/13/13)

Werte des Nebel-Renosters

Größe: 1,6 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 100 Stein

MU 13 IN 11 GE 11 KO 12 KK 14

Horn: AT 13 TP 1W6+5 DK H

PA 6 INI 1W6+7 RS 2 WS 6

LE 28 AU 40 GS 8 MR 0/6 GW 8

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +6, Angriff

Beute: Horn (8 Ag), Leder (2 Ag), Nahrung (30 Rationen)

Attribute: Nachtsicht

Fertigkeiten: Niederwerfen (3), Sturmangriff (4), Talent Sinnenschärfe (4; 4/11/11)

Werte der Raubspinne

Größe: 1,3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 28 Stein

MU 13 IN 10 KO 11 KK 11

Biss: AT 13 TP 1W6+2 (+Gift) DK H

PA 5 INI 1W6+14 RS 1 WS 6

LE 18 AU 22 GS 10 MR 8 GW 7

Anzahl: 1W6+2 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +5, Angriff **Beute:** Gift (1 Au), Nahrung (5 Rationen)

Attribute: Gift (Schaden 2), Rudeltier (8)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Sinnenschärfe (6; 2/10/10)

Werte des Riesenspringegels

Größe: 0,4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 2 Stein

MU 12 IN 12 KO 8

Biss: AT 8 TP 2 DK H

PA 3 INI 1W6+8 RS 0 WS 4

LE 8 AU 10 GS 3 MR 12/8 GW 2

Anzahl: 2W6+8 **Größenkategorie:** sehr klein

Jagd: +4, Angriff **Beute:** keine

Attribute: Amphibisches Wesen, Krankheitsüberträger

(W20: 1-15 Sumpffieber, 16-20 Schlafkrankheit), Dunkelsicht

Fertigkeiten: Anspringen (0), Talent Sinnenschärfe (6; 2/12/12), Verbeißen (3)

Werte des Xeley-Papageis

Größe: 1,3 Schritt **Gewicht:** 25 Stein

MU 16 IN 13 KO 10 KK 10

Schnabel: AT 10 TP 1W6+3 DK H

Krallen: AT 12 TP 1W6+2 DK H

PA 4 INI 1W6+11 RS 1 WS 5

LE 22 AU 26 AE 15 GS 2/10 MR 6/4 GW 10

Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +9, Flucht **Beute:** Federn (2 Au), Nahrung (5 Rationen)

Attribute: Fliegendes Wesen, Nachtsicht

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Schnabel), Sturzflug (2; Krallen), Talent Sinnenschärfe (11; 6/13/13), Zauber: Irres Krächzen (9; 16/16/11; Zauberdauer 20 Aktionen, 10 Wesen, Reichweite 7 Schritt, Wirkungsdauer 1 SR, Kosten 15 AsP; Wirkung: alle betroffenen Personen erleben ein intensives Gefühl der Verwirrung und Orientierungslosigkeit, wodurch ihre INI um Zfp* Punkte sinkt und alle Kampfactionen um Zfp*/2 Punkte erschwert sind)

Werte der Zingbatja

Größe: 1,4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 5 Stein

MU 11 IN 13 KO 10

Biss: AT 11 TP 1W3 (+Gift) DK H

PA 8 INI 1W6+12 RS 1 WS 5

LE 12 AU 24 GS 10 MR 6/3 GW 4 LO 4 (max. 18)

Preis: 7 Au **Ausbildungsformen:** Gaukeltier, Jagdtier

Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** sehr klein

Jagd: +6, Flucht **Beute:** Gift (1 Ag), Leder (3 Ag), Nahrung (1 Ration)

Attribute: Gift (Lähmung 1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1), Talent Sinnenschärfe (9; 4/13/13)

Sonstige Dschungeltiere

Name	Lebensenergie	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Laubspringer	12	+7, Flucht	11 (3/13/13)	Leder (3 Ag), Horn (3 Pk), Nahrung (2 Rationen)
Riesentapir	28	+9, Flucht	9 (3/12/12)	Leder (1 Au), Nahrung (120 Rationen)
Schlammwühler	14	+5, Flucht	10 (3/12/12)	Leder (2 Ag), Nahrung (60 Rationen)

Kreaturen der Narkramar

Trotz ihrer Lebensfeindlichkeit gibt es in der glutheißen Narkramar eine bemerkenswerte Vielfalt an Tieren, die sich an diesen besonderen Lebensraum angepasst haben. Dabei stehen sie alle vor der Herausforderung, nicht nur die tagtägliche Hitze und die große Kälte der Nacht zu meistern, sondern auch mit wenig Wasser und sonstiger Nahrung auszukommen – denn weder Vegetation noch potentielle Beute ist hier in rauen Massen zu finden.

Weitere Kreaturen der Narkramar

Folgende in der Narkramar heimische Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Geistzehrer	S. 86
Gragura	S. 92
Karchysi	S. 107
Myrantikor	S. 126
Narkramar-Wurm	S. 130
Oasenscorpion	S. 133
Ortur	S. 134
Riesenhornkäfer	S. 148
Riesenskarabäus	S. 151
Shirdrak	S. 157
Tirturak	S. 181

Einen großen Anteil an der narkramarischen Tierwelt haben die Vielbeinigen, gleich ob Käfer, Spinnen oder Skorpione. Die riesigen **Tausendfüßler**, die wie manche andere Insekten von den Dralquabar als Lasttiere genutzt werden, können bis zu 30 Schritt lang werden, erreichen aufgrund des kleinen Nahrungsangebots aber selten mehr als ein Drittel dieser Größe. Deutlich gefährlicher als diese recht leicht zu zähmenden Tiere sind die verschiedenen Raublibellen der Wüste, unter denen die schwarz-gelb-grün gemusterten **Silamari** nur die bekanntesten sind. Sie erreichen eine Länge von bis zu vier Schritt und heben ihre bis zu büffelgroße Beute in die Luft, um sie dort im Flug zu zerkleinern. Sehr nützlich sind hingegen die **Allassa-Ameisen**, die aufgrund des in ihrem Hinterleib konzentrierten süßlichen Sekrets als Delikatesse gelten, und die **Farbenweber-Spinnen**, die für ihre farblich irisierende Seide geschätzt werden. Auch die **Narkramar-Termiten** werden gezielt gezüchtet, ist ihr Speichel doch ein hervorragender Rohstoff für qualitativ hochwertigen Mörtel.

Klein aber dennoch sehr gefährlich sind die mysteriösen **Flugskorpione**, von denen man bis heute nicht sicher ist, ob sie chimärologischen oder natürlichen Ursprungs sind. Sie sind meist einzeln unterwegs, rotten sich aber im Frühsommer zu großen Schwärmen zusammen. Auf dem Boden lebt hingegen der **Kinderstuben-Scorpion**, der bis zu einen Schritt lang wird und Dutzende etwa mausgroße Jungtiere auf seinem Rücken trägt. Das Muttertier folgt einer Karawane oft tagelang, wenn sich ein einzelnes Jungtier in der Ladung versteckt hat und **greift** schließlich mit dem Schwarm ihrer Kinder an, wobei das Gift auch Menschen gefährlich werden kann. Ebenfalls auf ihr Gift verlässt sich die **Speiwanze**, die von den Dralquabar auch **Merlakh**





genannt wird. Sie ist bis zu zwei Schritt lang und spritzt ihre Beute mit einem Giftstrahl an, bevor sie sich in den Nahkampf begibt. Die Tiere können von Insektenlenkern als Reittiere abgerichtet werden und können selbst mit einem Reiter auf dem Rücken kurze Strecken im Flug zurücklegen.

Doch auch abseits der Insekten gibt es manche Tiere in der Narkramar, wie etwa den **Ghaal** oder **Wüstenbüffel**, einen Verwandten des Blutbüffels der Steppen. Er kann in seinem Höcker große Mengen Wasser speichern und ist bei den Schabkrah als Lasttier in Gebrauch. Dieses Volk hat auch die **Zingdurus** oder **Springechsen** gezähmt, die als Reittiere dienen. Dabei handelt es sich um übermannsgroße Reptilien mit kräftigen Sprungbeinen, einem gehörnten Schädel und scharfen Krallen. Sie werden sowohl zum reinen Transport von Menschen als auch zur Jagd eingesetzt. Zur Beute gehören dabei unter anderem die **Dairibis**, die man im Norden auch als **Höhlen-Einhörner** kennt. Diese recht scheuen und nur wenige Spann großen Monocorne sind perfekt an das Leben unter Tage angepasst und kommen nur nachts an die Oberfläche. Sie können auch gezähmt werden und sind dann ihrem Ersatzrudel gegenüber sehr anhänglich.

An den Tafelbergen der Narkramar kann man auf die **Feykazza** oder **Federechsen** treffen, die jeden echten oder vermeintlichen Eindringling unaufhörlich angreifen. Aufgrund ihres Federkleids an den Vorderbeinen und Rücken werden sie manchmal auch den Vögeln zu gerechnet – und sind aufgrund der Schönheit der Federn auch eine beliebte Jagdbeute. Ähnlich ist es bei den **Mondschwärmern**, die ebenfalls an den Tafelbergen nisten. Sie saugen durch ihren einzelnen langen Zahn, der auch als medizinisches Werkzeug beliebt ist, das Blut ihrer Opfer aus.

Nur selten zu sehen sind der **Trichterwurm**, eine Art großer Schlange, die am Boden selbstgegrabener Trichter auf unaufmerksame Beute lauert, und der recht friedliche **Sandrochen**, der sich „schwimmend“ durch den feinen Sand der Inneren Narkramar bewegt und bis zu 6 Schritt groß werden kann. Beinahe allgegenwärtig sind hingegen die **Wamuqs** oder **Narkram-Geier**, die als Aasvögel schon auf weite Entfernung die Lage von Kadavern ankündigen. Dadurch locken sie gelegentlich auch **Hesenkraas** an, übermannsgroße Laufvögel, die besonders bei großem Durst in Raserei verfallen können.

Ein wichtiger Rohstoff der Narkramar ist die **Narkramratte**, aus deren zermahlenen Überresten ein Gewürz gewonnen wird, dass beispielsweise die giftigen Fische und Algen der Haratta erst genießbar macht. Inzwischen werden die Tiere in vielen Eshbathya gezielt gezüchtet. Ebenfalls von wirtschaftlicher Bedeutung sind die **Schwefelmuscheln** entlang des Flusses, aus deren Inneren man die Schwefelperlen gewinnt. Sammler werden jedoch immer wieder von kleinen Rudeln der aggressiven **Schwefelmarder** angegriffen, die selbst für kleine Gruppen eine Gefahr darstellen.

Werte des Feykazza

Größe: 1,3 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU 14 IN 13 KO 9 KK 10
Biss: AT 13 TP 1W6+4 DK H
PA 9 INI 1W6+11 RS 2 WS 4
LE 20 AU 30 GS 3/10 MR 3 GW 6
Anzahl: 3W6 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +9, Angriff
Beute: Federn (1 Au), Nahrung (6 Rationen, wohlschmeckend)
Attribute: Fliegendes Wesen
Fertigkeiten: Sturzflug (5), Talent Freies Fliegen (12; 14/13/10), Talent Sinnenschärfe (9; 3/13/13)

Werte des Flugskorpions

Größe: 10 Finger **Gewicht:** 0,3 Stein
MU 12 IN 10 KO 6 KK 4
Stich: AT 13 TP 1W2 (+Gift) DK H
PA 7 INI 1W6+11 RS 1 WS 2
LE 10 AU 30 GS 2/13 MR 9 GW 7
Anzahl: 2W6+2 **Größenkategorie:** winzig
Jagd: +7, Angriff **Beute:** Gift (5 Ag)
Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Lähmung 3, Schaden 2)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1), Talent Sinnenschärfe (11; 2/10/10)

Werte des Ghaals

Größe: 1,8 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 800 Stein
MU 10 IN 12 KO 18
Hornstoß: AT 10 TP 1W6+3 DK H
PA 8 INI 1W6+7 RS 1 WS 9
LE 65 AU 100 GS 10 MR 0/10 GW 6 LO 5 (max. 19)
Tragkraft: 180 Stein **Preis:** 12 Au
Ausbildungsformen: Tragtier
Anzahl: 3W6 **Größenkategorie:** groß **Jagd:** +5, Flucht
Beute: Hörner (3 Ag), Leder (1 Au), Nahrung (300 Rationen, zäh)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (9; 2/12/12), Trampeln (3), Überrennen (2; Hornstoß)

Werte des Hesenkraas

Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 90 Stein
MU 12 IN 13 GE 14 KO 16 KK 13
Schnabel: AT 14 TP 1W6+6 DK HNS
PA 8 INI 1W6+9 RS 1 WS 8
LE 40 AU 60 GS 13 MR 5 GW 13
Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +8, Angriff
Beute: Federn (3 Ag), Nahrung (20 Rationen, wohlschmeckend), Schnabel (2 Au)
Attribute: Raserei (6; wenn durstig)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Sinnenschärfe (13; 3/13/13)

Werte des Kinderstuben-Skorpion-Muttertiers

Größe: 1 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 15 Stein
MU 12 IN 13 KO 10
Scheren: AT 11 TP 1W6+2 DK H
Stachel: AT 6 TP 1W6+1 (+Gift) DK HN
PA 3 INI 1W6+9 RS 3 WS 5
LE 35 AU 30 GS 6 MR 8 GW 7
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +7, Angriff **Beute:** Gift (1 Au)
Attribute: Gift (Schaden 3)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Stich), Talent Sinnenschärfe (11; 3/13/13)

Werte des Kinderstuben-Skorpion-Jungtiers

Größe: 3 Finger Körperlänge **Gewicht:** 2 Skrupel
MU 10 IN 8 KO 4
Stich: AT 5 TP 1W2 (+Gift) DK H
PA 3 INI 1W6+16 RS 1 WS 2
LE 10 AU 22 GS 8 MR 8/4 GW 1
Anzahl: 2W6 **Größenkategorie:** winzig
Jagd: +11, Flucht **Beute:** keine
Attribute: Gift (Schaden 1)
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 2/11/11)



Werte des Mondschwärmers

Größe: 0,4 Schritt **Gewicht:** 3 Stein
MU 8 **IN 11** **KO 9** **KK 7**
Biss: **AT 12** **TP 1W3** **DK H**
PA 5 **INI 1W6+10** **RS 0** **WS 2**
LE 8 **AU 40** **GS 14** **MR 5** **GW**
Anzahl: 2W6+2 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +13, Flucht **Beute:** Zahn (2 Au)
Attribute: Fliegendes Wesen, Lebensraub (1), Nachtsicht, Tagblind
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Freies Fliegen (9; 8/15/7),
Talent Schleichen (8; 8/11/15), Talent Sinnenschärfe (9; 3/11/11)

Werte des Sandrochens

Größe: 6 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 350 Stein
MU 11 **IN 13** **KO 18**
Biss: **AT 14** **TP 2W6+3** **DK H**
PA 6 **INI 1W6+12** **RS 3** **WS 9**
LE 120 **AU 200** **GS 10** **MR 8/14** **GW 7**
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß
Jagd: +11, Flucht **Beute:** Leder: (3 Au), Nahrung (50 Rationen)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (9; 3/13/13), Verbeißen (2)

Werte des Schwefelmarders

Größe: 0,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 5 Stein
MU 11 **IN 13** **KO 13**
Biss: **AT 13** **TP 1W6+4** **DK H**
Schwefelstrahl: **FK 6** **RW -1/2/3/-** **TP Gift**
PA 5 **INI 1W6+14** **RS 1** **WS 6**
LE 22 **AU 40** **GS 11** **MR 3** **GW 7**
Anzahl: 1W6+4 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +8, Angriff **Beute:** Leder (2 Ag)
Attribute: Gift (Lähmung 2), Immunität (Gift)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (11; 4/13/13),
Verbeißen (2)

Werte des Silamari

Größe: 4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 80 Stein
MU 12 **IN 12** **KO 12**
Zangen: **AT 15** **TP 1W6+5** **DK H**
PA 12 **INI 1W6+11** **RS 3** **WS 6**
LE 40 **AU 200** **GS 14** **MR 18** **GW 15** **LO 0** (max. 14)
Ausbildungsformen: Kampftier
Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +11, Angriff **Beute:** Zangen (2 Au)
Attribute: Fliegendes Wesen
Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (18; 12/15/13),
Talent Sinnenschärfe (9; 3/12/12), Verbeißen (3)

Werte der Speiwanze

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 80 Stein
MU 14 **IN 10** **KO 12** **KK 12**
Zangen: **AT 16** **TP 1W6+5** **DK H**
Giftstrahl: **AT 10** **RW -1/2/3/-** **TP Gift**
PA 5 **INI 1W6+10** **RS 3** **WS 6**
LE 65 **AU 200** **GS 10/4** **MR 18** **GW 12**
Anzahl: 1W3 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +6, Angriff **Beute:** Gift (1 Au), Zangen (1 Au)
Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Schaden 4)
Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (4; 14/12/12),
Talent Sinnenschärfe (10; 2/10/10), Verbeißen (3; Zangen)

Werte des Tausendfüßlers

Größe: 15 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 6 Quader
MU 11 **IN 11** **KO 24**
Biss: **AT 5** **TP 4W6+6** **DK H**
Tritt: **AT 8** **TP 2W6+2** **DK N**
PA 2 **INI 1W6+5** **RS 8** **WS 12**
LE 200 **AU 600** **GS 6** **MR 14** **GW 17** **LO 3** (max. 17)
Tragkraft: 1 Quader **Preis:** 500 Au
Ausbildungsformen: Tragtier
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß
Jagd: +13, Flucht
Beute: Nahrung (1.000 Rationen, bitter), Schuppen (10 Au)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Tritt), Talent Sinnenschärfe (5; 2/11/11),
Trampeln (7)

Werte des Trichterwurms

Größe: 5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 90 Stein
MU 13 **IN 14** **KO 17**
Biss: **AT** **TP 1W6+3 (+Gift)** **DK H**
PA 4 **INI 1W6+10** **RS 5** **WS 10**
LE 50 **AU 20** **GS 3** **MR 8** **GW 13**
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß
Jagd: +15, Angriff
Beute: Duftstoff (2 Au), Gift (4 Au), Nahrung (15 Rationen, salzig), Schuppen (3 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 5), Nachtsicht, Tagblind
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Hinterhalt (14), Talent Sich Verstecken (24; 13/14/10), Talent Sinnenschärfe (9; 2/14/14), Verbeißen (2)

Werte des Wamuqs

Größe: 1,6 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
MU 10 **IN 13** **GE 12** **KO 12** **KK 12**
Schnabel: **AT 12** **TP 1W6+4** **DK H**
PA 7 **INI 1W6+8** **RS 1** **WS 7**
LE 21 **AU 120** **GS 1/16** **MR 3** **GW 4**
Anzahl: 1W6+2 **Größenkategorie:** klein
Jagd: +4, Flucht **Beute:** Federn (2 Pk)
Attribute: Fliegendes Wesen, Krankheitsüberträger (VW20: 1-15
Schlachtfeldfieber, 16-20 Lutas), Resistenz (Gift, Krankheiten)
Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (8; 10/12/12), Talent Sinnenschärfe
(14; 4/13/13)

Werte des Zingduru

Größe: 3,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 150 Stein
MU 12 **IN 13** **GE 15** **KO 14** **KK 16**
Krallen: **AT 11** **TP 2W6+2** **DK HN**
PA 7 **INI 1W6+12** **RS 2** **WS 7**
LE 60 **AU 70** **GS 12** **MR 0/8** **GW 12** **LO 4** (max. 18)
Tragkraft: 110 Stein **Preis:** 120 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier
Anzahl: 3W6+2 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +8, Flucht
Beute: Hörner (5 Au), Leder (2 Au), Nahrung (40 Rationen, salzig)
Attribute: keine
Fertigkeiten: Anspringen (4), Talent Sinnenschärfe (9; 4/13/13)



Sonstige Wüstentiere

Name	Lebensenergie	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Allassa-Ameise	2	+9, Flucht	5 (2/10/10)	Sekret (5 Pk)
Dairibi	10	+9, Flucht	8 (3/11/11)	Fell (1 Ag), Nahrung (3 Rationen)
Farbenweber-Spinne	6	+11, Flucht	5 (3/11/11)	Seide (1 Ag)
Narkamar-Termite	2	+16, Flucht	3 (2/9/9)	Speichel (1 Pk)
Narkamratte	8	+12, Flucht	8 (4/12/12)	Gewürz (1 Ag; getrocknete und zerriebene Ratte)

Kreaturen der südlichen Lande

Diese Lande rund um die See von Talaminas zeichnen sich alle durch einen mehr oder minder dichten Baumbestand aus und umfassen großteils durch natürliche Barrieren wie Gebirge oder Meere voneinander getrennte Habitats. Dadurch kommen etwa auf den einzelnen Inseln des Archipels von Talaminas sehr unterschiedliche Kreaturen vor, auch kann es hier zu Riesen- und Zwergwuchs kommen. Hier soll daher nur eine kurze Übersicht über besonders prägende Kreaturen dieser Region gegeben werden, auch wenn diese nicht zwingend auf allen Inseln vorkommen müssen.

An klassischem Jagdwild gibt es auf den meisten Inseln des Archipels eher kleinere Arten, die mit dem oft eher begrenzten Lebensraum besser klarkommen. Neben den allgegenwärtigen Flughörnchen und kleineren Nagetieren ist hier vor allem das zierliche Khartur oder Insel-Einhorn zu nennen, dass sich tagsüber meist in Erdhöhlen verbirgt und nachts auf der Suche nach Nahrung durch die Wälder streift. Vor allem an den Küsten der See von Talaminas sowie auf den größeren Inseln lebt der große Gabelhirsch, ein imposantes und recht kräftiges Tier mit weit ausladendem Geweih.

Zu den bedeutendsten warmblütigen Raubtieren des Archipels und der angrenzenden Küsten gehört der in Rudeln jagende und recht große Küstenwolf, der zwar vornehmlich an Land lebt, aber auch mehrere Meilen schwimmend zurücklegen kann. Daneben ist vor allem der Baumpanther eine Erwähnung wert, der zwar aufgrund seines weichen und schön gezeichneten Fells von den Kerrishitern auf einigen Inseln ausgetrieben wurde, aber in den tiefen Wäldern immer noch auf die Jagd geht.

Doch sind die warmblütigen Jäger auf den Inseln des Archipels in der Minderzahl, denn hier gibt es eine Vielzahl an arachniden Raubtieren und einige Gelehrte behaupten sogar, dass die Inseln früher ein Kernland der vielbeinigen Völker waren. Die befellte und ungiftige Springspinne ist etwa hundegroß und jagt in Rudeln, die auch vor menschlichen Reisegruppen nicht zurückschrecken. Die deutlich größere Höhlenspinne geht hingegen einzeln auf die Pirsch und dringt nachts auch in menschliche Siedlungen ein, ihr Gift ist jedoch als alchimistischer Grundstoff sehr begehrt. Eine der giftigsten Spinnen der Insel ist die Ingrasbraut, deren Gift einen denken lässt, dass man von innen heraus verbrennt. Sie wird in Tempeln gehalten und ihr Venom in geringster Dosierung genutzt, um Wahrträume der Götter zu erhalten. Der Baumspinner lebt vor allem in den dichten Wäldern der westlichen Inseln, wo er mitunter große Gebiete in fast undurchdringliche Netze einspinnt, die ein hervorragendes Rohmaterial für sehr stabile Seile ergeben. Manche Märchenerzähler behaupten, dass er mit seinen Netzen alte Relikte seiner ausgestorbenen Herren vor unliebsamen Blicken schützen will. Außerdem gibt es eine Vielzahl an kleineren und teils hochgiftigen Spinnen wie den unscheinbaren Witwenmacher, den Trollschreck mit seinem äußerst schmerzhaften aber nicht tödlichen Gift und den winzigen und in großen Mengen vorkommenden Schädelpringer.

Weitere Kreaturen der südlichen Lande

Folgende in diesen Landschaften heimischen Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Baumwürger	S. 51
Dornenspinne	S. 68
Federschlange	S. 76
Glutechse	S. 119
Grakialos	S. 93
Knochentürmer	S. 112
Schattengleiter	S. 154
Talaminas-Echse	S. 169
Talaminasfalke	S. 171
Talaminische Blutfliege	S. 173
Vulkanid	S. 192
Windwurm	S. 197

Anmerkung: Außer den hier genannten Tieren gibt es auch noch einige Kreaturen der nördlichen Lande, die ebenfalls im Süden leben und hier nicht noch einmal speziell genannt werden. Konsultieren Sie hierfür einfach die entsprechenden Angaben zu den Landschaftszonen auf Seite 214/215.

Werte des Baumpanthers

Größe:	2 Schritt Körperlänge	Gewicht:	100 Stein
MU 13	IN 12	KO 13	KK 14
Biss:	AT 13	TP 2W6+2	DK H
Klauen:	AT 15	TP 1W6+3	DK H
PA 9	INI 1W6+12	RS 2	WS 7
LE 38	AU 45	GS 13	MR 1/6
GW 11			
Anzahl:	1	Größenkategorie:	normal
Jagd:	+14, Angriff	Beute:	Fell (4 Au), Nahrung (25 Rationen, zäh)
Attribute:	Nachtsicht		
Fertigkeiten:	Hinterhalt (10), Talent Schleichen (9; 13/12/13), Talent Sich Verstecken (13; 13/12/13), Talent Sinnenschärfe (9; 5/12/12)		

Werte des Baumspinners

Größe:	1 Schritt Durchmesser	Gewicht:	20 Stein
MU 11	IN 14	KO 8	KK 10
Biss:	AT 10	TP 1W6+2 (+Gift)	DK H
PA 5	INI 1W6+10	RS 2	WS 4
LE 18	AU 20	GS 7	MR 8
GW 6			
Anzahl:	2W6	Größenkategorie:	klein

Jagd: +5, Angriff **Beute:** Netz (1 Au), Nahrung (4 Rationen)

Attribute: Gift (Schlaf 1), Nachtsicht

Fertigkeiten: Netz (6), Talent Sinnenschärfe (8; 4/14/14)

Werte der Höhlenspinne

Größe: 1,6 Schritt Durchmesser **Gewicht:** 35 Stein

MU 13 **IN** 11 **KO** 14 **KK** 14

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+4 (+Gift) **DK** H

PA 7 **INI** 1W6+11 **RS** 2 **WS** 7

LE 25 **AU** 20 **GS** 5 **MR** 9/8 **GW** 8

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +8, Angriff **Beute:** Gift (2 Au), Nahrung (8 Rationen)

Attribute: Gift (Lähmung 3; Schaden 1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Hinterhalt (5), Talent Sich Verstecken (9; 13/11/12), Talent Sinnenschärfe (11; 2/11/11)

Werte der Ingrasbraut

Größe: 0,6 Schritt Durchmesser **Gewicht:** 15 Stein

MU 12 **IN** 12 **KO** 11 **KK** 10

Biss: **AT** 17 **TP** 1W6+2 (+Gift) **DK** H

PA 11 **INI** 1W6+12 **RS** 1 **WS** 6

LE 16 **AU** 20 **GS** 10 **MR** 6 **GW** 14

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein

Jagd: +11, Flucht **Beute:** Gift (6 Au)

Attribute: Gift (Schaden 8)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Sinnenschärfe (7; 3/12/12)

Werte des Küstenwolfs

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 120 Stein

MU 14 **IN** 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

Biss: **AT** 11 **TP** 2W6+2 **DK** H

Pranken: **AT** 15 **TP** 1W6+3 **DK** HN

PA 6 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 8

LE 32 **AU** 40 **GS** 10/6 **MR** 1/2 **GW** 10

Anzahl: 3W6 **Größenkategorie:** normal

Jagd: +7, Angriff **Beute:** Fell (1 Au), Nahrung (30 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (4)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Pranken), Talent Schwimmen (5; 14/12/14), Talent Sinnenschärfe (9; 4/12/12), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Schädelpringers

Größe: 1 Finger Durchmesser **Gewicht:** 0,1 Stein

MU 16 **IN** 11 **KO** 6

Biss: **AT** 6 **TP** 1W3 (+Gift) **DK** H

PA 4 **INI** 1W6+13 **RS** 0 **WS** 1

LE 4 **AU** 8 **GS** 8 **MR** 8/4 **GW** 5

Anzahl: 5W20 **Größenkategorie:** winzig

Jagd: +5, Angriff **Beute:** keine

Attribute: Gift (Lähmung 1, Schaden 2)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 2/11/11)

Werte der Springspinne

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 25 Stein

MU 13 **IN** 10 **KO** 10 **KK** 9

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+14 **RS** 1 **WS** 5

LE 18 **AU** 22 **GS** 10 **MR** 8 **GW** 6

Anzahl: 2W6+3 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +6, Angriff **Beute:** Nahrung (2 Rationen)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Anspringen (3), Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (8; 2/10/10)





Werte des Trollscheckers

Größe: 0,2 Schritt Durchmesser **Gewicht:** 1 Stein
MU 15 **IN** 12 **KO** 10
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+1 (+Gift) **DK** H
PA 7 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 5
LE 14 **AU** 10 **GS** 12 **MR** 6 **GW** 5
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +7, Angriff **Beute:** Gift (2 Ag)
Attribut: Gift (Schaden 1)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Sinnenschärfe (7; 2/12/12)

Werte des Witwenmachers

Größe: 0,1 Schritt Durchmesser **Gewicht:** 0,5 Stein
MU 11 **IN** 11 **KO** 8
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 4
LE 10 **AU** 14 **GS** 10 **MR** 8 **GW** 7
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr klein
Jagd: +15, Flucht **Beute:** Gift (2 Au)
Attribut: Gift (Schaden 4)
Fertigkeiten: Hinterhalt (10), Talent Sinnenschärfe (9; 3/11/11)

Sonstige Tiere des Südens

Name	Lebensenergie	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Flughörnchen	5	+6, Flucht	7 (4/13/13)	Fell (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Gabelhirsch	24	+8, Flucht	9 (3/12/12)	Fell (7 Ag), Geweih (8 Ag), Nahrung (9 Rationen)
Khatur	12	+9, Flucht	7 (4/12/12)	Fell (2 Ag), Horn (2 Ag), Nahrung (4 Rationen)

Kreaturen der Meere

Die myranischen Meere unterteilen sich vor allem in das weite Thalassion, das im Binnenland gelegene Meer der Schwimmenden Inseln und die See von Talaminas im tiefen Süden. Diese großen Seegebiete bieten die Lebensgrundlage für unzählige Arten von Fischen, Meeressäugern und Reptilien, sowie für manch seltsamere Kreatur.

Weitere Kreaturen der Meere

Folgende in den Meeren Myranors heimische Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Ghurik	S. 89
Gischtwurm	S. 90
Hornhai	S. 100
Knochentürmer	S. 112
Mahalikrokodil	S. 120
Mangrovenwurm	S. 169
Riesenseestern	S. 149
Schattengründer	S. 155
Talaminas-Wurm	S. 169
Thalassische Hydra	S. 177
Tiivi	S. 180

Die größte Gruppe unter den Meeresbewohnern bilden natürlich die Fische, die auch Lebensgrundlage für viele in Küstennähe lebende Myraner sind. Von besonderer Bedeutung als Speisefische sind hierbei die in riesigen Schwärmen lebenden *Thalasse*, die nahrhaften *Dotterbutt* und *Ollabutt*, der wehrhafte *Hornhecht*, der weit verbreitete *Göldenfisch* und die wohlschmeckende *Limande*. Als Delikatessen werden *Ephardspfeil* und *Goldzunge* geschätzt, aber auch der bunte räuberische *Horasschleier*.

Deutlich gefährlicher sind da schon die verschiedenen *Haie*, wie etwa der in Küstennähe lebende *Brackhai* oder der sehr häufige *Streifenhai*. Im Meer der Schwimmenden Inseln leben die *Jagdhäie*, die trotz ihrer großen Wildheit von den Abishai abgerichtet werden. Einer der gefährlichsten Vertreter der Art, mit Sicherheit aber der größte, ist der *Jaguarhai*, der nur in warmen und gemäßigten Meeren vorkommt und bis zu 20 Schritt lang werden kann.

Doch nicht nur als Futter und Räuber fungieren Fische in den weiten Meeren, gerade die untermeerischen Völker haben auch einige Arten als Nutztiere für sich entdeckt. Bei den Völkern des Meeres der Schwimmenden Inseln ist der schlanke *Oloruun* als Last- und Reittisch beliebt. Er kann nur im Brackwasser überleben und zeichnet sich durch bleichgrüne Schuppen und einen weißen Bauch aus. Sowohl in Brack- als auch in Meerwasser fühlt sich der am Meeresboden lebende *Gobo* wohl, der vor allem zum Tragen und Ziehen von Lasten abgerichtet wird und sehr zutraulich werden kann. Wenn er sich bedroht fühlt, bläst er sich zu etwa doppelter Körpergröße auf. Im Thalassion richten Rizzo und Nequaner gleichermaßen die gutmütigen *Skinta* als Reitrochen aus, die auch im ärgsten Kampfgetümmel noch ruhig bleiben. Mit diesen sanften Tieren verwandt sind die *Zitterrochen*, die in allen Meeren vorkommen, aber vor allem in der See von Talaminas häufig sind. Sie können Stromschläge aussenden, mit denen sie ihre Beute lähmen und die selbst für Menschen gefährlich werden können. Selbiges gilt auch für den *Stachelrochen*, auch wenn dieser eher aufgrund seines Giftes und des langen Schwanzstachels von Schwimmern gemieden werden sollte.

Während die gewöhnlichen *Muränen* in manchem Riff leben und nur in Ausnahmefällen für einen Humanoiden eine Gefahr darstellen, sind die *Zackenmuränen* deutlich angriffslustiger und auch größer als ihre kleineren Artgenossen. Da ihre Kiemen als Delikatesse gelten, wird ihnen immer wieder nachgestellt. Eher Räuber als Beute sind hingegen die fast 4 Schritt langen *Raubmuränen*, von denen die Shindrabarer behaupten, dass besonders große Exemplare sogar kleinere Fischerboote komplett verschlucken könnten.



Eine tatsächliche Gefahr für Boote und sogar ganze Schiffe stellen die gefürchteten und manchmal auch gehörnten Seeschlangen dar, die mehrere dutzend Schritt lang werden können und denen manchmal eine Nähe zum gestürzten Haus Charybalis und ihrer finsternen Patronin nachgesagt wird. Ihre uralten Feinde sind die **Drachenschildkröten**, riesige Panzertiere von großer Weisheit und sanftem Gemüt. Sie leben vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln und gelten den Nequanern als heilig.

Ebenfalls zu den größeren Bewohnern der Meere zählen die **Wale**, die in unterschiedlichsten Arten gerade im Thalassion verbreitet sind. Während der *Grünwal* eher als Jagdbeute von Walfängern interessant ist und der *Delphin* manchen Seefahrern als Glückssymbol gilt, kann der *Pottwal* auch eine echte Gefahr darstellen. Dies gilt noch mehr für den *Blutwal*, der gezielt Boote und kleine Schiffe umstößt, um anschließend das Wasser mit dem Blut der Seeleute rot zu färben. Der *Hornwal*, auch als *Seekhardan* bekannt, ist hingegen nur für einzelne Schwimmer eine Bedrohung, sein langes Stirnhorn ist aber auch als alchemistische Ingredienz beliebt.

Unter den vielen Weichtieren der myranischen Meere ist die *Szirri-Szirri-Qualle* eines der bekanntesten Wesen. Sie kann sich über den Kopf eines Landbewohners stülpen und ihm somit Atemluft verleihen und selbst ausgedehnte Tauchgänge ermöglichen. Doch sollte man die Tiere niemals mit den ähnlich aussehenden **Feuerquallen** verwechseln, die für schwere Verletzungen sorgen können. In den Gewässern vor Makshapuram sieht man alle paar Jahre sogar mehrere Schritt große Tiere dieser Art, deren Herkunft bisher nicht geklärt werden konnte.

Auch diverse **Kraken** gehören zu den gefährlicheren Wesen der Meere, etwa der verschlagene *Krakenmolch*, der sich sogar kurze Strecken über Land bewegen kann und daher auch in meeresnahen Tümpeln zu finden ist. Die *Riesenkraken* kommen hingegen selten an die Oberfläche und sind eher eine Bedrohung für Risse und andere untermeerische Völker – aber mitunter greifen sie auch Schiffe an und versuchen, diese in die Tiefen zu ziehen.

Ebenfalls ein Schrecken der Seefahrer vor allem rund um die hjalding-schen Inseln ist der sogenannte **Mjalmarmar**, eine riesenhafte und höchst aggressive Krabbenart, die für ihre wilden und unprovokierten Angriffe auf Schiffe bekannt ist. Gelegentlich trifft man den Mjalmarmar auch in südlicheren Breiten, er scheint den Norden jedoch zu bevorzugen.

Werte des Blutwals

Größe: 9 Schritt **Gewicht:** 6,5 Quader
MU 15 **IN** 12 **KO** 18
Biss: **AT** 13 **TP** 3W6+4 **DK** HN
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 13
LE 100 **AU** 200 **GS** 18 **MR** 0/4 **GW** 17
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß
Jagd: +14, Angriff **Beute:** Nahrung (1.500 Rationen), Tran (15 Au)
Attribute: Raserei (3), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Sturmangriff (4), Talent Schwimmen (12; 15/12/18), Talent Sinnenschärfe (9; 5/12/12), Verbeißen (3)

Werte der Drachenschildkröte

Größe: 10 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 20 Quader
MU 15 **IN** 18 **KO** 30
Biss: **AT** 13 **TP** 4W6+8 **DK** H
Tritt: **AT** 16 **TP** 3W6+2 **DK** HN
PA 4 **INI** 1W6+7 **RS** 10 **WS** 16
LE 300 **AU** 350 **AE** 120 **GS** 5/8 **MR** 6/18 **GW** 20
Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß
Jagd: +22, Flucht
Beute: Schildpatt (50 Au), Nahrung (2.500 Rationen), Panzer (500 Au)
Attribute: Amphibisches Wesen, Zusätzliche Kampfkraft (1)
Fertigkeiten: Niederwerfen (7; an Land), Talent Schwimmen (8; 15/8/30), Talent Sinnenschärfe (14; 11/18/18), Zauber: Spontanzauberei I (Zauberdauer), Spontanzauberei II (Zielobjekt), Spontanzauberei III (Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Luft (4; 15/15/13; Kontrolle über Element), E: Wasser (21; 15/15/13; Kontrolle über Element, Hellsicht, Reinigung, Transformation), E: Kraft (5; 15/15/13; Antimagie), E: Erkenntnis (9; 15/18/13; Beseelung), E: Harmonie (4; 15/18/13; Beseelung)

Werte der Feuerqualle

Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 3 Stein
MU 16 **IN** 10 **KO** 8
Nesseln: **AT** 8 **TP** 1W2 (+Gift) **DK** HNS
PA 2 **INI** 1W6+7 **RS** 0 **WS** 2
LE 10 **AU** 10 **GS** 4 **MR** 12/6 **GW** 4
Anzahl: 2W6 **Größenkategorie:** normal
Jagd: +7, Angriff **Beute:** keine
Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 3), Talent Schwimmen (4; 16/6/4), Talent Sinnenschärfe (4; 1/10/10), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: keine

Werte des Hais (Brack- oder Streifenhai)

Größe: 3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 500 Stein
MU 13 **IN** 12 **KO** 14
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+11 **RS** 2 **WS** 7
LE 50 **AU** 28 **GS** 14 **MR** 5/8 **GW** 12
Anzahl: 1W6 **Größenkategorie:** groß
Jagd: +9, Angriff **Beute:** Nahrung (150 Rationen), Tran (3 Au)
Attribute: Nachtsicht, Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (14; 13/13/13), Talent Sinnenschärfe (9; 3/12/12), Verbeißen (5)
Variante Jagdhai: LO I (max. 14), Ausbildungsform: Kampftier



Werte des Hornwals

Größe: 3 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 400 Stein

MU 13 IN 12 KO 13

Horn: AT 15 TP 1W6+4 DK HN

PA 6 INI 1W6+10 RS 2 WS 7

LE 38 AU 50 GS 16 MR 0/3 GW 13

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: Horn (7 Au), Nahrung (100 Rationen), Tran (5 Au)

Attribute: Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Sturmangriff (6), Talent Schwimmen (13; 13/14/11),

Talent Sinnenschärfe (7; 4/12/12)

Werte des Jaguarhais

Größe: 20 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 20 Quader

MU 15 IN 10 KO 30

Biss: AT 16 TP 3W6+6 DK HN

PA 3 INI 1W6+10 RS 3 WS 10

LE 190 AU 50 GS 16 MR 5/10 GW 19

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Gebiss (5 Au), Leder (10 Au), Nahrung (3.000 Rationen, bitter)

Attribute: Nachtsicht, Raserei (6), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 15/10/26),

Talent Sinnenschärfe (8; 2/10/10), Verbeißen (3)

Werte des Krakenmolches

Größe: 3 Schritt Rumpflänge **Gewicht:** 4 Quader

MU 15 IN 12 KO 13 KK 17

Biss: AT 8 TP 1W6+5 DK H

Tentakel: AT 14 TP 1W6 DK HNSP

PA 4 INI 1W6+10 RS 1 WS 8

LE 100 AU 60 GS 2/9 MR 10/15 GW 14

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +15, Angriff **Beute:** Nahrung (300 Rationen; nur Tentakel)

Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Zusätzliche Kampfaction (2)

Fertigkeiten: Hinterhalt (8), Talent Schwimmen (7; 15/13/17),

Talent Sinnenschärfe (9; 4/12/12), Umreißen (3; Tentakel), Umschlingen

(4; Tentakel), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Mjalmars

Größe: 5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 600 Stein

MU 16 IN 12 KO 19

Hieb: AT 9 TP 4W6 DK HN

PA 3 INI 1W6+11 RS 7 WS 10

LE 75 AU 40 GS 2/8 MR 6/8 GW 13

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Nahrung (200 Rationen, Delikatesse), Panzer (1 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Niederwerfen (5; an Land), Sturmangriff (3;

im Wasser), Talent Schwimmen (7; 16/10/20), Talent Sinnenschärfe

(9; 2/12/12)



Werte der Raubmuräne

Größe: 3,8 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 150 Stein

MU 13 IN 12 KO 14

Biss: AT 14 TP 1W6+3 (+Gift) DK HN

PA 7 INI 1W6+11 RS 1 WS 7

LE 36 AU 60 GS 12 MR 5/10 GW 11 LO 0 (max. 10)

Ausbildungsformen: Kampftier

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +11, Angriff **Beute:** Leder (2 Au), Nahrung (50 Rationen)

Attribute: Gift (Schaden 1), Nachtsicht, Raserei (5), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4), Hinterhalt (10), Talent Schwimmen

(12; 13/13/13), Talent Sinnenschärfe (11; 3/12/12), Verbeißen (4)

Werte der Riesenkrake

Größe: 6 Schritt Rumpflänge **Gewicht:** 10 Quader

MU 16 IN 11 KO 19

Biss: AT 8 TP 3W6+6 DK H

Tentakel: AT 14 TP 1W6+2 DK HNSP

PA 3 INI 1W6+9 RS 1 WS 10

LE 300 AU 100 GS 9 MR 10/18 GW 17

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß

Jagd: +19, Angriff **Beute:** Nahrung (2.000 Rationen; nur Tentakel)

Attribute: Nachtsicht, Tagblind, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampf-

aktion (2)

Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 16/10/20), Talent Sinnenschärfe

(7; 2/11/11), Umschlingen (4; Tentakel)

Werte der Seeschlange

Größe: 30 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 35 Quader

MU 19 IN 12 KO 24

Biss: AT 11 TP 4W6+8 DK HNSP

PA 4 INI 1W6+10 RS 3 WS 15

LE 350 AU 150 GS 10 MR 15 GW 20

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß

Jagd: +19, Angriff **Beute:** Schuppen (20 Au), Zähne (3 Au)

Attribute: Nachtsicht, Raserei (6), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Talent Schwimmen (12; 19/13/22), Sinnenschärfe (7; 3/12/12)

Werte des Stachelrochens

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 100 Stein

MU 13 IN 12 KO 14

Biss: AT 12 TP 1W6+2 DK H

Stachel: AT 8 TP 1W6+4 (+Gift) DK HN

PA 9 INI 1W6+12 RS 1 WS 7

LE 30 AU 34 GS 10 MR 5 GW 10

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** normal

Jagd: +7, Angriff

Beute: Gift (3 Au), Leder (1 Au), Nahrung (20 Stein)

Attribute: Gift (Lähmung 4, Schaden 1), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Stachel), Talent Schwimmen

(11; 13/14/9), Talent Sinnenschärfe (3/12/12)

Werte der Zackenmuräne

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 50 Stein

MU 13 IN 11 KO 10

Biss: AT 12 TP 1W6+2 DK H

PA 6 INI 1W6+13 RS 0 WS 5

LE 22 AU 30 GS 10 MR 5/8 GW 7

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +8, Angriff **Beute:** Kiemen (3 Au), Nahrung (15 Rationen)

Attribute: Gift (Schaden 2), Raserei (2), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Hinterhalt (10), Verbeißen (3)



Werte des Zitterrochen

Größe: 4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 250 Stein
MU 11 **IN** 14 **KO** 13
Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Stromschlag: **FK** 16* **RW** -** **TP** 2W6
PA 3 **INI** 1W6+7 **RS** 1 **WS** 7
LE 48 **AU** 40 **GS** 8 **MR** 5/8 **GW** 7

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Leder (5 Ag)

Attribute: Nachtsicht, Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Talent Schwimmen (7; 11/12/10),
Talent Sinnenschärfe (5; 3/14/14)

*diese Angriffsform kann nur alle 6 KR genutzt werden.

**pro 2 Schritt Entfernung vom Zitterrochen sinkt die Schadenswirkung um 1 Punkt.

Sonstige Meerestiere

Name	Lebensenergie	Ausbildung	LO (max.)	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Delphin	45	Jagdtier	4 (20)	+16, Flucht	16 (6/13/13)	Leder (1 Au), Nahrung (70 Rationen), Tran (3 Au)
Dotterbutt	8	-	-	+6, Flucht	7 (2/12/12)	Nahrung (2 Rationen)
Ephardspfeil	14	-	-	+11, Flucht	13 (2/13/13)	Nahrung (4 Rationen, Delikatesse)
Goldzunge	7	-	-	+5, Flucht	11 (2/13/13)	Nahrung (2 Rationen, Delikatesse)
Gobo	40	Tragtier (TK 100) Zugtier (ZK 200)	6 (17)	+7, Flucht	9 (3/13/13)	Nahrung (100 Rationen)
Güldenfisch	9	-	-	+3, Flucht	7 (2/12/12)	Nahrung (3 Rationen)
Grünwal	300	-	-	+11, Flucht	7 (5/13/13)	Nahrung (10.000 Rationen), Tran (30 Au), Walbein (10 Au)
Horasschleier	7	-	-	+8, Flucht	11 (3/12/12)	Nahrung (2 Rationen)
Hornhecht	12	-	-	+11, Flucht	9 (2/13/13)	Nahrung (6 Rationen)
Limande	4	-	-	+5, Flucht	8 (2/13/13)	Nahrung (1 Ration, wohlschmeckend)
Muräne	14	-	-	+9, Flucht	8 (3/12/12)	Nahrung (3 Rationen)
Ollabutt	4	-	-	+4, Flucht	6 (2/12/12)	Nahrung (1 Ration)
Oloruun	45	Reittier, Tragtier (TK 120)	8 (20)	+6, Flucht	9 (4/12/12)	Nahrung (60 Rationen)
Skinta	60	Reittier (TK 95)	5 (20)	+11, Flucht	8 (3/12/12)	Leder (1 Au), Nahrung (30 Rationen)
Szirri-Szirri-Qualle	5	-	-	+8, Flucht	3 (2/11/11)	keine
Thalasse	6	-	-	+2, Flucht	11 (2/13/13)	Nahrung (2 Rationen)

Kreaturen der Lüfte

Die Bewohner des myranischen Luftraums lassen sich selten auf einzelne Lebensräume beschränken, können ihre Flügel sie doch auch in weit entfernte Landstriche tragen.

Dennoch soll hier ein kurzer Überblick über einige der besonders verbreiteten und bekannten flugfähigen Arten gegeben werden.

Weitere Kreaturen der Lüfte

Folgende fliegenden Wesen werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und werden daher hier nicht näher behandelt:

Amethyst-Raubwespe	S. 45
Blender	S. 53
Blutauschfliege	S. 58
Donnerschlange	S. 66
Drachen allgemein	S. 69
Drachenechse	S. 72
Federschlange	S. 76
Grakialos	S. 93
Himmelsdrache	S. 97
Karchysi	S. 107
Knochenfalter	S. 111

Purpurwurm	S. 140
Riesendrache	S. 146
Rubin-Raubwespe	S. 45
Schattengleiter	S. 154
Schimmervogel	S. 47
Stahlfalke	S. 163
Sturmeule	S. 166
Sturmwinddrache	S. 167
Talaminasfalke	S. 171
Talaminische Blutfliege	S. 173
Verkünder	S. 190
Windwurm	S. 197
Wyverna	S. 198
Xarthis	S. 199
Zaturius	S. 201
Zhirrach	S. 202



Fliegende Kreaturen haben etwas Faszinierendes an sich und nach der stadischen Lehre des Imperiums dienen viele von ihnen als Boten der Götter. Greifvögel wie *Adler*, *Falken*, *Habichte*, *Bussarde* und *Sperber* gelten als Lieblinge des allsehenden Brajan, manchmal tragen optimistische Würdenträger einen solchen Vogel als Zeichen ihrer Würde auf dem Handschuh ihrer Amtstracht. Der größte Vertreter dieser Art ist der *Felsadler* der hohen Gebirge, der gelegentlich auch Menschen angreift. Zu den *Aasvögeln*, die dem Nereton wohl gefallen, gehören in warmen Ländern die *Geier* und die gelbbraunen *Wamuqs*, im kühleren Norden die *Raben* und *Krähen*. Die in vielen Städten allgegenwärtigen *Tauben*, vor allem die *Goldtauben*, sind der Gyldara heilig, weil sie immer wieder nach Hause finden. Die *Schwalben* gelten als die Baumeister der Vogelwelt, da sie ihre korbformigen Nester in regelrechten Städten mit bis zu tausend Brutpaaren errichten. Entsprechend lieb sind sie der Siminia.

Unter den *Seevögeln* ist die *Möwe* besonders bekannt, doch auch *Albatrosse* und *Sturmvögel* sind hervorragende Segler und Flieger und darum dem Chrysir heilig. Die *Schreitvögel* wie *Ibisse*, *Reiher* und *Störche* gelten als Diener der Zatura, da sie das Ungeziefer fressen, dass die Ernte bedroht.

Die eitlen und farbenfrohen *Pfauen* und *Fasane* wie auch die jede Morgenröte begrüßenden *Hähne* mit ihrem bunten Gefieder werden derheiteren Raia zugeordnet, wobei gerade der Fasan auch Chrysirs Sohn Avas nahestehen soll. Die *Eulen* und *Käuze* als lautlose Jäger der Nacht sind die Boten des Pheronos und werden gerne von Amaunir für die nächtliche Beizjagd abgerichtet.

Die zweite große Gruppe fliegender Wesen sind die Insekten. Hier sind *Hornissen* und *Wespen* die wichtigsten von allen, denn sie sind dem Shinxir heilig, weil sie im disziplinierten Schwarm angreifen. Die *Bienen* oder *Immen* hingegen dienen der Göttin Mokossa als Herrin der fleißigen Arbeit, um ihres Honigs willen hält man Bienen bis hoch im Norden.

Alle Arten der bunten, tanzenden *Schmetterlinge* gelten als der Raia und ihrer Sendbotin Icanaria lieb, während die dunklen *Motten* und *Nachtfalter* mancherorts als Boten des Totengottes gelten. *Libellen* und *Stechjungfern* werden vielerorts mit den Geistern und Nymphen der Gewässer verbunden und können wie etwa im Falle der *Todesjungfer* oder der *Säbellibelle* durch Gift oder schiere Größe auch Menschen gefährlich werden. *Mücken* und *Moskito*s hingegen betrachtet man allgemein eher als Ungeziefer und Landplage.

An fliegenden Säugern gibt es nur wenige Arten, die nicht als Chimären erschaffen wurden. Sehr verbreitet sind allerdings *Fledermäuse* – darunter auch riesenhafte und blutrinkende Arten wie die *Vampirfledermaus* – und die scheuen *Flugfuchse*. Die letzteren, geheimnisvolle nächtliche Räuber mit spitzer Schnauze, großen Ohren und einem buschigen Schwanz, die sich gut zu vergeben wissen, sollen dem Diebesgott Phex nahestehen.

Die grauen oder braunen *Hippogryphen* sind fleischfressende Geißbewohner. Den Hinterleib eines stämmigen Kaltblutpferdes verbinden sie mit dem Kopf, den Schwingen und den Fängen eines Adlers. Sie sind gewandte Flieger und können auch geritten werden, wenn sie seit den ersten Lebenstagen von Hand aufgezogen und an den Reiter gewöhnt werden.

Ebenfalls in gebirgigen Regionen nisten *Harpyien*, seltsame Mischwesen mit dem Unterleib eines großen Greifvogels und einem stets weiblichen menschenähnlichen Oberkörper. Sie sind für ihr unberechenbares Verhalten gefürchtet, manche können sich aber auch durchaus in der Sprache der Menschen verständigen.

Zuletzt seien noch die *Luftwale* erwähnt: Über die Natur dieser riesenhaften, nur schemenhaft erahnbaren Luftgeschöpfe, die manchmal als Geister, manchmal als Sendboten der Götter betrachtet werden und denen man nachsagt, dass sie aus Gewitterwolken geboren werden, ist selbst myranischen Gelehrten nichts Genaueres bekannt.

Werte des Adlers

Größe: 1,1 Schritt **Gewicht:** 6 Stein
MU 14 **IN** 12 **KO** 12 **KK** 11
Schnabel: AT 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Krallen: AT 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+11 **RS** 2 **WS** 7
LE 16 **AU** 46 **GS** 1/20 **MR** 2/3 **GW** 6 **LO** 1 (max. 13)

Ausbildungsformen: Kampftier, Jagdtier

Anzahl: 1W2 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +14, Flucht **Beute:** Federn (3 Au), Nahrung (2 Rationen)

Attribute: Fliegendes Wesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Schnabel), Sturzflug (6; Krallen), Talent Freies Fliegen (14; 14/13/11), Talent Sinnenschärfe (17; 4/12/12)



Werte des Felsadlers

Größe: 2,6 Schritt **Gewicht:** 28 Stein
MU 16 **IN** 12 **KO** 17 **KK** 14
Schnabel: AT 9 **TP** 1W6+4 **DK** H
Krallen: AT 14 **TP** 1W6+3 **DK** HN
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 10
LE 26 **AU** 48 **GS** 1/21 **MR** 2/5 **GW** 10 **LO** 0 (max. 10)

Ausbildungsformen: Kampftier

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Federn (5 Au), Krallen (5 Ag), Nahrung (10 Rationen)

Attribute: Fliegendes Wesen

Fertigkeiten: Sturzflug (4; Krallen), Talent Freies Fliegen (13; 16/12/14), Talent Sinnenschärfe (15; 4/12/12)

Werte des Geiers

Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 10 Stein
MU 9 **IN** 12 **KO** 11 **KK** 10
Schnabel: AT 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Klauen: AT 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 6
LE 15 **AU** 20 **GS** 1/15 **MR** 2/3 **GW** 6

Anzahl: 2W6 **Größenkategorie:** klein

Jagd: +7, Flucht **Beute:** Federn (1 Pk)

Attribute: Fliegendes Wesen, Krankheitsüberträger (W20: 1-15 Schlachtfeldfieber, 16-20 Lutas)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Schnabel), Talent Freies Fliegen (11; 9/12/10), Talent Sinnenschärfe (14; 5/12/12)

Werte der Harpyie

Größe: 1,7 Schritt Gewicht: 45 Stein

MU 11 IN 13 GE 12 KO 13 KK 12

Klaunen: AT 14 TP 1W6+5 DK HN

PA 8 INI 1W6+10 RS 1 WS 7

LE 35 AU 50 GS 3/13 MR 12/5 GW 10

Anzahl: 2W6 Größenkategorie: normal

Jagd: +13, Angriff Beute: keine

Attribute: Fliegendes Wesen, Raserei (3)

Fertigkeiten: Sturzflug (4), Talent Freies Fliegen (11; 11/12/12),

Talent Sinnenschärfe (9; 6/13/13)

Werte des Hippogryphen

Größe: 1,8 Schritt Schulterhöhe Gewicht: 500 Stein

MU 13 IN 13 KO 16 KK 16

Schnabel: AT 11 TP 2W6+2 DK H

Klaunen: AT 14 TP 1W6+4 DK HN

PA 8 INI 1W6+11 RS 2 WS 8

LE 65 AU 110 GS 8/14 MR 8/10 GW 12 LO 1 (max. 17)

Tragkraft: 100 Stein Zugkraft: 200 Stein

Ausbildungsformen: Reittier, Zugtier

Anzahl: 1W3 Größenkategorie: groß

Jagd: +17, Angriff

Beute: Federn (8 Ag), Fell (8 Ag), Klaunen (1 Au), Nahrung (100 Rationen, zäh)

Attribute: Fliegendes Wesen, Raserei (2), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Schnabel), Sturzflug (4; Klaunen),

Talent: Freies Fliegen (16; 13/12/14), Talent Sinnenschärfe (15; 3/13/13)

Werte der Säbellibelle

Größe: 2 Schritt Körperlänge Gewicht: 6 Stein

MU 12 IN 10 KO 10 KK 11

Biss: AT 14 TP 1W6+3 DK HN

PA 10 INI 1W6+14 RS 2 WS 5

LE 18 AU 22 GS 1/13 MR 12/5 GW 8

Anzahl: 1W6+2 Größenkategorie: normal

Jagd: +11, Angriff Beute: Panzer (2 Ag)

Attribute: Fliegendes Wesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Freies Fliegen (14; 12/15/11),

Talent Sinnenschärfe (11; 2/10/10)

Werte der Todesjungfer

Größe: 4 Finger Gewicht: 4 Skrupel

MU 11 IN 11 KO 8 KK 4

Biss: AT 10 TP 1W2 (+Gift) DK H

PA 12 INI 1W6+17 RS 0 WS 1

LE 4 AU 8 GS 1/15 MR 12/2 GW 5

Anzahl: 2W6 Größenkategorie: winzig

Jagd: +9, Angriff Beute: Gift (3 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Lähmung 1, Schaden 4)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Freies Fliegen (15; 11/17/4),

Talent Sinnenschärfe (7; 2/11/11)

Werte der Vampirfledermaus

Größe: 0,7 Schritt Körperlänge Gewicht: 2 Stein

MU 11 IN 14 KO 10 KK 6

Biss: AT 11 TP 1W6 DK H

PA 5 INI 1W6+6 RS 0 WS 5

LE 10 AU 12 GS 1/11 MR 2 GW 5

Anzahl: 2W6+2 Größenkategorie: klein

Jagd: +11, Flucht Beute: Haut (3 Pk)

Attribute: Dunkelsicht, Fliegendes Wesen, Krankheitsüberträger

(W20: 1-10 Rascher Wahn, 11-15 Lutas, 16-20 Tollwut), Lebensraub (1),

Nachtsicht, Tagblind

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1), Talent Freies Fliegen (9; 11/15/6),

Talent Sinnenschärfe (8; 2/14/14), Verbeißen (3)

Kleinere Greifvögel

Name	Lebensenergie	Ausbildung	LO (max.)	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Bussard	10	Jagdtier	2 (14)	+11, Flucht	15 (3/12/12)	Federn (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Eule	8	Jagdtier	5 (18)	+8, Flucht	13 (4/12/12)	Federn (1 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Falke	11	Jagdtier	3 (16)	+9, Flucht	19 (4/13/13)	Federn (2 Ag), Nahrung (1 Ration)
Habicht	9	Jagdtier	3 (15)	+7, Flucht	15 (3/12/12)	Federn (7 Pk), Nahrung (1 Ration)
Sperber	8	Jagdtier	4 (15)	+6, Flucht	14 (3/13/13)	Federn (5 Pk), Nahrung (1 Ration)

Sonstige Lufttiere

Name	Lebensenergie	Ausbildung	LO (max.)	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
Albatros	16	-	-	+11, Flucht	14 (3/13/13)	Federn (1 Ag), Nahrung (6 Rationen)
Fasan	5	-	-	+5, Flucht	14 (2/12/12)	Federn (4 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Fledermaus	2	-	-	+8, Flucht	11 (4/14/14)	Fell (1 Pk)
Flugfuchs	13	-	-	+19, Flucht	19 (5/15/15)	Fell (1 Au), Nahrung (2 Rationen)
Goldtaube	4	-	-	+4, Flucht	9 (2/12/12)	Federn (4 Pk), Nahrung (1 Ration)
Ibis	10	-	-	+9, Flucht	10 (4/14/14)	Federn (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Kauz	7	-	-	+11, Flucht	13 (3/13/13)	Federn (6 Pk), Nahrung (2 Rationen)
Kräh	6	-	-	+3, Flucht	12 (5/13/13)	Federn (1 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Möwe	4	-	-	+3, Flucht	9 (2/12/12)	Federn (6 Pk), Nahrung (1 Ration)
Pfau	6	-	-	+6, Flucht	7 (3/12/12)	Federn (7 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Rabe	4	-	-	+4, Flucht	13 (5/14/14)	Federn (2 Ag), Nahrung (1 Ration)
Reiher	6	-	-	+7, Flucht	8 (3/13/13)	Federn (8 Pk), Nahrung (1 Ration)
Schwalbe	3	-	-	+4, Flucht	7 (2/13/13)	Federn (3 Pk), Nahrung (1 Ration)
Storch	10	-	-	+8, Flucht	11 (4/14/14)	Federn (2 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Sturmvogel	7	-	-	+5, Flucht	10 (2/13/13)	Federn (7 Pk), Nahrung (2 Rationen)

Myranische Nutztiere

Nutztiere werden vor allem gehalten, weil sie Milch, Wolle oder Eier liefern sollen oder weil man ihre Trag- und Zugkraft benötigt. Fleisch stammt entweder von alten oder kranken Exemplaren oder von Opfertieren, die in einem Tempel zu Ehren eines Gottes geschlachtet wurden. Daneben sind sie auch als Trag- und Zugtiere sowie als Reittiere im ganzen Kontinent beliebt, manche Tiere füllen aber auch sehr spezielle Anforderungen aus.

Auch wenn es natürlich diverse Nutztiere gibt, die vor allem Nahrung für die kulturschaffenden Völker des Kontinents liefern, werden in diesem Text in erster Linie jene Kreaturen vorgestellt, die für das Spiel in Myranor Relevanz haben könnten oder besonders fremdartig sind. Weitere Tiere wie gewöhnliche Ziegen, Hühner oder Schweine werden weiter unten in Kästen knapp zusammengefasst.

Weitere Nutztiere

Folgende Nutztiere werden weiter hinten in diesem Buch ausführlicher vorgestellt und daher hier nicht näher behandelt:

Brassachbüffel	S. 59
Danthrek	S. 64
Gargantua	S. 84
Gatorenschwein	S. 85
Goldband-Ortur	S. 134
Hurda	S. 102
Jharranoth	S. 106
Kobakan	S. 113
Lamuk	S. 116
Lurin	S. 119
Riesenskarabäus	S. 151
Schimmervogel	S. 47
Tiefenkeiler	S. 178
Vark	S. 187
Wantali	S. 196
Zhirrach	S. 202

Anmerkung: Daneben gibt es noch diverse in diesem Buch behandelte Wildtiere, die auch abgerichtet werden können, die aber nicht in größerer Zahl als Nutztiere gehalten werden und daher hier auch nicht aufgeführt werden. Diese finden Sie in den weiteren Übersichten und bei den einzeln beschriebenen Kreaturen.

Gerade Tragetiere sind in Myranor deutlich wichtiger als Fahrzeuge, denn abseits der großen Straßenverbindungen sind sie wesentlich nützlicher. Manche von ihnen können auch auf Pfaden geführt werden, wo jeder Lastkarren längst mit gebrochener Achse liegen geblieben wäre.

So sind die allgegenwärtigen **Mulis** oder **Maultiere** die wichtigsten Trag- und Reittiere Myranors und werden im gesamten Imperium in großer Zahl gezüchtet. Sie sind aus einer Verpaarung von Pferden und Eseln hervorgegangen und wurden vom Haus Phraisopos magisch modifiziert, um auch ihrerseits fruchtbar zu sein: Heute kann man sie mit Pferden, Eseln und Zebras kreuzen und sie mitunter auch in Freiheit antreffen. Ihr Fell ist meist schwarz, braun oder fahl

mit Zebrastrifen an den Beinen. In den meisten Landschaften außerhalb der Wüste und des ewigen Eises können die genügsamen und orientierungssicheren Tiere von den örtlichen Pflanzen leben und trotzdem große Lasten tragen. Ihre Trittsicherheit macht sie sehr gebirgstauglich. Sie werden ebenso als langsame, aber ausdauernde Reittiere wie als Last- und Zugtiere genutzt; so ziehen sie mitunter außer Pflügen auch Fuhrwerke und sogar Schienenwagen.

Weil Mulis so verbreitet sind, gibt es nur noch wenige Schläge "reinerassiger" **Pferde** in Myranor, die meist zu speziellen Zwecken gezüchtet werden: Besonders wichtig sind hünenhafte **Kaltblüter** mit über zwei Schritt Schulterhöhe, enorm stark behaarten Fesseln und einem unerschütterlichen Wesen. Sie dienen als Packpferde und als Arbeitspferde vor Karren und Kutschen, werden aber auch von den schwergerüsteten Kataphracts des Imperiums und manchen leonischen, minotaurischen und hjaldingschen Gepanzerten in die Schlacht geritten. **Vollblüter** sind besonders edle Pferde, die auf Eleganz und Schnelligkeit gezüchtet werden und vor allem bei Pferderennen zu sehen sind: manchmal werden sie aber auch von ihren reichen Besitzern vor Reisewagen gespannt.

Die myranischen **Hausesel** stammen von den wilden *Onagern* des zerklüfteten Berglandes von Xarxaron und der südwestlichen Ape-lioten ab, mit denen sie das graubraune Fell und die langen Ohren teilen. Sie brauchen nur wenig Futter und sind ausdauernd, tragkräftig, trittsicher und eigenwillig. Eselhengste sind für ihre Brünstigkeit berüchtigt.

Die gestreiften **Haus-Zebras** werden vor allem im südlichen Imperium und seinen Nachbarländern gehalten. Sie werden in Xarxaron und Tharpura, aber auch in Koromanthia und Demelion als Reit- und Zugtiere abgerichtet. Sie neigen allerdings ebenso wie ihre wilden Vettern zur Schreckhaftigkeit, sind weniger trittsicher als Maultiere, dafür allerdings etwas schneller.

Aus einer wehrhaften Unterart des eleganten und wilden Steppen-Einhorns wurde das **Reit-Einhorn** als Nutztier gezüchtet: Meist rein weiß oder schwarz, dient es vor allem als Reittier für die vornehmen Amaunir, denn anders als gewöhnliche Pferde scheut es nicht vor deren Geruch. Daher ist das Zureiten der Einhörner unter Amaunir ein beliebter athletischer Wettkampf. Als Last- oder Zugtiere lassen sich Reit-Einhörner kaum nutzen.

Es gibt auch in Myranor viele verschiedene Rassen von **Hunden**, so dass wir nur einige grundlegende Verwendungen angeben wollen: **Jagdhunde** sind bei allen Völkern verbreitet und zeichnen sich vor allem durch ihre gute Spürnase aus. Die ursprünglich von den Hjal-dingern gezüchteten **Hütehunde** haben einen gedrungenen, massigen Körperbau, große Hängeohren und ein dichtes, wolliges Fell. Sie schützen nicht nur die Herden vor Raubtieren, sondern dienen auch auf kurzen Strecken als robuste Trag- und Zugtiere, die kleine Packsättel tragen oder Karren ziehen. Mitunter werden sie auch eingesetzt, um Haus und Hof zu bewachen. Demgegenüber sind **Kampfhunde** nicht auf Wachsamkeit, sondern reine Kampfkraft und Schmerzunempfindlichkeit gezüchtet. Typisch sind ein massiger Bau und ein faltiger Kopf mit stumpfer Nase und breitem Maul. Man setzte sie primär bei Arenakämpfen gegeneinander gegen andere Tiere oder gegen Gladiatoren ein, manchmal werden sie aber auch im Krieg auf den Feind gehetzt. **Schlittenhunde** müssen vor allem ihrem Rudel treu und weitgehend unabhängig von ihrem Besitzer sein; ein Beschützerinstinkt ist ebenfalls unerwünscht. Stattdessen ist ein extremer Laufwille nötig und natürlich die körperliche Fähigkeit, auch bei extrem kalten Temperaturen gesund und aktiv zu bleiben. Als Spaßmacher werden die eher kleinen, aber gelehri-

gen und akrobatischen *Gaukelhunde* gezüchtet, während unter dem Sammelbegriff *Canillen* verschiedene kleine delikate Esshunde zusammengefasst werden, die oft mit erlesenen Speisen gefüttert und als Delikatessen kredenzt werden.

Ebenfalls zu Speisezwecken, wenn auch deutlich weniger schmackhaft, sind die in den Gassen der Armenviertel lebenden *Ranzhörner* oder *Gossen-Einhörner*, anhängliche, dickbäuchige Shadare, die ihren strengen Geruch an Fleisch, Milch und Wolle weitergeben. Auf Era'Sumu lebt die Unterart der Seidenshadare, deren feine Wolle zu Ritualgewändern versponnen wird.

Gerade in der hohen Gesellschaft vieler Völker sind Tiere beliebt, die bei der Jagd helfen. Je nach Region und Volk sind hierbei vor allem Falken und andere Greifvögel verbreitet, aber auch die bei den Amaunir oft verwendeten Eulen oder die Jagdlibellen der tropischen Lande.

Werte des Hausesels

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 320 Stein
MU 11 IN 12 GE 11 KO 11 KK 13
Biss: AT 8 TP IW6 DK H
Tritt: AT 7 TP IW6+1 DK N
PA 6 INI IW6+7 RS 1 WS 8
LE 45 AU 85 GS 8 MR 1/5 GW 3 LO 7 (max. 20)
Tragkraft: 110 Stein **Zugkraft:** 150 Stein
Preis: 80 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier

Größenkategorie: normal

Beute: Fell (1 Ag), Nahrung (90 Rationen)

Attribute: Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 5/12/12)

Werte des Haus-Zebra

Größe: 2,2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 300 Stein
MU 8 IN 13 GE 13 KO 12 KK 11
Biss: AT 7 TP IW6 DK H
Tritt: AT 8 TP IW6 DK N
PA 7 INI IW6+9 RS 1 WS 7
LE 32 AU 100 GS 11 MR 1/5 GW 3 LO 5 (max. 17)
Tragkraft: 120 Stein **Zugkraft:** 170 Stein
Preis: 200 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Zugtier

Größenkategorie: groß

Beute: Fell (1 Au), Nahrung (100 Rationen, zäh)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (8; 3/13/13)

Werte des Hundes

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 65 Stein
MU 10 IN 11 GE 12 KO 11 KK 9
Biss: AT 9 TP IW6+2 DK H
PA 7 INI IW6+9 RS 2 WS 5
LE 22 AU 70 GS 11 MR 1 GW 5 LO 7 (max. 20)
Preis: 7 Au

Ausbildungsformen: nach Variante

Größenkategorie: klein

Beute: Fell (5 Pk), Nahrung (10 Rationen)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Anspringen (1), Talent Sinnenschärfe (6; 3/11/11), Verbeißen (2)

Variante Gaukelhund: Ausbildungsform Gaukeltier, GE +2, GS +1, INI +2, PA +1, LE -5, AU -20

Variante Hütelhund: Ausbildungsform Hütetier, IN +2, KO +1, AT +2, LO +1, Sinnenschärfe +2

Variante Jagdhund: Ausbildungsform Jagdtier, MU +1, IN +1, GE +1, AT +2, LE +2, Gezielter Angriff (2), Verbeißen (+1)

Variante Kampfhund: Ausbildungsform Kampftier, MU +2, GE +1, AT +3, TP +1, LE +6, Gezielter Angriff (4), Verbeißen (+3)

Variante Schlittenhund: Ausbildungsform Zugtier, KO +2, IN +1, KK +1, GS +1, ZK 80 Stein

Werte des Mulis

Größe: 1,6 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 350 Stein
MU 12 IN 11 GE 11 KO 11 KK 13
Biss: AT 8 TP IW6 DK H
Tritt: AT 7 TP IW6+1 DK N
PA 6 INI IW6+8 RS 1 WS 8
LE 45 AU 85 GS 9 MR 1/5 GW 3 LO 8 (max. 20)
Tragkraft: 110 Stein **Zugkraft:** 160 Stein
Preis: 80 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier

Größenkategorie: normal

Beute: Fell (1 Ag), Nahrung (90 Rationen)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (6; 5/12/12)

Werte des Pferdes

Größe: 2,1 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 520 Stein
MU 12 IN 12 GE 12 KO 17 KK 17
Biss: AT 11 TP IW6 DK H
Tritt: AT 11 TP IW6+2 DK N
PA 8 INI IW6+9 RS 1 WS 9
LE 60 AU 110 GS 13 MR 1/8 GW 6 LO 7 (max. 20)
Tragkraft: 130 Stein **Zugkraft:** 250 Stein
Preis: 180 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier

Größenkategorie: groß

Beute: Leder (1 Ag), Nahrung (120 Rationen)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (7; 3/12/12)

Variante Kaltblut: Größe +0,3, Gewicht +380, KO +3, KK +8, AT/TP (alle) +1, PA -1, INI -1, WS +1, LE +20, GS -2, GW +1, TK +50, ZK +200, Preis +30, Fertigkeit Niederwerfen (1; Tritt)

Variante Vollblut: Größe -0,1, Gewicht -70, PA +1, INI +1, WS -1, LE -5, GS +2, LO -1, TK -15, ZK -100, Preis +40

Werte des Reit-Einhorns

Größe: 1,9 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 240 Stein
MU 11 IN 12 GE 13 KO 11 KK 13
Horn: AT 10 TP IW6+3 DK HN
PA 7 INI IW6+10 RS 1 WS 6
LE 30 AU 100 GS 14 MR 1/5 GW 5 LO 6 (max. 18)
Tragkraft: 100 Stein **Preis:** 160 Au

Ausbildungsformen: Reittier

Größenkategorie: groß

Beute: Fell (3 Ag), Horn (2 Au), Nahrung (70 Rationen, zäh)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Sturmangriff (2), Talent Sinnenschärfe (8; 3/12/12)



Weitere Nutztiere

Tier	Nutzung	Preis	Loyalität (Max.)	Tragkraft	Zugkraft	Bemerkungen
Blutbüffel	Fleisch, Reittier, Zugtier	150 Au	5 (18)	150 Stein	300 Stein	siehe auch Seite 20
Canille	Fleisch	7 Au	6 (20)	-	-	Delikatesse
Ente	Fleisch, Eier	2 Au	3 (16)	-	-	bei Amaunir beliebt
Eule	Jagdtier	4 Au	5 (18)	-	-	Nachtsicht, bei Amaunir beliebt
Falke	Jagdtier	5 Au	3 (16)	-	-	-
Gans	Fleisch, Eier, Wachtier	2 Au	4 (20)	-	-	-
Ghaal	Fleisch, Tragtier, Zugtier	12 Au	5 (19)	50 Stein	150 Stein	siehe auch Seite 27
Hauskatze	Jagdtier, Wachtier, Haustier	3 Au	5 (17)	-	-	-
Hausrind	Fleisch, Milch, Tragtier, Zugtier	18 Au	8 (20)	75 Stein	150 Stein	-
Hausschwein	Fleisch	10 Au	7 (20)	-	-	oft halbwild, bei Hjaldingern beliebt
Hochlandrind	Fleisch, Milch	13 Au	7 (18)	-	-	-
Huhn	Fleisch, Eier	2 Au	4 (19)	-	-	-
Jagdlibelle	Jagdtier	3 Au	3 (16)	-	-	Gift (Lähmung I)
Kragenhuhn	Fleisch	2 Au	3 (18)	-	-	Delikatesse
Ranzhorn	Fleisch, Milch, Wolle	7 Au	6 (20)	-	-	ranzig
Schaf	Fleisch, Milch, Wolle	6 Au	6 (20)	-	-	-
Seidenshadar	Milch, Wolle	15 Au	6 (19)	-	-	edel
Speisefisch	Fleisch, Roggen	1 Au	1 (max. 5)	-	-	-
Taube	Fleisch, Eier, Brieftaube	4 Au	4 (16)	-	-	-
Ziege	Fleisch, Milch, Tragtier, Zugtier	5 Au	7 (18)	25 Stein	50 Stein	bei Satyaren beliebt





Donnerstag

Sonntag

Freitag

Samstag

Montag

Dienstag

Mittwoch

Das Bestiarium



Im Folgenden finden Sie über 100 einzelne Kreaturen ausführlicher vorgestellt.
Dabei reich die Bandbreite von besonders für Myranor prägenden Tieren,
über sehr verbreitete Reit- oder Tragtiere und äußerst gefährliche Monster,
bis hin zu fantastischen und fremdartigen Kreaturen.
Die Erläuterungen zu den Werten der einzelnen Wesen
finden Sie im einleitenden Regelteil dieses Bandes ab Seite 6.



Der Albenwulf

Als Albenwulf kennt man in den Sagas der Hjaldinger eine abscheuliche wolfsähnliche Kreatur von fast zwei Schritt Schulterhöhe, die schon manche abgelegene Siedlung im hohen Norden ausgelöscht hat und nur von den größten Helden bezwungen werden kann. Doch anders als mancher weltgewandte Fremde glauben mag, existiert die den Geschichten der abergläubischen Nordleute zu Grunde liegende Kreatur tatsächlich, auch wenn ihre Herkunft weit weniger mythisch ist, als in den Sagas angenommen. Das dürfte einem Opfer jedoch herzlich egal sein, wenn es von einer der schwarz-befellten Kreaturen aus den Schatten heraus angegriffen wird.



Ein Albenwulf jagt immer alleine und benötigt ein sehr großes Revier, in dem er keine anderen größeren Raubtiere duldet. Den Tag verbringt er meist in tiefen Höhlen oder alten Ruinen, da ihn das Sonnenlicht schmerzt. Nur nachts wagt er sich aus seinem Versteck und spürt durch seine hervorragende Nase jede Beute im Umkreis mehrerer Meilen auf.

Albenwulfe können sich trotz ihres chimärischen Ursprungs vermehren, paaren sich aber nur selten. Dies ist auch neben der notwendigen Größe der Reviere einer der Gründe, warum es im Norden nur wenige dieser Kreaturen gibt. Ihre Jungen kommen

bereits befehl auf die Welt und sind innerhalb von wenigen Wochen in der Lage, selbst kleine Tiere zu jagen. Und schon bald darauf sind sie stark genug, um mit ihrer Mutter auch Jagd auf intelligente Beute zu machen. Meist sucht das Muttertier hierfür einen einsam gelegenen Hof auf, über den sie mit ihren zwei bis vier Jungen in den folgenden Nächten herfällt, wobei sie das Töten völlig ihren Jungtieren überlässt und die bedauernswerten Opfer nur an der Flucht hindert.

Verbreitung

Albenwulfe sind zwar selten und treten stets als Einzelgänger auf, prinzipiell kann man auf sie aber im gesamten Ewigen Eis, an den Küsten beider Gletschermere und besonders rund um die Frostfeste und in den östlich angrenzenden Wäldern treffen. Auch in den Landen der Hjaldinger streifen sie gelegentlich auf der Suche nach Beute umher und in besonders strengen Wintern wurden sie sogar schon weit im Süden, etwa auf Höhe des Baan-Bashur, gesehen. Albenwulfe bevorzugen bewaldetes Gebiet, können aber auch problemlos in der Eiswüste oder der Steppe überleben.

Lebensweise

Albenwulfe ähneln sehr großen Wölfen mit kurzem, pechschwarzen Fell und weißlichen, pupillenlosen Augen. Ihre kräftigen Pranken, ihr muskulöser Körperbau und ihre messerscharfen Reißzähne machen sie zu geborenen Jägern, zumal sie sich beinahe lautlos bewegen können. Dies kommt ihnen zu Gute, wenn sie in menschliche Behausungen eindringen, um einen Bewohner unbemerkt zu töten und ihn anschließend aus dem Haus zu zerren, um ihn im Wald in Ruhe zu verspeisen. Wenn ein Albenwulf einmal ein Haus auserkoren hat, gibt er nicht eher Ruhe, bis jeder einzelne Bewohner ihm zum Opfer gefallen ist – einer in jeder Nacht.

Denn auch wenn Albenwulfe gelegentlich und vor allem bei großem Hunger auch nach einfachen Tieren jagen, ist ihnen doch denkende Beute am liebsten, da sie sich an der Angst und Furcht ihrer Opfer laben. Daher verwundert es nicht, dass Albenwulfe keine gewöhnlichen Kreaturen sind, sondern auf magische Weise geschaffen wurden. Sie entstanden vor langer Zeit aus der Verschmelzung von Nachtalben mit gewöhnlichen Wölfen und wurden durch die Zauberkraft der Shakagra zu böartigen und auf tierische Weise hochintelligenten Bestien geformt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Obwohl die Albenwulfe von den **Shakagra** geschaffen wurden, leben sie inzwischen in Freiheit und jagen gelegentlich sogar Nachtalben. Trotzdem kommt es manchmal vor, dass ein Albenwulf einen einzelnen Shakagra als Jagdpartner akzeptiert und gemeinsam mit ihm durch sein Revier streift.

❖ Der **Pelz eines Albenwulfes** ist zwar seidig weich und funkelt im Sonnenlicht leicht, ein Kleidungsstück aus diesem Material wird seinem Besitzer trotzdem nur wenig Freude bereiten. Denn gleichsam eines Fluches hat der Träger stets großes Pech und kriegte schreckliche Alpträume.

❖ **Wolفالben** lassen Albenwulfe fast ebenso sehr wie deren finstere Schöpfer, wirken sie auf das stolze Volk doch wie eine Verhöhnung der heiligen Wölfe. Wenn Berichte über die Untaten eines Albenwulfes an die Ohren einer wolfbalischen Sippe drängen, wird sofort ein Jagdtrupp ausgeschiedt, der sogar mehrere Wochen Wegstrecke zurückzulegen bereit ist, um die Bestie aufzuspüren.

❖ Wie eingangs erwähnt, gibt es bei den **Hjaldingern** manche Sagas über Albenwulfe und wie sie ganze Dorfgemeinschaften ausgelöscht haben. Da man bei der Rettung einer Siedlung vor dieser Gefahr höchsten Ruhm erhalten kann, ziehen immer wieder einzelne Recken aus, um Hinweisen auf die Taten eines Albenwulfes nachzugehen. Denn wer eine der Kreaturen zur Strecke bringt und damit eine Dorfgemeinschaft rettet, wird nicht nur in Liedern besungen, sondern darf auch die schönste Maid oder den stattlichsten Burschen des Dorfes heiraten.

❖ Die **Lyncil** von Stakala haben schon vor langer Zeit eine Legierung aus Mondsilber und einem nur ihnen bekannten Metall entwickelt, die auf Albenwulfe verletzend wirkt – ein Grund, warum ihre Ländereien meist von Albenwulfen verschont bleiben.



Werte des Albenwulfs

Verbreitung: Ewiges Eis und angrenzende Gebiete

Größe: 1,8 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 450 Stein

MU 18 **IN** 15 **KO** 15

Biss: **AT** 18 **TP** IW6+8

DK H

Klauen: **AT** 18 **TP** IW6+6

DK HN

PA 14 **INI** IW6+16

RS 2

WS 12

LE 50 **AU** 65

GS 12

MR 4

GW 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Fell (8 Au), Krallen (3 Au), Nahrung (150 Rationen, zäh), Zähne (3 Au)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Klauen), Gezielter Angriff (6; Biss), Hinterhalt (6), Talent Fährtsuche (14; 10/15/15), Talent Schleichen (12; 18/15/16), Talent Sich Verstecken (13; 18/15/16), Talent Sinnenschärfe (8; 10/15/15)

Kampfweise: Ein Albenwolf greift praktisch nie von vorne an, sondern bevorzugt es, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Sein Ziel ist dabei, unbemerkt ein Opfer zu töten und es mit in sein Lager zu nehmen. Aber auch wenn er eine kampfbereite Gruppe angreift, versucht er aus dem Schatten heraus zuzuschlagen und sich anschließend wieder für einen neuen Ansturm zurückzuziehen. Sollte ein Albenwolf mindestens zwei Wunden erlitten haben oder zwei Drittel seiner Lebensenergie verloren haben, wird er versuchen, aus dem Kampf zu fliehen. Aber er wird immer auf Rache sinnern und nach dem Verheilen seiner Wunden seinen Bezwinger verfolgen, selbst wenn der Kampf schon Wochen zurückliegt.



Der Albschmeichler

Diese Wesen gehen vermutlich auf chimärische Experimente grauer Vorzeit zurück, doch weiß heute kein Haus mehr, wer sich ihrer Erschaffung rühmen kann – noch würde es eines wollen.

Äußerlich erinnern sie an Wasch- oder Baumbären, mit denen sie wohl auch verwandt sind. Sie werden etwa so groß wie ein Menschenkind von wenigen Jahren und wiegen bis zu zehn Stein. Ihr flauschiges, langhaariges Fell ähnelt dem eines Bärenjungen und zeichnet sich durch braun-ockerne Streifen aus. Ihre Schnauzen sind kurz mit einer feuchten Knopfnase. Die großen Augen der Albschmeichler können einen äußerst rührenden, kindlichen Ausdruck annehmen. Dieser wird durch helle, klagende Rufe unterstrichen, die frappierend an ein einsames Tierjunges oder Menschenkind erinnern.

Die Krallen an den kurzen Fingern und Zehen sind lang, kräftig und spitz. Damit graben sie kleine Höhlen und Kuhlen, in denen sie sich über den Tag verstecken.

Albschmeichler sind vor allem in den ärmeren Vierteln myranischer Städte (meist im Imperium, aber auch darüber hinaus) eine weit verbreitete Bedrohung, die sich mitunter zu einer regelrechten Plage auswächst. In freier Wildbahn findet man sie hingegen praktisch nie, so dass Gelehrte vermuten, sie würden sich zwischen den Städten als blinde Passagiere von Händlern und anderen Reisenden bewegen.

Innerhalb der Städte bevorzugen sie unübersichtliche, nicht allzu dicht besiedelte Viertel. Besonders in den teilweise verlassen und verfallenden Armenvierteln sind sie zu finden. Normalerweise leben Albschmeichler einzelgängerisch. Doch dann und wann rotten sie sich zu ganzen Rudeln zusammen. Es gibt einige glaubhafte Berichte über wahre Albschmeichler-Plagen, die entstehen, wenn sich die Tiere längere Zeit ungestört an einem Ort fortpflanzen. Gemeinsam können sie ganze Stadtviertel entvölkern! Im Gegensatz zu vielen anderen Einzelgängern sind Albschmeichler in großen Rudeln durchaus in der Lage, sehr effektiv zu agieren. In solchen Situationen sind sie extrem gefährlich. Sie nutzen ein einzelnes Tier als Lockvogel, während mehrere andere darauf lauern, dass sich Opfer nähern. Gemeinsam stürzen sie sich dann auf die Unvorsichtigen. Ein Albschmeichler-Rudel unterhält meist eine gemeinsame Bruthöhle, in der die Muttertiere die Jungen versorgen. Alle anderen kümmern sich um den Nachschub an Leichenpilzen. Die Kreaturen paaren sich im Frühling und bringen nach etwa drei Oktalen ein bis zwei Junge zur Welt. Diese klammern sich noch eine Zeitlang an das Fell des Muttertiers und werden überall mit hingenommen. Die Jungtiere besitzen noch keine Immunität gegen das Gift der Leichenpilze, sodass die Muttertiere sie mit Pilzbrei füttern, aus dem sie zuvor die Giftstoffe herausgekauht haben.

Die vermeintlich knuffigen und harmlosen Lebewesen sind darauf angepasst, intelligente Lebewesen dazu zu verführen, sie anzufassen. Diesen Fehler bezahlen die Opfer in der Regel mit dem Leben. Das stets reinliche Fell der Albschmeichler ist mit einem äußerst

potenten Kontaktgift benetzt, das zu einem schnellen Tod durch Atemlähmung und Starrkrampf führt. Obendrein wird das Opfer in furchterregende Alpträume gestürzt, die den Tod als regelrechte Erlösung erscheinen lassen. Albschmeichler klammern sich nach Möglichkeit an ihre Beute, um die Giftwirkung zu potenzieren. Diese Taktik rührt daher, dass die plumpen Wesen keine besonders fähigen Kämpfer sind – einem vorsichtigen Jäger sind sie nicht gewachsen.

Da sich Albschmeichler normalerweise nur an einzelne Lebewesen heranzumachen, werden ihre Opfer häufig einige Zeit nicht gefunden. Die Tiere verschleppen die Leichen meist in stille Winkel, wo sie als Brutstätte für ihre bevorzugte Nahrung dienen: den Leichenpilz. Zwar können Albschmeichler auch von anderen Schimmelpilzen leben, doch benötigen sie die leichenblassen, faustgroßen, knollenförmigen Schwämme, um ihr Gift auszubilden.

Das Jagdverhalten der Kreaturen hat zur Entstehung zahlreicher Legenden und Sprichwörter im Imperium geführt, die samt und sonders davor warnen, nachts allein klagenden Kinderrufen zu folgen. Aber dennoch machen sich immer wieder Jäger auf die Suche nach den Tieren. Vor allem das seidige Fell, das seine schmutzabweisenden Eigenschaften auch über den Tod des Tieres

hinaus behält, macht Albschmeichler zu einer begehrten Jagdbeute. Daneben interessieren sich zahlreiche Alchimisten für das Gift der Tiere. Sie fertigen daraus äußerst effektive Alptraum- und Waffengifte oder halluzinogene Drogen.

Werte des Albschmeichlers

Verbreitung: Städte des Imperiums und anderer Gebiete

Größe: 0,4 Schritt

Gewicht: 10 Stein

MU 14 **IN** 13 **GE** 11 **KO** 9 **KK** 6

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+7 **RS** 1 **WS** 6

LE 10 **AU** 20 **GS** 6 **MR** 0 **GW** 10 **LO** 2 (max. 14)

Ausbildungsformen: Jagdtier (nur Spürtier)

Anzahl: 1 oder 2W6+6

Größenkategorie: sehr klein

Jagd: +9, Flucht

Beute: Fell (4 Au), Gift (4 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 6, Schlaf 12), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Talent Klettern (7; 14/11/6), Talent Sich Verstecken (8; 14/13/11), Talent Sinnenschärfe (6; 11/11/11), Umklammern (6)

Kampfweise: Ein Albschmeichler wird versuchen, ein einzelnes Wesen durch Fiepen und Winseln anzulocken und es dazu zu bringen, ihn anzufassen. So kommt das Gift zur Wirkung und der Albschmeichler kann sein Opfer in Ruhe in seine Höhle zerren, um dort Leichenpilze auf ihm wachsen zu lassen. Wenn er doch einmal in den Kampf gezwungen wird, etwa weil sein Gift nicht sofort wirkt, weiß er sich mit Zähnen und Krallen zu wehren, wird aber schnell die Flucht suchen.

Die Amethyst-Raubwespe

Schon das Dröhnen gewaltiger Flügel reicht aus, um so manchen Plantagenbesitzer in Furcht und Schrecken zu versetzen: In ganzen Staaten fallen Amethyst-Raubwespen über Zuckerrohr-Plantagen her, verwüsten die Felder und rauben Mensch und Tier, um sie an ihre Brut zu verfüttern. Einem gemeinsamen Ansturm der riesigen Insekten ist kaum jemand gewachsen.

Verbreitung

Die nomadischen Amethyst-Raubwespenstaaten können überall dort auftauchen, wo sie ausreichende Nahrungsmittel (Zuckerrohrplantagen oder andere große Zuckerquellen) und Nistbedingungen (verlassene Höhlensysteme oder Schächte) finden. Sie treten daher vor allem im südlichen und südöstlichen Imperium auf, meiden jedoch aufgrund ihrer Größe dichte Wälder.



Lebensweise

Die farbenfrohe Amethyst-Raubwespe lebt in Staaten, die jedoch niemals die Größe ihrer kleineren Artgenossen erreichen. Üblicherweise besteht ein Wespenstaat aus 30 bis 70 Tieren, hin und wieder treten jedoch Riesenschwärme auf, die aus über 200 der gewaltigen Insekten bestehen. Zentrum des Wespenstaates ist die Königin, die etwa anderthalbmal so groß ist wie die gewöhnlichen Raubwespen und deren Aufgabe die Eiablage ist. Arbeiterinnen kümmern sich um Nestbau und Brutpflege, während die mit gewaltigen Beißwerkzeugen ausgestatteten Jägerinnen für die Nahrungsbeschaffung und die Verteidigung des Staates zuständig sind – nicht, dass ein Raubwespenstaat wirklich natürliche Feinde hätte.

Die seltenen männlichen Drohnen werden nicht alt: Zur Paarungszeit im Frühjahr befruchten sie die Königin, werden danach aber von den Jägerinnen getötet und als Nahrung für die Brut verwendet. Da kaum eine Region einen Raubwespenstaat über längere Zeit versorgen kann, leben die Amethyst-Raubwespen nomadisch und bleiben nur wenige Wochen an einem Ort, bevor sie weiterziehen. Späterinnen erkunden hierfür geeignete Nistplätze (oftmals natürliche Höhlen, stillgelegte Tunnelsysteme und ähnliches), die schließlich von der Königin bezogen werden. Arbeiterinnen fertigen die Brutwaben aus Holz, das sie in der Umgebung sammeln, so dass man die Nähe eines Amethyst-Raubwespennestes bereits an Schnitten abgeholzter Bäume erkennen kann.

Entgegen ihres Namens ernähren sich ausgewachsene Raubwespen vornehmlich von Pflanzenmaterie, wobei sie einen außerordentlich hohen Zuckerbedarf haben. Amethyst-Raubwespen sind daher der Schrecken jeder Zuckerrohrplantage. Nur ihre Brut füttern sie mit fleischlicher Nahrung. Die Beute wird durch Stiche und Bisse getötet, gegebenenfalls zerkleinert und ins Nest gebracht. Immer wieder werden kleine Dörfer, die in der Nähe von Zuckerrohrplantagen liegen, hierdurch entvölkert.

Es gibt kaum einen wirksamen Schutz gegen einen solchen Angriff. Späherinnen machen geeignete Ziele ausfindig und markieren sie mit süßlich riechenden Duftstoffen. Sie tauchen hierbei bevorzugt in der Dämmerung auf, wobei ihre violett-rötliche Färbung ihnen hilft, vor dem verfärbten Himmel weniger aufzufallen. Hat eine Späherin erst einmal einen Ort markiert, ist Eile geboten. Wird die Raubwespe nicht unverzüglich getötet und die markierte

Stelle entfernt und verbrannt, tauchen innerhalb von 1W3 Stunden weitere Jägerinnen auf. Mit ohrenbetäubendem Dröhnen stürzt über ein Dutzend Tiere aus dem Himmel herab, und wehe dem Dorf, das sich in dieser Zeit nicht in Sicherheit gebracht oder für Verteidigungsmaßnahmen gesorgt hat.

Unterarten

Die leuchtend rote *Rubin-Raubwespe* lebt vorwiegend von tierischer Nahrung und hat eine besonders schmerzvolle Jagdmethode entwickelt: Sie sticht ein geeignetes Beutetier und injiziert ein Sekret, das dessen Blut innerhalb einer Woche zu melasseartiger Konsistenz gerinnen lässt (eine Woche lang pro Tag GE, KO, KK -3 pro Tag, bei erfolgreicher KO-Probe: Wirkung halbiert) und gleichzeitig einen Duft aussendet, so dass sie es jederzeit

wiederfinden kann. Nach Ablauf der Woche tauchen die Jägerinnen wieder auf, um ihre Beute zu "ernten". Abhilfe schafft neben Heilmagie nur ein Gegenmittel, das unter anderem aus den Giftdrüsen der Wespen besteht.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Einige Dörfer in **Tharpura** haben die Möglichkeit erkannt, kleinere Raubwespenstaaten mit konzentriertem Zuckersaft und Viehopfern bei Laune zu halten. Einige Staaten haben sich dort permanent angesiedelt – und schützen "ihre" Plantagen inzwischen sogar. In einem abgelegenen Tal hat sich daraus sogar ein regelrechter Kult entwickelt, der die Raubwespenkönigin als Schutzherrin verehrt.

❖ Da die Amethyst-Raubwespen vornehmlich auf dem Festland leben, ist die Zuckerinsel **Asucar** in der Galeerenbucht glücklicherweise recht sicher vor Übergriffen. Alle paar Jahre kommt es jedoch zu Zusammenballungen von Riesenschwärmen, die über das Meer übersetzen und die Plantagenbesitzer in Angst und Schrecken versetzen.

❖ Alchimisten in der Gegend um **Balan Cantara** kennen Mittel, die Duftmarkierungen der Amethyst-Raubwespen zu neutralisieren – Wissen, das sie sich gut bezahlen lassen. Es soll sogar skrupellose Gesellen geben, die extra Raubwespen-Staaten zu bestimmten Dörfern locken und die Bewohner dann mit ihrem Gegenmittel erpressen.

✦ Magomechaniker aus **Xarxaron** sehen die Flügel der Raubwespen als perfektes Grundmaterial für Insektopter an. Unbeschädigte Flügel erzielen daher horrende Preise, sind im Kampf gegen die Raubwespen aber schwer zu erhalten.

✦ In **Sidor Valantis** sind seit einiger Zeit Schmuckstücke beliebt, die aus den violetten Teilen der Facettenaugen der Amethyst-Raubwespen bestehen.



Werte der Amethyst-Raubwespenjägerin

Verbreitung: wenig bewaldete Gebiete des südlichen und südöstlichen Imperiums und darüber hinaus

Größe: bis 8 Schritt

Gewicht: 70 Stein

MU 20 **IN** 8 **KO** 15

Biss: **AT** 12 **TP** 3W6+6 **DK** HN

Stich: **AT** 13 **TP** 1W6+6 (+Gift) **DK** NS

PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 6 **WS** 10

LE 75 **AU** 85 **GS** 2/18 **MR** 14/16 **GW** 16

Anzahl: 1W6

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +5, Angriff

Beute: Gift (4 Au), Stachel (2 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Lähmung 5, Schaden 5)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Freies Fliegen (8; 20/10/25), Talent Sinnenschärfe (8; 6/8/8)

Kampfweise: Amethyst-Raubwespen versetzen ihrem Gegner einen Stich und nutzen anschließend ihre Flugfähigkeit, um abzuwarten, bis das Opfer durch das Gift deutlich geschwächt ist. Anschließend setzen sie direkt zum Biss an. Werden sie auf Abstand gehalten, schlagen Sie mit den Beinen zu oder versuchen, einen zweiten Stich anzubringen.

Der Aurishade oder Schimmervogel

Schimmervögel, in Makshapuram und Tharpura auch als Aurishaden bekannt, sind riesige Vögel des tropischen Myranors, deren Gefieder golden glänzt und die vor allem als gefährliche Räuber gefürchtet sind. Sie verbringen fast ihr ganzes Leben in den Lüften und landen praktisch nur zur Aufzucht ihrer Jungen auf den höchsten Berggipfeln.

Alle Schimmervögel besitzen darüber hinaus einen scheinbar unbändigen Hass gegen alles, was der Domäne Tyakaar entstammt. So scheinen sie Paktierer förmlich zu spüren und greifen diese unablässig an. Mitunter messen sie sich sogar mit leibhaftigen Dämonen, welche sie interessanterweise sogar verletzen können, obwohl keinerlei Magie in den Vögeln wohnt. Nicht nur die

Brajan-Kirche spekuliert daher darüber, ob Schimmervögel vielleicht von den Göttern berührt sind.

Ihre Nester legen die Tiere auf den höchsten Gipfeln der Berge an, wo sie relativ ungestört sind. Dabei scheinen sie besonders Orte von magischer Macht zu bevorzugen und diese auch gegen andere Wesen wie etwa Drachen oder allzu neugierige Kulturschaffende zu verteidigen.

Schimmervögel können gezähmt werden, wenn man sie bereits in jungen Jahren fängt oder sogar ein Ei selbst ausbrütet. Als Faustregel gilt, dass ein Aurishade maximal 2 Schritt groß sein darf, bevor die Ausbildung beginnt – sonst ist ein Erfolg praktisch ausgeschlossen. Wenn man das Tier aber einmal abgerichtet hat, ist es ein treuer Gefährte, der sich sogar ausgesprochen gut reiten lässt. Das Problem dabei ist jedoch, überhaupt erstmal ein Jungtier lebend zu fangen und darüber hinaus jemanden zu finden, der das Geheimnis der Ausbildung der Vögel beherrscht.



Verbreitung

Aurishaden kommen im gesamten tropischen Myranor vor, von Shindrabar im Osten bis zu den Dschungeln südlich der Blutgischtmauer. Ihre Nistgebiete liegen dabei vorwiegend in den Wolkenkämmen, den Tharpagiri-Bergen und den südlichsten Ausläufern der Apelioten. Daneben kann man Schimmervögel auch über den westlichen Steppen und Savannen antreffen und auf gezähmte Tiere hauptsächlich rund um die Tafelberge der Vinshina stoßen. In der Begleitung der Luftschiffe dieses Volkes kann man darüber hinaus in praktisch ganz Myranor auf einzelne Exemplare treffen.

Lebensweise

Die bis zu vier Schritt großen Aurishaden leben meist als Einzelgänger und schweben den Großteil des Tages hoch über dem Land, um nach Beute Ausschau zu halten. Dazu zählen sie in erster Linie die Tiere des Dschungels und der Ebenen, aber auch andere fliegende Wesen und sogar Kulturschaffende. Ihr Flug scheint fast ohne Anstrengung möglich zu sein, denn sie schlagen ihre Flügel nur alle paar Minuten und gleiten ansonsten auf den Winden dahin. Ihre Augen sind hervorragend ausgebildet und erlauben es ihnen, auch den Boden stets im Blick zu halten.

Schimmervögel haben ein golden glänzendes Gefieder, dass sie besonders majestätisch wirken lässt, sowie einen für Vögel ungewöhnlich langen Hals. Dadurch können sie im Kampf ihren scharfen Schnabel sehr gut einsetzen und sind im Luftkampf selbst für kleinere Drachen eine Bedrohung. Dazu passt auch ihre unbändige Wildheit, die sie selten einmal aus einem bereits begonnenen Kampf fliehen lässt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Bei den Vinshina gelten die Schimmervögel als die liebsten Kinder des Gottes Avinas, der selbst gelegentlich in der Gestalt eines riesigen Vogels aus purem Gold durch die Lüfte zieht. Vinshina richten Schimmervögel häufig als Reittiere und zum Ziehen ihrer Flugschiffe ab, würden einem der Vögel aber niemals ein Leid zufügen. Manche Sippen glauben sogar, dass in den Schimmervögeln die Seelen großer Vorfahren wiedergeboren werden.

❖ Unter den Makshamaunim kursiert die Legende, dass die Aurishaden einst die Vorfahren der Katzenleibigen aus dem fernen Süden nach Myranor gebracht hätten und erst ihre Freiheit erlangten, als ihre Herren aus den Lüften verstoßen und auf dem Boden gebannt wurden. Dazu passt, dass man in alten Tempelkomplexen auf unerreichbaren Gipfeln Bilder katzengehaltiger Wesen auf Flugschiffen sehen kann, die von Aurishaden sehr ähnlich sehenden Vögeln gezogen werden.

❖ Aurishaden sind zwar eine Gefahr für Herden und einzelne Wanderer im Dschungelgürtel und auf den Steppen, dennoch macht man nur selten Jagd auf die Tiere. Der Grund hierfür ist, dass man es sich schnell mit den fliegenden Händlern der Vinshina verderben kann, wenn so eine Tat bekannt wird. Und die Gunst des Volkes zu verlieren, kann eine ganze Stadt von wichtigen Handelsgütern abschneiden.

❖ Gerade unter skrupellosen Optimaten sind dennoch Federkronen und Mäntel aus dem goldenen Federkleid der Schimmervögel sehr beliebt, so dass auf dem Schwarzmarkt hierfür viel bezahlt wird – obwohl die Brajan-Kirche dies nur ungern sieht. Manchmal werden sogar kleinere Flugschiffe extra zur Jagd auf die Tiere ausgerichtet, was ein höchst gefährliches Unterfangen ist.

❖ Es gibt unter den Vinshina eine Sage, dass der **König der Aurishaden** auf einem hohen Berggipfel im Ghulenwall gefangen liegt, erdrückt von der Last seines aus purem Gold bestehenden Gefieders. Dort soll er Ratsuchenden Prophezeiungen geben und sie an seiner Weisheit teilhaben lassen, denn er gilt als äonenalt. Auch die Draydal suchen nach dem Wesen, seit sie erstmals von der Sage gehört haben, hatten dabei bisher aber keinen Erfolg.



Werte des Aurishaden

Verbreitung: wild rund um die Gebirge des tropischen Myranors; domestiziert in Begleitung der Vinshina auf dem ganzen Kontinent

Größe: 4 Schritt

Gewicht: 60 Stein

MU 12 **IN** 13 **KO** 10

Schnabel: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** NS

Klauen: **AT** 17 **TP** 1W6+5 **DK** HN

PA 9 **INI** 1W6+12 **RS** 1 **WS** 7

LE 36 **AU** 250 **GS** 1/20 **MR** 8 **GW** 14 **LO** 5 (max. 20)

Tragkraft: 120 Stein

Zugkraft: 220 Stein

Ausbildungsformen: Reittier; Wachtier; Zugtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +13, Flucht

Beute: Federn (25 Au), Krallen (1 Au), Nahrung (15 Rationen, zart)

Attribute: Fliegendes Wesen, Raserei (3), Resistenz (Domäne Tyakaar), Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (5, Schnabel), Sturzflug (7, Krallen), Talent Freies Fliegen (22; 12/16/13), Talent Sinnenschärfe (18; 5/13/13)

Kampfweise: Aurishaden greifen meist aus dem Sturzflug an und versuchen ein Opfer dabei zu packen und in die Lüfte zu heben, von wo sie es anschließend in die Tiefe fallen lassen können. Auf einen Kampf auf dem Boden lassen sie sich hingegen fast nie ein, außer es geht um die Verteidigung des Nestes oder den Kampf gegen die Mächte Tyakaars. Es gab auch schon Berichte von besonders gewitzten Schimmervögeln, die große Felsbrocken auf ihre Feinde werfen, besonders wenn sie mit Fernkämpfern konfrontiert werden.

In der Luft versuchen Schimmervögel meist, ihre Gegner im Vorbeiflug mit Schnabel und Klauen zu attackieren, um später den geschwächten Gegner zu packen und mit dem Schnabel zu zerhacken.



Der Bashuridenstaub

Es gibt nur wenige Kreaturen, vor denen sich die myranische Zauberer mehr fürchten als vor dem geheimnisvollen *Bashuridenstaub*. Optisch ähnelt er einer Art weißem Belag, wie er etwa bei Pilzbefall auftreten kann. Bashuridenstaub fällt jedoch ausschließlich magische Objekte und magiebegabte Lebewesen an, um diesen die astralen Energien zu entziehen. Tatsächlich handelt es sich bei dem Phänomen um Kolonien aus Aberhunderten bleicher Milben, deren Ursprünge angeblich auf das Wirken der dreiäugigen *Bashuriden* zurückgehen.

Bashuridenstaub ist – abgesehen von Feuchtgebieten sowie Eis- und Schneelandschaften

– in ganz Myranor verbreitet, wobei die Milben die Neigung besitzen, sich vorrangig in Zauberbibliotheken und den Wohnstätten von Optimaten sowie an Orten mit erhöhtem Aufkommen an magischen Artefakten einzunisten. Hierzu zählen Privatsammlungen und alte Gräber ebenso, wie die Werkstätten der G'Rolmur. Da Bashuridenstaub zum Überleben arkane Energien benötigt, darf es nicht verwundern, dass sich die Milben auch entlang von magischen Kraftlinien über den Kontinent ausbreiten.

Da sich die Tiere ausschließlich von astralen Energien ernähren, sind sie immerzu bestrebt, neue Futterquellen aufzuspüren. Spätestens wenn die astralen Kräfte eines Nistplatzes restlos aufgezehrt sind, gehen die Milben auf Wanderschaft – was einem beweglichen Staubteppich gleicht, der langsam über Böden, Wände und Decken fließt (und der natürlich auch engste Ritzen durchdringt). Ähnliches geschieht, wenn die Milben ein Objekt oder ein Lebewesen erspüren, das genug magische Kraft besitzt, um als neuer Träger in Frage zu kommen. Hungerige Milbenkolonien können mehrere Jahrhunderte in einem Zustand der Starre verbringen, die endet, wenn sich eine neue Futterquelle nähert. Solche Kolonien benötigen etwa eine Viertelstunde, um zu erwachen, setzen ihrer Beute dann aber umso hartnäckiger mit der Geschwindigkeit einer Schildkröte nach.

Es scheint ihnen deutlich schwerer zu fallen, die wilden Astralvorkommen in der Natur auszubeuten, als jene Kräfte, die durch Rituale oder Matrizen an Objekte gebunden sind. Astral begabte Lebewesen scheinen von den Milben außerdem eher als Zwischenträger angesehen zu werden, da die Milben ihre Eier nur auf unbelebten Objekten ablegen – was einen Befall durch Bashuridenstaub für den Betroffenen jedoch nicht angenehmer macht.

Da Bashuridenstaub gewöhnlichem Hausstaub oder Mehltau ähnelt und sich meist nachts seinen Opfern nähert, gelingt es den Milben schreckend häufig, neue Träger unbemerkt anzufallen. Abenteurer berichten, dass der Bashuridenstaub in der Praxis meist zunächst die Körper der Betroffenen anfällt (was die Opfer manchmal erst nach einigen Tagen durch leichten Juckreiz feststellen), um sich anschließend zu den magischen Gegenständen im Besitz der Unglücklichen vorzuarbeiten. Sind bestimmte Zaubergegenstände auch so erreichbar (z.B. Optimatenstäbe, die gelegentlich auf dem Boden abgesetzt werden), befallen die Milben diese Objekte direkt.

Auswirkung von Bashuridenstaub-Befall

Astralbegabte Lebewesen verlieren jeden Tag 1W6-2ASP (mindestens aber einen Punkt), sie vermögen es jedoch normal zu regenerieren.

Gewöhnlichen Zaubergegenständen zapfen die Milben kontinuierlich magische Energien ab, was nicht nur die darin gebündelte Zaubermatrix schwächt, sondern ab dem zweiten Tag nach dem Befall auch die Aktivierbarkeit der betroffenen Objekte um anwachsende 5% herabsetzt (also: erster Tag 1 auf W20, zweiter Tag 1-2 auf W20 usw.). Gelingt der ‚Staubwurf‘, misslingt

die Aktivierung des Objekts und kann erst eine Stunde später erneut versucht werden. Hinzu kommt, dass sich die gewünschte Zaubewirkung der Artefakte zunehmend und nach Meisterentscheid abschwächt (Lichtbälle werden kontinuierlich schwächer, Schadenszauber vermindern sich, Reichweiten nehmen ab etc.). Sobald der ‚Staubwert‘ einen Stand von 20 Punkte erreicht, erlischt die Zaubewirkung des Artefakts vollends. Der entstandene Schaden ist in jedem Fall auch nach Entfernung der Milben irreparabel.

Ritualisierte Zaubergegenstände: Artefakte, in die permanente Astralpunkte eingewoben wurden und/oder solche, die mit herkömmlichen Mitteln nicht zerstört werden können (darunter bestimmte Ritualobjekte und natürlich Optimatenstäbe), sind vor der völligen Zerstörung durch Bashuridenstaub-Befall zwar gefeit, allerdings sinkt ihre Aktivierbarkeit wie unter *Gewöhnliche Zaubergegenstände* beschrieben, bis der ‚Staubwert‘ 35% (also 1-7 auf W20) erreicht. Ähnlich wie oben beschrieben vermindert sich die Zaubewirkung der betroffenen Artefakte entsprechend nach Meisterentscheid. Werden die Milben beseitigt, erholt sich das Artefakt mit einer Rate von 1 Punkt pro Tag, bis es nach spätestens einer Woche wieder voll einsatzfähig ist.



Beseitigung des Bashuridenstaubs

Am einfachsten rückt man den Milben durch gründliche Reinigung und Körperhygiene zu Leibe. Für gewöhnlich reicht ein Bad mit Seife und Schrubber, um sich der Milben zu entledigen (Erfolgsaussicht: 1-18 auf W20). Steht ausreichend Wasser zur Verfügung, aber keine Seife (oder gar Salz; siehe unten), sinkt die Erfolgsaussicht auf 1-15 auf W20. In unwirtlicheren Gebieten ohne nennenswerte Wasservorkommen, in denen man sich Sand oder anderer Mittel zur Reinigung bedienen muss, sinkt die Erfolgsrate auf 1-13 auf W20.

Zauberartefakte aller Art können auf die gleiche Weise von den Milben befreit werden, wobei bei Objekten aus empfindlicheren Materialien (z.B. Pergament- oder Papierrollen) eine gewisse Kreativität gefragt ist, um diese durch die Behandlung nicht zu ruinieren. Das gleiche Prozedere gilt auch für die Kleidungsstücke eines von Bashuridenstaub Befallenen. Manche Optimaten und Animisten verbrennen ihre Kleider und Ausrüstungsgegenstände nach Milbenbefall vollständig, um einen erneuten Befall durch überlebende Tiere auszuschließen.

Wenig bekannt ist, dass man dem Bashuridenstaub besonders gut mit elementaren Mitteln zu Leibe rückt: Feuer und Eis vernichtet die Milben vollständig. Ähnliches gilt für das Salzwasser der Meere, wobei auch gewöhnliches Wasser den Milben schwer zusetzt. Dies ist einer der Gründe, warum es dem beweglichen Bashuridenstaub selbst entlang natürlicher Kraftlinien praktisch unmöglich ist, Flüsse oder Seen ohne die Hilfe eines Wirtes zu überqueren.

Der Baumschleicher oder Nanthar



Der Baumschleicher, im Imperium auch als *Nanthar* bekannt, ist eine in praktisch allen Ländereien nördlich der Narkramar vorkommende Kletterkatze, die mit ihrem graubraun gefleckten Fell in ihren heimatlichen Wäldern nur schwer zu entdecken ist. Nanthare sind zwar nicht sehr groß, dafür aber äußerst heimtückische und gerissene Jäger, die keine Art von Nahrung verschmähen, so lange sie nicht mehr als doppelt so große ist wie sie selbst. Mit ihren überaus großen Augen können sie auch bei Dämmerlicht gut sehen, während ihr hoch entwickeltes Gehör Beute schon auf weite Entfernung bemerken kann. Baumschleicher sind äußerst leise Geschöpfe und dank ihrer langen Greifschwänze auch hervorragende Kletterer, die sich meistens in den Wipfeln der Bäume bewegen und den Waldboden nur zur Jagd betreten. Hierzu stürzen sie sich meist von einem Baum auf ihre arglosen Opfer, die sie manchmal tagelang verfolgen, bevor sie zuschlagen. Auch aufgrund dieses berechnenden Verhaltens und ihrer Vorsicht glauben manche imperiale Gelehrte, dass Nanthare eine für Tiere erstaunlich große Intelligenz besitzen. Dennoch sind bisher alle Versuche der Zähmung und des Abrichtens fehlgeschlagen, da Baumschleicher in Gefangenschaft äußerst wild werden und einen jeden auf Sicht attackieren. In einen ähnlich wilden Zustand geraten die Wesen bei bestimmten Sternkonstellationen, wenn sie sich zu größeren Gruppen zusammenrotten und in unvergleichlicher Raserei über jeden Eindringling in ihren Wäldern herfallen. Diese als "Nantharenwut" bekannten Ereignisse sind in den Siedlungen rund um die Wälder gefürchtet. Da die entsprechenden Konstellationen der Gestirne glücklicherweise bekannt sind, betritt zu diesen seltenen Zeiten kein Ortskundiger die Wälder der Baumschleicher. Eine seltene Unterart des gewöhnlichen Baumschleichers ist der *Optimatenschleicher*. Dieser besitzt drei Augen und wird daher oft mit dem ungemein mächtigeren Sadur verglichen. Man vermutet in ihm eine Schöpfung der Alten, denn der Optimatenschleicher kann Magie spü-

ren und bevorzugt Beute, die arkane Kräfte besitzt. Es sind keine größeren Populationen der geheimnisvollen Wesen bekannt, sie kommen vielmehr in praktisch allen Gebieten vor, in denen auch gewöhnliche Baumschleicher leben. Und im Gegensatz zu gewöhnlichen Nantharen lassen sich Optimatenschleicher auch hervorragend abrichten, was sie bei Magiekundigen zu beliebten Haustieren macht.

Werte des Baumschleichers

Verbreitung: ganz Myranor nördlich der Narkramar

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 40 Stein

MU 11 **IN** 14 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 9

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W6+3 **DK** H

PA 8 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 6

LE 28 **AU** 25 **GS** 11 **MR** 2 **GW** 8 **LO** 1 (max. 10)

Ausbildungsformen: Wachtier

Anzahl: 1W6

Größenkategorie: klein

Jagd: +10, Flucht

Beute: Fell (1 Au), Krallen (1 Ag), Nahrung (7 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht, Raserei (2), Rudeltier (3), Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (1; Krallen), Hinterhalt (8), Talent Klettern (18; 11/15/8), Talent Schleichen (16; 11/14/15), Talent Sich Verstecken (11; 11/14/15), Talent Sinnenschärfe (14; 7/14/14), Verbeißen (2; Biss)

Variante Optimatenschleicher: MR +4, GW +2, LO 2 (max. 14), weitere Ausbildungsformen: Kampf- und Jagdtier, Attribut Kampfsinn (5), kein Schwer zu erziehen, Talent Magiegespür (11; 11/14/14)

Kampfweise: Baumschleicher greifen normalerweise nur einzelne menschengroße Reisende oder sehr kleine Gruppen an. Dabei verfolgen sie ihre Beute längere Zeit und versuchen, etwa eine Wache während des Nachtlagers unbemerkt zu töten und mit ihr in das eigene Baumnest zu verschwinden. Selten schließen sich auch mehrere Nanthare zusammen, um größere Gruppen zu überfallen. Ein Baumschleicher greift sein Opfer praktisch immer von einem Baum herab an und stürzt sich auf es. Wenn die Beute nicht in maximal 3 KR zur Strecke gebracht ist, zieht sich der Nanthar wieder zurück und versucht zu einem späteren Zeitpunkt einen erneuten Angriff aus dem Hinterhalt.



Der Baumwürger

Baumwürger sind geschickte kleine Raubtiere, die in den lichten Küstenwäldern von Talaminas ihr Unwesen treiben. Ihre Körperlänge von bis zu 2 Schritt bemisst sich dabei überwiegend nach der Länge ihrer acht Fangarme; denn anders als man bei einem Landbewohner zunächst vermuten würde, gehören Baumwürger in Wahrheit zur Familie der Oktopoden. Warum – und vor allem wie – sie ihre aquatische Heimat einst verlassen haben, weiß niemand so genau. Fest steht nur, dass sie sich in ihrem neuen Habitat erfolgreich ausgebreitet und zu einer echten Gefahr entwickelt haben.



Verbreitung

Baumwürger trifft man auf nahezu allen Inseln des Archipels von Talaminas an, wobei sie im Osten deutlich häufiger als im Westen sind. Obwohl sie sich gänzlich an ein Leben an Land angepasst haben, bevorzugen sie nach wie vor ein feucht-warmes Klima und sind wohl deshalb in Küstennähe besonders zahlreich.

In jüngerer Zeit hat sich auch entlang der Küste von Kerrish-Yih eine beachtliche Zahl von domestizierten Baumwürger ausgebreitet, die ihren Herren entweder entlaufen sind oder von diesen im Wald ausgesetzt wurden. Und selbst auf den Djanarischen Inseln im Archipel von Shindrabar wurden die Kreaturen auf diese Weise eingeschleppt.

Lebensweise

Rein äußerlich betrachtet weisen Baumwürger noch eine starke Ähnlichkeit mit im Wasser lebenden Oktopusarten auf. Durch die Adaption an ihr neues Habitat haben sich jedoch ihre Kiemen zurückgebildet; die Atmung wird nun vollständig von der dicken, korkigen Haut übernommen. Die Farbe ihres sackförmigen Körpers variiert von hellem Moosgrün bis hin zu dunklem Tannengrün und wird maßgeblich von der Art des Baumbestandes auf den unterschiedlichen Inseln bestimmt. Dieser Tarneffekt wird durch ihre langen, braunen Tentakeln perfekt ergänzt: Wenn die Tiere still in den Baumwipfeln auf der Lauer liegen, sind sie kaum von dem sie umgebenden Geäst zu unterscheiden. Auf der Körperunterseite, im Innern des Rumpfsacks, befindet sich das Mundorgan, ein länglicher Muskelschlauch, dessen Ende mit einer scharfen, runden Hornklänge umsäumt ist. Hat ein Baumwürger seine Beute einmal fest umklammert, schießt sein Mundwerkzeug blitzschnell durch die Haut des Opfers und saugt das so ausgestochene Fleisch durch den Unterdruck ein.

Baumwürger verbringen einen Großteil des Tages im Astwerk von Baumkronen; hier hangeln sie sich mit akrobatischem Geschick elegant

von Ast zu Ast oder halten, gut getarnt zwischen Zweigen und Ästen, Ausschau nach Beute. Dabei sind ihre Augen, die einmal seitlich des Kopfes am Rumpfansatz saßen, kurioserweise nur noch rudimentär ausgebildet und verfügen über keine nennenswerte Sehfähigkeit mehr. Kerrishitische Gelehrte vermuten, dass die Tiere eine Art sechsten Sinn besitzen, der es ihnen ermöglicht, sich flink und geschickt durch das ohnehin undurchsichtige Blätterdickicht zu manövrieren.

Noch größere Rätsel gibt jedoch ihre Kommunikationsweise auf. Denn im Gegensatz zu ihren entfernten Verwandten im Meer, leben

Baumwürger in kleinen Rudeln zusammen und zeigen ein erstaunliches Kooperationsvermögen, was sich nicht zuletzt in ihren raffinierten Jagdtechniken widerspiegelt. Ob bei der gemeinsamen Hetzjagd oder im Alleingang: Die verschlagenen kleinen Nimmersatte betrachten den Boden, der sich unter ihnen erstreckt, als ein einziges, immer gedecktes Büffet. Kein Waldbewohner ist zu groß oder zu kräftig, um nicht als schmackhafter Krakenhappen zu enden. Kein Wunder also, dass es immer wieder zu teils blutigen Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Rudeln im Kampf um die besten Jagdgründe kommt; wenn es um die Verteidigung ihres Reviers geht, kennen Baumwürger kein Erbarmen!

Nach der Paarung im Herbst bauen die Weibchen in den Baumwipfeln trichterförmige Nester aus Zweigen, die sie mit Blättern, Moosen und Flech-

ten abdichten, damit sich das Regenwasser darin sammeln kann. Im regenreichen Frühling legen sie darin 30-40 Eier ab, die nach etwa 5-6 Wochen schlüpfen. Bis sie groß genug sind, ihre Kinderstube zu verlassen, werden sie von ihrer Mutter rund um die Uhr versorgt. Dennoch werden die Jungtiere schnell selbst zur Beute von Vögeln und anderen Räubern und nur wenige überleben das erste Lebensjahr.

Anders als die wildlebende Form, scheinen sich die entlaufenen Exemplare in Kerrish-Yih und auf den Djanarischen Inseln nicht mehr einfach nur mit der Jagd auf Wildtiere und dem täglichen Überlebenskampf begnügen zu wollen. Zu sehr sind sie bereits an die Zivilisation ihrer ehemaligen Herren und deren Annehmlichkeiten gewöhnt. Und so kommt es immer wieder zu gezielten Überfällen auf stadtnahe Siedlungen, bei denen nicht nur Haustiere, sondern auch Werkzeuge, Daunenkissen, Gefäße und sogar Spielzeug entwendet werden. Was genau die gerissenen kleinen Diebe damit zu tun gedenken, oder ob sie die Gegenstände nur aus schierer Gewohnheit horten, ist nicht bekannt. So mancher phantasiebegabte Unheilsbeschwörer munkelt jedoch, dass sich im Dickicht der Baumkronen weit mehr tummelt, als nur eine tumbe Horde ausgewilderter „Zirkusäffchen“.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Von den Kerrishitern werden Baumwürger ob ihrer Schläue und Gerissenheit geschätzt und gefürchtet zugleich. Aufgrund ihrer Intelligenz dienen sie als beliebte Zirkus- und Haustiere für die wohlhabende Oberschicht. Die gelehrigen Tiere lassen sich zu Unterhaltungszwecken allerlei Tricks beibringen und einige findige Taschendiebe sollen sie sogar als Komplizen bei ihren Raubzügen im geschäftigen Treiben der Basare einsetzen. Von Hand aufgezogene Jungtiere lassen sich hervorragend dressieren und sind treue Gefährten. In freier Wildbahn sind Baumwürger hingegen gefährliche Zeitgenossen, da sie im Rudel sogar über kleine Reisegruppen herfallen.

❖ Die **Risso** der See von Talaminas erzählen sich Geschichten, dass die Baumwürger einst die Göttin Karribd erzürnt hätten und sie daher nicht nur aus dem Meer verbannt wurden, sondern auch ihrer vorher deutlich größeren Intelligenz beraubt worden seien.

❖ In einigen Dörfern an der Nordküste von **Illishtu** hat sich ein regelrechter Kult um die Baumwürger entwickelt, die mit Opfergaben von Angriffen auf die Menschen abgehalten werden. Tatsächlich klappt dies und die Kreaturen leben inzwischen inmitten der kerrishitischen Siedlungen – sind aber sehr wohl in der Lage, Fremde

zu erkennen, die sie weiterhin zu ihrer Beute zählen. Hier sollte man sich nicht ohne einheimische Begleitung auf die Straßen wagen.

❖ Neben ganz gewöhnlichen Baumwürgern sollen an der meralischen Küste auch einige **besondere Exemplare** leben, die sich durch tiefschwarze Haut und ein boshafes Wesen auszeichnen. Darüber hinaus sind sie hochgiftig und sollen den Märchen der Dörfler nach sogar eine Form der Zauberei beherrschen. Ob es sich dabei um eine separate Rasse, von dunklen Mächten korrumpierte Baumwürger oder schlichte Märchen handelt ist nicht bekannt.

Werte des Baumwürger

Verbreitung: Archipel von Talaminas und angrenzende Küsten

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 8 Stein

MU 11 **IN** 13 **KO** 8 **KK** 11

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+4DK H

Tentakel: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

PA 6 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** 6

LE 20 **AU** 30 **GS** 6 **MR** 10/6 **GW** 7

LO 4 (max. 18) **Preis:** 4 Au

Ausbildungsformen: Zirkustier

Anzahl: 2W6+6

Größenkategorie: klein

Jagd: +5, Angriff

Beute: Nahrung (2 Rationen)

Attribute: Zusätzliche Kampfkraft (2)

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Talent Sich Verstecken (14; 11/13/16), Talent Sinnenschärfe (8; 11/13/13), Umschlingen (8; Tentakel)

Kampfweise: Baumwürger erlegen ihre Beute meist aus dem Hinterhalt: Sie lauern ihrer Beute aus Baumwipfeln auf, um im richtigen Moment zum Überraschungsangriff anzusetzen. Mit einem gezielten Sprung auf den Kopf des arglosen Opfers umschlingen sie blitzschnell dessen Kehle mit ihren kräftigen Tentakeln und versuchen es zu Tode zu würgen. Besonders große Beute bezwingen die cleveren Räuber meist mit gut organisierten Hetzjagden quer durch den Wald oder indem mehrere Tiere ein Opfer gemeinsam anspringen. Die Kreaturen zeigen vor allem in den Wäldern von Kerrish-Yih, wie kreativ und lernfähig sie bei der Anpassung ihrer Jagdstrategien an die Bedingungen neuer Habitate oder Beutetiere sein können.



Der Blender

Ursprünglich als Ziervogel für die Lustgärten der Oberschicht gezüchtet, wurde der Blenderhahn während der Chimärenkriege zu dem bestialischen, heimtückischen Räuber gemacht, als der er heute gefürchtet ist. Mit einer Flügelspannweite von 1-1,2 Schritt und einem Gewicht von etwa 5 Stein gehören Blender sicherlich nicht zu den imposantesten Erscheinungen in der Tierwelt Myranors. Angst und Schrecken verbreiten sie dennoch durch ihre Verschlagenheit und ihren Blutdurst.

Vorkommen

Blender sind grundsätzlich in allen warmen und gemäßigten Klimazonen Myranors verbreitet. Besonders zahlreich sind sie im Xarxaron anzutreffen, aber auch in anderen waldreichen Gebirgen sind sie durchaus verbreitet.

Lebensweise

Blender sind Waldbewohner und verbringen einen Großteil ihres Lebens im dichten Unterholz. Zwar sind sie prinzipiell flugfähig, doch begeben sie sich nur äußerst selten in die Lüfte. Ihrem Revier bleiben Blender in der Regel treu und verteidigen es, wenn nötig, bis zum Tod.

scharfen Krallen und Schnäbeln wie geschliffenen Kneifzangen, die nur einem Zweck dienen: dem Töten und Erlegen von Beute.

Gemeinsam bilden Hahn und Henne eine effektive Einheit, weshalb sie in der Regel auch lebenslange Gemeinschaften eingehen. Einzelgänger sind hingegen höchst ungewöhnlich; wo immer ein Blenderhahn sich dem faszinierten Betrachter in seiner vollen Pracht präsentiert, ist das mordlüstige Weibchen meist nicht weit.

Junge Hähne und solche, die ihre Partnerin zu früh verloren haben, sind alleine nicht lange überlebensfähig. Ihr Balzverhalten (das sich im Übrigen deutlich von der „Balz“, mit der sie andere, artfremde Wesen umgarnen, unterscheidet) ist entsprechend aggressiv; ohne eine starke Jägerin an ihrer Seite sind Blenderhähne in der Wildnis so gut wie verloren.

Blenderpaare arbeiten nicht nur bei der Jagd zusammen, sondern kümmern sich auch gemeinsam um den Nachwuchs. Nach der Eiblage im Frühling übernehmen die Männchen die Brut, während die Weibchen allein auf die Pirsch gehen und ihre Familie versorgen. Im Shinxir schlüpfen dann meist 4-5 Blenderküken, die im Schutz ihres prächtigen Vaters wohlbehütet aufwachsen. Jeder Eierdieb, der es wagt, sich dem Nest auch nur zu nähern, verfällt beim Anblick des anmutigen Schauspiels des Blenderhahns in schwärmerische Trance; eine leichte Beute für die Blenderhenne, die im Dickicht des Waldbodens bereits auf der Lauer liegt. Natürliche Feinde haben Blender folglich kaum zu fürchten.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Um den Blender ranken sich zahlreiche Mythen und Legenden, die, zunächst als warnende Belehrungen besorgter Eltern entstanden, über die Jahrhunderte durch die blühende Fantasie einiger unverbesserlicher Schwätzer und Trunkenbolde fortgesponnen wurden. Eine Entwicklung, die durch die Tatsache begünstigt wurde, dass lange Zeit über die Kampf- und Jagdweise der Raubvögel wenig bekannt war, denn direkte Begegnungen mit ihnen endeten häufig tödlich. Und diejenigen, die mit dem Leben davon kamen, erinnerten sich lediglich an einen wundersamen Tagtraum aus schillernden Farben und sphärischen Klängen.

❖ Gerade auf den kleineren Gebirgspfaden abseits der großen Handelsrouten lauern Blenderpaare auch gerne unbedarften Reisenden aus dem dichten Unterholz auf. In Regionen, in denen es häufiger zu solchen Zwischenfällen kommt, werden deshalb spezielle Halsmanschetten aus Leder oder Metall angefertigt, die vor den brutalen Über-

griffen der Blenderhennen schützen sollen, zur Not wird auch einfach nur ein Halstuch aus festem Stoff umgebunden.

❖ Die prachtvollen bunten Schweiffedern der Männchen sind als Zierschmuck ein gefragtes Luxusgut im gesamten Imperium. Ihr Fleisch hingegen ist nahezu ungenießbar, lediglich die Küken werden in einigen Kreisen als fragwürdige Delikatesse gepriesen – zweifelsohne eher eine dekadente Modeerscheinung als echter kulinarischer Genuss.

❖ Als Haustiere sind Blender in erster Linie in den Lustgärten und Parkanlagen der Paläste und Villen der Oberschicht von Bedeutung. Vor allem im Haus Illacrión weiß man die Tiere nicht nur als hübsche Prunkstücke zu schätzen; mit ihrer äußerst effektiven Jagdtechnik bieten sich Blenderpaare als formidable (wenn auch nicht gerade ungefährliche) natürliche Parkwächter an.

❖ In Xarxaron soll es sogar gelungen sein, Blenderpaare zu zähmen und zur Jagd abzurichten.



Seinen Namen verdankt der Blender der sagenumwobenen Schönheit seines Federkleids, mit der ein Hahn nicht nur die eigenen Weibchen zu betören vermag. Wenn sie ihren langen Schweif aus prachtvollen Zierfedern zum Rad auffächern, offenbart dieser ein bizzarreres Farbenspiel: Ein Kaleidoskop aus bunten, schillernden Masken schwingt sich vor dem Auge des Betrachters unter dem rhythmischen Rascheln der Federkiele zum Tanz auf und entführt jeden arglosen Bewunderer alsbald in traumhafte Sphären. Versunken in vollkommene Glückseligkeit vergisst er nur allzu bereitwillig die Sorgen und Gefahren der Welt um ihn herum.

Die Hennen sind demgegenüber mit ihrem schlammgrauen, kurzen Gefieder eher von unauffälliger, wenn nicht gar hässlicher Erscheinung. Was ihnen ihre Erschaffer an Ästhetik verwehrt haben, machen sie durch ihre Körperkraft und ihr natürliches Waffenarsenal wieder wett: Blenderhennen sind Kampfmaschinen, ausgerüstet mit messer-



Werte des Blenders

Verbreitung: Gebirge, vor allem in Xarxaron

Größe: 1,2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 5 Stein

MU 12 **IN** 10 **GE** 13 **KO** 7 **KK** 8

Schnabel (Henne): **AT** 14 **TP** 1W6+6 **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+10 **RS** 0 **WS** 4

LE 16 **AU** 30 **AE** 15 **GS** 2/15 **MR** 6 **GW** 10

Anzahl: 2

Größenkategorie: klein

Jagd: +5, Flucht

Beute: Gefieder (1 Au; nur Hahn), Nahrung (1 Ration)

Attribute: Fliegendes Wesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Hinterhalt (7), Talent Sich Verstecken (12; 12/10/13), Talent Sinnenschärfe (5; 7/10/10), Zauber: *Hypnotisches Ras-*

seln (5; 7/10/13; Zauberdauer 20 Aktionen, 1 Wesen, Reichweite 7 Schritt, Wirkungsdauer 1 KR, Kosten 5 AsP; Wirkung: das Opfer verliert alle Aktionen bis nach Ablauf der Wirkungsdauer; nur Hahn)

Kampfweise: Auch bei der Jagd setzen Blenderpärchen auf klare Arbeitsteilung: Während die Männchen die Beute mit ihrem betörenden Balztanz verzaubern, schleichen sich die Weibchen unbemerkt aus dem Hinterhalt an und schlachten ihr argloses Opfer kaltblütig ab. Es braucht selten mehr als einen einzigen gezielten Sprung an den Hals des Opfers, um dieses mit den kräftigen Krallen niederzuringen und ihm anschließend die Kehle durchzubeißen. Daraufhin schlitzt die Henne den Kadaver auf, weidet ihn aus und teilt die Beute wohlwollend mit ihrem Partner.

Auch kulturschaffende Wesen sind vor dem hypnotischen Bann, der vom Gefieder der Blenderhähne ausgeht, nicht gefeit. Wer nicht über ein außerordentliches Maß an Willensstärke verfügt, kann schnell als Hühnerfutter enden.



Der Blindling

Diese geschlechtslosen und von den Draydal geschaffenen Wesen treten in Gruppen von maximal 13 Exemplaren auf. Obwohl ihre menschenähnlichen Körper aus massivem Stein sind, bewegen sie sich geschmeidig und flink, bevorzugt auf allen Vieren. Aus ihrem Rücken ragen drei leicht gebogene Hörnerpaare. Die oft auftretenden, gelben Einfärbungen sind Witterungsprozessen geschuldet. Für das ungeübte Auge sieht ein Blindling wie der andere aus, während erfahrene Beobachter die Wesen anhand der Hörner und Verwitterung voneinander unterscheiden können.

Verbreitung

Auf eine Meute Blindlinge kann man stoßen, wo immer Agenten Draydalâns außerhalb ihrer eigenen Lande operieren, insbesondere in felsigem Gelände, selten auch in einer Stadt. Einzig in den von den Draydal beherrschten Gebieten ist man sicher vor den Blindlingen.

Blindlinge sind übernatürliche Wesen, eine Saat des Schädelgottes, geboren in einem blutigen Ritual und gewachsen aus Stein. Agenten der Draydal führen dieses Ritual an entlegenen Plätzen durch, beispielsweise in einer Höhle oder in der Kanalisation, solange der Ort nur aus Fels und Stein ist. Für das Ritual benötigt ein Agent eine Handvoll Pechblende, die in den Gebirgen Draydalâns abgebaut wird, und mindestens ein kulturschaffendes Wesen, um es über der Pechblende ausbluten zu lassen. Blut und Stein verschmelzen mit dem Untergrund und werden zur Brutstätte für

exakt 13 Blindlinge. Es vergehen in Abhängigkeit von der Menge des vergossenen Bluts Wochen oder gar Monate, während der sich die Kreaturen in einem widerwärtig anmutenden Prozess aus dem zäh verflüssigten, abgründig stinkenden Untergrund schälen und winden.

Lebensweise

Blindlinge orientieren sich mittels Astralsinn an ihrer magischen und lebendigen Umwelt und können über eine empathische Gabe ihren Kampfsinn einsetzen. Dabei geschieht ihre Wahrnehmung stets im Kollektiv über ein mentales Band, durch das sie auf Gedeih und Verderb aufeinander angewiesen sind. Der Kontakt untereinander kann nur über das oberste, größte Hörnerpaar gehalten werden: Ein Blindling, der ein Horn verliert, büßt den Kampfsinn ein. Wer beide Hörner verliert, verliert jedwede Wahrnehmung und somit Überlebensfähigkeit – ein isolierter Blindling wird von seiner Gruppe augenblicklich ignoriert und zurückgelassen.

Sobald alle 13 Blindlinge gleichzeitig ausgereift sind, lässt sie ein unstillbarer Hunger nach dem Leben anderer ihr Nest verlassen. Sie rauben die Lebenskraft ihrer Opfer auf magische Weise. Ihre bevorzugten Opfer sind vernunftbegabte Wesen, über Tiere oder andere Lebewesen fallen sie nur her, wenn sie andernfalls Hunger leiden müssten: Ein Blindling benötigt mindestens alle sieben Tage Nahrung, andernfalls verliert er pro Hungertag 1W6 LeP.

Es handelt sich bei Blindlingen um Monstren, Mordmaschinen, die geschaffen wurden, die Gegner Draydalâns zu schwächen. Sie kennen keine Geselligkeit, keine Emotion, und bis auf ihren Hunger keinerlei Bedürfnisse. Sie agieren als deutlich intelligente, flexible Räuber. Auf ihrer Suche nach Beute nehmen sie auch Blindlinge aus anderen Nestern nicht aus. Allein ihrem Schöpfer gegenüber verhalten sie sich friedfertig, diesem können sie sogar ihre Lebenskraft zur Verfügung stellen (durch Berührung augenblicklich 1W6 LeP, nur einmal pro Blindling und Tag möglich).

Blindlinge verfügen über keine natürliche Lebensspanne; sie sterben allein durch Hunger oder Zerstörung. Gelegentlich kann man auf einen einzelnen Blindling stoßen, der entweder isoliert wurde oder all seine Nestgenossen überlebt hat. Ohne die empathischen Antworten seiner "Geschwister" gänzlich in seinen Geist eingeschlossen, ist er zu keiner kontrollierten Bewegung fähig und verharret oft bewegungslos.

Im Spiegel der Kulturen

Blindlinge gelten in den meisten Kulturen als Schrecken der Reisenden und kleinerer Siedlungen, da man vor ihnen noch nicht einmal hinter Palisaden sicher ist. In den großen Städten kursieren Schauergeschichten in den Armenvierteln und unter all jenen, die sich in der Kanalisation aufhalten, die beispielsweise vom "Tod aus dem Dunkel" oder vom "Fluch der Steine" handeln.





Je nach Kultur stecken verschiedene Gottheiten dahinter oder lokale Minderheiten, die sich gut als Sündenbock eignen. Ortsvorsteher und Stadtherrscher sind gern bereit, wackere Helden gut für die Ausrottung einer Meute zu bezahlen.

❖ Blindlinge sind begehrtes Studienobjekt für **Zauberkundige** der optimistischen Tradition und interessanterweise der heilkräftigen Thulna'il aus dem Volk der Neristu. Besonders interessieren sie sich dabei für die Herkunft der offensichtlich künstlichen Wesen und ihre Fähigkeit des Lebensraubes.

❖ Mittlerweile haben einige **Alchimisten** herausgefunden, dass Blindlinge oft kleine Mengen eines Erzes (Pechblende) mit besonderen Eigenschaften enthalten. Dafür lassen sich mitunter horrende Preise erzielen.

❖ Nur in **Xarxaron** und **Anthalia** ist man sich des draydalanischen Ursprungs der Blindlinge vollaufbewusst. In Anthalia setzt man abgerichtete Panzerläufer gezielt zur Abwehr der Blindlinge ein.

❖ Unter vielen **Hjaldingern** gelten Blindlinge als verkörperte Gegenidee zu den Prinzipien Gyldaras und somit als Strafe und Mahnmal für den Brauch der Ahnen, "unnütze Esser" der Gemeinschaft zu töten. Manchmal werden sie aber auch schlicht als verfluchte Ahnen gesehen, die nun die Gemeinschaft heimsuchen.

❖ Bei den **Makshamaunim** werden Blindlinge zu den Narkapatti des Widersachers gezählt, also Wesen außerhalb der Schöpfung, die sich hin und wieder aus der Dunkelheit trauen, um Leid und Tod zu bringen.

❖ Auf **Era'Sumu** wurden bisher wenige der künstlichen Wesen entdeckt und nur ein einziges Mal wurde ein draydalanischer Schöpfer von Blindlingen gefangen. Angesichts ihrer tiefen Verbundenheit zum Erdboden und zum Leben betrachten die Erasumier die Schaffung dieser Wesen als schlimmeren Frevel gegen Sumu als die Benutzung dämonischer Kräfte. Wer auch immer Blindlinge erschafft, wird, wenn man seiner Habhaft wird, lebendig begraben.

Werte des Blindlings

Verbreitung: wo Agenten Draydalans ihr Unwesen treiben

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 100 Stein

MU 22 **IN** 18 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 11

Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+3 (+Gift) **DK** H

PA 8 **INI** 1W6+11 **RS** 6 **WS** 5

LE 18 **AU** 65

GS 9 **MR** 8/2 **GW** 11

Anzahl: 2W6+1

Größenkategorie: normal

Jagd: 12, Angriff

Beute: Pechblende (1 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Lähmung 4), Kampfsinn (8), Lebensraub (3)

Fertigkeiten: Anspringen (4), Hinterhalt (3), Talent Magiegespür (5; 22/18/18), Talent Fährtensuche (5; 9/18/18), Talent Schleichen (7; 22/18/10), Talent Sich Verstecken (4; 22/18/10), Talent Sinnenschärfe (5; 9/18/18)

Kampfweise: Die leisen Jäger kommen gern aus dem Hinterhalt und verstehen sich ebenso auf das Fallenstellen (Lockvogel, Scheinangriff, taktischer Rückzug). Während des Kampfs halten sie sich nicht mit einem Gegner auf, der überwältigt wurde beziehungsweise keine Gefahr darstellt. Durch ihre empathische Gabe und gemeinschaftliche Wahrnehmung können sie leicht die für sie größte Gefahr – oft Magiebegabte – ausmachen, die sie primär auszuschalten versuchen. Nach Möglichkeit stellen sie Überzahlsituationen her. Sie kämpfen, bis entweder alle Gegner überwältigt sind oder sie den Kampf zu verlieren drohen (Meisterentscheid).



Das Blutäffchen

Unter den ungezählten verschiedenen Affenarten des Archipels von Shindrabar sticht eine besonders hervor: Das Blutäffchen verdankt seinen Namen in erster Linie seinem tiefroten filzigen Fell und den blutroten Augen. Die etwa hundertgroßen Primaten leben bevorzugt in großen Familien von meist 20 bis 30 Tieren und tun sich üblicherweise an Früchten und Insekten gütlich, verschmähen aber auch Aas nicht. Sie sind von schlanker Statur und ihr gestreifter Schwanz dient ihnen als Kletterhilfe und Balancehalter. Im Unterschied zu vielen ihrer domestizierten Verwandten verfügen sie darüber hinaus über kräftige Vorderkrallen, die sie zu behändigen Kletterern machen, und ein gut entwickeltes Gebiss. Blutäffchen leben bevorzugt auf mittelgroßen Bäumen in etwas höheren Lagen des Archipels und begeben sich nur in Ausnahmefällen auf den Dschungelboden.

Die Blutäffchen leben relativ unbehelligt in den Tag hinein und haben überraschenderweise nur wenige natürliche Feinde zu fürchten. Ein Raubtier, dass sich eines von ihnen als Beute ausgesucht hat, muss entweder besonders schnell sein oder eines der Tiere von der Familie absondern. Schlägt der Räuber nämlich in Gegenwart der anderen Äffchen zu, macht der Geruch der Verwundung des Opfers die anderen Blutäffchen zu rasenden Bestien, die sich so lange mit großer Flinkheit auf jedes größere Wesen stürzen, bis dieses entweder flieht, tot ist oder sie selbst ausgelöscht werden. Einzig geschickte Jäger wie der Mandrass, die unvermittelt zuschlagen und sich rasch von der Gruppe entfernen, können den Äffchen gefährlich werden – und dies ist den meisten Raubtieren durchaus bewusst.

Für Kulturschaffende stellen die Blutäffchen normalerweise keine Gefahr dar, in ihrer Anwesenheit verhalten sich die Äffchen sehr still und versuchen die Eindringlinge lediglich durch Anstarren zu vertreiben. Die Geschichten von Reisenden und Jägern, die von einer Horde Blutäffchen in Raserei getötet und danach verspeist wurden, sind ebenso vielfältig wie fantastisch, entbehren jedoch nicht eines gewissen wahren Kerns: der feine Geruchssinn der Äffchen nimmt neben frischen Verwundungen auch ältere Verletzungen noch wahr, sodass die Äffchen auch ohne vorherige Provokation in Raserei verfallen können.

Werte des Blutäffchens

Verbreitung: Dschungel, Buschland und niedrige Gebirgslage der Shindrabarischen Inseln, sowie seltener im kontinentalen Dschungelgürtel

Größe: 0,3 Schritt

Gewicht: 7 Stein

MU 10 **IN** 13 **GE** 17 **KO** 6 **KK** 5

Biss: **AT** 7 **TP** 1W6 **DK** H

Krallen: **AT** 9 **TP** 1W6-2 **DK** H

PA 10 **INI** 1W6+12 **RS** 0 **WS** 4

LE 11 **AU** 23 **GS** 11 **MR** 4 **GW** 3 **LO** 5 (max. 16)

Preis: 3 Au

Ausbildungsformen: Zirkustier

Anzahl: 2W20+5

Größenkategorie: sehr klein

Jagd: +5, Flucht

Beute: Fell (2 Ag), Nahrung (1 Ration)

Attribute: Raserei (3), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Krallen), Hinterhalt (4), Talent Klettern (16; 10/17/5), Talent Sinnenschärfe (12; 8/13/13), Verbeißen

Kampfweise: Ohne Provokation verhalten sich die Tiere ruhig. Wird ein Familienmitglied verletzt oder gibt es eine andere Verwundung in unmittelbarer Nähe (20 Schritt Umkreis), verfallen alle Rudelmitglieder in einen regelrechten "Bluttausch" und greifen kompromisslos alle anderen in der Nähe befindlichen Wesen an, die nicht zu ihrer Gemeinschaft gehören. In Raserei verfallen, wüten die Äffchen bis zum Tod oder bis sich vermeintliche Eindringlinge weit genug entfernt haben (sobald man 50 Schritt zwischen sich und die Äffchen gebracht hat, wird man bei einer 1-15 auf dem W20 nicht verfolgt).



Die Blutrauschfliege

Die Blutrauschfliege gehört mit zu den gefährlichsten und perfidesten Parasiten, die man in den Wäldern und Sümpfen des nördlichen Myranors finden kann. Fatalerweise wissen jedoch nur die wenigsten überhaupt von ihrer Existenz, da sie rein äußerlich einer gewöhnlichen Schmeißfliege zum Verwechseln ähnlich sieht. Lediglich die Weibchen lassen sich bei genauerer Betrachtung durch ihren etwas größeren Körperbau und den charakteristischen Stachel am Hinterleib eindeutig identifizieren. Doch wer nimmt schon eine einfache Fliege genauer in Augenschein? Blutrauschfliegen sind grundsätzlich in allen Wald- und Sumpfgebieten der mittleren Breiten zu finden, wobei ihre Verbreitungsgebiete im Imperium immer mehr in abgelegene Randgebiete zurückgedrängt werden. Diese (äußerst glückliche) Entwicklung ist eine indirekte Folge der stärkeren Landnutzung, wobei die Abholzung der Wälder und die intensive Bejagung des Großwildes die Fliegen hier ihrer Lebensgrundlage berauben. In den dunklen, dichten Wäldern der wenig zivilisierten Regionen westlich des Imperiums verbreiten sie jedoch nach wie vor Angst und Schrecken. In ihrem erwachsenen Fliegenkörper verweilen die Tiere nicht allzu lange. Zwar ist über ihre Lebensweise wenig bekannt, doch wird vermutet, dass sich ihr Daseinszweck ausschließlich auf die Fortpflanzung beschränkt. Da sie nicht einmal mehr Nahrung aufzunehmen scheinen, sterben die Männchen für gewöhnlich direkt nach der Begattung; die Weibchen folgen ihnen, gleich nachdem sie ihre Eier in einem geeigneten Wirt (große warmblütige Raubtiere, meist Säugetiere) abgelegt haben.

Die Larven schlüpfen kurz darauf und nisten sich im Körper ihres Wirts ein. Je nach Größe ihrer "Kinderstube" können sie hier bis zu drei Jahre überdauern, indem sie vom Blut ihres Opfers trinken. Die Fliegenlarven verfügen über eine äußerst raffinierte Überlebensstrategie, wobei sie ihr parasitäres Dasein nicht nur passiv als Schmarotzer verbringen: Über ihren Speichel geben sie Substanzen in den Blutkreislauf ab, die ihren Wirt in einen regelrechten Blut- rausch verfallen lassen; von unbändigem Hunger geplagt frisst dieser nun alles, was ihm zwischen die Klauen kommt und macht dabei nicht mal mehr vor Artgenossen halt. Im letzten Entwicklungsstadi-

um fressen die Larven schließlich ihren Wirt von innen heraus auf, um sich daraufhin in dessen Kadaver zu verpuppen – und der Kreis- lauf beginnt von vorn.



Befall durch die Blutrauschfliege

Verbreitung: tiefe Wälder und Sümpfe im Imperium und darüber hinaus

Größe: 1 Finger

Gewicht: 0,1 Skrupel

Die Blutrauschfliege selbst besitzt keine Kampfwerte, sondern versucht einzeltäglich, den potentiellen Wirt unbemerkt zu stechen und ihm ein Ei zu injizieren. Dies kann nur mit einer *Sinneschärfe*-Probe +7 rechtzeitig bemerkt und verhindert werden. Wenn die Eiablage gelungen ist, erleidet der Wirt zunächst keinerlei Schaden durch den Parasiten, dieser sondert jedoch ein Sekret in seinen Blutkreislauf ab, dass bei Tieren das Attribut *Raserei* (5) verleiht und sie darüber hinaus äußerst aggressiv und wild macht (AT +3, TP +2, PA -3). Bei vernunftbegabten Wirten wird hingegen der Nachteil *Blut- rausch* verliehen, wobei als zusätzlicher Auslöser Hunger dazukommt. Der Befall mit einer Blutrauschfliegenlarve kann durch 5 TaP* bei einer Probe auf *Heilkunde Krankheiten* erkannt werden. Die Entfernung der Larven erfolgt mittels einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +6, bei deren Misslingen die Larve nicht entfernt wurde und darüber hinaus 6 SP anfallen. Ist die Probe hingegen gelungen, erleidet der Patient 3 SP und die Larve wurde entfernt.

Kampfweise der Befallenen: Von Blutrauschfliegen befallene Tiere (oder Menschen) verwandeln sich binnen kürzester Zeit in höchst aggressive und gefräßige Vertreter ihrer Art, die keine Anzeichen natürlichen Verhaltens mehr zeigen. Sie vergessen jegliche Vorsicht und kämpfen nicht sehr geschickt, sondern mit äußerster Wildheit und Kraft. Gerade in den ländlichen Regionen, in denen man nicht um diese Zusammenhänge weiß, existieren deshalb zahlreiche Legenden von wandelnden Toten oder willenlosen Körpern, die sich wohl auf die Parasiten zurückführen lassen.



Der Brassachbüffel

Schon die imposanten Blutbüffel der westlichen Savannen gelten durch ihre Größe den Leonir als wertvolle Reit- und Nutztiere. Die mächtigen Brassachbüffel aber bringen mit ihren 4.000 Stein gar das Dreifache eines gewöhnlichen Blutbüffels auf die Waage und weisen eine Schulterhöhe von über 3 Schritt auf – kein Wunder, dass sie dementsprechenden Stellenwert genießen und jeder Leonir-Krieger nur zu gerne einen Brassachbüffel als Reittier hätte. Den Mhoranash zufolge verdanken die Brassachbüffel ihre immense Größe der so genannten "Göttermilch", einer speziellen Substanz, deren Rezeptur ihnen durch eine Vision Brassachs geschenkt wurde.

In freier Wildbahn führen die stets männlichen Brassachbüffel ihre Blutbüffel-Herden, die zwischen 50 und 500 Tieren zählen können, nachdem sie den vorherigen Leitbullen in einem ungleichen Kampf vertrieben haben. Andere Bullen dulden sie nur in ihrer Nähe, wenn diese sich klar unterordnen.

Den temperamentvollen Tieren ist eine gewisse Intelligenz nicht abzusprechen – sie sind sogar erinnerungs- und planungsfähig. Es heißt sogar, dass ein Brassachbüffel im Kampf die Blutbüffel in gewissem Rahmen lenken könne.

Ihre bevorzugte Tageszeit sind die kühleren Abendstunden, in denen die Tiere aktiver werden, während sie in der heißen Tageszeit etwas träge sind und die Kühle der Wasserstellen suchen.



Brassachbüffel lassen sich in Rhacornos und der Khamuri-Savanne finden, vor allem in der Nähe von Wasserstellen. Dabei trifft man praktisch nie zwei Brassachbüffel zeitgleich an, da die Tiere ein ausgeprägtes Revierverhalten an den Tag legen.

Werte des Brassachbüffels

Verbreitung: die nördlichen Savannen und ihre Randgebiete

Größe: 3 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 4.000 Stein

MU 20 **IN** 8 **KO** 20

Kopfstoß: AT 16 **TP** 2W6+4 **DK** HN

Tritt: AT 11 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+9 **RS** 3 **WS** 10

LE 100 **AU** 120 **GS** 15 **MR** 1/11 **GW** 14 **LO** 6 (max. 16)

Tragkraft: 350 Stein

Zugkraft: 500 Stein

Preis: 350 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Hörner (10 Au), Leder (2 Au), Nahrung (1.400 Rationen)

Attribute: Raserei 5

Fertigkeiten: Niederwerfen (7; Kopfstoß), Talent Sinnenschärfe (5; 5/8/8), Trampeln (4), Überrennen (4; Tritt)

Kampfweise: Der Brassachbüffel versucht zu Beginn des Kampfes seine Gegner zu überrennen. Nach dieser Kampferöffnung wirft der Büffel seine Gegner mit seinen mächtigen Hörnern zu Boden, um diese anschließend zu übertrampeln. Gereizte Brassachbüffel kämpfen bis zum Tode oder zur völligen Erschöpfung.

Ein Brassachbüffel ist intelligenter als man ihm zutrauen mag: Angreifer, die ihm zu stark erscheinen (ab 6 Personen), werden bald der Stampede der gesamten Herde gegenüber stehen. Im Chaos der Flucht, in dem kein wirklich koordinierter Angriff möglich ist, versucht der Brassachbüffel, einzelne Gegner zu selektieren und sie zu Boden zu stoßen, auf dass sie unter die Hufe der restlichen Büffel geraten



Der Caproskeiler

Myranor ist nicht arm an wilden Tieren, aber der Caproskeiler gilt unter diesen als eines der besonders rabiaten Exemplare, als regelrechtes Symbol für Wildheit, Ungezähmtheit und vor-zivilisatorische Ängste der Menschen. Das mag daran liegen, dass es viel häufiger ist als ungleich gefährlichere Monstren und daher das einfache Volk sich unter einem Caproskeiler wenigstens etwas vorstellen kann.

Ein stattlicher Caproskeiler erreicht zwischen einem und anderthalb Schritt Schulterhöhe und bringt einige hundert Stein auf die Waage, in seltenen Fällen sogar bis zu einem Quader. Dabei ist er eher gedrunken, nach vorne ein wenig keilförmig zulaufend und recht hochbeinig, was es ihm erlaubt, nicht nur in dichtem Gehölz zu manövrieren, sondern auch erstaunlich hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. Die Bachen sind nur unwesentlich kleiner und leichter, haben aber natürlich keine so ausgeprägten Hauer. Neben den Hauern verfügt der Caproskeiler noch über ein kräftiges Allesfressergebiss.

Eine Besonderheit der Caproskeiler ist die Tatsache, dass sie sich erfolgreich mit allen anderen Schweine-Arten (in erster Linie Hausschweinen, gewöhnlichen Wildschweinen und Varken) paaren können. Die Nachkommen sind jedoch nicht fruchtbar und lassen sich auch nicht domestizieren, sind



dafür aber äußerst aggressiv. Die gewöhnliche Paarungszeit ist von Ende Gyldara bis Mitte Nereton, die Frischlinge kommen im Zatura zur Welt. Die Frischlinge sind schon bald in der Lage, auf sich selbst aufzupassen, bleiben aber meist einige Jahre beim Muttertier.

Ältere Keiler sind meist Einzelgänger und können bis zu 30 Jahre alt werden.

Caproskeiler sind genauso wenig wählerisch wie Varken, was ihre Nahrung angeht, was sie zu gefährlichen Schädlingen macht, die nicht nur Feldfrüchte ausgraben und Äcker verwüsten, sondern auch gerne den Nachwuchs von Nutztieren auffressen (und wenn die Zeiten hart sind, frisst eine Bache auch ihre Frischlinge – umgekehrt gelingt es den Jungtieren meist nicht).

Aus diesem Grund werden Caproskeiler auch häufig gejagt – ein Ereignis, das meist damit endet, dass neben dem Keiler auch noch ein halbes Dutzend Treiber tot im Dreck liegen und auch die Jäger selbst den Beistand eines Heilers benötigen. Überlebende Keiler neigen dazu, das Verhalten der Jäger nachzuahmen und eine Rotte um sich zu scharen, in der junge Caprosi und sogar verwilderte Varken zu finden sind.

Werte des Caproskeilers

Verbreitung: Wälder und Waldränder, aber

auch Wiesen und Kulturlflächen des gemäßigten und nördlichen Myranor

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: bis 1.000 Stein

MU 18	IN 10	KO 18		
Biss:	AT 16	TP 1W6+4	DK H	
Hauer:	AT 13	TP 2W6+4	DK H	
PA 6	INI 1W6+10	RS 2	WS 10	
LE 90	AU 100	GS 11	MR 0/8	GW 13

Anzahl: 1 oder 1W6+2

Größenkategorie: groß

Jagd: +5, Angriff

Beute: Fell (3 Au), Hauer (3 Au), Leder (1 Au), Nahrung (250 Rationen), Schwarte (2 Au)

Attribute: Raserei (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Hauer), Talent Sinnenschärfe (5; 6/10/10) Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Caproskeiler sind nicht für ihre subtile Kampfweise bekannt – immer feste drauf ist eher ihre Devise. Dabei sind sie allerdings so konsequent und so gewitzt, dass sie meist versuchen, einen einzelnen Gegner aus einer Gruppe kampfunfähig zu machen, ehe sie sich dem nächsten zuwenden.

Die Rotten, die ein Keiler um sich schart, verfolgen keine gemeinsame Taktik – sie dienen eigentlich nur dazu, einen Wall aus Leibern zwischen den Caproskeiler und seine Jäger zu stellen.



Der Cerebropod

Die fremdartigen Cerebropoden messen lediglich einen Schritt Länge und können sich außerhalb eines Waldes nur schlecht fortbewegen – dennoch hat man es bei ihnen mit einer der unheimlichsten Kreaturen in ganz Myranor zu tun. In der Mitte ihrer Körper befindet sich ein zäher, knorpeliger Knoten, der vom Aussehen her stark an ein Gehirn erinnert. Von dem gerippten Körperzentrum gehen zwei Fühler aus, die vermutlich als eine Art Sinnesorgan dienen. Ein Indiz hierfür ist die Genauigkeit und Sicherheit, mit der sie ihre Umwelt wahrzunehmen scheinen, obwohl sie weder über Augen noch Ohren verfügen.

Mit ihren sieben weiteren Tentakeln bewegen sich Cerebropoden fort und klammern sich an ihren Opfern fest. Die Tentakel sind nicht zu unterschätzende Waffen, muskulös, kräftig und mit ekelerregenden Warzen und Wucherungen bedeckt. An den Enden haben sie Klauen, die manchmal an Zangen, manchmal an Gebisse erinnern.



Verbreitung

Cerebropoden leben ausschließlich in den Wäldern unterhalb des Baan-Bashur. Dichter Bewuchs scheint eine entscheidende Bedingung für die Wahl ihres Lebensraums zu sein, denn dort können sie sich am schnellsten und bequemsten fortbewegen. Dennoch ist diese Wahl nicht zufällig; irgendetwas an diesem heiligen Ort scheint sie magisch anzuziehen.

Lebensweise

Zu dem erschreckenden Äußeren der Cerebropoden kommt eine dunkle Magieaffinität hinzu. Cerebropoden sind offensichtlich telepathisch begabt und können sowohl Gedanken anderer Wesen lesen, als auch ihre eigenen in einen fremden Geist aussenden. Was die Wesen dabei so gefährlich macht, ist, dass sie vollständig von Geist und Seele ihrer Opfer Besitz ergreifen können, sobald sie sich einmal mit ihrem Körper verbunden haben. In Illusion und Geistesbeeinflussung sowie -beherrschung sind sie Meister. Überlebt eines ihrer Opfer, kann es hinterher oft nicht mehr zwischen tatsächlich Erlebtem und Illusion unterschieden. Obwohl die Tentakel schwerfällig und knotig aussehen, gelingt es den Cerebropoden, sie geschickt wie Affen für die Fortbewegung durch den Wald einzusetzen. Durch das Hangeln von Ast zu Ast können sie sich einem Opfer fast lautlos nähern und sich von dem nächsten Baum auf seinen Kopf fallen lassen. Durch Umschlingen mit den mächtigen Tentakeln und den Einsatz ih-

rer Magie bekommen sie ihre Opfer unter Kontrolle. Nachdem Luft und Lebensenergie aus einem Opfer gewichen sind, verwandelt es sich binnen weniger Tage in wenig mehr als ein untotes "Reittier" des Cerebropoden. Dieser hält es durch Magie so lange aktiv, wie es ihm beliebt und gebraucht seinen Körper fast so, als wäre es sein eigener. So ist es ihm auf diese Weise ebenfalls möglich zu sprechen, allerdings bedienen sich die Kreaturen oft noch des Früh-Imperial, und sind darum schwer zu verstehen.

Auf seinen Wirtskörper gibt der Cerebropod durchaus acht, denn wird dieser in einem Kampf verletzt, kann er ihn wieder heilen und der natürliche Zerfall beschleunigt sich. Aus offenen Kämpfen versucht er sich generell fernzuhalten und flieht sehr schnell, wenn er sich selbst in Gefahr sieht. Viel lieber agiert er aus dem Hinterhalt und wartet so lange, bis sich eine gute Gelegenheit zum Angriff bietet.

Vom Leben der Cerebropoden untereinander ist so gut wie nichts bekannt. Es gibt verschiedene Theorien, die davon handeln, dass die Cerebropoden sich nur als Teile oder "Arme" einer größeren Wesenheit verstehen, die sich in den Tiefen des Berges versteckt hält und versucht, die Kontrolle über eine immer größere Anzahl von Wesen zu erlangen. Gerüchten zufolge werden die verlassenen Hallen des Baan-Bashur vollständig von ihren versklavten Kreaturen bevölkert. Bei allen Spekulationen kann man nur von einem sicher ausgehen: Diese unnatürlichen Wesen sind mit einer außergewöhnlichen, bösen Intelligenz gesegnet, mit der sie sich seit vielen Zeitaltern nach Macht verzehren.



Im Spiegel der Kulturen

Über die **Herkunft der Cerebropoden** gibt es viele Theorien. Einige davon lauten:

❖ Ein apokrypher Text der **Aphirdanos-Mythen** berichtet von den Cerebropoden und spinnt Geschichten rund um ihre angeblichen Pläne zur Übernahme des gesamten Kontinents. Der Text spricht jedoch auch von abtrünnigen Mitgliedern des rätselhaften Volkes, die sich den Menschen zugewandt hätten. Ein Cerebropod soll sogar dem Thearchen als Berater dienen und dazu regelmäßig mit neuen „Trägern“ versorgt werden. Der Wahrheitsgehalt dieser abstrusen Berichte ist nicht bekannt, wer jedoch mit den entsprechenden Schriften aufgegriffen wird oder sogar ihren Inhalt verbreitet, muss mit harter Bestrafung rechnen.

❖ Cerebropoden sind in Wirklichkeit unselige **Geschöpfe der Nachtalben**, die während des Albenkrieges erschaffen und als Falle in den Bergen zurückgelassen wurden.

❖ Das Volk der Cerebropoden stammt gar nicht aus dieser Welt, sondern drang aus einer anderen **Sphäre** nach Myranor ein. Quelle des Übels waren die kosmischen Risse, die sich angeblich beim Ende des Ersten Imperiums bildeten.

❖ Während der Blütezeit der **Chimärenerschaffung** wurden sie im Rahmen eines Experiments mit telepathischer Magie von den Alten ersonnen. Das Experiment schlug jedoch fehl; die neugebil-

deten Cerebropoden entwickelten eine viel höhere Intelligenz als gedacht und dazu eine bössartige Verschlagenheit, die sie befähigte, auszubrechen und der Kontrolle ihrer Erschaffer zu entkommen.

❖ Die wahrscheinlich gewagteste Theorie ist eine, die besagt, dass die Cerebropoden selbst **zurückgebliebene Alte** sind, die den Zerfall ihrer Körper überstanden haben und deren unsterbliche und übermächtige Gehirne in dieser neuen Form überleben konnten, um erneut nach Macht zu streben.

❖ Unter den eher einfachen Bewohnern der Dörfer am Rande des Grauen Gürtels gibt es Gerüchte, dass sich am Rande des Waldes von Zeit zu Zeit Menschen oder auch Angehörige anderer Rassen herum, die alle große merkwürdige Turbane tragen. Die Bauern halten sie für Mitglieder eines **abgelegenen mysteriösen Dorfes**, das tief im Wald versteckt liegt und deren Bewohner aufgrund der langen Abgeschiedenheit noch im alten Früh-Imperial miteinander kommunizieren. Zu manchen Zeiten scheinen sie mehr Kontakt zur Außenwelt zu suchen als gewöhnlich und wagen sich bis an den Rand des Waldes vor. Dennoch bleibt jeder, der mit ihnen Kontakt hatte, mit einem merkwürdigen Gefühl zurück und niemals wird derselbe verschrobene Waldbewohner mehr als einmal gesehen. Das Wissen um die Existenz der Cerebropoden ist nicht sehr weit verbreitet, darum braucht es schon das eines erfahrenen Gelehrten um aus diesen Anzeichen ihre Beteiligung zu deuten.

Werte des Cerebropoden

Verbreitung: die Wälder um den Baan-Bashur

Größe: 1 Schritt

Gewicht: 13 Stein

MU 11 **IN** 15 **KO** 6 **KK** 12

Tentakel: **AT** 11 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** HN

PA 11 **INI** 1W6+18 **RS** 0 **WS** 3

LE 14 **AU** 100 **AE** 300 **GS** 18 **MR** 20 **GW** 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Jagd: +19, Flucht

Beute: keine

Attribute: Gift (Lähmung 3), Nachtsicht

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Hinterhalt (13), Talent Schleichen (13; 11/15/15), Talent Sich Verstecken (9; 11/15/15), Talent Sinnenschärfe (8; 17/15/15), Umschlingen (12), Zauberei: Spontanzauberei III (Zauberdauer, Wirkungsdauer, Struktur), E: Kraft (12; 11/17/8; Analyse, Wahrnehmung), E:

Erfolg (21; 17/15/8; Kontrolle über Wesen), E: Zauberei (14; 17/15/8; Antimagie, Kommunikation, Wahrnehmung), E: Iryabaar (13; 11/11/8; Geistillusion, Hellsicht), E: Dya'Khol (12; 11/11/8; Beseelung)

Kampfweise: Cerebropoden nähern sich lautlos durch das Geäst der Wälder, und lassen sich, wenn sie nahe genug herangekommen sind, auf den Kopf ihres Opfers fallen. Sie umschlingen es mit ihren Tentakeln und unterbinden durch Würgen und ihr Gift jeglichen Widerstand gegen ihre beherrschende Magie. Haben sie den Körper ihres neuen Trägers erst unter Kontrolle, verliert dieser sehr schnell an Lebenskraft und wird vom Cerebropoden bei Eintreten des Todes als untote Marionette zur Fortbewegung und im Falle eines Falles auch zum Kampf benutzt.

Sieht sich ein Cerebropod allerdings gleichwertigen Gegnern gegenüber, wird er eher über eine rasche Flucht durch die Bäume den Rückzug antreten, als sich zu stellen. Im offenen Kampf fühlen sich die Kreaturen nicht wohl – lieber ist ihnen der heimtückische Angriff aus dem Hinterhalt, gerne auf schlafende Gruppen von leichtsinnigen Abenteuern.



Der Chamäleopard oder Shingwa-Reisser

Der Chamäleopard des Dschungelgürtels ist keine natürliche Kreatur, sondern die vor über 1000 Jahren durch skrupellose Optimaten aus dem Hause Phraisopos geschaffene Verbindung aus gefangenen Shingwa und wilden Raubkatzen, die in die Freiheit gelangt ist. Die Chimäre hat nicht die Intelligenz seiner echsischen "Vorfahren" erhalten, ist für ein Tier aber dennoch sehr gerissen. Noch größer als seine Klugheit ist aber sein unbändiger Hass auf alle Träger von optimatistischen Masken und interessanterweise auch auf Shingwa. Daher stammt auch sein Beiname *Shingwa-Reißer*, denn er dringt nachts bevorzugt in Dörfer des kleinen Echsenvolkes ein und tötet dort sogar mehr Vertreter des kleinen Volkes, als er zu verspeisen in der Lage wäre.

Aber auch andere Kulturschaffende sollten sich vor dem Chamäleoparden in Acht nehmen, denn er zählt praktisch alles als potentielle Beute, was nicht mindestens drei Schritt groß ist – und somit fürchten ihn auch die Arbeiter auf den Plantagen in Tharpura oder Makshapuram. Dabei ist der Chamäleopard ein sehr seltenes Tier, da man ihn gerade in der Nähe der Zivilisation in den vergangenen Jahrhunderten stark gejagt hat. Außerdem paaren die einzelgängerischen Wesen sich nur selten, was ihre Anzahl ebenfalls niedrig hält. Shingwa-Reißer verharren meist den ganzen Tag am Stamm eines



Baumes, von wo aus sie dank ihrer hervorragenden Augen eine gute Übersicht auf die Umgebung haben. Da ihre Haut sich dem Untergrund farblich anpassen kann, sind sie in ihren Verstecken nur äußerst schwer zu entdecken.

Sie haben nicht nur ihre des Farbwechsels mächtige Haut von den Shingwa geerbt, sondern auch eine kräftige Schleuderzunge, mit der sie einem Menschen sogar die Waffe aus der Hand reißen können. Die Hauptgefahr geht jedoch von den scharfen Krallen und dem kräftigen Kiefer aus. Auch seine Schnelligkeit nützt dem Chamäleoparden im Kampf, ebenso wie seine große Sprungkraft.

Während die Chamäleoparden bei den Shingwa gefürchtet und verhasst sind, sehen die Pardi in ihnen eine große Herausforderung, da die Jagd auf sie sehr schwer ist und der Jäger sehr schnell zur Beute werden kann. Wer sich in einen Mantel aus der Haut des Chamäleoparden hüllen kann, der ist als großer Kämpfer anerkannt – und hat dabei auch ein hilfreiches Accessoire zur Hand, denn auch in gegebter Form erhält sich die Haut eine schwache Form des Farbwechsels.

Werte des Chamäleoparden

Verbreitung: der gesamte Dschungelgürtel, vor allem im Nebelwald

Größe: 2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 150 Stein

MU 18 **IN** 14 **KO** 11 **KK** 12

Biss: **AT** 13 **TP** IW6+6 **DK** H

Klauen: **AT** 16 **TP** IW6+3 **DK** HN

Greifschwanz: **AT** 14 **TP** IW6+1 **DK** HN

Schleuderzunge: **AT** 19 **TP(A)** IW6+2 **DK** NSP

PA 9 **INI** IW6+16 **RS** 2 **WS** 6

LE 28 **AU** 24 **GS** 12 **MR** 6 **GW** 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +22, Angriff

Beute: Leder* (25 Au), Nahrung (35 Rationen), Schädel (1 Au), Zähne (5 Ag)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampffraktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Klauen), Gezielter Angriff (6; Schleuderzunge), Hinterhalt (10), Talent Schleichen (16; 18/14/13), Talent Sich Verstecken (23; 18/14/13), Talent Sinnenschärfe (11; 5/14/14), Umschlingen (4; Greifschwanz), Verbeißen (2; Biss)

*Mäntel oder den ganzen Körper bedeckende Kleidung aus diesem Material geben dem Träger 5 Punkte Erleichterung auf *Sich Verstecken*-Proben in bewaldetem Gebiet, sowie 2 Punkte Erleichterung in allen anderen Umgebungen. Für einen entsprechenden Mantel ist das Leder von einem Tier nötig.

Kampfweise: Der Chamäleopard greift stets aus dem Hinterhalt an und springt sein Opfer dabei meist an. Anschließend versucht er, es mit seinem kräftigen Greifschwanz festzuhalten, während er es gleichzeitig mit seinen Krallen und seinem Gebiss bearbeitet. Sollte er währenddessen von weiteren Gegnern angegriffen werden, versucht er diese mit seiner Schleuderzunge zu beschäftigen oder sogar ihnen die Waffen zu entreißen (mittels eines Gezielten Angriff). Er flieht, wenn er mindestens die Hälfte seiner LeP verloren hat.



Der Danthrek

Die ausdauernden und friedfertigen Danthreki leben im nördlichen Teil Myranors, wo sie insbesondere von den Lyncil domestiziert werden. Nach Süden hin wird ihr Verbreitungsgebiet durch die Große Steppe, das Karonische Hochland und die Ebenen von Centralis begrenzt. Außerhalb dieser Zone sind sie eher selten zu finden, da ihr dickes Zottelfell sie hitzeempfindlich macht – im Norden aber erlaubt es ihnen, sogar den grimmigsten Schneestürmen zu trotzen.



Anders als die verwandten Hurdar sind Danthreki nur selten sechsbeinig, denn wildgefangene und gezähmte Tiere sind viel zahlreicher als mittels Magie gezüchtete. Ihre vorderen Beine sind deutlich länger als die hinteren, so dass der Rücken zum Schwanz hin deutlich abfällt. Die mächtigen Schulterbuckel liegen mehr als zwei Schritt hoch, was das Reiten erschwert.

Der Kopf der großen Tiere ähnelt einem Schwein und ist mit einer Hornplatte gepanzert, die von der Rüsselspitze bis über die Stirn reicht. Bei Männchen läuft sie noch in einen kurzen, gezackten Nackenschild aus. Warzenähnliche Knoten verstärken diesen Panzer und schwere Wülste schützen die kleinen Augen. Seitlich am Kopf sitzen bei beiden Geschlechtern widderähnlich gedrehte Hörner. Diese massive Panzerung der Köpfe dient gleich drei Zwecken: Zum einen können die Danthreki damit die wenigen Raubtiere wie etwa Bären und Eisghorlas abwehren, die sich an sie heranwagen. Zum anderen nutzen Danthrekimännchen sie, um ihre Kämpfe um brunftige Weibchen auszufechten. Wenn sich die Kolosse auf die Hinterbeine aufbäumen und ihre Köpfe im nach vorne Stürzen gegeneinander schmettern, dann bebt die Erde. Zum dritten aber können Danthreki ihre Köpfe auch wie einen Pflug einsetzen, um im Winter den Schnee beiseite zu räumen und dadurch Gras und Strauchwerk freizulegen.

Danthreki ernähren sich ausschließlich von Pflanzen und äsen täglich viele Stunden lang, auch daher kommt man mit ihnen nur in gemächlichem Tempo voran. Dennoch sind sie im Norden für Reisende fast unverzichtbar. Zwar bewegen sie sich gewöhnlich eher bedächtig, sind aber sehr stark und ausdauernd. Danthreki dienen primär als Zug- und Lasttiere: Sie werden beladen oder vor Schlitten oder Karren gespannt. Daneben dienen Jungtiere als Fleischlieferanten, auch gibt ihre Haut ein hochwertiges und belastbares Leder.

Werte des Danthrek

Verbreitung: wild in den Wäldern, Ebenen und im Hügelland des hohen Nordens; als Nutztier vor allem in Stakala

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 400 Stein

MU 10 **IN** 11 **KO** 16

Kopfstoß: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **DK** H

Tritt: **AT** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H

PA 4 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 9

LE 55 **AU** 85 **GS** 6 **MR** 1/8 **GW** 4 **LO** 8 (max. 20)

Tragkraft: 250 Stein

Zugkraft: 400 Stein

Preis: 160 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier, Zugtier

Anzahl: 5W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +5, Flucht

Beute: Fell (1 Au), Hornplatte (5 Ag), Nahrung (160 Rationen)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Kopfstoß), Talent Sinnenschärfe (5; 5/1/1/1), Trampeln (3), Überrennen (4; Tritt)

Kampfweise: Als Herdentiere haben Danthreki eine feste Verteidigungstaktik: Die ausgewachsenen Tiere bilden einen Kreis, Schulter an Schulter, mit den gepanzerten und hornbewehrten Köpfen nach außen zum Angreifer gewandt. Schwächere Jungtiere (und lyncilische oder andere Begleiter) sind geschützt im Inneren des Kreises. Wenn ein Raubtier angreift, wird es mit einem Kopfstoß fortgeschleudert und dann ignoriert, bis es das nächste Mal attackiert. So gut wie nichts kann einen Danthrek dazu bringen, den schützenden Kreis zu verlassen.

Der Diplodocian oder Donnerechse



Die wenigen Völker, die tollkühn genug sind, einen Diplodocian zu jagen, bedienen sich daher meist der Taktik, die Kolosse ins tiefe Wasser oder in Sumpflöcher zu treiben, aus denen sie sich nicht mehr befreien können.

In den meisten Dschungelregionen gehen alle anderen Wesen Diplodocianen aus dem Weg, doch in Cantera und Tharpura sind sie gefürchtet, weil sie schon einmal in nur einer Nacht ein ganzes Reisfeld kahlfressen. Wenn sich ein Diplodocian einer Domäne nähert, kann der verzweifelte Procurator wenig mehr tun als zu beten oder tollkühne Jäger anzuheuern. Sowohl in der Magie wie der Alchimie werden die Organe der Donnerechse aufgrund ihrer Humus-Affinität geschätzt – allein das massige Herz kann anderthalb Quader schwer werden und beim richtigen Käufer viel Geld einbringen.

Werte des Diplodocian

Verbreitung: sumpfige Gebiete des subtropischen und tropischen Myranors

Größe: 30 Schritt Körperlänge

Gewicht: 60 Quader

MU 15 IN 10 KO 44

Hals/Schwanz: AT 12 TP 6W6+10 DK NSP

PA 5 INI 1W6+6 RS 5 WS 26

LE 300 AU 1000 GS 4 MR 6/26 GW 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Herz (50 Au), Leder (100 Au), Nahrung (10.000 Rationen, zäh), Sehnen (5 Au)

Attribute: Resistenz (Gift)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (10; 15, 10, 44), Niederwerfen (10), Talent Sinnenschärfe (5; 3/10/10), Trampeln (12)

Kampfweise: Diplodociane kämpfen üblicherweise nicht gegen menschengroße Wesen. Erst ab der Größe von Flusspferden, Blutbüffeln oder Gargantuas nehmen sie eine Kreatur als Nahrungskonkurrent wahr und versuchen, sie durch drohendes Schnauben zu verjagen. Schon diese Atemstöße aus bullaugengroßen Nüstern können einen Menschen umwerfen, zumal sie sehr übel nach verwesenden Pflanzen stinken. Eskaliert die Situation, kann ein Diplodocian ohrenbetäubend brüllen und mit seinem Schwanz ein heftiges Peitschenknallen ertönen lassen. Die allermeisten Tiere suchen dann von alleine das Weite. Nur selten kommt es so weit, dass der Koloss Schläge mit dem Schwanz oder dem Hals austeilen muss, doch diese können dann auch Baumstämme, Hauswände oder die Knochen einer Tyrannenechse zerschmettern – und vor allem der lange Schwanz ist weit beweglicher und schneller, als man denken sollte.

Der Diplodocian, auch Donnerechse genannt, ist das vermutlich größte und sicherlich das längste Echsenwesen Myranors: Vom Kopf bis zur Schwanzspitze misst er bis zu 30 Schritt. Sein gewaltiger Rumpf wird von vier baumdicken Säulenbeinen getragen, während Hals und Schwanz wie zwei mächtige Balken nach vorn und hinten ragen.

Diplodociane sind Einzelgänger, denn nur so können sie ausreichend Nahrung finden. Im Grunde ist der Diplodocian ein tumber, aber fast unbezwinglicher Fresser: Um den fast 50 Quader schweren Leib bei Kräften zu halten, muss er fast den ganzen Tag lang weiden. Da es ihnen schwer fällt, den langen Hals weit emporzuheben, fressen sie am liebsten bodennahe Sträucher und Wasserpflanzen, doch mitunter verschlingen sie auch eine ganze Obstbaumkrone voller fetter Früchte.

Diplodociane leben vor allem in Sümpfen und entlang von Flussufern und Meeresküsten, denn das Wasser hilft ihnen, ihren schweren Leib zu tragen. Zu tief ins Nasse dürfen sie sich allerdings nicht wagen, denn wenn ihr Brustkorb von Wasser eingeschlossen wird, können sie nicht mehr ausreichend atmen und verlieren das Bewusstsein.



Die Donnerschlange

Donnerschlangen sind entfernte, vernunftbegabte Verwandte der Drachen, mit denen sie, was das Äußere betrifft, die ledrigen Schwingen, den Schlangenleib und die Klauen gemein haben. Anders als die großen Echsen sind sie luchs-, seltener auch löwenhäuptig, und ihr vorderer Rumpf ist nicht geschuppt, sondern nach Katzenart bepelzt. Mit etwa acht bis zehn Schritt Körperlänge und entsprechender Flügelspannweite sind sie in der Luft ebenso wie auf dem Boden ein ehrfurchtgebietender Anblick. Wie die Drachen sind sie Träger eines Karfunkelsteins und meistern neben den bekannten Drachenkraften der Gedankensprache, der Flugfähigkeit und der Telekinese ihre eigene Form der Magie, die auf Sturmwind, Blitz und Donner beruht. Anstelle eines Feueratems besitzen Donnerschlangen den Gewitterodem, der es ihnen ermöglicht, die Kraft eines Unwetters auf ihre Gegner zu entladen.



Verbreitung

Es sind die Weiten des myranischen Nordens, in denen man die Donnerschlangen bisweilen sichten kann. Hier beanspruchen sie den Himmel und weitläufige Jagdgründe für sich. Dabei hat bislang noch niemand einen Hort, ein Nest, einen Brutplatz oder sonst einen Ort gefunden, den man als die Heimstatt einer Donnerschlange hätte bezeichnen können. Je nach Grad ihrer Mystifizierung werden ihre Refugien auf den allerhöchsten Berggipfeln des Nordens oder gleich in den Sturm- und Gewitterwolken vermutet, in denen man sie bisweilen zwischen Blitzen tanzen sieht.

Lebensweise

Wenig ist über Herkunft und Leben der Donnerschlangen bekannt, denn bislang wurden stets nur ausgewachsene Exemplare, nicht aber Eier oder als solche erkennbare Jungtiere gesichtet. Die allgemeine drachische Neigung zum Horten von Schätzen oder Zauberdingen scheinen sie nicht mit ihren Verwandten zu teilen. Überhaupt zeigen sie abseits der Nahrungssuche kaum weltliche Bedürfnisse und erscheinen so tatsächlich eher wie Naturgewalten oder Götterboten, kaum als die Wesen aus Fleisch und Blut, die sie doch letzten Endes sind.

Donnerschlangen haben ein überaus stolzes und streitbares Wesen. Offenbar werden sie vom Kräfteressen anderer Wesen wie magisch angezogen und finden großen Gefallen an Jagden, Schlachten und Wettstreiten, sofern sie über ein bloßes Gemetzel hinausgehen. Man assoziiert sie mit dem Stellar Bel-Shuga und den Kriegs-, Wetter- und Donnergöttern des Nordens, und tatsächlich knistert die Luft in ihrer Gegenwart stets von der Macht, die Unwettern innewohnt. Die Äußeren Domänen, insbesondere die Domäne Carafai, scheinen den Donnerschlangen hingegen über die Maßen verhasst, und wer

sich dieser Kräfte bedient, wird von ihnen unbarmherzig bekämpft. Sie sind geschickte Jäger und furchtbare Kämpfer, schätzen jedoch das Kräfteressen sehr viel höher als den schnellen Erfolg ein. Donnerschlangen sind berühmt dafür, zu leichte Jagdbeute zu verschmähen und sich stattdessen gezielt besonders wehrhafte Tiere zu suchen, um ihren Hunger zu stillen. Davon ausgenommen sind Opfertiere, die ihnen vor allem von den wilden Steppenvölkern dargeboten und für gewöhnlich huldvoll entgegengenommen werden. Kriegerische Auseinandersetzungen und besonders die Demonstration von Heldenmut und Opferbereitschaft erregen die Aufmerksamkeit und die Neugierde der Donnerschlangen, und es kommt immer wieder vor, dass sie sich in solche Situationen einmischen, sie weiter anheizen, Chancengleichheit zwischen den Kontrahenten herstellen oder in seltenen Fällen sogar selbst Partei ergreifen.

Wen sie einmal als Feind auserkoren haben, den verfolgen sie gnadenlos. Respektvolles Verhalten und eine heldenhafte Gesinnung jedoch können ihr Wohlwollen erwirken.

Donnerschlangen sind einzelgängerisch und neigen zu ausgeprägtem Revierverhalten gegenüber ihresgleichen und ähnlich mächtigen Wesen. Kämpfe zwischen Donnerschlangen enden in der Regel nicht tödlich, sind aber stets spektakulär und können ihre nähere Umgebung stark in Mitleidenschaft ziehen. Tauchen mehrere Donnerschlangen am Ort einer Schlacht auf, kann es gut sein,

dass sie gewissermaßen aus Prinzip Partei für unterschiedliche Kontrahenten ergreifen. Generell gilt die Anwesenheit mehrerer dieser mutmaßlichen Götterboten den Steppenvölkern als mächtiges Omen von Ereignissen, an die man sich generationenlang erinnern wird. Sehr selten soll es schon vorgekommen sein, dass jemand, der den Prinzipien Bel-Shugas besonders nahe stand, von einer Donnerschlange eine gewisse Zeit als Reiter akzeptiert worden ist. Eine solche Person darf sich sicher sein, dass ihr Wort bei den Steppenvölkern Gewicht haben wird – ob er immer noch auf dem Rücken des Götterboten sitzt oder nicht.

Wie die höheren Drachen oft Feuer zu speien vermögen, sind Donnerschlangen in der Lage, Blitz und Donner aus ihrem aufgerissenen Maul zu schleudern. Dieser Gewitterodem brennt wie kaltes Feuer, während die Wucht des Donnerschlags schwächere Wesen im Umkreis zu Boden zu schleudern vermag. Entsprechende elementare oder das Wetter beeinflussende Magie in ihrer Umgebung kann nach dem Willen der Donnerschlangen verstärkt oder in ihrer Wirkung gemindert werden. Abseits ihrer Zauberkraft wissen sie sich mit ihren natürlichen Waffen – Zähnen, Klauen, Schwanz- und Flügelschlägen – bestens zu verteidigen, und als überaus wendige Flieger sind sie auch den meisten geflügelten Gegnern, seien sie nun größer oder kleiner als sie selbst, gewachsen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Das **Optimatenhaus Aldangara** kennt das Sprichwort: "Für Donnerschlangen ist die Jagd ein Kampf und der Kampf eine Jagd." Diese Erkenntnis ist vermutlich die beste Vorbereitung auf die Begegnung mit einer solchen Kreatur.

❖ **Skiresen und Seskira** halten Donnerschlangen für derische Götterboten, die ihren Vorfahren als Lehrer und Beschützer beistanden, ihnen Zauberkräfte gaben und – je nach Legende – sogar ihr

Blut mit ihnen teilten, wovon noch heute die katzenartigen Ohren dieser Völker kündeten. Sie kennen mehrere Donnerschlangen mit Namen, die man andernorts selbst mit Göttern oder gottähnlichen Entitäten assoziieren würde: Suubracuah mit dem Pantherkopf (Patron der Kampfzauberei), Faamaloaq mit dem Löwenkopf (Verteidiger der Donnergötter), Mitreeloaq mit dem Tigerkopf (Patron der Tapferen), Maniticoah mit dem Stachelschwanz und andere. Der Angriff auf eine Donnerschlange wird je nach Vorgehensweise bei diesen Völkern als tollkühne Heldentat oder schlimmer Frevel angesehen.



Werte der Donnerschlange

Verbreitung: die Lüfte des hohen Nordens

Größe: 10 Schritt Körperlänge

Gewicht: 1.200 Stein

MU 21 **IN** 14 **KO** 38

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+6 **DK** HN

Klauen: **AT** 19 **TP** 1W6+6 **DK** HN

PA 15 **INI** 1W6+16 **RS** 7 **WS** 20

LE 140 **AU** 1000 **AE** 45 **GS** 2/20 **MR** 24 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +19, Angriff

Beute: Karfunkel (15 Au), Schädel (5 Au), Schuppen (10 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8; Klauen), Sturzflug (7), Talent Sinnen-schärfe (14; 11/14/14), Zauber: Spontanzauberei I (Reichweite, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Zielobjekt), E: Luft (19; 21/11/14; Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Schadensmagie), E: Kraft (11; 21/11/14; Kommunikation, Objektbewegung, Wahrnehmung), E: Aggression (16; 11/14/14; Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Transfer), E: Erkenntnis (11; 11/14/14; Kommunikation, Wahrnehmung)

Kampfweise: Eine Donnerschlange sieht Kulturschaffende zwar meist nicht als Beute an, kämpft aber trotzdem ausgesprochen gerne mit ihnen. Hierbei wird sie selten ihre stärkste Waffe, ihre Gewittermagie, sofort einsetzen, sondern zunächst einen ausgeglichenen Kampf anstreben. Wenn sich der Gegner als stark und ehrenhaft erweist, beendet die Donnerschlange einen Kampf oft plötzlich. Wer hingegen hinterlistig oder unehrenhaft kämpft, der wird gnadenlos niedergemacht – ebenso wie auch schwache Gegner oft keine Gnade zu erwarten haben.



Die Dornenspinne

Auch wenn es auf Myranor viele Spinnenarten gibt, sticht die Dornenspinne klar aus der Menge heraus. Ihr Chitinpanzer ist mit scharfen, sichelförmigen und auch giftigen Stacheln bedeckt und selbst an den Beinen sind viele kleine Dornen zu sehen. Vier Augenpaare starren einem entgegen, wenn man vor einer dieser Kreaturen steht und auch die gewaltigen Kieferklauen verheißten nichts Gutes. Allerdings erreichen nur die Weibchen eine Körpergröße von fast einem Schritt. Die männlichen Dornenspinnen sind gerade mal handtellergrößer, bis zu ein Dutzend von ihnen wird vom Weibchen zum Schutz auf ihrem Körper getragen.



Die Heimat der Dornenspinnen liegt auf dem Archipel von Talaminas. Dort, in den dichten Wäldern der zentralen Hügelketten, leben und gedeihen die Tiere prächtig. Auch in den angrenzenden Küstengebieten kommen sie vor, sind dort aber nicht so zahlreich. Dornenspinnen leben in einer Gemeinschaft, welche von den Weibchen dominiert wird. Dabei sucht sich das Weibchen mehrere männliche Dornenspinnen, die ihr ein Leben lang folgen. In hohlen Baumstümpfen nisten sie sich ein und weben in ihnen trichterförmige Netze. Aber auch in den Kellergewölben großer Lagerhallen oder Paläste der Kerrishiter findet man hin und wieder solche Netze und die Spinnen, die sie bewohnen. Ihr gefährliches Gift und die Größe der Weibchen lässt sie vor menschlichen Opfern nicht zurückschrecken. Im Gegenteil sogar: Es scheint, als würde ihnen das Blut von Menschen besonders gut schmecken.

Wenn ein Weibchen stirbt, verenden auch die männlichen Dornenspinnen, die ihr gefolgt sind. Somit kann man Dornenspinnen eine gewisse Treue nachsagen. Und wer auch immer für den Tod der "Königin" verantwortlich ist, wird von dem "Gefolge" bis zum bitteren Ende gejagt werden.

Bei Nahrungsmangel frisst das Weibchen nach und nach die Männchen auf. Ohne sich zu wehren, bringen die Männchen dieses Opfer, um ihrer Herrin zu dienen – ein weiterer Beweis ihrer Treue. Nur in seltenen Fällen ist es umgekehrt und männliche Dornenspinnen fressen ihr Weibchen auf. Solche Männchen gelten als noch gefährli-

cher, da sie anschließend regelrecht Jagd auf "Königinnen" machen und deren "Gefolge" sich ihnen seltsamerweise anschließt, anstatt wie üblich zu verenden. Eine solche Horde von männlichen Dornenspinnen hat in der Vergangenheit schon so manches Dorf der Kerrishiter heimgesucht und vollständig in ein Netz aus Blut und Leichen eingesponnen.

Doch auch abgesehen davon fürchten die Bewohner des Archipels von Talaminas die achtbeinigen Plagegeister. Sie gelten als Plage, ja sogar als Fluch der Götter selbst. Ein Handelsfürst, der in seinem Keller oder auf einem seiner Schiffe ein Nest von Dornenspinnen findet, zahlt einen guten Lohn für die Beseitigung dieser Plage. Und manchmal steckt hinter einem solchen Nest auch ein gezieltes Attentat eines verfeindeten Handelsfürsten. Im Makshapuram und Shindrabar kennt man diese Spinnen nur als eingeschleppte Tiere an den Küsten. Aber auch hier spricht die Bevölkerung von einem Fluch und sie wünscht sich, dass dieser Fluch dorthin zurückkehrt von woher er stammt. Nicht selten werden Söldner angeheuert, die ein Schiff aus Talaminas vor der Entladung ihrer Fracht durchsuchen sollen. Leider wird den Söldnern nicht immer gleich der Grund für die Durchsuchung genannt. Deshalb mussten schon viele ihr Leben lassen.

Werte der Dornenspinne (weiblich / männlich)

Verbreitung: das Archipel von Talaminas, eingeschleppt auch in nördlicheren Küstengebieten

Größe: 1 Schritt / 3 Finger

Gewicht: 3 Stein / 0,1 Stein

MU 12 / 16 **IN** 14 / 12 **KO** 12 / 4 **KK** 8 / 2

Biss: **AT** 11 / 8 **TP** 1W6+2 (+Gift) / 2 (+Gift) **DK** H / H

Dornen: **AT** 9 / 6 **TP** 1W6+3 (+Gift) / 1 (+Gift) **DK** HN / H

PA 5 / 7 **INI** 1W6+10 / 1W6+13 **RS** 2 / 0 **WS** 6 / 2

LE 22 / 5 **AU** 20 / 16 **GS** 6 / 5 **MR** 7 / 5 **GW** 9 / 5

Anzahl: 1 / 2W6

Größenkategorie: klein / sehr klein

Jagd: +8, Angriff

Beute: Dornen (5 Ag)

Attribute: Gift (Schaden 3, Lähmung 1) / Gift (Schaden 1, Lähmung 1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss) / Gezielter Angriff (5; Biss)

Kampfweise: Dornenspinnen versuchen ihre Königin zu schützen. Die Männchen krabbeln unter die Kleidung und Rüstung ihrer Opfer, um an ungeschützte Körperstellen heranzukommen und ihr lähmendes Gift einzusetzen zu können. Dabei werden einige zerquetscht, wodurch ihr Dornengift verabreicht wird. Die Königin bleibt dabei zunächst auf Distanz und greift erst in den Kampf ein, wenn zu viele Männchen getötet wurden oder der Gegner geschwächt wurde.



Die Drachen Myranors

Aufgrund ihrer einschüchternden Lebensdauer, Magiebeherrschung, Größe und Stärke gehören die Drachen zu den imposantesten Kreaturen Myranors. Dabei gibt es verschiedenste Drachenarten von sehr unterschiedlicher Macht und Intelligenz.



Die Minderdrachen

Auch als Drachenähnliche bezeichnet, erinnern diese Arten äußerlich den Wahren Drachen recht stark, doch weder haben sie das siedende Blut ihrer mächtigeren Verwandten noch deren Verstand. Dennoch können sie dem Glücksritter sehr gefährlich werden und viele Drachen aus Märchen und Heldensagen sind zu den Minderdrachen zu rechnen.

Der **Grubenwurm** ist nur ein entfernter Verwandter der Wahren Drachen. Die Allesfresser hausen in Mooren und Sümpfen und verleben sich alles ein, was ihnen in die Quere kommt. Oft graben sie sich nach einer üppigen Mahlzeit im Morast ein, um gut verborgen die Nahrung zu verdauen. Sie stinken fürchterlich nach Aas, Moder und Verdauungsgasen, die sie ständig umgeben; im Sumpf fallen sie dennoch kaum dadurch auf. Nach einer Begegnung mit einem Grubenwurm haftet der fürchterliche Aasgeruch für mehrere Tage an allen Überlebenden, die ihm nahe gekommen sind.

Der nur schwach intelligente **Horndrache** lebt in den Gebirgen des nördlichen Myranor. Mit seiner Flügelspannweite von 12 Schritten gehört er zu den schnellsten Fliegern unter den Drachenähnlichen. Sein Name stammt von dem einzelnen Stirnhorn, mit dem er aus dem Flug heraus sein Beute aufspießt. Horndrachen gelten als sehr

gierig und werden daher von den Bewohnern der Gegend rund um ihren Lagerplatz gefürchtet.

Die schwarzgeschuppten **Lindwürmer** haben nur kleine Flügel und sind flugunfähig. Sie laufen nicht auf ihrem einzelnen Beinpaar, sondern bewegen sich schlängelnd voran und nutzen ihre Beine als Vorderpranken im Kampf. Manche können Feuer speien, doch die meisten nur beißenden Qualm aushauchen. Dennoch sind sie oft so klug wie Menschen, können sprechen und erpressen gerne die Bevölkerung unweit ihres Hortes. Sie leben vor allem in nördlichen Wäldern, besonders große und feiste Exemplare auch in Sümpfen. Die bis zu vier Schritte langen **Tatzelwürmer** leben überall, wo sie ausreichend Beutetiere sowie Höhlen oder Ruinen als Unterschlupf finden, vor allem im nördlichen Berg- und Hügelland, aber auch in Wäldern und Ruinenstädten. Sie haben drei oder vier kurze Beinpaare und graubraune Schuppen, zwischen denen rötliche Borsten sprießen. Tatzelwürmer legen gerne Horte mit blinkenden und funkelnden Dingen an, sind aber von recht schwacher Intelligenz. Auch können sie kein Feuer speien, wohl aber riecht ihr fauliger Atem ekelhaft nach Schwefel: Wesen mit empfindlichem Geruchssinn werden oft durch jähe Übelkeit kampfunfähig, wenn sie einem Tatzelwurm gegenüberstehen.

Ein weiterer Minderdrache ist der **Panzerkopf**, dieser wird auf Seite 135 ausführlich beschrieben.

Werte des Grubenwurms

Verbreitung: Sümpfe und Moore in ganz Myranor

Größe: 3 Schritte Körperlänge

Gewicht: 250 Stein

MU 12 IN 10 KO 14 KK 15

Biss: AT 13 TP 1W6+6 DK HN

PA 8 INI 1W6+11 RS 4 WS 7

LE 37 AU 75 GS 8/5 MR 7 GW 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +11, Angriff

Beute: keine

Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Resistenz (Feuer), Schadensaura (1; Gestank)

Fertigkeiten: Anspringen (4), Hinterhalt (4), Talent Schwimmen (12/12/15), Talent Sinnenschärfe (7; 3/10/10) Verbeißen (2)

Werte des Horndrachen

Verbreitung: Gebirge und ihr Umland im nördlichen Myranor

Größe: 6 Schritte Körperlänge

Gewicht: 1 Quader

MU 15 IN 11 KO 18

Biss: AT 12 TP 3W6+3 DK H

Klauen: AT 17 TP 2W6+2 DK HN

Horn: AT 8 TP 4W6+5 DK S

PA 9 INI 1W6+11 RS 5 WS 10

LE 85 AU 90 GS 4/22 MR 10 GW 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +18, Angriff

Beute: Horn (5 Au), Nahrung (100 Rationen), Schuppen (2 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Resistenz (Feuer), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (3; Klauen), Sturzflug (5; Horn), Talent Freies Fliegen (19; 15/12/18), Talent Sinnenschärfe (13; 4/11/11)

Werte des Lindwurms

Verbreitung: Wälder in ganz Myranor, besonders im Norden

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 1 Quader

MU 12 **IN** 13 **KO** 16

Biss: **AT** 16 **TP** 3W6+4 **DK** HN

Flammenstrahl*: **FK** 14 **RW** 1/2/3/4/5 **TP** 3W6+6

PA 11 **INI** 1W6+12 **RS** 4 **WS** 9

LE 70 **AU** 60 **GS** 7 **MR** 12 **GW** 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Schuppen (2 Au)

Attribute: Heißblut (1), Resistenz (Feuer), Zusätzliche Kampfkraft

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Sturmangriff (3), Talent Sinnen-schärfe (7; 7/13/13), Überrennen (4)

*Ein Lindwurm verfügt über diese Angriffsform nur bei einer 1 auf dem W6.

Werte des Tatzelwurms

Verbreitung: Berg-, Hügel- und Waldland in ganz Myranor

Größe: 4 Schritt Körperlänge

Gewicht: 500 Stein

MU 13 **IN** 10 **KO** 18 **KK** 15

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **DK** N

Klauen: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** HN

Schwanzschlag: **AT** 11 **TP** 1W6+2 **DK** HN

PA 9 **INI** 1W6+8 **RS** 3 **WS** 9

LE 55 **AU** 80 **GS** 5 **MR** 8 **GW** 11

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** groß

Jagd: +9, Angriff **Beute:** keine

Attribute: Resistenz (Feuer), Schadensaura (1; Gestank)

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Niederwerfen (1; Klauen), Talent Sinnen-schärfe (7; 2/10/10), Umreißen (5; Schwanzschlag)

Die Wahren Drachen

Zu diesen mächtigen Wesen werden üblicherweise folgende Arten gezählt:

Donnerschlangen, Gischtwürmer, Himmelsdrachen, Kristallwürmer, Purpurwürmer, Riesendrachen, Sumpfdra- chen und Verkünder. Sie werden jeweils mit eigenen Einträgen in diesem Buch beschrieben, dort sind auch die entsprechenden Werte zu finden.

Alle diese Drachen sind groß bis riesenhaft, haben eine von Schuppen bedeckte Haut und geschlitzte Augen, mit denen sie in der Nacht sehen können. Vom Scheitel bis zur Spitze des langen Schwanzes verläuft ein Hornkamm. Sie sind durchweg vernunft-, sprach- und meist auch magiebegabt, viele können auch Feuer speien oder haben eine andere Form des tödlichen Atems. Auch können die meisten Gegenstände mittels Geisteskraft bewegen, so dass die Größe ihrer Krallen sie nicht behindert. Dass sie trotz ihrer Masse fliegen können, verdanken sie der angeborenen intuitiven Flugmagie.

Die ausgelöschten Arten

Optimistische Drachenhistoriker wissen von wenigstens zwei Drachenarten, die einst in Myranor existierten und durch koordinierte Bestrebungen der Archäer vermutlich ausgerottet wurden. Heute ist nur noch wenig über sie bekannt und das meiste von einem Nebel der Mythen, Märchen und Vermutungen verhüllt.

Dreikopfdra- chen waren sehr stark und weithin gefürchtet. Drei bö- sartige Köpfe auf langen Halsen entsprangen dem mächtigen, mit grünen Schuppen gepanzerten Rumpf, den sechs stämmige Beinen trugen. Von Kopf bis Schwanz sollen diese Drachen mehr als zwanzig Schritt gemessen haben. Im Kampf konnten sie zwei Häupter zuschnappen oder Feuer speien lassen, während der dritte Kopf einen Zauber vorbereitete, und zudem wuchsen abgeschlagene Köpfe wieder nach, doch sie waren nicht annähernd so klug und magie- begabt wie etwa die Purpurwürmer. Das war wohl ihr Untergang, da sie unverbesserliche und ungestüme Räuber und Plünderer waren. Letztlich waren sie jedoch weder in der Lage, den Archäern zu trotzen, noch bereit, sich mit ihnen zu arrangieren. Es dauerte über tausend Jahre, doch zur Zeit der Thearchin Myr-Phirenya wurde in Tharamans Rippen der letzte Dreikopfdra- che getötet – auch wenn es immer wieder Gerüchte gibt, dass es in entlegenen Gebirgen ein- zeln Exemplare gebe.

Golddra- chen waren von Anbeginn seltener als die meisten ande- ren Arten und ihre Horte vor allem in den Türmen des Morgens, den Apelioten und den Windkämmen zu finden. Ihr zwanzig Schritt langer Leib und ihre schimmernden Schwingen waren von rötlich goldener Farbe und glänzten im Sonnenlicht. Die myra- nischen Golddra- chen huldigten einem Gottdra- chen von jenseits des Thalassion und beanspruchten in seinem Namen die absolute Macht über eine Provinz oder Region – auch das konnten die Archäer nicht dulden. Die letzten Golddra- chen sollen sich bis in die Chimärenkriege gehalten haben und wurden von den corabeni- schen Aphirdanos getötet oder aus Myranor vertrieben. Dennoch sollen angeblich noch immer verschollene Horte voller Gold- und Juwelenschatze existieren. Und auch bei ihnen weiß man nicht, ob nicht jenseits der Grenzen des Imperiums noch einige Exem- plare leben sollen.

Werte des Dreikopfdra- chen

Verbreitung: unbekannt, falls es noch Exemplare gibt

Größe: 17 Schritt

Gewicht: 12 Quader

MU 22 **IN** 14 **KO** 40

Biss: **AT** 20 **TP** 3W6+6 **DK** NSP

Klauen: **AT** 22 **TP** 2W6+6 **DK** HNS

Schwanzschlag: **AT** 18 **TP** 2W6+2 **DK** NSP

Flammenstrahl: **FK** 16 **RW** 5/10/15/20/25 **TP** 3W6+15

PA 9 **INI** 1W6+20 **RS** 8 **WS** 25

LE 210 **AU** 300 **AE** 55 **GS** 10/14 **MR** 17 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +25, Angriff

Beute: Blut (10 Au), Karfunkel (15 Au), Nahrung (10.000 Rationen, zäh), Schuppen (35 Au), Zähne (3 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Heißblut(3), Schadensaura (2; Feuer), Verwundbarkeit (Wasser), Zusätzliche Kampfkraft (2)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (12; 22/12/40), Niederwerfen (10; Klauen), Sturmangriff (5; Klauen), Talent Freies Fliegen (5; 22/16/46), Talent Sinnen-schärfe (8; 10/14/14), Trampeln (9), Umreißen (8; Schwanz- schlag), Zauber Spontanzauberei II (Zielobjekt, Wirkungs- dauer, Struktur), Spontanzauberei III (Zauber- dauer, Reichweite), E: Feuer (14; 22/10/12; Schadenszauber), E: Kraft (10; 22/10/12; Explosion, Objektbewegung, Scha- denszauber Wahrnehmung), E: Erkenntnis (13; 10/14/12; Beseelung, Kom- munikation)

Werte des Golddrachen

Verbreitung: unbekannt, falls es noch Exemplare gibt

Größe: 20 Schritt Körperlänge

Gewicht: 10 Quader

MU 18 IN 24 KO 40

Biss: AT 20 TP 4W6+5 DK NSP

Klaugen: AT 22 TP 2W6+6 DK HNS

Schwanzschlag: AT 18 TP 2W6+3 DK NSP

Flammenstrahl: FK 16 RW 5/10/15/20/25 TP 4W6+15

PA 11 INI 1W6+14 RS 8 WS 20

LE 180 AU 400 AE 120 GS 7 / 15 MR 20 GW 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +25, Angriff

Beute: Blut (10 Au), Karfunkel (50 Au), Nahrung (5.000 Rationen), Schuppen (50 Au), Zähne (2 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Heißblut (2), Immunität (Feuer), Schadensaura (3; Feuer), Verwundbarkeit (Eis), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (8; 18/14/40), Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (8; Klaugen), Sturzflug (5; Klaugen), Talent Freies Fliegen (14; 18/15/40), Talent Sinnenschärfe (12; 17/14/14), Umreißen (8; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss), Zauber Spontanzauberei II (Zielobjekt), Spontanzauberei III (Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Feuer (21; 18/17/15; Bann, Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Schadenszauber), E: Humus (10; 18/17/15; Heilung, Verwandlung, Wahrnehmung), E: Kraft (14; 18/17/15; Analyse, Objektbewegung, Kommunikation, Verhüllung, Wahrnehmung), E: Erfolg (17; 17/24/14; Kontrolle über Wesen), E: Erkenntnis (15; 17/24/14; Beseelung, Kommunikation, Verhüllung), E: Zauber (12; 17/24/14; Antimagie, Kommunikation, Metamagie, Wahrnehmung)

Drachische Lebensweise

Drachen ernähren sich nicht allein vom Fleisch ihrer Beute, sondern auch von seinem Secarian, daher bevorzugen sie meist höhere Lebewesen gegenüber simplen Tieren und junge Individuen gegenüber alten. In der Nähe von Vulkanen, Wasserfällen, auf Kraftlinien wie auch an anderen durch Magie und elementare Gewalt reich gespeisten Orten kann ein Drache auch freies Secarian aufnehmen. Daher legen viele ihrer Horte in der Nähe derartiger Plätze an.

Die meisten Wahren Drachinnen sind nur alle 100 bis 150 Jahre für ein Oktal fruchtbar, was meist Männchen aus der weiten Umgebung anlockt – und deren Brautkämpfe können viele Tage dauern und ganze Regionen verwüsten. Dracheneier sind aus Kristall und müssen sieben Jahre beschützt werden, am besten an einem secarianreichen Punkt, ehe das Junge schlüpft. Drachenjunge wachsen schnell und sind nach 20 Jahren ausgewachsen, geistig hingegen reifen sie noch sehr lange.

Drachische Mentalität

Das bekannte Höchstalter von Drachen liegt bei ungefähr drei Jahrtausenden. Verglichen mit dem eines Menschen (oder auch eines Daramunen und Rhogolanen) ist das enorm – doch es bedeutet auch eines: Kein heute lebender Drache kann sich an eine Zeit erinnern, in der es das Zweite Imperium und seine Optimatenhäuser noch nicht gab. In aller Regel betrachten sie das Imperium als Institution als durchaus ebenbürtig und hegen mehr als nur etwas Respekt vor seiner magischen und militärischen Macht. Das heißt nicht, dass ein Drache sich vor einem einzelnen Optimaten in den Staub werfen würde, nicht im Geringsten. Aber die meisten wissen schon, dass ein gedankenloser Angriff auf eine Provinz des Imperiums eine sehr

schlechte Idee wäre und handeln entsprechend. Auch dass zwei der mächtigsten Drachenarten Myranors von den Archäern offensichtlich ausgerottet wurden, trägt zu dieser Vorsicht bei und hat eine durchaus einschüchternde Wirkung.

Bekannte drachische Individuen

❖ **Gardiphur die Gleibende**, ein Purpurwurm, lebt in der Drachenfestung Xar-Porphya in Xarxaron und gilt als Meisterin der Beherrschungsmagie. Seit 300 Jahren tauschen die Hohen Magokraten arkanes Wissen mit ihr aus.

❖ **Gilurtakor von Yil'Kanish**, ein alter Sumpfdrache und vortrefflicher Schwimmer, hat mehrfach gegen die Kerrish-Yiheni gekämpft und sich so einen Sitz im Rat der Kapitäne der Stadt Kerrish-Gosur verdient.

❖ **Der Große Wolkenweiße** ist ein neugieriger Himmelsdrache, dem man im Bereich zwischen Windkämmen und Tharamans Rippen begegnen kann – gerade auf Luftschiffen zwischen Balan Cantara und Valdur Bhedra.

❖ **Kabulythras** ist ein außergewöhnlich intelligenter Kristallwurm, der in der corabenischen Provinz Varelia in den südlichen Türmen des Morgens hortet. Er gilt manchen als Paktierer mit Dämonen Xolovars.

❖ **Lauthsvelgir** ist ein Gischtwurm, der seit 2000 Jahren im Hældinger Haff lebt und es gegen Homarier und viele andere Ungeheuer der Tiefen See beschützen soll.

❖ **Othunarax der Alte** in den harpalischen Nithartus-Bergen ist für einen Purpurwurm recht abweisend: Seine Forschungsreisen sollen ihn bis nach Karonius, zum Baan-Bashur und gar zum Archaeopag führen.

❖ **Selardor der Wohlklingende** ist der "zahme" Verkünder der Thearchen. Seit über 1000 Jahren singt er bei höchsten Staatszeremonien – und die Zerstörungsmacht seiner Stimmen ist eine Waffe im imperialen Arsenal.

❖ **Shadraphan von Goraxis** ist ein Riesendrache und der unumstrittene Herrscher der Stadt Goraxis in Gathadda. Die meiste Zeit ruht er auf seinem Hort im Trodinarspalast und jagt nur selten einmal in der nördlichen Steppe.

❖ **Shayvach** ist seit über 500 Jahren Trodinar der nur auf dem Papier existierenden "Provinz Apeliota". Die dem uralten Purpurwurm dienenden jüngeren Drachen, vor allem Kristallwürmer, kommen gelegentlich dem Horasiat Corabenius zu Hilfe.

❖ **Tjamatha die Gütige** ist eine Riesendrachin und regiert seit Jahrtausenden wie eine leibhaftige Göttin über die Stadt Bath Molokh in der westlichen Narkramar. Ihre zaubermächtigen Priester zerschlagen jeden Widerstand.

❖ **Windmähne** ist eine löwenköpfige Donnerschlange, die öfters über den grünen Hügeln der Großen Steppe schwebt und nach Schlachten und Scharmützeln zwischen Kentori, Seskira, Ban Bargui und Imperialen Ausschau hält.

Die Drachenechse

Mit einer Körperlänge von bis zu drei Schritt und einer Flügelspannweite von fünf bis sieben Schritt sind Drachenechsen eine imposante Erscheinung und gefürchtete Raubtiere. Überaus gewandt nicht nur in der Luft, sondern auch geschickt im Wasser, erscheint es möglich, dass Drachenechsen entfernte Verwandte oder gar primitivere Vorfahren der Drachen sind. Ihre langgestreckte Körperform, schuppige Haut und mächtigen Flügel unterstützen diese Theorie. Der Schwanz ist im Gegensatz zu dem der Drachen allerdings eher kurz und erreicht nur eine Länge von etwa einem Drittel des gesamten Körpers. Die Echsen sind Vierbeiner, können sich aber auch auf ihre Hinterbeine aufrichten und mit dem Schwanz abstützen, so dass sie ihre gefährlichen Vorderkrallen noch wirkungsvoller einsetzen können.

Verbreitung

Drachenechsen kann man im Prinzip in ganz Myranor begegnen, da sie in der Lage sind, sich an viele verschiedene Lebensräume anzupassen. Wie alle Echsenwesen bevorzugen sie jedoch warme und trockene Gebiete. Besonders in Makshapuram und im Pardir-Dschungel gelten sie als große Gefahr für unvorsichtige Reisende.

Lebensweise

Wird eine Drachenechse am helllichten Tag gesichtet, sollte man sich auf der Stelle unauffällig zurückziehen und einen sicheren Ort aufsuchen. Denn dies ist die gefährlichste Zeit um einer der Kreaturen zu begegnen. Sollte es schon zu spät sein, und man von der Echse gesichtet worden sein, gilt es Ruhe zu bewahren und sich nur noch sehr vorsichtig zu bewegen, denn die Echse kann unbewegliche Dinge nur sehr schlecht wahrnehmen. In der Nacht, wenn die Echse meist ruht, braucht man hingegen kaum vorsichtig zu sein, da sie in der Dunkelheit nur mäßig sehen und allgemein schlecht hören kann. Morgens muss sie sich allerdings nicht wie andere Echsen erst aufwärmen, sondern kann sofort auf die Jagd gehen.

Drachenechsen sind Einzelgänger und leben in festen Revieren. In den Monaten Shinxir und Brajan kommen sie zur Paarung zusammen, die Eier werden in Raia abgelegt. Kampflos geht hierbei nichts vonstatten: Vor der Paarung kämpfen die Männchen um die Weibchen und vor dem Legen kämpfen die Weibchen untereinander um die besten Nistplätze. Diese sind oft ganz bestimmte Orte, zu denen die Drachenechsen immer wieder zurückkehren. Die Eier werden bis zu einem halben Schritt tief im Untergrund vergraben oder – in felsigen Gebieten – in Höhlen versteckt, wo sie vier Monate lang liegen bevor sie schließlich im Zatura schlüpfen. Auch wenn Drachenechsen sich nicht aktiv um ihren Nachwuchs zu kümmern scheinen, kann man jedoch davon ausgehen, dass das Muttertier sich nie allzu weit vom Nistplatz entfernen wird.

Die Jungen hacken sich aus dem Ei mit ihrem schon deutlich ausgeprägten Sporn ins Freie, sind aber trotzdem häufig Beute anderer Raubtiere oder ihrer eigenen Nestgeschwister. Es dauert ungefähr zehn Jahre bis eine Drachenechse voll ausgewachsen ist.

Die Magie der Drachenechsen ist nur schwach ausgeprägt und beschränkt sich im Wesentlichen darauf, den schweren Leib beim Fliegen elegant in der Luft zu halten.

Die wichtigste Waffe der Drachenechsen ist ihr einzelner Sporn am Unterkiefer. Dieser enthält ein mächtiges Gift, mit dem ein kleines



bis mittelgroßes Beutetier problemlos außer Gefecht gesetzt werden kann. Durch das Gift wird bereits ein Atemstoß der Echsen zu einem gefährlichen Odem, der beim Opfer Übelkeit und Krämpfe auslöst. Ekelerregend ist zudem der blutrote Speichel der Echsen, der einen höllischen Gestank verursacht, sowie die schleimigen Auswürfe aus Horn, Haaren und Zähnen, die sie nach der Verdauung hinterlassen. Drachenechsen jagen zwar aktiv, verschmähen aber auch Aas nicht. Selbst große Vertreter der Art können im Notfall mit nur acht bis zehn Mahlzeiten im Jahr überleben. In diesen nehmen sie allerdings auch jeweils bis zu drei Viertel ihres eigenen Körpergewichts an Nahrung zu sich.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Der Sporn der Drachenechsen ist bei den Pardir Teil eines alten Stammesrituals, in dessen Verlauf eine Drachenechse getötet und das begehrte Stück als Trophäe erworben werden muss. Details dieses Ablaufs sind nicht bekannt, insbesondere das Prozedere mit dem der Sporn entgiftet werden kann, bleibt ein Rätsel. Pardir-Krieger, die einen solchen Sporn als Trophäe tragen, genießen in ihrem Volk den allerhöchsten Respekt.

❖ Tief im Dschungel lebende Stämme der Tighrir haben es bisher als einzige geschafft, aus den ekelerregenden Auswürfen der Echsen deren Gift zu extrahieren und es kombiniert mit Wurf Pfeilen und Speeren als besonders tödliche Waffe einzusetzen.



Die Eier der Drachenechsen sind an den Höfen der Radjare von Makshapuram begehrte (weil schwer zu ergatternde) "Spielzeuge", welche man zur Unterhaltung der Hofgesellschaft und insbesondere des edlen Nachwuchses benutzt. Die Eier werden in einer Art Gehege aufbewahrt bis sie schlüpfen. Der Schlüpfprozess an sich, bei dem sich die Jungen mit ihrem Sporn ins

Freie hacken, gilt schon als unterhaltsames Spektakel. Besitzt man mehrere Eier, werden Wetten darauf abgeschlossen, welches der Jungen am Ende überlebt. Nachfolgende Versuche, die Echsen zu zähmen und als Reittiere zu benutzen, waren jedoch immer wieder zum Scheitern verurteilt und so enden sie meist in Arenakämpfen.

Werte der Drachenechse

Verbreitung: ganz Myranor, vor allem in trockenen und warmen Gebieten
Größe: 3 Schritt Länge
Gewicht: 200 Stein
MU 13 **IN** 10 **KO** 19
Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2 (+Gift) **DK** H
Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **DK** NS
PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 4 **WS** 13
LE 60 **AU** 100 **GS** 5/10 **MR** 6/9 **GW** 15
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +13, Angriff
Beute: Giftzahn (15 Au), Leder (5 Ag)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Schaden 7) Nachtblind, Resistenz (Gift), Schadensaura (Gift 1)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (3), Niederwerfen (2; Klauen), Sturzflug (6), Umreißen (4; Schwanzschlag) Verbeißen (3; Biss)
Kampfweise: Drachenechsen lauern ihrer Beute oft erst auf, um sie dann mit einem schnellen Ansturm zu überraschen. Auf kurze Strecken am Boden sind sie sehr schnell, allerdings auch bald erschöpft. Dafür sind sie in der Luft äußerst geschickt und außerdem überraschend gute Schwimmer.
 Eine Echse versucht bei einem Angriff zuerst, ihrem Opfer möglichst nahe zu kommen um es zu beißen oder durch seinen giftigen Atem zu betäuben. Sobald sie einen Treffer gelandet hat, drückt sie den Gegner zu Boden, um ihn anschließend mit den Zähnen zu zerreißen. Drachenechsen, die lediglich auf Verteidigung aus sind, benutzen häufig ihre mächtigen Krallen und ihren Schwanz, um Gegner auf Abstand zu halten und durch die schiere Wucht ihrer Schläge umzuwerfen. Satt gefressene Echsen, die nicht gerade ein Nest beschützen, sind weniger aggressive Gegner als ihre hungrigen Äquivalente.

Der Dschag oder Schlangenhalswolf

Der Dschag, der auch als *Schlangenhalswolf* bekannt ist, ist ein gewaltiger Jäger der myranischen Wildnis. Durch seine beeindruckende Größe, seinen ungewöhnlichen Körperbau und seinen schier unstillbaren Hunger hat er immer wieder Barden und Erzähler aller Völker zu finsternen Geschichten inspiriert und stellt einen der vielen Gründe dar, warum manche myranischen Wälder auch nach fast 5000 Jahren imperialer Zeitrechnung noch immer so gefährlich sind wie zu Zeiten des ersten Thearchen.

Ist ein Schlangenhalswolf ausgewachsen, verlässt seine Eltern und sucht sich sein eigenes, weitläufiges Jagdrevier.

Die guten Kletterer werden durchschnittlich 25 Jahre alt. Als Nahrung bevorzugen die Pirsch- und Hetzjäger Vögel und kleinere Säugtiere wie Lamucken oder Moosaffen aus den Baumkronen, sind aber nicht auf diese festgelegt und greifen, wenn sich eine günstige Gelegenheit bietet, auch größere Beutetiere wie Hurdar, Shadare oder Shingwa an. Um ihren großen Leib mit Nahrung zu versorgen,

sind Dschage mehr als acht Stunden täglich mit Jagd und Essen beschäftigt.

Erzählungen, die von gezähmten Dschagen und ihrem Einsatz als Last- oder Reittier berichten, darf man, sofern das Tier nicht mittels starker Magie oder Götterwirken gebändigt wurde, getrost als Märchen oder Sagen aus vergangenen Zeiten abtun.



■ Dschag

■ Regendschag

Unterarten

Bei den tropischen *Regendschagen* wird auch von Rudeln aus bis zu einem halben Dutzend erwachsenen Tieren berichtet, die von einem dominanten Männchen geführt werden und auch weit größere Beute angreifen. Eine besondere Jagdform hat sich vereinzelt bei dieser noch größeren Dschungelvariante herausgebildet, bei der sie ihre Beute nicht bis zur Erschöpfung durch die Wildnis hetzen oder sich an diese anschleichen, sondern sich möglichst

regungslos in den Baumkronen verstecken. Einzelne sich nähernde Futtertiere werden dann mittels des langen Schwanzes aufgescheucht, um sie zu sich oder einem anderen Rudeltier zu treiben, wo sie vom pfärlartig vorschnellenden Maul gepackt und getötet werden.

Verbreitung

Dschage leben in allen Waldgebieten südlich des Baan-Bashur. Sie sind genauso in den gewaltigen, mythenumwobenen Wäldern von Haënya, Amanaunth oder Magratolis beheimatet, wie in den zumindest teilweise vom Imperium durchdrungenen Waldgebieten wie dem Arachnitas- oder dem Moreanawald.

Die noch größeren *Regendschage* haben ihre Jagdgebiete im ganzen Dschungelgürtel des südlichen Myranors, vom Schädelgrund im Westen bis hin zur Thalassionküste Makshapurams im Osten.

Auch wenn sie vereinzelt die Grenzen ihrer Heimat überschreiten, oder sich zur Jagd an die Ränder von Wald- und Urwald begeben, bevorzugen sie die dichte Vegetation im Herzen derselben.

Lebensweise

Aufgerichtet ist ein Dschag beinahe fünf Schritt groß, wobei die Schulterhöhe knapp unter der Hälfte dieser Höhe liegt. Den Rest nimmt ein schlangenartiger, sehr muskulöser Hals ein, der von einem vierfach gehörnten Kopf mit einem gewaltigen Maul gekrönt wird. Ein fast ebenso langer Schwanz hilft dem Räuber in den Baumkronen der größten Urwaldriesen das Gleichgewicht zu halten. Das fast einen Quader schwere Tier hat ein dunkles, netzartig geflecktes Fell, dass es im Dickicht der Wälder gut vor seinen Opfern verbirgt.

Die tagaktiven Dschage wählen einen lebenslangen Partner, mit dem sie gemeinsam jagen und ihre Jungtiere aufziehen. Die Weibchen werfen nach einer Tragzeit von zehn Oktalen meistens zwei Jungtiere, die schon kurz nach der Geburt stehen und klettern können und bereits die Höhe eines erwachsenen Menschen erreichen. Nach grob drei Jahren

Im Spiegel der Kulturen

✦ Bei den *Shingwas* des Nebelwalds nimmt man Dschage üblicherweise nur als Schauergeschichte, die man unartigen Kindern erzählt, wahr. Sollte doch einmal ein einzelner Räuber oder sogar ein kleines Rudel ein Baumwipfeldorf finden, ist oft übernatürliche Hilfe die einzige Möglichkeit der kleinen Chamäleonmenschen, eine Evakuierung abzuwenden.

✦ Unter den *Tighrir* gilt der Dschag als sehr gefährliche und damit auch sehr ruhmreiche Jagdbeute. Ein erfolgreicher Jäger hat den Ruf, von Orr'Sombr und Rron'Shur gesegnet zu sein, so dass es auch immer wieder vorkommt, dass sich die blutgierigen Tigerwesen zu sonst unüblichen Jagdgesellschaften zusammenschließen, um einen Schlangenhalswolf zu erlegen.

✦ Auch in den Geschichten der wilden Krieger *Gathiaddas* werden die riesigen Raubtiere immer wieder erwähnt. So heißt es, dass die Ritter Florymnas, der Nymphenkönige der dortigen Wälder, auf ihnen als unbezwingbare Schlachtrösser in den Krieg ziehen. Außerdem sollen die kraftvollen, geschwungenen Schläge mit dem hörnerbesetzten Schädel Vorbild für die hier beliebten Kettenwaffen, wie etwa Abendstern oder Gutnacht, gewesen sein.

✦ Generell gelten die langen und stabilen Sehnen eines Schlangenhalswolves als *Luxusgut*, um damit einen Bogen oder gar passende Musikinstrumente zu bestücken, und die dichten Felle mit dem schwarzen Netzmuster gelten grade in den barbarischen Kulturen als besondere Statussymbole. Das Fleisch eines Dschag ist zäh und kaum genießbar.

Werte des Dschags

Verbreitung: Urwälder und Dschungel
zwischen dem Baan-Bashur und der Narkramar

Größe: 2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.000 Stein

MU 18 **IN** 10 **KO** 18

Biss: **AT** 12 **TP** 3W6+2 **DK** HNSP

Klauen: **AT** 16 **TP** 2W6+2 **DK** HN

Hörner: **AT** 14 **TP** 1W6+5 **DK** HNSP

Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **DK** HNS

PA 6 **INI** 1W6+12 **RS** 3 **WS** 10

LE 90 **AU** 50 **GS** 11 **MR** 4/10 **GW** 16

Anzahl: 1W2

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Fell (3Au), Hörner (3 Au), Nahrung (200 Rationen; zäh), Sehnen (5 Au)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampfaction (2)

Fertigkeiten: Hinterhalt (8), Niederwerfen (5; Hörner), Talent Fährten-
suche (7; 6/10/18), Talent Sich Verstecken (4; 18/10/14), Talent Sinnenschär-
fe (8; 6/6/10), Umreißen (6; Schwanzschlag), Verbeißen (4; Biss)

Variante Regendschag: **AT** +1, **TP** +1, **INI** -1, **LE** +15, **WS** +2, Anzahl
1W6, Attribut Rudeltier (3), **GW** +1

Kampfweise: Ein Schlangenhalswolf wird einem Kampf gegen eine ganze
Menschengruppe üblicherweise aus dem Weg gehen, außer er ist sehr aus-
gehungert, sieht sein Revier bedroht oder jagt mit seiner Familie. In diesen
Fällen wird er versuchen, aus dem Hinterhalt anzugreifen, oder durch eine
Ablenkung die Beute in die Fänge des Partners zu treiben. Während er
selbst oft noch verborgen in der Blätterkorne lauert, kann sein Kopf sich
um nahe Äste und Bäume winden und so von allen Seiten auf sein Opfer
eindringen. Im offenen Kampf wird er versuchen, seinen Gegner mit kräf-
tigen Kopfstößen oder Klauenangriffen soweit zu verletzen, dass er ihn mit
einem kräftigen Biss töten kann. Auch einzelne Schwanzschläge oder das
Zertrampeln eines am Boden liegenden Feindes sind Angriffe, auf die ein
Dschag im Kampf auf Leben und Tod zurückgreifen wird. Sollte er seine
dritte Wunde erhalten oder auf ein Drittel seiner Lebensenergie fallen,
wird er sich zurückziehen. Sollte ein Dschag im Kampf sterben, wird das
ganze Rudel fliehen und nur in seltenen Einzelfällen zu einem späteren
Zeitpunkt zurückkehren.



Die Federschlange oder Amphitere

Nur wenig ist in Myranor über die geheimnisvollen Federschlangen bekannt, die aus Meralis stammen sollen und im Imperium auch als *Amphiteren* bekannt sind. Es handelt sich bei ihnen um große, bis zu acht Schritt lange, geflügelte Schlangen mit meist farbenfrohem Gefieder. Während sie im Archipel von Talaminas noch vergleichsweise häufig zu sighten sind, wird man im Imperium nur selten Zeuge ihrer Anwesenheit. Dies scheint jedoch in früheren Zeiten anders gewesen zu sein, denn die alten Sagen verschiedener Völker des nördlichen Myranors berichten immer wieder von den Federschlangen. Da sie weit aus dem Süden stammen und auch noch nie Jungtiere gesichtet wurden, weiß man wenig über ihre Lebensweise oder ihren Lebenszyklus. Fakt ist, dass Federschlangen praktisch nie auf dem Boden landen und ihr ganzes Leben in der Luft verbringen. Das hindert sie jedoch nicht daran, in Bodennähe auf die Jagd zu gehen und ihre einmal gerissene Beute hoch in die Lüfte zu tragen. Denn Amphiteren sind gewitzte Räuber, die auch für einen Menschen eine Gefahr darstellen. Kämpfen gegen gut



gerüstete Gegner gehen sie dennoch lieber aus dem Weg oder versuchen, durch geschickt gelegte Hinterhalte einen Vorteil zu erringen.

Eine besondere Verbindung scheinen Federschlangen zu den Feenwesen der tiefsten Wälder zu besitzen, denn es gibt manche Berichte davon, wie sie friedlich auf den Festen der Waldwesen auftauchen. Auch scheinen sie im Normalfall keine Jagd auf Satyare zu machen, denen ja ebenfalls eine Nähe zu den Feenwelten nachgesagt wird. Ob

es jedoch der Wahrheit entspricht, dass wie aus dem Nichts auftauchende Federschlangen schon alte Feenwälder vor der Abholzung bewahrt haben, oder ob solche Berichte dem Reich der Fabeln und Legenden entspringen, ist unklar.

Die Vinshina hegen einen regelrechten Hass gegen Amphiteren, da diese sich geradezu einen Spaß daraus machen, die Seile ihrer Flugschiffe zu ihren Ballons zu kappen und Jagd auf die abgerichteten Vögel des Volkes zu machen. Nicht selten werden daher Jagdtrupps ausgerüstet, wenn eine Vinshina-Sippe von der Sichtung einer Federschlange erfährt.

Werte der Federschlange

Verbreitung: Meralis; in Myranor von Süd nach Nord abnehmende Häufigkeit

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 300 Stein

MU 14 IN 16 KO 13

Biss: AT 16 TP IW6+5 DK HN

Körper: AT 13 TP IW6 DK HNS

PA 11 INI IW6+16 RS 2 WS 7

LE 36 AU 90 GS 1/18 MR 18 GW 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +22, Flucht

Beute: Federn (15 Au), Nahrung (50 Rationen), Zähne (5 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Regeneration (1), Resistenz (Gift)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (5), Sturzflug (7), Talent Freies Fliegen (19; 14/17/16), Talent Sinnenschärfe (14; 5/16/16), Umschlingen (12; Körper)

Kampfweise: Federschlangen sind gewandte Flieger und geben diesen Vorteil im Kampf nicht freiwillig auf. Sie versuchen bevorzugt, den Gegner aus dem Sturzflug heraus mit voller Wucht anzugreifen und anschließend wieder in sichere Entfernung nach oben davonzueilen. Auch gegen fliegende Gegner versuchen sie meist, im Vorbeiflug Wunden zuzufügen und anschließend wieder auf Abstand zu gehen. Wenn ihnen dies nicht gelingt, versuchen sie den Gegner mit ihrem Körper zu umschlingen und zu erwürgen, während sie mit ihren spitzen Zähnen beständig weiter angreifen. Sollten sie verwundet werden, ziehen sie sich oft kurz zurück, um durch ihre Regenerationsfähigkeit später gestärkt erneut anzugreifen.



Das Feuerblut oder Rotkammmechse

Diese bis zu drei Schritt langen, auf dem Archipel von Shindrabar beheimateten echsenartigen Wesen entstammen gemäß alten Legenden noch aus der Zeit der Shindra. Von ihnen zu nicht mehr nachvollziehbaren Zwecken gezüchtet, wurden die Rotkammmechsen nach dem Verschwinden der Schlangemenschen zu wild lebenden Kreaturen. Sie sind Dschungelbewohner und auf allen Inseln des Schlangenarchipels beheimatet – allerdings sind sie durchaus kein häufiger Anblick. Berichten gemäß sollen auch einige Gruppen am nahen Festland entdeckt worden sein.



Feuerblüter sind räuberische Wesen, die vor allem nach mittelgroßen anderen Echsen oder Säugetieren jagen. Aber auch vor Menschen und anderen Kulturschaffenden machen sie keinen Halt, wenn sie hungrig oder aus anderen Gründen besonders aggressiv sind. Rotkammmechsen leben in einer für Reptilien ungewöhnlichen Rudelgemeinschaft. Meist ist es ein Männchen, das mit mehreren Weibchen zusammen eine Gruppe bildet. Jüngere Männchen wachsen bei den Muttertieren auf, bis sie von dem Rudelführer verstoßen werden oder ihn ablösen. Die vorangehenden Ablöse-Kämpfe können nicht selten zum Tod eines der Konkurrenten führen.

Das Blut von Rotkammmechsen kann die Temperatur von siedendem Öl erreichen und ist deswegen hochgefährlich. Vor allem bei einzelnen Männchen ohne Harem oder aufgebrauchten Echsen vor und nach heftigen Revierkämpfen scheint sich das Blut besonders zu erhitzen. Mancher Jäger ist bei dem Kampf mit einer dieser Echsen umgekommen, weil er das Tier verwundete, von dem siedenden Blut übergossen wurde und den resultierenden Verbrennungen erlag.

Das Fleisch der Echse ist kaum genießbar und wird in erkaltetem Zustand auch noch unsäglich zäh. Dafür sind die Knochen und Kämme des Tieres von einer außergewöhnlichen Härte und Hitzebeständigkeit. Ein Umstand, der das Material auch bei festländischen Alchimisten höchst beliebt gemacht hat.

Die Eier von Feuerblütern sind eine schmackhafte Spezialität – allerdings braucht man ein sehr heißes Feuer, um sie zuzubereiten. Ein Holzfeuer reicht bei weitem nicht: Eher benötigt es die Hitze und Glut einer gut geschürten Esse, damit das Ei gar wird. In rohem Zustand kann es nicht genossen werden. Durch die Seltenheit

der Tiere und diese Zubereitungsart gelten die Eier als Delikatesse auf Shindrabar und unter den Makshamaunim, auch wenn sich über den eigentlichen Geschmack sicherlich streiten lässt. Die Gelege werden immer von der Gruppe bewacht und befinden sich in mitunter mehrere Schritt tiefen Erdhöhlen.

Werte des Feuerblutes

Verbreitung: Archipel von Shindrabar; selten auch angrenzende Küstenregionen

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 500 Stein

MU 9	IN 11	GE 12	KO 11	KK 10
Biss:	AT 11	TP 2W6+2	DK H	
Krallen:	AT 13	TP 1W6+3	DK HN	
PA 7	INI 1W6+12	RS 2	WS 6	
LE 32	AU 45	GS 7	MR 3	GW 6

Anzahl: 1W6+1

Größenkategorie: normal

Jagd: +4, Flucht

Beute: Knochen (8 Ag), Leder (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, zäh)

Attribute: Heißblut (1), Rudeltier (5)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Krallen), Talent Sich Verstecken (5; 9/11/12), Talent Sinnenschärfe (7; 6/11/11)

Kampfweise: Feuerblüter attackieren Kulturschaffende vor allem, wenn diese das Gelege bedrohen oder die Tiere besonders ausgehungert sind. In der Gruppe greift meist nur das Männchen an, die Weibchen halten sich zurück – außer es geht um die Verteidigung der Eier. Einzelne Männchen auf Wanderschaft gelten als noch deutlich aggressiver. Die Echsen werfen sich normalerweise mit Krallen und Bissen auf den Angreifer, nicht selten warnen sie im Falle der Nestverteidigung vorher mit tiefen, glucksenden Drohlauten.



Das Feuermoos

Feuermoos ist genauer betrachtet kein "Moos" im eigentlichen Sinne, sondern eine riesige rötlich leuchtende Amöbe. Dieser Organismus, dessen größten bekannten Exemplare 30 mal 20 Schritt groß und fast einen Schritt dick waren, klebt an Wänden und Decken von Höhlen, und illuminiert seine Umgebung durch einen phosphoreszierenden Stoff, der überall in der gigantischen Zelle eingelagert ist. Der Zweck dieser Farbgebung ist ein doppelter: Einmal sollen kleine unterirdisch lebende Insekten angelockt werden, die es zum Licht hin zieht und zum anderen soll die auffallend leuchtende Farbe der Abschreckung dienen und größere Organismen vor einer potentiellen Gefahr warnen. Die klebrige und weit verästelte Oberfläche der Amöbe ist ätzend und dient der Vorverdauung organischer Stoffe, über die die Amöbe hinüber kriecht oder auf die sie sich fallen gelassen hat. Gerade diese moosartige Struktur ist es dann auch, die ihr den irreführenden Namen eingetragen hat.

sie auch oft in alten Ruinen verschiedener kulturschaffender Völker finden kann.

Allzu heiße Regionen meiden die Amöben und sie versuchen, sich möglichst schnell von großen Hitzequellen zu entfernen.

Lebensweise

Viel Interessantes gibt es über die Lebensweise einer Amöbe nicht zu berichten. Die Einzeller fließen langsam durch ihr unterirdisches "Revier" – das allerdings nicht genau festgelegt ist – und verschlingen Tiere und Pflanzen, die ihnen nicht entkommen können, wenn der riesige einzellige Organismus sich auf sie fallen lässt oder sie überfließt.

Es gibt beim Feuermoos keine zwei Geschlechter, sondern die Amöben vermehren sich durch Zellteilung, wenn der Organismus eine bestimmte Größe erreicht hat, die je nach Umgebung und Umständen variieren kann.

Allgemein kann man sagen, dass das Feuermoos keinerlei Intelligenz besitzt, sondern sein ganzes Leben auf den grundlegendsten Verlangen oder bedrohlichen Ereignissen, wie "Hunger!", "Heiß!", "Kalt!" basiert. Darauf wird instinktiv reagiert, zumeist einfach, indem die Amöbe sich in irgendeine Richtung bewegt – hin zu einer möglichen Nahrungsquelle oder weg von einem bedrohlichen Feuer.

An Sinnen steht der Amöbe eigentlich nur der Tastsinn zur Verfügung, in geringerem Maße gibt es auch einige wenige Geruchsrezeptoren, die über den massigen Körper hinweg verteilt sind. Sie sind vor allem dazu da, potentielle Nahrung von gefährlichen Organismen zu unterscheiden, die über Amöbengenerationen hinweg im "Gedächtnis" der Einzeller abgespeichert sind.

Das Feuermoos bewegt sich in kurzen Zeiträumen nie weit, da ihr Bewegungstempo nicht sonderlich hoch ist. Sie fließen eher langsam und gemächlich über steinerne Oberflächen und verleiben ihrem Körper sämtlichen kleineren Gegenstände oder Organismen ein. Diese werden (wenn möglich) verdaut oder nach einiger Zeit wieder ausgestoßen. Allein ihre erstaunlich hohe Lebenserwartung ermöglicht es ihnen, in ihrem Leben mehr von der Welt zu 'sehen', als nur eine einzige Höhle.



Verbreitung

Diese primitive Lebensform kann in allen größeren Höhlensystemen Myranors existieren, hauptsächlich ist sie allerdings in den Höhlen der gemäßigten Breiten beheimatet, da sie sich in einer etwas feuchteren und nicht allzu kühlen Umgebung am wohlsten fühlt. In ihrem unterirdischen Lebensraum bevorzugen sie abgelegene und nicht allzu frequentierte Bereiche, wo sich möglichst viel kleineres pflanzliches und tierisches Leben findet – ein Grund, warum man

Unterarten

Hoch im Norden gibt es sogenanntes *Eismoo*s. Bei diesem nahen Verwandten des Feuermoooses handelt es sich um Amöben, die statt eines leuchtend roten Farbstoffes einen hellblauen eingelagert haben.

Eine weitere Unterart sind die *Grünschleimer*, die oberirdisch in dichten Wäldern leben und bedingt durch die klimatischen Bedingungen notgedrungen etwas kleiner sind. Ihr grüner Farbstoff leuchtet nicht, sondern dient eher der Tarnung in den Baumwipfeln der Regenwälder.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Da dieses eigenartige Lebewesen sich sehr langsam bewegt, hält sich die Furcht der **kulturschaffenden Völker** vor ihm in engen Grenzen. Sobald sich das Moos im Lebensraum intelligenter Kreaturen blicken lässt, werden diese es problemlos mit Feuer beseitigen können. Doch dummerweise kennt nicht jeder die Wesen und so hat schon mancher Abenteurer in einem alten Ruinensystem die unerfreuliche Bekanntschaft mit einem auf ihn herabstürzenden Feuermoos gemacht – wodurch sie plötzlich doch sehr gefährlich wirken können.

❖ Die **Troglodyten** haben sogar einen Nutzen für diese ebenso seltene wie im Prinzip unerfreuliche Kreatur gefunden. Trennt man einen Teil der Amöbe ab, so hält das Leuchten noch eine Zeitlang an, bis der Teil des Organismus‘ komplett abgestorben ist. Füllt man dieses Stück Feuermoos in ein geschlossenes Glas, so leuchtet es noch 1W20+2 Stunden lang.



❖ Auch myranische Bergbauer wie **G’Rolmure** und **Rhogolanen** nutzen die Amöben manchmal, um ihre Bergwerke zu beleuchten und um sie von störenden Gewächsen und potentiellen Feinden zu befreien. Zu diesem Zweck treiben fünf bis zehn mit Fackeln und Knüppeln bewaffnete Aufseher die Amöbe mit Fackeln vor sich her, um sie in eine bestimmte Richtung zu drängen und um sie schnell zu beseitigen, falls sie doch die Bergleute als Nahrung betrachten sollte. Vor allem Rhogolanen scheinen aufgrund ihrer eigenen langen Lebenserwartung kein Problem damit zu haben, ein Feuermoos mit seiner langsamen Geschwindigkeit tage- und wochenlang durch ein Höhlensystem zu treiben.

❖ Unter **Alchimisten** sind neben den eingelagerten leuchtenden Farbstoffen auch die klebrige Substanz, mit der die Amöbe sich an Höhlenwände und -decken bewegen kann, sowie der ätzende Stoff an ihrer Oberfläche, der sowohl dem Schwächen des Gegners als auch einer Art Vorverdauung dient, äußerst begehrt und erzielen, auf dem richtigen Markt verkauft, Höchstpreise.

Werte des Feuermoooses

Verbreitung: Höhlensysteme, vor allem in den feuchtwarmen Breiten

Größe: um 10 Schritt Durchmesser

Gewicht: mehrere 100 Stein

MU 16 IN 10 KO 26

Tastarm: AT 10 TP 1W6+3 DK HN

PA 4 INI 1W6+2 RS 2 WS 12

LE 75 AU 300 GS 2 MR 16 GW 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Leuchtkörper (2 Au), Säure (5 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Immunität (Gift; Krankheiten), Säure (2), Verwundbarkeit (Feuer)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 1/10/10), Umschlingen (10)

Kampfweise: Feuermoos kann nicht aktiv angreifen, sondern sich nur auf sein Opfer fallen lassen und versuchen, es mit seiner ätzenden Oberfläche langsam zu töten, um es sich anschließend einverleiben zu können.

Ist einem die Gefahr bekannt, die von dem riesigen Einzeller ausgeht, so kann man sich einfach außerhalb eines gewissen Gefahrenbereiches aufhalten und man hat nichts zu befürchten. Auch bewegt sich der Organismus so langsam, dass eine Flucht auch unter den schwierigsten Bedingungen kein Problem darstellt. Ein Problem hat man nur dann, wenn das Feuermoos den gewünschten Weg blockiert.



Der Feuermull

Dieses bis über 2 Schritt lange, äußerst seltsame Nagetier lebt vor allem im eisigen Norden Myranors. Es hat kurze weiße Haare, die ganz offensichtlich nicht dazu geeignet sind, ihn im ewigen Eis vor der Kälte zu schützen. Weitere offensichtliche Merkmale sind seine schweren Grabschaufeln an den vorderen Extremitäten, seine fast blinden Augen und seine Schnauze, aus der fast permanent kleine Rauchwölkchen austreten. Letztere zeugen von einer durch Magie aufrecht erhaltenen inneren Hitze, die dem doch recht zierlichen und schlecht geschützten Tier ermöglicht, dort zu leben, wo es nur die wenigsten Säugetiere aushalten.



Seine inhärente Magie nutzt er dazu, sich von innen zu wärmen und um mit seinem Atem Gänge in den eisigen Untergrund zu schmelzen, wodurch er sich rasend schnell im Untergrund bewegen kann. Wendet er keine Energie darauf, ein Gangsystem intakt zu halten, so friert der Gang direkt hinter ihm wieder zu. Haben seine Gegner also keine Methode zur Verfügung, sich ebenso durch das Eis zu bewegen, ist eine Verfolgung fast aussichtslos.

Feuermulle ernähren sich von allem, was sich in ihrem Lebensraum bewegt. Dabei ist ihnen die Größe der potentiellen Beute fast gleichgültig. Sie stürzen sich auch auf deutlich größere Gegner. Stellen sie allerdings fest, dass die Beute sich nicht so einfach umwerfen und

beißen lässt, lassen sie schnell von ihr ab und verschwinden wieder im ewigen Eis. In den Gangsystemen leben für gewöhnlich zwei erwachsene Tiere und bis zu 10 Jungtiere. Die Erwachsenen bleiben ein Leben lang bei ihrem Partner und sind äußerst standorttreu. Beide Elternteile kümmern sich um Ernährung und Aufzucht der Jungen.

Werte des Feuermulls

Verbreitung: mit Schnee und Eis bedeckte Gebiete des Nordens

Größe: 2,4 Schritt Körperlänge

Gewicht: 70 Stein

MU 12 **IN** 13 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 11

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H

Klauen: **AT** 15 **TP** 1W6+1 **DK** HN

PA 5 **INI** 1W6+11 **RS** 3 **WS** 5

LE 28 **AU** 42 **GS** 6 **MR** 8 **GW** 8

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +12, Flucht

Beute: Fell (8 Au), Nahrung (20 Rationen)

Attribute: Heißblut (1)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Hieb), Talent Sinnesschärfe (17; 3/13/13), Verbeißen (2; Biss)

Kampfweise: Feuermulle harren in selbstgegrabenen Gangsystemen ein kleines Stück unter der Oberfläche aus und warten darauf, dass ihre feinen Sinne ihnen das Herannahen einer potentiellen Beute anzeigen. Mit Hilfe ihres heißen Atems graben sie sich in Windeseile nach oben und schnellen durch ihre Hinterbeine wie von der Feder abgeschossen aus dem eisigen Untergrund, um so den Gegner umzustößen. Ist ihnen dieses Manöver gelungen, so greifen sie mit einem Biss ihrer fast glühend heißen Schnauze an und versuchen den Gegner so schwer zu verletzen, dass er sich nicht mehr wehren kann. Anschließend bedecken sie ihn mit Hieben ihrer großen Vorderpfoten und versuchen so, ihn zu töten, um ihn später in ihren unterirdischen Gängen in Ruhe verspeisen zu können.

Gelingt dieser Initialangriff nicht und sie verfehlen die Beute oder schaffen es nicht, sie umzuwerfen, so nutzen sie den Schwung aus, um direkt wieder im Boden zu verschwinden, wozu sie sich mit ihrem Atem einen neuen Gang in das Eis schmelzen.



Die Fischerspinne

Besonders auf Shindrabar, aber auch in den Dschungeln Maksapurams und Tharpuras, kann man auf diese große Spinnenart treffen. Sie besitzt einen glatten Leib von etwa einem Schritt Durchmesser, während ihre Beine bis zu zwei Schritt lang werden können. Die Fischerspinne ist mit ihrer grünlichen Färbung gut an das umgebende Blattwerk angepasst und daher schwer zu bemerken. So kann sie geduldig darauf warten, dass Beute sich in den dünnen und äußerst klebrigen Fäden verfängt, die sie wie Angelschnüre bis knapp über den Boden hängen lässt. Die Fischerspinne verfügt nicht nur über scharfe Beißwerkzeuge und klauenartige Beinenden, sondern vor allem auch über ein hochpotentes Gift, das die Opfer bewegungsunfähig macht. Da es in geringen Dosen jedoch lediglich für eine Unempfindlichkeit gegenüber Schmerz sorgt, wird den einzelgängerischen Tiere gerade von nyamaunischen und kerrishitischen Jagdtrupps immer wieder nachgestellt. Wer einmal von einer Fischerspinne überwältigt wurde, der wird fest mit Spinnenseide umwickelt und in den Bäumen hängen gelassen. Das Opfer kann sich aufgrund des Giftes zwar nicht mehr bewegen, aber ist noch bei vollem Bewusstsein – und kriegt daher auch mit, wie die Jungen der Fischerspinne kurz darauf ausschwärmen und sich in einem großen Schwarm über es hermachen. Die halb abgefressenen Gerippe der Opfer einer Fischerspinne warnen



Dschungelkundige vor dem Jagdgebiet der Tiere, so dass diese Reviere oft weiträumig umgangen werden.

Die Shindrabarim erzählen sich Legenden von noch größeren Fischerspinnen, die tief im Inneren der größeren Inseln leben sollen und die einst sogar von den Shindra selbst gefürchtet worden sein sollen. Ein verstörender Hinweis, dass es sich dabei nicht nur um eine Legende handelt, ist das fast sechs Schritt lange Spinnenbein in der Färbung der Fischerspinnen, das in einem Tempel an der Südspitze von Lokabajanga aufbewahrt wird.



Werte der Fischerspinne

Verbreitung: Archipel von Shindrabar; seltener in den Dschungeln des Festlandes

Größe: 1 Schritt Körperlänge

Gewicht: 15 Stein

MU 12 IN 10 KO 10 KK 14

Biss: AT 13 TP 1W6+2 (+Gift) DK H

Klauen: AT 16 TP 1W6+5 DK HN

PA 7 INI 1W6+12 RS 2 WS 5

LE 22 AU 25 GS 6 MR 10/7 GW 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +9, Flucht

Beute: Chitinpanzer (5 Ag), Gift (2 Au)

Attribute: Gift (Lähmung 5), Resistenz (Gift)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Klauen), Netz (8), Talent Fesseln/Entfesseln (17; 4/12/14), Talent Klettern (21; 12/12/14), Talent Sich Verstecken (9; 12/10/12), Talent Sinnenschärfe (7; 5/10/10)

Kampfweise: Die Fischerspinne hockt immer hoch oben in einem Baum und lässt mehrere klebrige Fäden bis auf den Boden hängen. Sobald sich ein Beutetier in einem der Fäden verfängt, zieht die Spinne diese ruckartig nach oben und greift anschließend aus dem Hinterhalt heraus an. Sie versucht dabei, das Opfer in der Luft zu töten, ohne sich in die Reichweite eventueller Gefährten am Boden zu begeben. Sollte ihr doch jemand zu gefährlich werden, ist sie in der Lage, weitere klebrige Fäden auf die Störenfriede zu schießen, um deren Aktionsfähigkeit zu verringern. Sollte sich die Beute insgesamt als zu stark erweisen, zieht sich die Spinne zurück, wenn sie mindestens die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren hat.

Der Fungoid oder Pilzling

Die bis zu 5 Schritt hohen Fungoiden, fremdartige und lauffähige Pilzwesen, leben in den unterirdischen Höhlensystemen ganz Myranors, wo sie Wasser und Nährstoffe aus Boden und Wänden ziehen, um zu überleben.

Verbreitung

Es gibt keine Umweltbedingungen, unter denen sich die Fungoiden besonders wohl oder besonders unwohl fühlen. Sie sind extrem widerstandsfähig und passen ihr äußeres Erscheinungsbild und ihre Körperfunktionen auch an die extremsten Umgebungen an. So kann man sie sowohl in den heißesten, als auch den eisigsten, windigsten oder sauerstoffärmsten Kavernen des Kontinents antreffen – stets leben sie aber unterirdisch.

Lebensweise

Zwingend notwendig für das Überleben dieser Wesen ist einzig Wasser. Um an dieses zu gelangen, können die Fungoiden kurzfristig ein sehr ausgedehntes Mycel bilden, das mit seinen feinsten Fäden Sand, Erde und sogar Gestein durchdringt, um die Umgebung möglichst ideal auszunutzen und das kostbare Nass sowie sämtliche verfügbaren Nährstoffe aufzunehmen.

Es gibt bei den Fungoiden keine zwei Geschlechter. Jeder Fungoid bildet Sporen, die er entweder gezielt ausstoßen kann, oder die unfreiwillig ausgestoßen werden, wenn der Pilzling gestoßen oder geschlagen wird.

Fungoide leben in einer rudimentären Gesellschaft mit einer gewissen Schwarmintelligenz zusammen. Die Pilzlinge besitzen keine Augen oder Ohren, keinen Geruchssinn und keinen

Geschmackssinn, sie sind einzig und allein auf ihren Tastsinn angewiesen, um Informationen über ihre Umgebung aufzunehmen. Sie können einfache Gefühle wie "Hunger", "kalt" oder "Angst" dadurch ausdrücken, indem sie sich aneinander reiben oder auch nur berühren. Wird es einer Gesellschaft zu eng, was nach Größe der Kaverne bei zwischen 20 und 60 Exemplaren der Fall ist, so werden zwischen zwei und fünf 'Kundschafter' ausgesandt, die sich auf den Weg machen, um ein neues Siedlungsgebiet zu finden. Sind sie erfolgreich und stoßen auf eine freie Höhle, die ungefähr dieselben Bedingungen bietet wie die heimatliche Höhle, bleibt einer vor Ort, um die Stelle in Besitz zu nehmen, die anderen kehren zurück und bringen einen Teil der Gemeinschaft mit, um die neue Region zu besiedeln.

Die beweglichen Pilze sammeln keine Schätze, aber in größeren Höhlen – gerade, wenn diese schon länger von einer Kolonie bewohnt werden – mag es durchaus vorkommen, dass sich in irgendwelchen abgelegenen Ecken die Leichen unglücklicher Abenteurer mit ihren Besitztümern finden.

Kommen die Pilzlinge erst einmal in Bewegung, so sind sie doch überraschend schnell. Zwar bewegen sie sich auf längeren Strecken schneller als ein gehender Mensch, mit einem Läufer können sie es allerdings nicht aufnehmen. Ihre Ausdauer allerdings ist fast schon legendär. Gut für eventuelle Gegner, dass sie wenig Interesse an einer Verfolgung haben, wenn sie Eindringlinge aus 'ihren' Höhlen erstmal vertrieben haben.

Es ist also leicht, sich vorzustellen, warum Abenteurergruppen um von Fungoiden bewohnte Höhlen einen großen Bogen machen, denn sind diese erst



einmal in Kampfeslaune, wird es auch für die mächtigsten Helden brenzlich. Dutzende hüpfender und Sporenwolken ausstoßender Pilzlinge sind definitiv nichts, was man gerne aus der Nähe erlebt. Kleinere Kundschaftergruppen sind allerdings ein äußerst lohnenswertes Angriffsziel, denn ihr Fleisch ist sehr schmackhaft und hält sich bis zu eine Woche lang, was es zum idealen Reiseproviant macht. Außerdem tut man so allen Bewohnern der Unterwelt einen großen Gefallen, denn diese Gruppe kann schon einmal nicht dafür sorgen, dass eine weitere Höhle von den expansiven Pilzlingen erobert wird.

Im Spiegel der Kulturen

Gerade die unterirdisch lebenden kulturschaffende Rassen Myranors stellen häufig eigene Truppen auf, die dafür sorgen, dass Höhlen in unmittelbarer Nähe der eigenen Siedlung nicht von Fungoiden bevölkert werden. Andererseits bietet sich natürlich auch die genau gegenteilige Variante an, eine Population der Pilzlinge in einer Höhle abzuschoten und als Nahrungsmittelvorrat zu verwenden. Hierbei ist es natürlich besonders wichtig, das natürliche Gleichgewicht zu erhalten und eben so viele Fungoiden zu Nahrungszwecken zu entfernen, dass die Population so sehr schrumpft, dass das Wachstum schneller vonstatten geht und dass es nicht so eng wird, dass die Population unruhig wird und mit aller Macht versucht, neue Siedlungsgebiete zu erschließen. Man kann das Fleisch zwar essen, aber noch beliebter ist es, daraus einen köstlichen Pilzschnaps zu brauen – besonders die G’Rolmur haben im Laufe der Generationen etliche wohl-schmeckende Rezepte entwickelt, was so weit geht, dass in manchen größeren unterirdischen Bereichen, die sich mehrere Zivilisationen teilen, dieser Pilzschnaps fast schon den Status einer inoffiziellen Nahrung angenommen hat.



Werte des Fungoiden

Verbreitung: unterirdische Kavernen in ganz Myranor

Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 450 Stein

MU 12 IN 13 KO 18 KK 12

Stoß: **AT 12 TP 1W6+2 DK HN**

PA 5 INI 1W6+4 RS 4 WS 9

LE 40 AU 150 GS 4 MR 8 GW 6

Anzahl: 2W20

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +14, Flucht

Beute: Nahrung (15 Rationen, schmackhaft)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 1, Lähmung 2; nur bei ausgestoßenen Sporen), Verwundbarkeit (Eis, Feuer)

Fertigkeiten: Anspringen (1), Trampeln (3)

Kampfweise: Fühlen sich Fungoide bedroht, so versuchen sie sich zu ihrer Gemeinschaft zurückzuziehen. Gelingt dies nicht, springen sie ihren Gegner an, um ihm so durch den Aufprall Schaden zuzufügen, ihn also zu vertreiben oder einfach mit der schieren Zahl der gemeinschaftlichen Angriffe zu töten. Ganz besonders fürchten sie Feuer und große Kälte. Stehen sie einem Gegner gegenüber, der mit diesen Elementen im Bunde ist, weichen sie so weit vor ihm zurück wie nur irgend möglich und greifen nur in der größten Bedrängnis an.

Im Kampf muss bei jedem erfolgreichen Angriff gegen den Fungoiden (außer bei Schaden durch Feuer oder Kälte) gewürfelt werden, ob die Sporen ausgestoßen werden. Dies ist bei 1-2 auf einem W6 der Fall. Daneben ist es dem Fungoiden auch möglich, sie gezielt auszustoßen.



Der Gargantua

Gargantuas sind graue Kolosse mit Lederhaut, die im Bereich des Orismanis und rund um das Meer der Schwimmenden Inseln anzutreffen sind. Sprichwörtlich sind sie vor allem für ihre Gefräßigkeit, denn einen wachen Gargantua wird man selten bei einer anderen Tätigkeit als beim Fressen oder bei der Futtersuche antreffen. Gargantuas haben riesige Segelohren, eine Rüsselnase und eine tellerförmige Unterlippe. Aus dem Maul ragen dabei schaufelartige Zähne mit einer scharfen Kante. Sie schneiden mit diesen Zähnen sowohl weiche Landpflanzen als auch Wasserpflanzen. Gargantuas sind für ihre Größe erstaunlich flinke Schwimmer, die ihre Segelohren wie Flossen benutzen können.

An Flüssen stellen sie sich auch oft ins Wasser und lassen die Strömung über die Tellerlippe durch das Maul gleiten. Dabei bleiben angeschwemmte Zweige und Pflanzenreste an den Zähnen hängen, die sie dann nur noch schlucken müssen. Einige Gargantuas tun dies sogar im Schlaf. Es kommt daher auch zu Kollisionen von Flusskähnen mit den schlafenden Riesen, weshalb erfahrene Kapitäne Weideplätze von Gargantuas nachts weiträumig umfahren. Rammt ein Flusskahn doch einen Gargantua, wird dieser versuchen, den Kahn umzuwerfen, um dann alles, was im Wasser schwimmt, niederzuwalzen. Gegenüber Zweibeinern sind Gargantuas ansonsten meist abwartend-friedlich, wenn man ihnen nicht zu nahe kommt. Sollte man dies doch tun, reagieren sie entweder neugierig oder mit Flucht. Vereinzelt wird aber auch von unprovzierten Angriffen berichtet. Einige Reisbauern zähmen Gargantuas und nutzen sie als Arbeitstiere sowie als Sänfenträger. Allerdings sagt man den Kolossen nach, dass sie schon bei kleinen Problemen oder Verwundungen dazu neigen, durchzugehen. Dann mögen die Götter mit allem Gnade haben, was ihnen zufällig im Weg steht. Aus diesem Grunde sind Gargantuas nicht geeignet, im Kampf als Reittier zu dienen – ver-



mutlich werden sie darum niemals die Bedeutung von Jarranoths im Dschungel erreichen. Möglich ist hingegen, einen Gargantua in eine Horde Feinde einzujagen. Dies muss aber sehr kontrolliert geschehen und ist nicht ohne Risiko.



Werte des Gargantuas

Verbreitung: rund um das Meer der Schwimmenden Inseln und an den wärmeren Orismanis
Größe: 3 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 4.500 Stein
MU 12 IN 15 KO 22
Kopfstoß: AT 11 TP 2W6+4 DK HNS
Tritt: AT 7 TP 1W6+4 DK HN
PA 6 INI 1W6+6 RS 3 WS 14
LE 130 AU 60 GS 12 MR 0 / 10 GW 14 LO 4 (max. 16)
Tragkraft: 600 Stein
Zugkraft: 1000 Stein
Ausbildungsformen: Kampftier, Reittier, Tragtier, Zugtier
Anzahl: 1W6
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +8, Angriff
Beute: Leder (8 Au), Nahrung (2.000 Rationen), Stoßzähne (5 Au)
Fertigkeiten: Niederwerfen (10; Kopfstoß), Talent Sinnenschärfe (5; 10/15/15), Trampeln (7), Überrennen (6; Tritt)
Kampfweise: An Land versuchen Gargantuas zunächst, den Feind mit Kopfstößen niederzuwerfen, um ihn dann totzutrampern. Im Wasser drücken sie zunächst einen schwimmenden Feind mit ihrem Kopf unter Wasser, um ihn dann ebenfalls totzutrampern, sofern sie stehen können. Sonst greifen sie mit Tritten an. Dank ihrer großen Ohren können Gargantuas im Wasser einen schwimmenden Feind sehr gut orten.

Das Gatorenschwein

Das Gatorenschwein ist das etwas unglückliche Ergebnis chimärologischer Experimente, das von seinen Erschaffern vor mehreren hundert Jahren einfach in der Wildnis ausgesetzt wurde – und das sich seitdem in den Orismanis stark ausgebreitet hat. Besonders in sumpfigen Gegenden kann man dort auf Vertreter dieser Art treffen, die man im Wasser treibend zunächst einfach für gewöhnliche Krokodile halten mag.

Erst außerhalb des Wassers, wo sie sich erstaunlich agil bewegen können, wird ihre genaue Natur deutlich: Bei ihnen handelt es sich um eine magische Vermischung aus Krokodil und Schwein. Dies mag auf den Beobachter zunächst absurd wirken, doch war das Ziel der Erschaffer gewesen, ein schmackhaftes Nutztier zu züchten, dass sich in sumpfigen und mit allerlei Jägern 'verseuchten' Gebieten selbst seiner Haut erwehren kann.



Dieser Teil des Plans gelang auch, leider sind die so geschaffenen Gatorenschweine jedoch sehr aggressiv und greifen andere Nutztiere und selbst ihre Hirten immer wieder an. Darüber hinaus sind sie auch noch hochintelligent und sehr verschlagen, was sie im Kampf zu gefährlichen Gegnern macht. Das Experiment musste folglich als gescheitert betrachtet werden und man hat alle verbliebenen Tiere einfach in die Freiheit entlassen.

Bei manchen Orismanifahrern ist die Jagd auf Gatorenschweine dennoch sehr beliebt, denn ihr Fleisch ist sehr schmackhaft und leicht bekömmlich, während sich aus der Haut der oberen Rückenpartien gutes Leder gewinnen lässt.

Bemerkenswert ist die nur bei einigen Tieren verbreitete Fähigkeit, eine Art miasmatischen und hoch giftigen Hauch auszustoßen, der sich kegelförmig ausbreitet und viele Gegner kampfunfähig machen kann. Woher dies kommt ist völlig unklar, es gibt jedoch Theorien, dass neben Krokodilen auch andere mit den Drachen verwandte Echsen in den chimärologischen Experimenten mit den Schweinen verschmolzen wurden. Andere Tierkundler glauben hingegen, dass es sich einfach um das Produkt bestimmter Gärvorgänge im Magen des Gatorenschweins handelt.

Werte des Gatorenschweins

Verbreitung: sumpfige Gegenden entlang der Orismanis

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 350 Stein

MU 10

IN 10

GE 13

KO 12

KK 11

Biss: **AT** 12

TP 1W6+3

DK HN

Giftatem*:

FK 8

RW 1 / 2 / 3 / 4 / 5

TP Gift

PA 8

INI 1W6+13

RS 2

WS 6

LE 26

AU 38

GS 9/6

MR 6/4

GW 8

LO 3 (max. 18)

Preis: 10 Au

Anzahl: 2W6+2

Größenkategorie: klein

Jagd: +6, Angriff

Beute: Leder (5 Au), Nahrung (150 Rationen, wohlschmeckend)

Attribute: Amphibisches Wesen, Gift (Lähmung 4), Rudeltier (3), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Talent Schwimmen (12; 13/12/11), Talent Sinnenschärfe (4; 7/10/10), Verbeißen (2; Biss)

*Ein Gatorenschwein verfügt über diese Angriffsform nur bei 1-2 auf dem W6.

Kampfweise: Im Wasser treiben Gatorenschweine kaum sichtbar unter der Oberfläche, um dann blitzschnell zuzuschlagen, bevorzugt gegen Opfer am Ufer. Im Gegensatz zu echten Krokodilen können sie ihre Beute auch an Land verfolgen, wo sie erstaunlich hohe Geschwindigkeiten erreichen und auch auf sumpfigen Untergrund recht trittsicher sind. Hier versuchen sie ihre empfindliche Unterseite zu schützen und Gegner mit ihren starken Kiefern durch Bisse in die Beine bewegungsunfähig zu machen. Manchmal schließen sich auch mehrere Gatorenschweine zu Rudeln zusammen und jagen gemeinsam. Sie versuchen dann oft, ihre Beute in Sumpflöcher zu treiben, um sie nach ihrem Todeskampf genüsslich zu verspeisen.

Die wenigen Gatorenschweine, die eine miasmatische Wolke ausstoßen können, machen dies nur, falls sie sich bedroht fühlen, da es auch für sie sehr anstrengend ist und sie diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen können.

Und mitunter trifft man in sumpfigen Gebieten sogar immer noch auf Bauern, die Gatorenschweine halten. Denn wenn man sie schon als kleine Ferkel, die lebend geboren werden, aufzieht und an Menschen gewöhnt, lässt sich sogar ihr aggressives Temperament halbwegs in den Griff kriegen.



Der Geistzehrer

Der Geistzehrer sieht aus wie ein von einem arkanen, bläulichen Schimmer umgebenes Gehirn, das ohne einen schützenden Schädel direkt auf einem sehnigen Leib sitzt und sich auf vier klauenbewehrten, muskulösen Tierbeinen mit je drei bläulich-schwarz schimmernden Krallen fortbewegt. Er hat die Dimensionen eines großen Hundes und ist außerordentlich beweglich, wozu die Tatsache, dass seine Beine ein Gelenk mehr haben als etwa die eines Menschen, noch beiträgt. Der gesamte, an ein Hirn erinnernde Vorderteil seines Leibes ist von einer feucht glänzenden Membran bedeckt, der Rest des Körpers von einer ledrigen, fahlbraunen Haut.

Verbreitung

Während des Zweiten Drachenkrieges drohte diese seltsame Spezies an den Gestaden des Meeres der Schwimmenden Inseln Überhand zu nehmen und weite Teile der dortigen kulturschaffenden Bevölkerung auszulöschen. Auch halten sich hartnäckig Gerüchte, die ihnen die Hauptschuld an der Auslöschung der Rasse der Bashuriden geben, auch wenn dies von den meisten Gelehrten stark angezweifelt wird. Archon Xanvier Quoran ließ die Geistzehrer jedoch um 2230 v. BF systematisch verfolgen und in einer riesigen, magisch gesicherten Kaverne unter der Narkramar einschließen. Im Laufe der Zeit sind jedoch immer wieder einzelne Exemplare den mächtigen Bannzaubern entkommen und treiben nun vor allem in den an die Wüste angrenzenden Regionen sowie in und um die Metropole Eshbathmar ihr Unwesen.

Insgesamt bevorzugen Geistzehrer feuchtwarme oder auch nur feuchte, dunkle Klimate, weswegen die Gefangenschaft unter der Narkramar für sie besonders hart ist – ihre Vorderleibsmembran muss ständig feucht bleiben, und viele Geistzehrer starben in dem Wüstenkerker an Austrocknung. Heute gibt es nur noch sehr wenige der anscheinend alterslosen Kreaturen.

Lebensweise

Die Beute der Geistzehrer bilden ausschließlich intelligente Lebewesen. Nachdem der Geistzehrer ein humanoides Wesen mit seinen stahlharten Klauen zerrissen hat, legt er mit denselben grausamen, natürlichen Waffen dessen Gehirn frei. Die Membran schält sich vom bläulich schimmernden Vorderlappen seines Hirns – dessen magischem Bereich –, er neigt sich vor und berührt das Gehirn seines Opfers. Der Geistzehrer nimmt dann dessen Äußeres an und verfügt auch über alle Erinnerungen der Person über die eigene Identität; außerdem kann er sich lebhaft an die Vorfälle in den letzten 48 Stunden des Opfers erinnern.

Arkane Experten rätseln bis heute, ob dies mehr als bloße Illusion ist; als gesichert gilt, dass das Hirn des Geistzehrers zu Beginn des Vorgangs Botenstoffe ins sterbende Hirn seines Opfer schickt. In einer zweiten, anschließenden Phase zersetzt ein zweites, weißliches

Sekret mir braunroten Schlieren das Gehirn des toten Beutewesens vollständig, so dass nur der leere Schädel verbleibt.

Geistzehrer verstehen Hiero-Imperial und Gemein-Imperial, verfügen jedoch nicht über einen eigenen Sprachapparat, sondern müssen die Form eines Humanoiden annehmen, wenn sie sich mitteilen wollen. Sprache scheint insgesamt wichtig für diese geheimnisvollen Wesen zu sein: Geistzehrer, die das Äußere einer erlegten Kreatur übernommen haben, beherrschen alle Sprachen in genau dem Maße, in dem der Tote ihrer mächtig war.

Wenn es sich um einen wild lebenden Geistzehrer handelt, wird er das geraubte Äußere nur beibehalten, bis er auf das nächste ihm ap-



petitlich scheinende Opfer trifft, das er dann zu belauern anfängt. So beginnt der gesamte Vorgang von Neuem. Ansonsten können sie diese spezielle Form der Illusion maximal einen Zehntag aufrechterhalten; danach scheint die geraubte "Körpererinnerung" zu verblassen, und der illusionäre Anblick und der des wahren Körpers des Geistzehrers beginnen, einander auf bizarre Weise zu überlagern. Geistzehrer können diese Übernahme des Äußeren jederzeit aufgeben und sich ihrer Umwelt in ihrer wahren Gestalt zeigen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Manche mächtige **Diener des Bösen**, die zur Erreichung ihrer Ziele vor nichts zurückschrecken, halten sich diese Wesen als intelligente Jagdhunde. Er kann durch die Übernahme des Aussehens von Feinden exzellent für seinen Herrn spionieren und bei geschickter Opferwahl sogar in gut gesicherte Bereiche eindringen.

❖ Niemand weiß, nach welchen Kriterien die Geistzehrer ihre Opfer genau auswählen, doch scheint gesichert, dass ein Wesen als Beute umso attraktiver ist, je intelligenter respektive gebildeter es ist. Und noch eines ist sicher: Geistzehrer haben quasi ständig Hunger. Unter den wenigen **Optimaten**, die von ihrer Existenz wissen, sind sie daher sehr gefürchtet.

❖ Selbst in der Narkramar weiß kaum jemand von der Existenz dieser Kreaturen, da sie selten in ihrer natürlichen Form angetroffen werden können. Einzig die **Sholai** haben die Geistzehrer in ihren Legenden verarbeitet und meiden sie soweit möglich. Angeblich wissen sie sogar von der Lage der alten Gefängnishöhle, die für sie ein großes Tabu darstellt.



Werte des Geistzehrers

Verbreitung: die Wüste Narkramar

Größe: 1,2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 Stein

MU 13	IN 15	GE 13	KO 11	KK 10
Klaunen:	AT 17	TP 1W6+4		DK HN
PA 12*	INI 1W6+11	RS 2		WS 7
LE 25	AU 32	AE 42	GS 8	MR 18
GW 17	LO 0 (max. 7)			

Ausbildungsformen: Jagdtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Jagd: +22, Flucht

Beute: keine

Attribute: Dunkelsicht, Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3), Talent Sinnenschärfe (9; 7/15/15), Talent Überreden (7; 13/15/11; Spezialisierung Lügen), Zauber: Spontanzauberei I (Reichweite), Spontanzauberei II (Wirkungsdauer), Spontanzauberei III (Zauberdauer, Struktur), E: Kraft (13; 13/7/12; Schadenszauber, Wahrnehmung), E: Erkenntnis (13; 7/15/12; Kontrolle über Gefühle), E: Iryabaar (16; 13/13/12; Illusion, Verwandlung)

*In der Phase, in der der Geistzehrer Botenstoffe ins Hirn seiner getöteten Beute sekretiert (Dauer: 1W6 KR nach Öffnen des Schädels), ist er zu keinerlei anderen Aktionen fähig und kann in dieser Zeit nicht parieren. Gelungene gezielte Angriffe gegen das Hirn machen in dieser Phase doppelten Schaden.

Kampfweise: Ein Geistzehrer belauert seine Beute oft tage- oder gar wochenlang, wobei er sich magisch tarnt, um einer Entdeckung zu entgehen, und im Notfall auf arkanem Wege den Geist seines Ziels manipuliert, sollte es dennoch geschehen. Das dient vor allem bei Infiltrationsmissionen dazu, ihr Verhalten zu studieren, um sie genauer und damit glaubwürdiger verkörpern zu können.

Er schlägt niemals zu, wenn er nicht sicher ist, mit seinem Opfer allein zu sein. Ist dies der Fall, attackiert er zunächst mit der Kraft seines Geistes den der Beute – das unglückselige Opfer hat das Gefühl, als prügte jemand auf es ein, und wird zugleich von gewaltigen Kopfschmerzattacken geplagt. Dabei leuchtet der vordere Teil seines deutlich sichtbaren eigenen Hirns in einem intensiven Kobaltblau. Während das Beutewesen derart abgelenkt ist, enttarnt sich der Geistzehrer und greift mit seinen stahlharten Klauen an. Wenn der Geistzehrer sein Opfer überwältigt hat, kommt es zu dem eingangs schon geschilderten Vorgang der Übernahme des Äußeren.



Der Ghorla oder Bärenaffe

Der Ghorla ist ein mächtiger Allesfresser, der vor allem in den nebelverhangenen Bergen Xarxarons vorkommt, aber auch in fast allen Gebirgen der Savannen- und Buschlandzonen anzutreffen ist. Der Kopf des braun behaarten Großaffen ähnelt dem eines Bären und seine entfernte Verwandtschaft zu den Khemosi ist an den farbigen Schwielen an seiner länglichen Schnauze zu erkennen.



■ Ghorla ■ Eisghorla

Ghorla sind hervorragende Kletterer und leben als Einzelgänger oder in kleinen Familiengruppen in Höhlen. Diese liegen für gewöhnlich in abgelegenen Gebirgsregionen, wo sich Menschen oder andere kulturschaffende Völker nur selten hin verirren, weswegen die Ghorlas durch Erzählungen einen fast schon mythischen Ruf haben, da sie nur die Wenigsten jemals mit eigenen Augen erblicken. Die riesigen Affen sind Allesfresser, wobei sie für gewöhnlich Insekten, Kleintiere und verschiedenste Pflanzen bevorzugen. In Zeiten der Not scheuen sie sich aber auch nicht, größere Beute zu machen. In diesem Fall streifen sie einzeln umher und suchen mit Hilfe ihres hervorragenden Geruchssinnes eine Stelle, an der öfters größere Tiere vorbeikommen und an der sie sich gut verbergen können. Dort warten sie dann bis zu zwei Tage lang in einem Versteck auf Opfer. Befindet sich etwas potentiell Essbares in Reichweite, springt der Ghorla den Gegner (möglichst von hinten) an, versucht ihn mit einem Prankenhieb umzuwerfen und in der Folge zu umklammern und totzubeißen.

Im eisigen Norden Myranors lebt zudem der Eisghorla, der sich von den südlicheren Cousins vor allem durch sein gräulich-weißes Fell und sein wesentlich brutaleres Gebiss unterscheidet, aber auch dadurch, dass die Familien dieser Unterart deutlich verfeinerte Jagdtechniken anwenden, die vor allem auf Zusammenarbeit basieren. So werden beispielsweise Opfer in eine enge Schlucht getrieben, wo die jüngeren Familienmitglieder sie von oben herab mit schweren Steinen bombardieren oder die potentielle Beute wird über sorgfältig verborgene Gletscherspalten hinweg getrieben, in der Hoffnung, dass sie hineinstürzen und die in dieser Region so seltene Nahrung auch ohne Kampf erlegt werden kann. Eine weitere sehr beliebte Strategie der Eisghorlas besteht darin, sich in der Nähe von Siedlungen oder Handelswegen der Völker des Nordens auf die Lauer zu legen. Nehmen sie nun mit ihren feinen Sinnen Erschütterungen wahr, so springen sie mit einem Satz aus dem Schnee und versuchen, den Gegner möglichst schnell zu überwältigen.

Werte des Ghorla

Verbreitung: Gebirge und Savannen, vor allem in Xarxaron; Eisghorla im hohen Norden

Größe: 2,5 Schritt

Gewicht: 500 Stein

MU 14 IN 10 GE 12 KO 20

Biss: AT 12 TP 2W6+4 DK H

Pranke: AT 16 TP 1W6+5 DK HN

PA 8 INI 1W6+10 RS 3 WS 11

LE 65 AU 75 GS 10 MR 0/6 GW 11

Anzahl: 1W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Flucht

Beute: Fell (3 Au), Nahrung (100 Rationen), Zähne (5 Ag)

Attribute: Hinterhalt (4), Talent Fährtsuche (11; 6/10/20), Talent Sich Verstecken (7; 14/10/12), Talent Sinnenschärfe (7; 6/10/10), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (4; Pranke)

Variante Eisghorla: TP (Biss) +2, Attribut Resistenz (Kälte), Talent Fallenstellen (5; 6/9/20)

Kampfweise: Ghorlas (weniger die Eisghorlas) gehen Konflikten aus dem Weg, sind aber, wenn sie hungrig sind oder angegriffen werden, furchterregende Kämpfer. Sie attackieren dann mit weit ausholenden Hieben ihrer scharfen Klauen oder versuchen, den Gegner zu umklammern und totzubeißen.



Der Ghurik oder Brackrochen



Sowohl Loualil als auch Risso, sowie seltener menschliche Abenteurer, jagen die Ghuriks, um in den Besitz ihrer Haut zu gelangen. Die ledrige Oberhaut findet Verwendung im Rüstungsbau, während die helle opalisierende Unterseite mit ihrer feinen Schuppenstruktur begehrt ist und gleich hellem Wildleder für feinere Kleidungsstücke verwendet wird.

Historisch interessant ist auch die Tatsache, dass in mehreren Kulturen unabhängig voneinander Legenden existieren, dass die Flügel der Ghuriks ihnen einst gestatteten, richtig zu fliegen, bis ihnen diese Fähigkeit von einem Held oder einer Gottheit genommen wurde, um sie davon abzuhalten, die Herrschaft über das Erdrreich an sich zu reißen.

Werte des Ghuriks

Verbreitung: Brackwasser, Sümpfe und Mangroven in ganz Myranor, vor allem um das Meer der Schwimmenden Inseln

Größe: 3 Schritt Länge

Gewicht: 80 Stein

MU 11 **IN** 12 **KO** 14

Biss: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **DK** H

Schwanzschlag: **AT** 12 **TP** 1W6+1 **DK** N

PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 7

LE 80 **AU** 120 **GS** 1/8 **MR** 10 **GW** 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Angriff

Beute: Oberhaut (1 Au), Unterhaut (3 Au)

Attribut: Amphibisches Wesen, Nachtsicht

Fertigkeiten: Anspringen (6; Biss), Hinterhalt (10), Umreißen (6; Schwanzschlag)

Kampfweise: Ghuriks jagen bevorzugt, indem sie sich mit ihren kräftigen "Flügeln" aus dem Wasser katapultieren. Selbst an Land können sie so springend kurze Strecken zurücklegen. Seine Hauptbeute sind kleinere Landlebewesen, aber auch vor ausgewachsenen Menschen macht er nicht Halt. Er versucht seine Beute entweder anzuspringen oder mit dem Schwanz umzuwerfen, bevor er seine kräftigen Zähne in das Opfer bohrt, um es festzuhalten. Die Beute wird dann schnellstmöglich ins Wasser befördert, wo sie qualvoll im seichten Sumpfwasser erstickt und in Ruhe verspeist wird.

Am Ende ihres langen Schwanzes findet sich eine Art Stachel, der ge-

meinsam mit einer schnellen Kontraktion der Muskeln im gesamten Körper, den Ghurik wie mit einer Art Sicherheitsleine ins sichere Wasser zurückziehen kann. Brackrochen benutzen diese Fähigkeit, um sich mit einem umschlungenen Gegner direkt wieder ins Wasser zurückzuziehen. Nur äußerst selten verfolgt er seine Beute mehr als nur ein paar Schritt weit, was dazu führt, dass er, wurde er erst einmal entdeckt, keine große Gefahr darstellt, da man ihn einfach umgehen kann. Der Ghurik ist also auf das Überraschungsmoment angewiesen und gerade für badende oder schwimmende, sonst landlebende Wesen, eine große Gefahr.



Der Gischtwurm

Gischtwürmer sind die drachischen Herrscher der myranischen Meere oder sehen sich zumindest selbst als solche. Ihr schlangenartiger Körper mit einer abgeplatteten Schwanzspitze lässt sie im Wasser anmutig und schnell dahingleiten, ihre vergleichsweise kleinen Flügel jedoch ermöglichen kaum echten Flug. Stattdessen können Gischtwürmer aus den Wellen emporschnellen und kurze Strecken segeln – eine Taktik, die sie gerne bei Angriff gegen Schiffe einsetzen.

Der gesamte Körper eines Gischtwurms ist mit vergleichsweise feinen Schuppen bedeckt und der Schädel wird von gedrehten Hörnern gekrönt, zwischen denen eine mehr als faustgroße Perle ruht.

Verbreitung

Gischtwürmer kommen in praktisch allen Meeresgebieten Myranors vor, auch wenn sie im Thalassion zwischen den Gebieten der Hjalddinger und Eshbathmar am häufigsten sind. Aber auch im Meer der Schwimmenden Inseln kann man gelegentlich auf die Drachen treffen, ebenso wie in der See von Talaminas. Die See des Schweigens meiden sie jedoch ebenso wie das ihnen vermutlich zu kalte Gletschermeer.



Lebensweise

Die Nahrung eines Gischtwurmes besteht aus großen Meereslebewesen, wobei er Wale und Delphine Haien und anderen riesigen Fischen vorzieht. Darüber hinaus geht das Gerücht, dass sie gerne einige Wesen der Tiefsee verspeisen, über die wenn dann nur aquatische Völker berichten können. Da die Drachen offenbar nicht so wie Landwesen atmen müssen oder auf magischem Wege Wasser atmen können, sind sie zu stundenlangen Tauchgängen in die Tiefe fähig, die ihnen ebenfalls nichts anhaben kann. Wie genau sie sich dort in der Dunkelheit orientieren sollen, weiß niemand, aber generell werden Gischtwürmern verschiedenste magische Wahrnehmungsfähigkeiten zugeschrieben, die sie ebenso vor Seebeben und Wetterumschwüngen warnen oder andere Drachen erspüren können.

Gischtwürmer dulden generell Eindringlinge in Form von Schiffen oder gar Demergatoren in von ihnen beanspruchten Gewässern, jedoch verlangen sie meist von größeren Konvois und regelmäßig die Strecke befahrenden Händlern Geschenke, die sie wohlwollend stimmen sollen. Werden diese in Form edler Metalle, Edelsteinen oder Perlen entrichtet, sind die Drachen auch zuweilen so großmütig, hilfreiche Hinweise weiterzugeben wie die Lage eines gefährlichen Riffs oder die Wetterverhältnisse auf der weiteren Route. Ähnlich verfahren sie mit Siedlungen in ihrem Gebiet, gleich ob von maritimen Rassen oder solchen an der Küste.

Die so erpressten oder zuweilen auch schlicht durch Gewalt erbeuteten Schätze lagern Gischtwürmer in ihren Horten, die sie bevorzugt zwar unter Wasser, aber nicht zu tief gelegen einrichten. Dazu wählen sie Höhlen an Unterwasservulkanen, Hohlräume in Korallenriffen oder zuweilen auch gesunkene große Schiffswracks aus.

Generell sind Gischtwürmer Einzelgänger und verhalten sich Artgenossen gegenüber unleidlich bis feindselig. Das von einem einzelnen Drachen beanspruchte Revier kann mehrere Tagesreisen per Schiff an Durchmesser umfassen und ist immer mindestens eine weitere Tagesreise vom nächsten Revier entfernt. Es gibt jedoch eine Ausnahme zu diesem Verhalten und das ist die seltene Paarungszeit eines Weibchens. Diese sind nur alle paar Jahrzehnte fruchtbar, so dass solch ein Ereignis wie auf magische Art und Weise alle Männchen des umliegenden Meeres anzieht.

Diese legen oft weite Strecken zurück, um um die Gunst des Weibchens zu buhlen. Dazu führen sie wilde Tänze unter und über dem Wasser auf, die Tage dauern können und mit denen sie ihre Ausdauer und Kraft beweisen. Der Anblick ist zugleich atemberaubend schön und ausgesprochen angsteinflößend für Seefahrer in der entsprechenden Region, da das Meer regelrecht zu kochen scheint und jederzeit ein liebester Gischtwurm aus den Tiefen emporrasen kann, ohne rechtzeitig den allzu zerbrechlichen Schiffsrumpf zu bemerken – oder sich darum zu kümmern.

Am Ende dieses tänzerischen Wettkampfes wählt das Weibchen einen Partner aus und es beginnt ein ungewöhnlicher Paarungsflug, der ebenfalls nur teilweise in der Luft stattfindet. Zwar schweben die Partner eng umschlungen immer wieder knapp über der Meeresoberfläche, aber einen guten Teil des nahezu einen Tag dauernden Aktes spielt sich zwischen Wellen und Meeresgrund ab.

Anschließend vertreibt das Weibchen ihren Partner wieder aus dem Revier und kümmert sich alleine um die Aufzucht des meist einzelnen Jungen. Wie lange genau es dauert, bis ein Gischtwurm ausgewachsen ist, ist unbekannt, allerdings gelten die frisch von ihrer Mutter fortgesandten Exemplare als besonders dreist und angriffslustig und so können jugendliche Gischtwürmer regelrecht eine Plage an manchen Küsten sein, wenn sie wahllos Schiffe angreifen, Hafenanlagen zerstören und dreist Schätze einfordern.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Um das seltsame **Juwel am Kopf des Gischtwurms** ranken sich zahlreiche Geschichten: Es soll die Macht des Gischtwurmes enthalten und einem Besitzer die Fähigkeit verleihen, sich in ein Abbild des Drachen zu verwandeln. Diese Gerüchte hat noch niemand wirklich beweisen können, dennoch werden immer wieder besonders große Perlen oder dreiste Fälschungen als ‘echte Drachenperlen’ ausgegeben. Tatsächlich scheint das schimmernde Kleinod jedoch nach dem Tod des Gischtwurms zu zerfallen und gibt ein Loch im Schädel preis, durch das man leicht an den Karfunkel gelangt.

❖ Viele kleine Dörfer oder Risso-Städte haben schon davon profitiert, sich mit einem Drachen zu arrangieren, der meist überraschend weit im Voraus von Stürmen oder anderen Gefahren berichten kann. Zudem hält die reine Anwesenheit des Drachen oftmals andere gefährliche Meeresräuber fern.

❖ Bei den meisten seefahrenden Völkern werden die Gischtwürmer vorsichtig und oftmals gar respektvoll behandelt, da sie mit Krallen und kochendheißem Atem den meisten Besatzungen mühelos überlegen sind. **Hjaldinger** hingegen, die den Drachen wegen ihrer seeschlangenartigen Form misstrauen, machen zuweilen Jagd auf sie.

❖ Auch andere, meist ziemlich wagemutige Kapitäne versuchen hin und wieder einen Gischtwurm zu harpunieren, da seine Schuppenhaut und vor allem sein Karfunkel gut zu Geld gemacht werden können. Die wenigsten solchen **Drachenjäger** können je-



doch eine lange Karriere vorweisen – auch wenn Gischtwürmer Einzelgänger sind, so missfällt es ihnen doch, den Kopf eines entfernten Verwandten als Bugzierde zu sehen oder einen Karfunkel an Bord eines Schiffes zu finden.

Werte des Gischtwurms

Verbreitung: alle Meeresgebiete außer der Schädelgrund und das Meer der Schwimmenden Inseln

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 1.500 Stein

MU 17	IN 14	KO 27		
Biss:	AT 13	TP 2W6+6	DK HN	
Klauen:	AT 18	TP 1W6+6	DK NS	
Dampfstrahl:	FK 17	RW 2 / 4 / 6 / 8 / 10	DTP 4W6	
PA 12	INI 1W6+13	RS 6	WS 14	
LE 95	AU 150	AE 30	GS 4/5/20	MR 14 GW 18

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Leder (5 Au), Karfunkel (40 Au), Schuppen (10 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen, Fliegendes Wesen, Heißblut (1), Nachtsicht, Resistenz (Wasser), Verwundbarkeit (Feuer), Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Niederwerfen (4; Klauen), Sturzflug (4; Klauen), Talent Freies Fliegen (2; 17/12/24), Talent Sinnenschärfe (9; 6/14/14), Umschlingen (14; Klauen), Zauber: Spontanzauberei I (Wirkungsdauer, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite), E: Wasser (15; 17/6/11; Beseelung, Explosion, Hellsicht, Kontrolle über Element, Schadenszauber, Wahrnehmung), E: Kraft (6; 17/6/11; Kommunikation, Objektbewegung)

Kampfweise: Gischtwürmer eröffnen einen Kampf am liebsten durch einen Gleitflug und attackieren mit ihrem Dampfatem. Erst danach lassen sie sich in einen Nahkampf verwickeln, bei dem sie wechselweise ihre Klauen, Zähne und den Atem einsetzen. Dabei wenden sie sich gerne erst dem auffälligsten oder gefährlichsten Gegner zu und ignorieren alle anderen ‘minderen Kreaturen’. Ihre schwache Magie setzen sie vor allem dann ein, wenn sie in Bedrängnis geraten.

Die Gragura oder Wasserdieb

Diese in den Salzwüsten der Narkramar heimische Riesenkrabbe kann einen Körperdurchmesser von bis zu zwei Schritten erreichen. Ein weißgrauer Panzer schützt den Körper und die gewaltigen Scheren. Anstelle von Beißwerkzeugen hat die Gragura ein rüsselartiges Organ, das dazu dient, der überwältigten Beute die Körperflüssigkeit zu entziehen.

Der *Wasserdieb*, wie die Gragura von den einheimischen Dralquabar auch genannt wird, versteckt sich für die Jagd unter der Salzkruste in der Nähe der Salzseen und lauert dort auf Beute. Zu dieser zählt sie in erster Linie große Insekten, grundsätzlich betrachtet die Gragura aber alles als Beute, was nicht größer ist als sie selbst und ihrem Versteck zu nahe kommt. Damit müssen auch Kulturschaffende vor der gefährlichen Riesenkrabbe auf der Hut sein.

Sobald ein geeignetes Beutetier in ihrer Reichweite ist, kommt die Gragura aus ihrem Versteck herausgeschnellt und versucht, ihr Opfer mit den kräftigen Scheren zu fangen und festzuhalten. Ist dies gelungen, knackt sie den (meist vorhandenen) Chitinpanzer und saugt ihr noch lebendes Opfer bis auf den letzten Tropfen aus.

Die aufgenommene Körperflüssigkeit des Opfers wird von der Gragura im eigenen Körper in eine besondere Flüssigkeit umgewandelt, die klar und geschmacklos ist. Diese speichert sie dann in einem speziellen Organ, das unter dem starken Rückenpanzer liegt. Die so gewonnenen Vorräte ermöglichen es ihr, in der Folgezeit sehr lange ohne jegliche Flüssigkeits- und Nahrungsaufnahme auszukommen.



Tatsächlich ist dieses besondere Sekret, das von den Dralquabar *Fleischwasser* genannt wird, ein äußerst energiereiches Nahrungsmittel. Schon ein Liter deckt den täglichen Nahrungsbedarf (nicht aber den Wasserbedarf) eines durchschnittlichen Menschen. Zudem hat es eine heilende Wirkung (Nächtliche Regeneration +2).

So kann das Fleischwasser die Rettung aus höchster Not bedeuten. Dazu muss allerdings erst eine gesättigte Gragura gefunden und erlegt werden. Ein solches Tier, das gerade Beute gemacht hat und entsprechend große Mengen an *Fleischwasser* gespeichert hat, liegt gut getarnt und versteckt unter der Salzkruste. Es wird nicht angreifen und muss erst mühsam gesucht werden.

Der Kampf gegen eine Gragura ist alles andere als ungefährlich. Die Riesenkrabbe ist schnell, gut gepanzert und mit ihren großen Scheren in der Lage, mühelos auch stärkste Rüstungen zu durchbrechen.



Werte der Gragura

Verbreitung: die Wüste Narkramar

Größe: 2 Schritt Durchmesser

Gewicht: 200 Stein

MU 12 **IN** 11 **KO** 20 **KK** 18

Scheren: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **DK** HN

PA 6 **INI** 1W6+12 **RS** 6 **WS** 10

LE 50 **AU** 100 **GS** 6 **MR** 8 **GW** 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Fleischwasser (1 Ag pro Liter; 5W20 Liter), Nahrung (10 Rationen, sehr salzig), Panzer (8 Au)

Attribut: Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (6), Hinterhalt (8), Niederwerfen (2), Talent Sich Verstecken (19; 12/11/8), Talent Sinnschärfe (11; 4/11/11), Umschlingen (8)

Kampfweise: Die Gragura lauert in einem unterirdischen Versteck auf Beute. Die Annäherung potenzieller Opfer nimmt sie durch Vibration wahr. Ist ihre Beute auf weniger als 5 Schritt herangekommen, springt die Gragura hervor und versucht, sie zu umklammern und zu zerquetschen. Nachdem das Opfer tot ist, führt sie ihren Saugrüssel in eine offene Verletzung in den Körper ein und saugt ihn auf diese Weise aus.

Der Grakialos



ten Löwen gelten auch daher als gnadenlose Diener verdorbener Gottheiten. Der Kampf gegen sie wird oft in Reliefs und Wandmalereien dargestellt und viel Formen des Aberglaubens ranken sich um ihre Abwehr.

Das einzige Volk, das die Grakialiden nicht fürchten muss, sind die Meralier, deren dem Goldenen Gott geweihten Schiffe nicht attackiert werden. Nicht zuletzt daher können sie die Schifffahrt auf der Nacennia-Straße weitgehend kontrollieren. Auch ihre Auguren messen ihrem Flug große Bedeutung zu.

Werte des Grakialos

Verbreitung: Gebirge und deren Umland im südlichen Myranor, vor allem rund um die Nacennia-Straße

Größe: 1,6 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 800 Stein

MU 16 IN 11 GE 13 KO 18 KK 18

Biss: AT 13 TP 2W6+4 DK H

Klauen: AT 15 TP 1W6+5 DK HN

PA 9 INI 1W6+13 RS 3 WS 9

LE 48 AU 125 GS 10/16 MR 8/10 GW 14

Anzahl: 2W6-1

Größenkategorie: groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Fell (2 Au), Leder (2 Au), Zähne (1 Au)

Attribut: Fliegendes Wesen, Rudeltier (9)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (7; 16/8/18), Niederwerfen (1; Klauen), Sturzflug (5; Klauen), Talent Freies Fliegen (15; 16/13/18), Talent Sinnenschärfe (11; 5/11/11), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Eine bevorzugte Jagdtechnik besteht darin, zu mehreren ein Schiff zu attackieren, das sich gerade an einer ohnehin gefährlichen Stelle befindet. Dann lassen die Grakialiden ihr Gebrüll erschallen, das die der vorbeifahrenden Seeleute in Panik versetzt. Die Schiffe verlassen daraufhin meist ihren Kurs und zerschellen auf den Klippen oder laufen auf Grund. In diesem Chaos stürzen sich die Wesen auf Matrosen und schleppen sie als Beute fort. Mitunter kann sich die Besatzung gegen das Gebrüll der Grakialiden schützen: Das vollständige Verschließen der Ohren wirkt, aber auch laute Posaunen- oder Paukenmusik, die die Stimmen der Ungeheuer übertönt – und selbstverständlich auch alle Magie, die das Schiff in eine Blase der Geräuschlosigkeit hüllt. Das alles aber hindert die Daimoniden selbstverständlich nicht daran, sich dennoch auf einzelne Seeleute zu stürzen und sie zu massakrieren.

Diese geflügelten Löwenkreaturen sind Daimonide, Mischwesen aus gewöhnlichen Tieren und dämonischen Präsenzen.

Im Falle dieser Kreaturen handelt es sich um die Verbindung von Löwen und Dämonen der Quelle Abgrund, die man bei den Bansumitern als Gra-Khal oder Graqualoth und im imperial geprägten Meralis als Grakialos bezeichnet – in diesem Land wurden sie auch einst erschaffen.

Ihre Gestalt gleicht der eines stattlichen Löwen mit völlig pechschwarzem Äußeren mit einer langen wirren Mähne (bei beiden Geschlechtern). Die messerscharfen Reißzähne und Krallen sind von purpurner Farbe und die Augen glühen rote wie schwelende Kohlen. Die großen Flügel mit ihrer Spannweite von über drei Schritt sind ledrig wie die eines Drachen.

Grakialide sind ausgezeichnete Flieger und können lange am Himmel schweben, während sie nach Beute Ausschau halten, die sie dann im steilen Sturzflug angreifen. Zu ihrem dämonischen Erbe gehört die Gabe des einschüchternden Gebrülls, mit dem sie Angst und Schrecken verbreiten. Die Daimoniden leben vor allem an der Nordküste der Nacennia-Straße und an den südlichen Hängen der Wolkensäume; oft bilden sie Rudel wie ihre Ahnen, die Löwen. Zum Jagen fliegen sie meistens zu felsigen Stellen an der Meerenge, doch auch in Te'Sumurru kann man sie gelegentlich antreffen. Einzelne Exemplare existieren auch auf den Inseln des Archipels von Talaminas, wo sie von den Kerrishitern sehr gefürchtet werden und mit den Talaminasfalken im ewigen Konflikt liegen. Die geflügel-



Der Han'kro

Mit einem Gewicht von zwei Quadern stellt der Han'kro ein wahres Monstrum dar, das aufgerichtet eine Höhe von über fünf Schritt erreicht. In seinem dichten Schuppenkleid erinnert es an ein übergroßes Reptil mit einem gewundenen Stirnhorn, das beinahe jede Rüstung mühelos zu durchdringen vermag. Auch die messerscharfen Zähne und gewaltigen Klauen lassen deutlich werden, warum sich nur die Tapferen und Törichten auf einen Kampf mit dieser Bestie einlassen.

Verbreitung

Bevorzugter Lebensraum der Han'kros sind die dichten Wälder südlich und östlich des Meeres der Schwimmenden Inseln. Ursprünglich aus Era'Sumu stammend breitete sich die Spezies über den gesamten Kontinent aus, wurde auf dem Gebiet des nördlichen Imperiums jedoch über die Jahrtausende hinweg fast vollständig ausgerottet. Nur wenige Exemplare finden sich daher noch in abgelegenen und unzugänglichen Teilen einzelner Horasiats.



Lebensweise

Ein Han'kro ist der geborene Jäger. Jeder Teil seines Körpers scheint wie geschaffen dafür, selbst die größten aller Wesen zu reißen. Tatsächlich schert er sich auf der Suche nach Nahrung nicht um Tiere, die kleiner sind als ein Hirsch, stünde die Ausbeute angesichts seiner Masse doch auch in keinem Verhältnis zu dem Kraftaufwand, den er für ihre Erlegung aufbringen müsste. Anders verhält es sich mit Eindringlingen, die sich in sein Territorium vorwagen, welches durchaus einen ganzen Wald einnehmen kann. Zweibeiner werden dabei ebenso als Konkurrenten wahrgenommen wie größere Raubtiere. Wer sich von dem ohrenbetäubenden Gebrüll nicht vertreiben lässt, das sich noch in mehreren Meilen Entfernung vernehmen lässt, hat schon bald danach mit einem Angriff zu rechnen. Als Einzelgänger duldet er außerhalb der Paarungszeit nicht einmal die Anwesenheit eines Artgenossen. Oftmals scharf er jedoch mit Hilfe seiner magischen Macht einige kleinere Raubtiere um sich, die Eindringlinge bereits am Rande des Territoriums abfangen und dafür einen Teil seiner Beute erhalten.

Lediglich während der Nacht kann man sich vor ihm in Sicherheit wiegen, vermögen die Augen des Han'kro im Dunkeln doch kaum etwas zu erkennen. Bei Sonnenuntergang zieht er sich daher an einen festen Platz in seinem Revier zurück, an dem er wie die Drachen einen Hort anlegt, der größtenteils metallene Objekte aus dem Besitz erschlagener Gegner beherbergt.

Unterarten

Neben den ursprünglichen Han'kros Era'Sumus existieren noch die deutlich größeren Exemplare des Regenwaldgürtels. Sie treten insbesondere im Pardi-Dschungel, im Nebelwald und in Makshapuram auf, lassen sich in geringer Anzahl aber auch in den baumreichen Schluchten Xarxarons finden. Im Gegensatz dazu sind die auf dem Archipel von Shindrabar lebenden Tiere von recht kleiner, wenn auch natürlich immer noch beeindruckender Statur. Eine Besonderheit stellen die wenigen im Norden lebenden Han'kros dar. Anstatt ihr Territorium als Einzelgänger zu durchstreifen, schließen sie sich meist zu kleinen Gruppen zusammen. Vermutlich ist dieser Umstand auf die zahlreichen Versuche des Imperiums zurückzuführen, die Bestien allesamt auszurotten.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Era'Sumu stellt die Heimat der Han'kros dar. Legenden zu Folge waren sie einst kulturschaffende Wesen, die mit der Zeit zu jenen wilden Kreaturen degeneriert seien, die sie heute sind. Genauer ist darüber nicht bekannt, verhindern doch die Priesterinnen alle Nachforschungen auf diesem Gebiet, auch wenn immer wieder wissbegierige Forscher geheime Expeditionen in die Tiefen der Insel aussenden. Den Dienerinnen der Mutter gelten die Han'kros als Manifestation des Gottes Lev'Tha und repräsentieren in ihren Augen die ertümlische und mörderische Seite der Natur.

❖ Im Imperium sind die Han'kros vor allem im südlichen Cantera sowie in Tharpura anzutreffen und werden oftmals den dortigen Reisbauern gefährlich. Da sich die Herrschenden kaum um die Belange der

Landarbeiter scheren, sind diese in solchen Fällen auf die Hilfe umherreisender Kämpfer angewiesen. In den Arenen der Metropolen hingegen sind die Bestien aufgrund ihrer Kampfeswut überaus beliebt.

❖ In Makshapuram werden Han'kros als Bedrohung betrachtet und für das Horn einer erlegten Bestie sind Prämien von bis zu 30 Aureal ausgeschrieben. Dennoch finden sich nur selten Streiter, die wagemutig genug sind, dafür ihr Leben zu riskieren. Gelingt es doch einmal, eine der Kreaturen zu bezwingen, gilt dies als große Heldentat. So schmücken sich viele der lokalen Potentaten damit, eigenhändig einen Han'kro getötet zu haben, was allerdings nur selten der Wahrheit entspricht.

❖ Die Tighrir sehen in den wilden Kreaturen, die keinen Gegner zu fürchten brauchen, eine Verkörperung all ihrer Ideale. Daher stellen sie besonders würdige Gegner dar und werden als Geschenk der Götter betrachtet. Auch wenn Kämpfe gegen einen Han'kro nur in den seltensten Fällen siegreich für den Herausforderer ausgehen, versuchen sich gerade junge Tighrir immer wieder daran, denn das Bezwingen einer der Bestien gilt als reichste aller Taten.

Shindrabarim haben eine besondere Beziehung zu den Han'kros, sehen sie die Kreaturen doch nicht als gefährliche Gegner an, sondern vielmehr als wertvolle Repräsentationsobjekte. Trotz der wilden Natur der Bestien gelingt es den Schlangenpriestern, sie zu

zuchten und abzurichten, auf dass sie ihren Besitz zieren und ihnen in einigen Fällen sogar als Reittier dienen. Die Tradition stammt ursprünglich von den kobraköpfigen Shindra, welche sie auf dem Archipel angesiedelt und zu Kriegszwecken eingesetzt haben.

Werte des Han'kro

Verbreitung: tropische und subtropische Wälder, vor allem auf Era' Sumu

Größe: 4 Schritt

Gewicht: 2.000 Stein

MU 21 **IN** 13 **KO** 23

Klaunen: **AT** 16 **TP** 3W6+2

Hornstoß: **AT** 10 **TP** 5W6+4

PA 12 **INI** 1W6+10 **RS** 5

LE 95 **AU** 80 **AE** 35 **GS** 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Horn (25 Au), Schuppen (20 Au)

Attribute: Nachtblind, Raserei (8)

DK HNS

DK N

WS 11

MR 12/16 **GW** 18

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (15; 21/11/23), Niederwerfen (6; Klaunen), Raserei (6), Sturmangriff (8; Hornstoß), Talent Fährtsuchen (7; 7/13/23), Talent Sich Verstecken (6; 21/13/10), Talent Sinnenschärfe (6; 10/13/13), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt), Spontanzauberei II (Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Erfolg (12; 10/13/11; Kontrolle über Wesen)

Kampfweise: Potentielle Konkurrenten greift ein Han'kro unabhängig von deren Stärke und Anzahl an. Da er sich jedem Feind überlegen wähnt, nutzt er keine Deckung und eröffnet jeden Kampf mit dem Einsatz seines *Einschüchternden Gebrülls*, gefolgt von einem *Sturmangriff* auf den in seinen Augen mächtigsten Streiter. Er ist zu intelligent, um in allzu offensichtliche Fallen zu laufen, und wird im Zweifel von ihm kontrollierte Tiere vorschicken, um selbst an einer anderen Stelle zuzuschlagen. Fliehenden setzt er erbarmungslos bis zur Grenze seines Territoriums nach.



Die Hetzratte

Hetzratten durchstreifen als gefürchtete Vorhut der Truppen Draydalans das Land auf der Suche nach neuen Opfern. Bislang wurden Hetzratten außerhalb der Lande ihrer Herren zum Glück nur auf den Ebenen von Anthalia und in der Khamuri-Savanne gesichtet.



Diese Kreaturen sind eine Züchtung der Draydal. Ihre Schulterhöhe übertrifft die groß gewachsener Wölfe. Ihr sehr leichter Körperbau erinnert äußerlich an eine verstörende Vermischung aus Ratten und Windhunden, die nackten, langen Schwänze verleihen ihnen ein exzellentes Gleichgewicht. Das graue oder schwarze Fell ist sehr kurz, die rattentypischen Zähne sind zu langen Reißzähnen umgeformt, von denen grüner Giftspeichel trieft. Hetzratten verlassen sich auf das hervorragende Sehvermögen ihrer gelben Raubtieraugen, während ihre weiteren Sinne keineswegs herausragend sind – so sind die fledermausartigen Ohren grotesk groß, jedoch ohne nennenswerte Funktion.

Hetzratten sind reine Fleischfresser, die aus Hunger selbst Artgenossen angreifen. Einfach losgelassen zerfleischen sie alles Leben, dessen sie habhaft werden können, wobei sie eine Beute zunächst nur mit ihrem Gift lähmen, um sich sofort der nächsten zuzuwenden. Erst nach Erlahmen der allgemeinen Gegenwehr beginnen sie dann mit dem Fressen. Dieses Verhalten hat den stets in der Gruppe agierenden Hetzratten den (falschen) Ruf eingebracht, so etwas wie ein kollektives Bewusstsein zu besitzen, das ihnen zu beängstigender Koordination ver helfe.

Erst die Verwendung wohl magischer Halsbänder, die überdies Kehle und Brust schützen, unterdrückt den Fressreiz, so dass die gelähmten Opfer später noch zur weiteren Verwendung auf den Blutaltären taugen. Es muss überdies namenloses Wirken sein, das die Hetzratten gegenüber den von

den Draydal auserkorenen Zielen geeint und schlagkräftig auftreten lässt. Denn die soziale Ordnung der Hetzratten fußt allein auf Brutalität und Heimtücke. Da die Hetzratten aus Argwohn vor den Artgenossen stets mit einem wachen Auge ruhen, lässt sich an Schlaf kaum denken. Wie lange die natürliche Lebensspanne dieser Art ist, lässt sich kaum sagen, da eine Hetzratte für gewöhnlich getötet wird oder an Auszehrung stirbt. Es ist fraglich, ob sie ohne die Aufsicht durch die Draydal, die sie in großen Zwingern halten, überhaupt überlebensfähig wären.

Werte der Hetzratte

Verbreitung: Savanne von Anthalia und Khamuri-Savanne

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 40 Stein

MU 22 **IN** 8 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 8

Biss: **AT** 14 **TP** IW6+4 (+Gift) **DK** H

PA 10 **INI** IW6+12 **RS** 1 **WS** 6

LE 30 **AU** 70 **GS** 16 **MR** 0 **GW** 9

Anzahl: 2W6+2

Größenkategorie: klein

Jagd: +9, Angriff

Beute: Leder (1 Pk)

Attribute: Gift (Lähmung 3), Raserei (6)

Fertigkeiten: Anspringen (1), Gezielter Angriff (2), Sturmangriff (2), Talent Sinnenschärfe (14; 9/8/8; nur Sicht)

Kampfweise: Wenn die 'Windhunde der Draydal' im offenen Gelände als Meute auf die Hatz gehen, bleibt oft nur die Flucht auf einen Baum. Die Koordination in der Meute erfolgt über hohe Pfeiftöne. Hetzratten mit Halsband verstehen es, bereits gelähmte Opfer als Lockvögel einzusetzen.



Der Himmelsdrache

Die fremdartig aussehenden Himmelsdrachen sind die gewandtesten und elegantesten Flieger unter allen Drachen. Sie verbringen ihr ganzes Leben in der Luft und manche Exemplare landen niemals.

Verbreitung

Anders als die meisten Drachen beanspruchen und behaupten Himmelsdrachen kein Revier und kennen keinen bevorzugten Lebensraum: Stattdessen wandern sie mit den Luftströmungen, die sie besser kennen als irgendein Bodenbewohner.

Dabei folgen sie wohl bestimmten Mustern, die dafür sorgen, dass sich ihre Wanderwege nur sehr selten überschneiden und man so gut wie nie mehrere Himmelsdrachen zugleich sieht. Tatsächlich leben sie in den Wolken, die sie durch ihre Magie so sehr verdichten, dass sie hier Horte errichten konnten, in denen sie magische Artefakte, Schriftrollen und andere Kostbarkeiten, aber auch scheinbaren Tand wie bunte Vogelfedern sammeln.

Besonders häufig sollen sie über den Gebirgen vorkommen, die zusammen das Rückgrat der Welt bilden, doch auch über dem Hochland von Alamar und über Tharamans Rippen werden sie oft gesichtet.

Lebensweise

Himmelsdrachen betrachten sich als die natürlichen Herrscher der Lüfte und kaum ein Wesen kann ihnen diesen Anspruch streitig machen. Ihr lang gestreckter, schlanker Leib ist fast schlangengleich und erreicht eine Länge von bis zu fünfzehn Schritten. Die Schuppen des Drachen sind sehr unterschiedlich geformt, je nachdem, wo am Körper sie sitzen: Am Bauch und am Schwanz sind sie eher klein und recht dünn, während sie auf dem Kopf, am Hals und am Rücken wie überlappende Rüstungsteile geformt sind. Dabei schillern sie in verschiedenen Farben – von Perlweiß über Silberglänzend bis zu verschiedenen opalisierenden Pastelltönen wie Himmelblau oder Sonnenaufgangsröt und -gelb. Anstelle von Flügeln besitzen Himmelsdrachen im Schulterbereich eine ganze Reihe von Stacheln, zwischen denen sich wie ein Fächer dünne Häute spannen. Ausreichenden Auftrieb verleihen diese 'Segel' auf keinen Fall – dafür besitzt der Drache ohne Zweifel mächtige Magie, die ihm das Fliegen erlaubt.

Sein Kopf ist vergleichsweise breit und von langen Stacheln gekrönt, zwischen denen sich seitlich weitere Häute spannen. Man kann vermuten, dass diese Segel wie die auf dem Rücken als Sinnesorgane dienen, mittels derer der Drache Windrichtung und Windstärke erkennt. Die Augen sind eher klein, während die weit offenen Nüstern von Hornplatten eingerahmt und ausgesprochen groß sind. Das große Maul wird vom Drachen während des Fluges vor allem geöffnet, um Vögel wie Adler und Geier zu schnappen – und um mörderische Blitze auf größere Feinde zu schleudern. Diese zucken erratisch durch die Luft und treffen vor allem metallene Objekte.

Ihre mächtige Zauberei bedient sich vor allem der Elemente Luft und Kraft sowie der stellaren Kräfte von Erkenntnis und Beweglichkeit. Deshalb können sie wohl auch gezielt anderen Wesen und auch Gegenständen den Auftrieb fortzaubern, so dass diese abstürzen oder wenigstens notlanden müssen.

Allgemein sind Himmelsdrachen sehr neugierig, wenn es um Luftzauberei und das Fliegen geht. Wenn sie einem Fluggerät oder auch einem geflügelten Bodenbewohner begegnen, der sich in höhere Bereiche als üblich empor gewagt hat, kann es leicht geschehen, dass sie ihn herausfordern. Die genaue Art des Wettkampfes kann sehr unterschiedlich sein: Das Spektrum reicht dabei von einem friedlichen Rätselwettbewerb um die Geheimnisse des Fluges und der Lüfte bis zu einem leidenschaftlichen Wettflug, der Schnelligkeit oder Ausdauer auf die Probe stellt. Sehr selten hört man sogar von einem echten Zweikampf, wenn auch nicht oft – wer von einem Himmelsdrachen so herausgefordert wird, kann in der Regel nicht davon berichten. Andererseits kann es aber auch vorkommen, dass ein Himmelsdrache auf jeden Kontakt verzichtet und dem Objekt seines Interesses einfach über weite Strecken folgt, mitunter gar bis in den Luftraum über einer imperialen Stadt.



Im Spiegel der Kulturen

❖ Im Imperium werden Himmelsdrachen bisweilen als Diener des Chrysir verehrt und auch viele andere Völker glauben, dass die Himmelsdrachen so etwas wie die Hüter der Lüfte sind und alle Eindringlinge darauf überprüfen, ob sie sich wirklich das Fliegen verdient haben.

Ob sie diese Aufgabe allerdings nur kraft ihrer Macht beanspruchen oder ob sie in irgendeiner Weise von einem Himmelsgott oder gar der Weltordnung damit betraut wurden, ist unbekannt.



❖ Bei den Hjalldingern gelten Himmelsdrachen weithin als Abgesandte Krysirs, die in seinem Namen die Schöpfung bewachen und gegen allerlei kosmische Gefahren ankämpfen. Man sieht sein Bild weit häufiger auf den Priestergewändern und Tempelwänden als das von Sturmvögeln.

❖ Für die Vesai sind die Himmelsdrachen allgemein die segensbringenden Sendboten himmlischer Mächte, ihr Anblick soll großes Glück bescheren. Ein Vesai-Kind das geboren wird, während ein Himmelsdrache über den Ort der Geburt fliegt, gilt als vom Schicksal begünstigt. Die Legenden des Volkes berichten, dass solche gesegneten Personen später oft große Priester, Heerführer oder Zauberer wurden.

❖ Indem sie damit drohen, ihnen bei Ungehorsam die Flügel zu zerstören oder magisch die Flugkräfte zu nehmen, können Himmelsdrachen andere Fliegende unter ihre Herrschaft pressen. Manche älteren Himmelsdrachen haben angeblich ein regelrechtes Gefolge aus Ashariel, Krisra oder kleineren Drachen, die als ihre Boten, Wächter und Handlanger agieren – wobei natürlich keineswegs ausgeschlossen werden kann, dass die Geflügelten den Drachen nicht aus Furcht, sondern aus Hoffnung auf Belohnung dienen.

❖ Nur wenige Völker sind in der Lage (und willens), Jagd auf die ehrfurchtgebietenden Himmelsdrachen zu machen. Für einige Sippen der Vinshina stellt der Handel mit Reliquien und Schmuckstücken, die aus den Körpern der Tiere hergestellt werden, jedoch ein einträgliches Geschäft dar. Von besonderem Wert sind die bunt schillernden Schuppen, die sich zu Schmuck verarbeitet vor allem bei den in den Städten angesiedelten Shingwa großer Beliebtheit erfreuen.

❖ Es gibt Gerüchte, dass die Himmelsdrachen einmal in fünf Jahren über dem Rückgrat der Welt zu einer Versammlung zusammenkommen, um dort in Rätselwettbewerb und Zauberduell denjenigen zu küren, der unter ihnen der Vornehmste ist. Ob dies wirklich der Wahrheit entspricht ist nicht bekannt, dennoch ziehen immer wieder Glücksjäger, Schatzsucher und auch einfache Pilger aus, um diesen Ort zu finden und dort einen Blick auf die majestätischen Wesen zu erhaschen – oder auch den Körper eines Drachen zu plündern, der in den Kämpfen doch sicher zu Tode kommen muss. Bisher gibt es keine glaubhaften Berichte von jemandem, der so ein Unternehmen überlebt hat.

Werte des Himmelsdrachen

Verbreitung: überall, vor allem

über dem Rückgrat der Welt und Alamar

Größe: 12 Schritt Länge

Gewicht: 2.500 Stein

MU 21 **IN** 16 **KO** 38

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2 **DK** HN

Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+5 **DK** HN

PA 12 **INI** 1W6+12 **RS** 7 **WS** 22

LE 100 **AU** 1000 **AE** 180 **GS** 1/28 **MR** 25 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +19, Angriff

Beute: Karfunkel (18 Au), Leder (10 Au), Nahrung (500 Rationen, zäh), Schuppen (35 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6), Talent Freies Fliegen (27; 21/16/25) Talent Sinnenschärfe (21; 18/16/16), Zauber: Spontanzauberei II (Zielobjekt, Wirkungsdauer), Spontanzauberei III (Zauberdauer, Reichweite, Struktur), E: Luft (22; 21/18/15; Bann, Beseelung, Elementare Manifestation, Explosion, Hellsicht, Kommunikation, Kontrolle über Element, Objektbewegung, Schadenszauber), E: Kraft (15; 21/18/15; Kommunikation, Wahrnehmung) **Kampfweise:** Gegen einen Himmelsdrachen kann man kaum kämpfen. Gegen Bodenbewohner schickt er allenfalls einige Blitzstrahlen und zieht dann seiner Wege, wird sich aber niemals auf einen Kampf außerhalb der Lüfte einlassen. Und in seinem Element sind seine Kräfte schier überwältigend. Wenn er gerade kein Interesse an einem Wettstreit hat, wird er dem Feind versuchen, die Flugfähigkeit durch seine Magie zu rauben. Wenn dies nicht gelingt, wird er zunächst Blitzstrahlen schleudern und anschließend das Wetter auf magische Weise manipulieren. Erst wenn all dies nichts nützt, wird er sich auch persönlich in den Kampf stürzen.

Die Honigfalle

Honigfallen sind fleischfressende Pflanzen, die sich je nach Größe zunächst von Insekten, später auch kleinen Nagern oder Vögeln und zuletzt sogar von größeren Tieren bis hin zu Humanoiden ernähren. Sie sind überaus robust und gedeihen, solange sie tierische Beute am Leben erhält, auch auf unwirtlichen Böden, wenngleich sie vor allem wärmere und feuchte Klimate bevorzugen und daher im Dschungelgürtel besonders häufig zu finden sind. Mit entsprechender Nahrung können sie über die Jahre mehrere Schritt hoch wachsen, wobei der mit zunehmendem Alter immer mehr an eine monströse Wirbelsäule erinnernde Stängel sowohl stabil als auch biegsam genug ist, dass die Pflanze weder unter dem eigenen, noch unter dem Gewicht ihrer Opfer bricht. Der Stängel einer entsprechend alten Pflanze mag sogar einer stählernen Klinge eine Zeit lang widerstehen. Honigfallen entstammen der vor langer Zeit erfolgten chimärologischen Verschmelzung verschiedener insektenvertilgender Gewächse mit großen Raubtieren, was sich heute noch etwa in der charakteristischen Form ihrer 'Mäuler' nieder-



schlägt: Sie bilden harte 'Reißzähne' aus, mit denen größere Beute gepackt wird. Ein einrollbares, tast- und temperatur-empfindliches Sinnesorgan erinnert stark an eine lange, fleischige Zunge. Und sogar eine Art Gaumenzäpfchen scheinen die Honigfallen zu besitzen. Dieser gleichsam gefährlichste und kostbarste Teil der Pflanze verströmt einen für eine Vielzahl von Lebewesen überaus betörenden und betäubenden Duft, der sogar das ganz offensichtlich bedrohliche Äußere der Honigfalle vergessen machen kann. Kleinere Tiere, die sich aufgrund dieses Köders bis in das Pflanzenmaul vorwagen, werden von diesem eingeschlossen, von der 'Zunge' umschlungen und daraufhin über Stunden und Tage von einem starken Verdauungssaft zersetzt. Aber auch vorwitzige Hände, die in das Maul greifen, werden gefangen und mit erstaunlicher Kraft festgehalten, während meist kleinere Ableger wie von einem gemeinsamen Willen gelenkt nach anderen Gliedern greifen und die Lage des Opfers noch verschlimmern. Über die Zähne dringt der Verdauungssaft in Wunden und den Blutkreislauf, wo er als Gift weiterwirkt.

Wer sich aus dem Griff der Honigfalle nicht befreien kann, mag ganze Gliedmaßen verlieren, an Gift, Blutverlust oder Erschöpfung sterben oder anderen Räubern zum Opfer fallen, derer er sich nicht mehr erwehren kann. Da der Lockstoff jedoch als Zutat in betörenden Parfums und allerlei Rauschmitteln sehr geschätzt wird, gibt es immer wieder Sammler, die dieses Risiko für einen entsprechenden Profit bewusst einzugehen bereit sind.



Werte der mittelgroßen Honigfalle

Verbreitung: ganz Myranor,

besonders häufig im Dschungelgürtel

Größe: 2,3 Schritt

Gewicht: 300 Stein

MU 11 **IN** 8 **KO** 10

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H

Ranken: **AT** 15 **TP** 1W6 **DK** HNS

PA 4 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 5

LE 40 **AU** 300 **GS** – **MR** 20 **GW** 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +7, Angriff

Beute: Lockstoff (5 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Lähmung 2, Schaden 1), Verwundbarkeit (Feuer), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Sinnenschärfe (5; 3/8/8), Umschlingen (5; Ranken), Verbeißen (2; Biss)

Kampfweise: Die Honigfalle ist ein stationäres Lebewesen und als solches darauf angewiesen, dass unvorsichtige Beute von ihrem Lockstoff angelockt wird. Bei größeren Gegnern versucht sie, diese mit ihren Schlingarmen festzuhalten und sie so lange zu würgen, bis sie sterben, damit sie anschließend in Ruhe verdaut werden können. Sollte das Opfer sich dabei besonders renitent zeigen, wird es auch mit Bissen des 'Mauls' traktiert.

Der Hornhai oder Schiffsbrecher

Dieser gigantische Hai lebt in den gemäßigten und kalten Regionen des Thalassion und kann sogar problemlos unter einer Eisschicht überleben. Die große Menge an Tran in seinem Körper ist Fluch und Segen zugleich, sorgt sie doch dafür, dass das Tier äußerst kälteunempfindlich ist, bringt aber auch gleichzeitig menschliche Seefahrer dazu, den Fisch trotz all seiner Gefährlichkeit unbarmherzig zu jagen. Sowohl bei Serovern als auch bei Hjaldingern gilt es als Heldentat, einen Hornhai zu erlegen. Die Zähne, aber ganz besonders das Horn steigern das Prestige des Besitzers enorm. Auch das fettreiche Fleisch – bei den Seevölkern “Haakjöringsköd” genannt – lässt sich zu einem angemessenen Preis verkaufen, so dass sich die lebensgefährliche Jagd für die Jäger lohnt.

Über die Länge dieser gewaltigen Fische gibt es die unterschiedlichsten Angaben – so war das längste verbürgte Exemplar 22 Schritt lang, allerdings berichten Seeleute von Hornhaien, die 30 oder gar 40 Schritt lang waren – was man als Seemannsgarn abtun kann, aber nicht muss.

Junge Exemplare des Hornhais hängen sich mit ihrem Horn an größeren Walen oder auch Schiffen fest und bewegen sich mit diesen fort, bis sie selber eine gewisse Größe erreicht haben. Sobald es ihnen Kraft und Gewicht erlauben, ihren unfreiwilligen Wirt in die von ihnen gewünschte Richtung zu steuern, versuchen sie zeitweise Einfluss auf dessen Bewegung zu nehmen. So dürfte sich schon so mancher Wal gewundert haben, warum er nicht dorthin schwimmt,



wo er gerne hin möchte und auch Schiffe zerschellen mitunter an Felsen, auf die der Kapitän ganz sicher nicht Kurs genommen hat.

Nicht nur seine Körperform sondern auch die Tatsache, dass er seitwärts keine Flossen hat und sich durch das Meer schlängelt, sorgen dafür, dass der Hai in Haldingard als Seeschlange betrachtet wird. Seine große Schwanzflosse sieht wie ein Dreieck aus, wenn er dicht unter der Wasseroberfläche schwimmt – vermutlich für viele Seemänner eine der letzten Dinge, die sie zu Lebzeiten zu Gesicht bekamen.

Werte des Hornhais

Verbreitung: nördliches Thalassion und Gletschermeere

Größe: 18 Schritt Länge

Gewicht: 35 Quader

MU 20 **IN** 11 **KO** 30

Biss: **AT** 12 **TP** 4W6+6 **DK** HN

Horn: **AT** 19 **TP** 6W6+10 **DK** SP

PA 3 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 15

LE 150 **AU** 180 **GS** 15 **MR** 6/15 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: Haut (10 Au), Horn (10 Au), Nahrung (18.000 Rationen), Tran (35 Au)

Attribute: Nachtsicht, Resistenz (Eis), Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Sturmangriff (4; Horn), Talent Schwimmen (15; 8/30/20), Talent Sinnenstärke (7; 3/11/11), Verbeißen (4; Biss)

Kampfweise: Hornhaien jagen alle möglichen Kreaturen, die an der Meeresoberfläche schwimmen, indem sie unter ihnen her schwimmen und sie mit ihrem großen Maul einfach verschlucken oder indem sie sie mit dem Horn rammen und im Anschluss attackieren. Dieses Horn erlaubt es ihnen sogar, durch eine Eisfläche hindurchzubrechen und über Robben, Eisaffen und andere Lebewesen herzufallen, die sich auf dem dicken Eis eigentlich sicher gefühlt hatten.

Ähnliches gilt für Schiffe jedweder Größe, die mit dem Horn zerstört werden, sodass die im Wasser treibenden Besatzungsmitglieder anschließend nur noch verschlungen werden müssen.

Das Hügeltier oder Tumulothierium

Dieser Bewohner der weiten und offenen Savannen trägt seine Deckung und seinen Schutz vor Unbilden aller Art stets mit sich herum. Das etwa zwei Schritt hohe Hügeltier verfügt über einen schier undurchdringlichen, halbkugelförmigen Panzer aus Knochenschuppen, unter dem es die verletzlichsten Glieder verbergen kann. Kopf und Schwanz sind ebenfalls durch Knochenplatten geschützt, wobei die Schwanzspitze mit den Jahren zu einer mörderischen Stachelkeule verwächst, die das Hügeltier bei Bedrohung zur Verteidigung einsetzt. Mächtige Hornstacheln wachsen auch aus dem Hinterleib der Kreatur, so dass sie nahezu unangreifbar scheint, wenn sie sich auf der Suche nach Nahrung oder zum Schutz vor Feinden mit ihren Grabklauen bis zur Körpermitte in den Boden wühlen.

Tumulothieren leben in selbstgegrabenen Erdhöhlen, sind allerdings nicht besonders standorttreu. Sie sind vor allem dämmerungs- und nachtaktiv, da ihnen die Tageshitze schlecht bekommt. Sämtliche Sinne sind nur schlecht entwickelt – sie müssen sich ja auch nicht übermäßig vor Räubern in acht nehmen –, so dass sich Hügeltiere weder besonders gut orientieren noch effektiv bei der Futtersuche vorgehen können. Ihre Nahrung sind in erster Linie Pflanzen, aber auch Würmer und Insekten. Für Weiden und Äcker bedeuten sie beim ungezielten Graben nach Nahrung ebenso große Verheerungen wie für die Bauten von Ameisen und Termiten, für die sie eine besondere Vorliebe zu hegen scheinen.



Die Flurschäden durch die massigen Kreaturen halten sich wohl allein durch ihre einzelgängerische Art in Grenzen, die allenfalls zur Paarung und während der Aufzucht der Jungen durch das Muttertier aufgegeben wird. Hügeltiere sind das ganze Jahr hindurch fortpflanzungsfähig, wobei der Zeugungsakt für das Männchen angesichts der Knochenstacheln am Hinterleib des Weibchens eine durchaus lebensgefährliche Angelegenheit darstellen kann.

Das Fleisch der Hügeltiere ist essbar, wenn auch überaus zäh. Allerdings verfügen ausgewachsene Hügeltiere über größere Fettreserven, die eine gute Nahrungsquelle darstellen können.

Die (mehr oder weniger) leeren Rückenpanzer auf offener Steppe verendeter Tumulothieren dienen anderen Wesen bisweilen als Schutz vor Unwettern oder anderen Gefahren. Die Shinoqi nutzen sie zur Anlage von Grabhügeln, in denen sie ihre Toten bestatten, so wie sie schon zu Lebzeiten gern in die verlassenen Erdbauten dieser Tiere einziehen. Der Glaube

der der plump wirkenden Echsenwesen geht sogar so weit, die ganze Welt als nichts anderes als den Leib eines gewaltigen Hügeltierweibchens zu begreifen.

Werte des Hügeltiers

Verbreitung: Savannen und Steppen nördlich des Dschungelgürtels

Größe: 2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 2.000 Stein

MU 12 IN 8 KO 16

Schwanzschlag: AT 10 TP 2W6+4 DK HN

PA 2 INI 1W6+5 RS 9 WS 8

LE 100 AU 80 GS 4 MR 4/14 GW 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

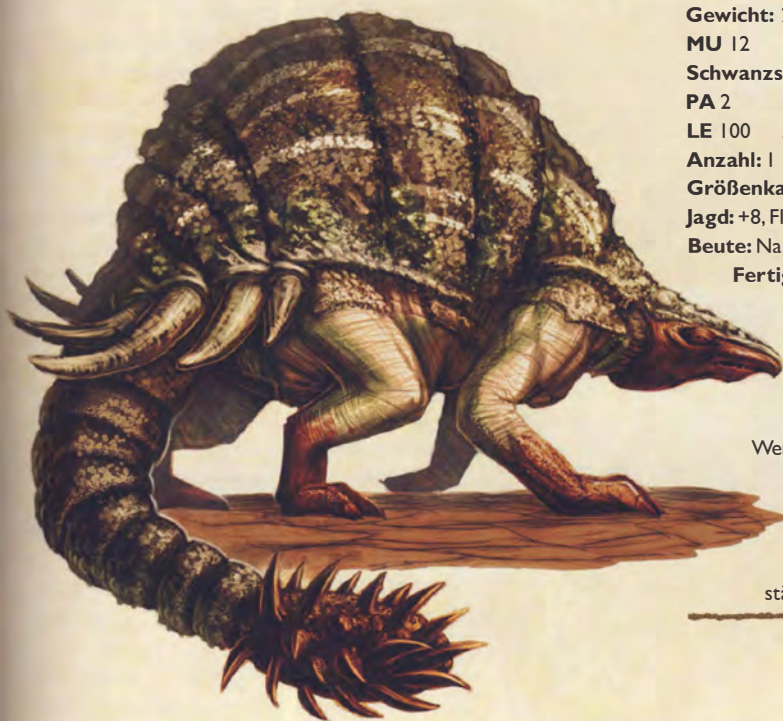
Jagd: +8, Flucht

Beute: Nahrung (350 Rationen, zäh), Panzer (8 Au), Schwanzkeule (3 Au)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Sinnesschärfe (2; 5/8/8)

Kampfweise: Ein Hügeltier greift niemals von selbst an, wenn es sich nicht bedroht fühlt. Dies kann etwa der Fall sein, wenn die Jungtiere bedroht sind, die Männchen während der Balzkämpfe gestört werden oder man einem schlecht gelaunten Tier einfach zu nahe kommt.

Wenn es zum Kampf kommt, wird das Hügeltier zunächst versuchen, den Gegner mit seiner Schwanzkeule niederzuschlagen und dann zu zertrampeln. Wenn die Feinde zu stark sind, gräbt sich das Tier bis zur Unterkante des Panzers im Boden ein, wodurch seine empfindlichere Unterseite noch stärker geschützt ist.



Das Hurda oder Panzernasenschwein

Wild lebende Hurdar sind vor allem in Buschländern und Savannen der subtropischen Zonen – sowohl nördlich als auch (seltener) südlich der Narkramar – anzutreffen und gehören zu den ersten auf Myranor domestizierten Tieren. Wie ihre in den nördlichen Steppen lebenden zotteligen Verwandten, die Danthreki, werden die zumindest in domestizierter Form meist sechsbeinigen Kreaturen von den Kulturvölkern in erster Linie zum Lastentransport eingesetzt: Kaum ein Hurda ist in der Lage, einen ausgewachsenen Reiter zu tragen, aber spezielle Gurtführungen erlauben es, zwischen den Schultergürteln der Tiere jeweils Packsättel mit bis zu 50 Stein Kapazität unterzubringen. Die Tiere gelten als sehr beweglich und trittsicher; sie sind zwar keine schnellen Läufer, in ihrem schwankenden Sechsertrott jedoch sehr ausdauernd. Dass sie zudem als Allesfresser auch mit Abfällen, Käfern oder dürrer Gras vorlieb nehmen, hat sie zu beliebten Lasttieren gemacht.

Hurda haben einen zottigen, gelben Pelz, der sie in den trockenen Grasländern gut vor dem Blick ihrer Feinde schützt. Ein Hurda ist vom kurzen, mit einer vielfach gezackten Hornplatte geschützten Kopf bis zum knapp bodenlangen Schwanz etwa drei Schritt lang und erreicht eine Schulterhöhe von viereinhalb bis sechs Spann. Die Größe, Dicke und Farbe der Gesichtsplatte ist altersabhängig: Bei alten Tieren ist oft der gesamte vordere Kopf von einer dunkelbraunen, glänzenden Platte bedeckt.

Wild leben sie in Gruppen von drei bis acht Tieren, sind ausgesprochen selten und schwer zu erjagen. Einzig, wenn sie die schützenden Wälder verlassen, um mit ihren verhornten Schnauzen nach Yalac-Wurzeln zu graben, sind sie etwas unaufmerksamer. Es ist aber heutzutage ohnehin unüblich geworden, Hurdar einzufangen, um sie zu zähmen. Ihr Fleisch gilt jedoch als schmackhaft und das Tier kann fast vollständig verwertet werden. Die als Nutztiere gebräuchlichen Hurdar stammen heutzutage hingegen fast ausnahmslos aus der Zucht durch kulturschaffende Wesen.



Werte des Hurda

Verbreitung: wild in Buschland und Waldrändern in Te'Sumurru und Makshapuram; als Nutztier überall zwischen Koromanthia und Makshapuram

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 300 Stein

MU 8 IN 11 GE 10 KO 10 KK 15

Kopfstoß: AT 8 TP 1W6+3 DK H

PA 5 INI 1W6+7 RS 1 WS 6

LE 45 AU 75 GS 6 MR 1/7 GW 2 LO 7 (max. 20)

Tragkraft: 120 Stein

Zugkraft: 80 Stein

Preis: 120 Au

Ausbildungsformen: Tragtier, Zugtier

Anzahl: 1W6+2

Größenkategorie: normal

Jagd: +8, Flucht

Beute: Leder (1 Au), Hornplatte (5 Ag), Nahrung (100 Rationen)

Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Talent Sich Verstecken (5; 8/11/10), Talent Sinnenschärfe (5; 6/11/11)

Kampfweise: Wild lebende Hurdar sind Fluchttiere. Wenn ihnen diese Möglichkeit verstellt ist, versuchen sie, Gegner durch einen Stoß mit ihrer Hornplatte niederzuwerfen, sie dann zu überrennen und anschließend das Weite zu suchen. Auch bei Gruppen von Hurdar kämpft und flieht jedes Tier für sich allein – und häufig finden überlebende Tiere nach einem Angriff wieder zusammen, um unbeeindruckt weiter zu äsen.

Domestizierte Hurdar lassen sich nicht zu Angriffssaktionen abrichten und reagieren im Kampf im besten Fall ruhig und gelassen, eventuell aber auch mit ihrem angeborenen Fluchttinstinkt.



Die Hydra

Die schlangenhafte Hydra ist ein echsisches Ungetüm von bis zu 15 Schritt Länge, das mit seinen drei oder mehr drachenartigen Köpfen selbst gut gerüstete Gruppen alleine auslösen kann. Die Kreatur, die eigentlich nach ihrer Ursprungsregion als Iolonische Hydra bezeichnet wird, ist nicht natürlichen Ursprungs, sondern durch finstere Chimärologie entstanden und gilt als äußerst gerissen und bösartig.

Land und Wasser

Hydren kommen nicht nur an Land vor, es gibt neben der Iolonischen Hydra noch die im Wasser lebende Thalassische Hydra. Diese ist ebenfalls eine Kreatur der Chimärologie und ist auf Seite 177 genauer beschrieben.

Verbreitung

Ursprünglich stammt die Hydra aus dem nicht mehr existenten Horasiat Iolon im Imperium, wo die Kreaturen während der Chimärenkriege erschaffen wurden und immer noch recht zahlreich sind. Daneben findet man heutzutage einzelne Exemplare praktisch im ganzen Imperium und seltener auch in südlich angrenzenden Gebieten. Einzig den hohen Norden meiden die Kreaturen, da sie die Kälte wie alle echsischen Wesen nicht gut vertragen.

Lebensweise

Iolonische Hydren sind Einzelgänger, die sich meist in unzugänglichen Orten mit vielen Versteckmöglichkeiten aufhalten, wobei sie besonders die Ruinen kulturschaffender Wesen bevorzugen. Auch in unterirdischen Höhlen fühlen sie sich wohl, ebenso wie in sehr tiefen Wäldern oder verborgenen Schluchten. Da sie nur etwa einmal pro Monat Nahrung benötigen, jagen sie nur selten. Dank ihres potenten Giftes, das niederhöllische Schmerzen und starke Lähmungen verursacht, haben sie auch kaum Hunger zu leiden.

Eine Hydra hortet ähnlich wie ein Drache Reichtümer und bildet aus ihnen einen kruden Hort, was vielleicht ein Überbleibsel ihres drachischen Teils ist, wirkliche Intelligenz besitzen sie jedoch nicht. Für Tiere sind Hydren dennoch recht verschlagen und sind auch in der Lage, Hinterhalte anzulegen oder eine Beute erst einmal nur zu beobachten.

Die genaue Herkunft der Iolonischen Hydra ist umstritten, auch wenn die Erschaffung ähnlich wie bei den im Meer lebenden Verwandten dem Haus Phraisopos zugeschrieben wird. Es gibt Theorien, dass neben den heute ausgestorbenen Dreikopfdrahen auch Riesenschlangen oder gar die

intelligenten Schlangenwesen namens Ophidias in dieser Kreatur verschmolzen wurden. Gesichert ist nur, dass die Wesen erstmals in den Chimärenkriegen auftauchten und bald in die Freiheit gelangten. Da Hydren untereinander fruchtbar sind, vermehrten sie sich rasch und sind inzwischen ein zwar seltener, aber nicht unüblicher Anblick.

Hydren haben bei der Geburt drei Köpfe und die meisten dieser Wesen haben auch im Laufe ihres Lebens niemals mehr. Dennoch gibt es Berichte über besonders alte Kreaturen, die bis zu neun Häupter besitzen sollen. Dies kommt daher, dass die Kreaturen eine Fähigkeit der Regeneration besitzen: Wenn man einen der Köpfe abschlägt, wächst er nach – und manchmal (niemand weiß warum) wachsen in so einem Fall sogar zwei Köpfe nach. Einzig Feuer soll in der Lage sein, das Nachwachsen zu verhindern und eine Hydra somit endgültig zu vernichten.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Es gibt Legenden, wonach in den Bergen Iolons noch heute die Erste aller Hydren leben soll, die, unsterblich und wahnsinnig, in den Tälern und in tiefen Kavernen neue Monster ausbrütet. Schon manche Großwildjäger sind voll Ehrgeiz ausgezogen, um diesen Sagen nachzuspüren, aber viele dieser Expeditionen sind nie wieder aufgetaucht. Geschichtenerzähler behaupten, die Kreatur sei über 25 Schritt lang und besäße 12 todbringende Köpfe, die sogar Feuer speien können.

❖ In den Dschungeln Tharpuras und Makshapurams sind die Kreaturen dafür berüchtigt, dass sie sich besonders in den Ruinen der alten Jharra-Kultur herumtreiben und diese geradezu zu bewachen scheinen. Es gibt Theorien, dass dies an alten echsischen Lockzaubern liegt, die dort noch aktiv sind, genauer konnte dies jedoch noch niemand in Erfahrung bringen.



❖ Das **Gift der Hydra** ist höchst potent und nicht nur bei Meuchlern und Alchimisten begehrt, sondern auch bei den Pardir. Da es im verarbeiteten Zustand unter größten Schmerzen und sehr langsam den Tod bringt, benutzen sie es besonders gerne bei ihren Opferritualen. Es kommt immer wieder vor, dass eine ganze Pardirmeute in benachbarte Gebiete vordringt, wenn von dort die Sichtung einer Hydra berichtet wurde.

❖ Nicht nur die Phraisopos interessieren sich immer noch für Hydren, auch andere **Optimatenhäuser** lassen immer wieder Jagden nach den gefährlichen Kreaturen veranstalten. Sie sind nicht nur für blutige Arenakämpfe beliebt, sondern auch als Wachkreaturen.

Denn sie lassen sich durch starke Magie durchaus abrichten – auch wenn es immer wieder vorkommt, dass arme Wärter der Wildheit der Kreatur zum Opfer fallen.

❖ Alte Sagen berichten von dem **Helden Artaxores**, der eine Hydra als Reittier besessen haben soll. Diese soll er durch ein magisches Halsband, den *Echsenring*, unter seine Kontrolle gebracht haben. Noch heute wird nach dem verlorenen Artefakt gesucht, denn eine Hydra als Reittier würde jede Armee deutlich verstärken. Es gibt jedoch widerstreitende Berichte, wo der Held zu Tode gekommen sein soll und wo man demnach nach dem Kleinod suchen sollte.

Werte der Iolonischen Hydra

Verbreitung: alle nicht zu kalten Regionen des Imperiums und darüber hinaus, besonders im ehemaligen Iolon

Größe: 15 Schritt Körperlänge

Gewicht: 5 Quader

MU 22 **IN** 12 **KO** 32

Biss: **AT** 20 **TP** 3W6+5 (+Gift) **DK** NS

Schwanzschlag: **AT** 12 **TP** 2W6+1 **DK** NS

PA 10 **INI** 1W6+13 **RS** 3 **WS** 14

LE 180 **AU** 220 **GS** 8 **MR** 8/16 **GW** 20 **LO** 1 (max. 6)

Ausbildungsformen: Kämpftier, Wachtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +18, Angriff

Beute: Gift (10 Au), Schuppen (50 Au), Zähne (5 Au)

Attribute: Gift (Lähmung 4, Schaden 4), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampffaktion (3)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Biss), Talent Sinnenschärfe (5; 3/12/12), Überrennen (5; Schwanzschlag), Umreißen (6; Schwanzschlag), Umschlingen (12; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Eine Iolonische Hydra verlässt sich im Kampf meist auf ihre pure Stärke und die Anzahl ihrer Köpfe, die sie selbst gegen eine große Überzahl noch gefährlich machen. Dabei versucht sie, ein Ziel mit ihrem Schlangenkörper zu umwickeln und es zu ersticken, während sie mit ihren Köpfen weitere Gegner angreift und diese auf Distanz hält. Wenn sie einen Gegner als besonders gefährlich erkennt (er ihr also bereits einigen Schaden zugefügt hat), wird sie alle ihre Angriffe auf ihn konzentrieren und ihn möglichst schnell zur Strecke bringen.



Die Jagdviper



Jagdvipern leben vor allem in den Steppen von Te'Sumurru, kommen aber gelegentlich auch in den Küstengebieten südlich der Wolkenkämme und der Brillantsteine sowie in den Randgebieten der westlichen Narkmar vor. Nachts bewohnen sie größere Tunnelsysteme, die sie meist von anderen Tieren übernehmen, um tagsüber in einem weit ausgedehnten Gebiet auf die Jagd zu gehen. Die Tiere eines Rudels schwärmen hierfür weiträumig aus, um Beute zu finden und bei Erfolg zu ihren Jagdgenossen zurückzukehren und diese zur Beute zu führen. Wer also schnell reagiert und eine 'spähende' Schlange tötet, bevor sie Verstärkung holen kann, der verhindert einen Angriff der ganzen Meute.

Die Hirten von Te'Sumurru sehen die Tiere nicht nur als Gefahr für sich und ihre Herden, denn schon seit alters her kennen sie das Geheimnis, wie man die Schlangen zähmen kann. Voraussetzung hierfür ist, dass man bereits direkt nach dem Schlüpfen mit der Ausbildung beginnt und die Jagdviper an Menschen gewöhnt. In einem solchen Fall kann man sie als Jagdgefährten nutzen, da sie die menschlichen Gefährten als Rudel akzeptieren – und im Gegensatz zu den meisten Reptilien sogar sehr anhänglich werden kann.

Werte der Jagdviper

Verbreitung: Gras- und Buschland des südlichen Myranors, vor allem in Te'Sumurru

Größe: 1,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 10 Stein

MU 13 **IN** 12 **KO** 8 **KK** 6

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+12 **RS** 1 **WS** 4

LE 14 **AU** 28 **GS** 9 **MR** 6/2 **GW** 6 **LO** 3 (max. 20)

Preis: 10 Au

Ausbildungsformen: Jagdtier

Anzahl: 3W6

Größenkategorie: sehr klein

Jagd: +6, Angriff

Beute: Gift (1 Au), Haut (3 Ag), Nahrung (2 Rationen), Zähne (5 Ag)

Attribute: Gift (Schaden 1), Nachtblind

Fertigkeiten: Anspringen (1), Gezielter Angriff (2), Talent Sinnenschärfe (5; 4/12/12), Verbeißen (3)

Kampfweise: Jagdvipern sind anders als viele Schlangen keine Lauerjäger; sondern gehen im Rudel gezielt auf die Jagd nach Beutetieren. Sobald eine der Vipern ein potentiell

Opfer erspäht hat, kehrt sie zum Rudel zurück, um die Jagdgefährten herbeizurufen. Diese versuchen anschließend das Opfer zu umkreisen (und es gegebenenfalls von der Herde oder Reisegruppe zu separieren), um es anschließend anzuspringen und sich festzubeißen, bis das Gift seine Wirkung entfaltet hat. Wenn das Opfer tot oder gelähmt ist, beginnen die Schlangen, Fleischstücke aus dem Körper zu reißen und diese zu verspeisen. Jagdvipern ziehen sich gewöhnlich zurück, wenn mindestens die Hälfte der Rudeltiere getötet wurden.



Der Jharranoth oder Hornechse

Ob vor gewaltige Fuhrwerke gespannt, als Träger von Lasten oder reich geschmückter Sänften, oder beim Entwurzeln von Bäumen, um neues Ackerland zu schaffen: In Makshapuram und Tharpura ist der Jharranoth, die gewaltige Hornechse, das wichtigste Nutztier der Dschungelreiche.

Unter den Bauern gelten die Jharranothen als Verwandte der unheimlichen Jharra, was sie – bei all ihrem Nutzen für die Feldarbeit – zum Ziel von allerlei Aberglaube und Misstrauen werden lässt. Immer wieder werden Jharranothen den Göttern geopfert, um zu verhindern, dass die anderen Tiere sich gegen ihre menschlichen und amaunischen Herren erheben.

Jharranothen werden nicht nur zur Feldarbeit eingesetzt, sondern auch im Krieg: Gut geschützt hinter dem mächtigen Nackenschild reitet der Jharranoth-Lenker seinen Koloss ins Gefecht, der sich mit geschärften Hörnern (oder Aufsätzen aus geschliffenem Stahl), mächtigen Panzerungen und gar ganzen Kriegssänften mit Bogenschützen in den Kampf stürzt. Das Auftauchen von Kriegs-Jharranothen, die selbst Reihen schwerer Reiterei ohne weiteres durchbrechen können, kann eine Schlacht entscheiden, denn schon der Anblick der brüllenden Muskelberge reicht oft aus, um die Moral der Feinde zusammenbrechen und sie fliehen zu lassen.

Tatsächlich ist es eher ihre erschreckende Wirkung als ihre Kampfkraft, die die Jharranothen so beliebt für das Gefecht macht, denn die unberechenbaren Tiere können auch in den eigenen Reihen Verwüstung hinterlassen, wenn ihr Lenker stirbt oder sie durch Verwundungen außer Kontrolle geraten.

In den Dschungeln Makshapurams und Tharpuras gibt es nur noch vereinzelt wildelebende Jharranothen, da die riesigen Tiere gewaltige Mengen an Nahrung benötigen und daher gejagt, vertrieben oder domestiziert wurden, um Schäden von Feldern und Plantagen abzuhalten. Häufiger kommen sie in freier Wildbahn im Nebelwald und in den Pardi-Dschungeln vor. In der Wildnis leben Weibchen in Herden von bis zu einem Dutzend Tieren zusammen, die gemeinsam die Jungtiere großziehen. Droht Gefahr, bilden die Mütter mit den Köpfen nach außen einen Kreis um ihre Jungen, um den Angreifern drohend Hörner und Nackenschild entgegenzustrecken.

Die Männchen streifen als Einzelgänger umher und treffen nur zur Paarungszeit (und selten bei Revierstreitigkeiten) in blutigen Kämpfen aufeinander. Immer wieder kommt es dabei vor, dass ein verwundetes, aber rasendes Männchen eine Schneise der Verwüstung durch Dschungel und Felder zieht, bis es von mutigen Jägern gestellt und zur Strecke gebracht werden kann.



Werte des Jharranothen

Verbreitung: der gesamte Dschungelgürtel;

im Osten vor allem domestiziert

Größe: 5 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 Quader

MU 18 **IN** 12 **KO** 30

Hörner: **AT** 16 **TP** 3W6+8 **DK** HN

Tritt: **AT** 8 **TP** 2W6+2 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+7 **RS** 7 **WS** 17

LE 200 **AU** 115 **GS** 10 **MR** 5/25 **GW** 19 **LO** 6 (max. 18)

Tragkraft: 900 Stein

Zugkraft: 1500 Stein

Preis: 450 Au

Ausbildungsformen: Kampftier, Reittier, Tragtier, Zugtier

Anzahl: 1 oder 2W6

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +10, Angriff

Beute: Hörner (10 Au), Leder (80 Au), Nahrung (2.500 Rationen, zäh), Panzerkragen (5 Au)

Fertigkeiten: Niederwerfen (10; Hörner), Talent Sinnenschärfe (4; 3/3/12), Trampeln (8), Überrennen (6; Tritt)

Kampfweise: Jharranothen stürmen direkt auf einen Gegner zu und versuchen, ihn zu überrennen, zu zertrampeln und mit ihren Hörnern aufzuspießen. Hat der erste Angriff keinen Erfolg, nehmen sie erneut Anlauf, und erst, wenn sie in die Enge getrieben werden, stellen sie sich einem Nahkampf.

Wird ein Jharranoth schwer verwundet (mindestens 2 Wunden), kann es geschehen, dass er in Raserei verfällt und bis zum Tod kämpft (bei 1-2 auf dem W6 erhält er das Attribut Raserei 3). Andernfalls versucht er zu flüchten, sobald seine LeP auf 60 gesunken sind.



Der Karchysi oder Drugone

Es gibt nur wenige Geschöpfe, deren Ursprünge rätselhafter sind, als jene geflügelten Kreaturen, von denen bereits seit Jahrtausenden Seefahrer und Abenteurer aller Rassen berichten: die zerfetzten *Karchysi* oder *Drugonen*. Dabei werden die wohlweise auch poetisch als "Häscher der gärenden Lüfte" oder "Pest der Winde" benannten Kreaturen nicht nur in alten myranischen Logbüchern, vergilbten Optimaten-Dokumenten und den Legenden der Bansumiter der Narkramar erwähnt, auch die Gildenlandfahrer von jenseits des Thalassischen Walls sind ihnen schon begegnet.

Verbreitung

Das Auftreten von Karchysi-Schwärmen ist vornehmlich in zwei Gebieten dokumentiert: In den weiträumigen Gebieten entlang des Thalassischen Walls mitten im weiten Thalassion sowie in den trockensten Wüsten des Kontinents, hier vornehmlich rund um die Tafelberge der Narkramar. Allerdings wurden einzelne Schwärme auch weitab dieser Verbreitungsgebiete gesichtet, wobei sich die geflügelten Räuber vornehmlich an jenen Orten heimisch zu fühlen scheinen, an denen die Elemente in Unordnung gerieten, astrale Rupturen bestehen oder Pforten in die Niederhöhlen aufflackern. Zu diesen Gebieten gehören beispielsweise die *Brennende See* östlich des Thalassischen Walls, der *Dämonenspalt* in der westlichen Narkramar, die verfluchte Insel *Yil'Ak'ghar* ganz im Osten des Kerrishiterreichs und die einstmals von Vulkanausbrüchen heimgesuchte und heute fast vergessene kleine Toteninsel *Mechbaru* im Archipel von Shindrabar.

Lebensweise

Ein ausgewachsener Drugone ähnelt auf die Ferne einer großen Flugechse mit langem Schädel, stumpfen Styrnhörnern, grauer Schuppenhaut und mächtigen Schwingen, die bis zu sieben Schritt Spannweite messen können. Sobald sich ein Karchysi nähert, erkennt der Betrachter rasch, dass er es unmöglich mit einem normalen Lebewesen zu tun hat. Die Schuppenhaut der fliegenden Räuber ist stellenweise aufgerissen und entblößt so Fleisch, Knochen und sogar Teile der Wirbelsäule. Das Gebiss dieser Kreaturen ähnelt mehr jenen der Haie, die Gliedmaßen wirken seltsam gestreckt wie bei Spinnen, die Augen besitzen drei Pupillen und ihr pfeifendes Krächzen ist zumindest für Menschenohren kaum erträglich. Immer wieder wird berichtet, dass die Drugonen unentwegt Schuppen und Hautfetzen verlieren.

Trotz ihrer offensichtlich widernatürlichen Natur scheinen die Karchysi dennoch Nahrung zu benötigen und machen daher Jagd auf alle Lebewesen, die unvorsichtig genug sind, sich in ihre Nähe zu begeben. Denn Drugonen sind ausgesprochen standorttreu und wenn einem die Lage ihrer Schlafhöhlen bekannt ist, kann man ihnen gut ausweichen. Die Dralquabar der Wüste legen ihre Karawanenrouten daher meist so, dass sie den geflügelten Bestien weiträumig ausweichen und so von den Räufern nichts zu befürchten haben.

Ob und wie sich die Karchysi vermehren oder ob es überhaupt verschiedene Geschlechter gibt, ist völlig unbekannt. In den seltenen Fällen, in denen jemand eine Schlafhöhle, die meist in einer hohen Felsklippe gelegen ist, untersucht hat und danach lebend zurück-

gekehrt ist, konnten jedenfalls keine Anzeichen für Eier oder Jungtiere gefunden werden. Stattdessen zeugen die Berichte von bis zu mehreren Dutzend an der Decke hängenden Drugonen, die sich nachts in ihre eigenen Flügel wickeln und ihre Umwelt nicht mehr wahrzunehmen scheinen.

Bis heute ist der Ursprung der Karchysi ungeklärt, wenngleich ihr ursprüngliches Verbreitungsgebiet vermuten lässt, dass ihre Entstehung zumindest zeitlich mit der Errichtung des Thalassischen Walls einherging. Seien sie nun ein einstiges Echsenvolk, die ehemalige Dienerrasse eines vergessenen Gottes oder die misslungene Züchtung der Alten, Hellsichtmagie zeigt lediglich bei ihnen ein astrales, latent daimonides (nicht jedoch auf Untotes hinweisendes) Geflecht an, das jedoch nur in Wechselwirkung mit anderen Kräften zu stehen scheint. Eine Art Fluch scheint dennoch auf den Geflügelten zu liegen, denn Süßwasser vernichtet sie fast schlagartig und westlich des Thalassischen Walls scheinen vor allem der Priesterschaft des Chrysir gleich mehrere Mittel und Wege bekannt zu sein, diese Wesen zu bekämpfen oder von möglichen Angriffen auf ihre Opfer abzuhalten.

Im Spiegel der Kulturen

Es gibt Gerüchte über eine Expedition *Xarxarons*, nach denen es einstigen Optimaten der Magokratie vor 800 Jahren gelang, einige Drugonen im Thalassion einzufangen, um diese zu erforschen. Ein Versuch, der bereits im Ansatz fehlschlug und dazu führte, dass sich vereinzelte kleine Karchysi-Populationen nun auch in alten Ruinenstädten und verfallenen Nekropolen zwischen Paddir-Dschungel und Nebelwald eingenistet haben.



❖ Bei den **Kerrishitern** gibt es eine besonders grausame Strafe für ausländische Verbrecher. Diese werden auf einem manövrierunfähigen Floß auf der östlichen See von Talaminas ausgesetzt, von wo sie durch die Strömung geradewegs in das Jagdgebiet der Karchysi von Yil'Akhgar getrieben werden. Ein grausamer Tod ist einem dort fast sicher, dennoch gibt es Gerüchte über eine kleine Gemeinschaft von Überlebenden, die auf der verfluchten Insel lebt und nur nachts ihre Verstecke verlässt. Warum jedoch niemand versucht, von der Insel zu fliehen, verrät keine dieser von Märchenerzählern verbreiteten Geschichten.

❖ In den Eshbathi der Narkramar erzählt man sich von einem großen Tafelberg tief in der westlichen Narkramar, der in Märchen poetisch das **Heim der zerfetzten Schwingen** genannt wird. An diesem Ort sollen ungewöhnlich viele der schrecklichen Karchysi hausen und über jeden herfallen, der ihrer Heimstatt zu nahe kommt. Das sich dennoch immer wieder von allen guten Göttern verlassene auf den Weg dorthin machen dürfte daran liegen, dass die Geschichten auch von einem reichen Perlenschatz berichten, der als Überbleibsel eines mit dem Meer verschwundenen maritimen Volkes in dem Tafelberg zurückgeblieben sein soll.

❖ Eine kleine Sekte der Chrysir-Kirche hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese ihrem Gott spottenden Kreaturen zu jagen und auszumerzen. Diese **Sturmwindjäger** haben sich besonders auf solche karmalen Mittel spezialisiert, mit denen sie heiliges Wasser gegen die Drugonen lenken können, was ein Grund für ihre große Effektivität gegen die Karchysi ist. Der Grund für den Hass der Priester auf die Lederschwingen ist nicht bekannt, ihr Fanatismus gibt jedoch immer wieder Gerüchten Nahrung, dass die Karchysi einst Dienerwesen des Chrysir waren, die dann für einen nicht näher genannten Verrat verflucht wurden. Unnötig zu erwähnen, dass die Sturmwindjäger auch die Säer solcher Gerüchte erbarmungslos verfolgen ...



Werte des Karchysi

Verbreitung: in Gebirgen am Thalassion sowie in der Wüste Narkramar

Größe: 1,6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 35 Stein

MU 14 **IN** 12 **KO** 15 **KK** 11

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+3 **DK** H

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN

PA 9 **INI** 1W6+12 **RS** 3 **WS** 7

LE 28 **AU** 120 **AE** **GS** 2/17 **MR** 12 **GW** 11

Anzahl: 3W6+2

Größenkategorie: normal

Jagd: +5, Angriff

Beute: keine

Attribute: Fliegendes Wesen, Krankheitsüberträger (W20: 1-10 Rascher Wahn, 11-20 Paralyse), Nachtblind, Regeneration (1), Verwundbarkeit (Süßwasser)

Fertigkeiten: Sturzflug (5; Klauen), Talent Freies Fliegen (12; 14/12/11), Talent Sinnenschärfe (14; 4/12/12)

Kampfweise: Nur wenige Unerschrockene überleben die Konfrontation mit einem Karchysi. Nicht nur, dass diese Wesen fast immer in Schwärmen angreifen, sie verfügen überdies über eine unheimliche Regenerationsfähigkeit und ihr Biss vermag schreckliche Krankheiten zu verursachen. Dabei fallen die Kreaturen meist gezielt über ein einzelnes Opfer her und konzentrieren sich darauf, den ausgewählten Feind zu schwächen oder zu töten. Mitunter versuchen sie auch, ihre Beute in die Lüfte zu erheben, um sie anschließend fallen zu lassen. Gegen starke Gegner und große Gruppen haben sich gerade die Karchysi der Narkramar darauf spezialisiert, die Opfer nur zu verwunden und anschließend in der Luft kreisend auf das Verenden der geschwächten Beute zu warten.

Der Khemosi

Die Khemosi, überwiegend in Savannen lebende Raubaffen, können sich zu regelrechten Plagen bestimmter Landstriche entwickeln. Insbesondere die Leonir kennen viele Schauer-geschichten über diese Bestien, aber auch andere Kulturschaffende erzählen sich Sagen, nach denen die Khemosi einst verdorbene und lüsterne Menschen, Amaunir oder Leonir waren und durch einen Fluch der Götter in grässliche Bestien verwandelt wurden.

Die Khemosi verfügen über einen sehr muskulösen Körperbau und sind in der Lage, Stöcke und Steine als Waffen zu nutzen, wenn sie nicht ihre Krallen einsetzen.

Ihre Intelligenz und ihre Anzahl machen sie zu gefährlichen Geg-nern: Ein Khemosi-Rudel besteht aus bis zu 20 Tieren, ist hierar-chisch organisiert und in der Lage, sich mittels Brüll-und Knurr-lauten zu verständigen.

In der Regel ziehen die Khemosi eine Flucht dem Kampf vor, wenn ein Sieg nicht sicher ist. Es kann jedoch auch passieren, dass sie sich durch Hunger oder Bedrängnis einem Kampf stellen oder gar gezielte Angriffe starten. Versuche, sie mit Fallen einzufangen, sind oftmals fruchtlos, da Khemosi diese oft durchschauen, wenn sie zu plump sind.

Die ständig paarungsbereiten Männchen drängen sich auch Weib-chen anderer Rassen auf, und diese Brünstigkeit ist eine der größten Schwächen der Raubaffen.

Die Khemosi sind überwiegend Fleischfresser, und oftmals überlas-sen Dörfer ihnen einen Teil ihres Viehs, um weitere Überfälle zu verhindern. Ein solches Arrangement hält so lange an, bis das Ru-del zu groß wird, um ihre Bedürfnisse zu stillen. Ein Anwachsen des Rudels in diesem Fall ist äußerst wahrscheinlich, da ausreichend Nahrung vorhanden ist. In solchen Fällen kann es geschehen, dass die Dörfler sich zurückziehen müssen oder ein schlimmeres Schicksal erleiden und die Khemosi in den Häusern ihre Nester errichten. Berichte über solche Vorfälle befeuern die Gerüchte, Khemosi sei-en verfluchte Menschen.



Werte des Khemosi

Verbreitung: alle Savannen und Steppen nördlich des Dschungelgürtels; selten auch in angrenzenden Gebieten

Größe: 1,4 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 120 Stein

MU 11 **IN** 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 16

Biss: **AT** 17 **TP** 1W6+7 **DK** H

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN

Wurfstein: **FK** 13 **RW** 4 / 6 / 8 / 10 / 12 **TP** 1W6+1

PA 9 **INI** 1W6+11 **RS** 2 **WS** 7

LE 45 **AU** 50 **GS** 10 **MR** 4 **GW** 12

Anzahl: 4W6+2

Größenkategorie: groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Fell (5 Pk)

Attribute: Rudeltier (5), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Auspringen (4; Klauen), Gezielter Angriff (3; Biss), Sturmangriff (2; Klauen)

Kampfweise: Khemosi versuchen zunächst, mittels ihrer Überzahl schwächere Gegner (Fernkämpfer, leicht gerüstete Gegner) auszuschalten, um dann die restlichen Feinde zu überrennen. Mit geworfenen Steinen und Stöcken versuchen sie Reittiere zu reizen, damit diese ihre Reiter abwerfen (eine Methode, die sich gerade bei leicht reizbaren Blutbüffeln bewährt hat).

Die Klirrfrostbestie

Fin Schrecken der Erzählungen von Hjaldingern und Wolfalben gleichermaßen ist dieses Monster, das entfernt an ein massiges vierbeiniges Tier erinnert, das über und über aus Eis besteht. Im Kopf, der von großen, wie Reißzähne geformten Eiszapfen dominiert wird, lodern zwei schwarze Augen, die einem ein Schauern durch Mark und Bein jagen.

Denn Klirrfrostbestien kennen nur ein einziges Ziel: die Vernichtung aller Wärme in ihrem Jagdgebiet. Sie scheinen keine Nahrung zu benötigen und lassen ihre erschlagene Beute stets an Ort und Stelle liegen, greifen aber jedes Lebewesen erbarmungslos an.

Meist bewegen Klirrfrostbestien sich zwar auf allen Vieren vorwärts, sie können sich jedoch auch auf ihre kräftigen Hinterläufe aufrichten, was sie gerade im Kampf häufig auch tun. Dann können sie nicht nur mit ihrem furchteinflößenden Maul zuschnappen, sondern auch noch ihre kräftigen Vorderbeine zum Zermahlen ihrer Beute nutzen. Aufgerichtet sind die Tiere fast vier Schritt groß.

Niemandem ist bekannt, ob und wie sich die Bestien vermehren, aber zum Glück für alle Bewohner der Lande am Gletschermeer sind Klirrfrostbestien äußerst selten. Die Hjaldinger behaupten, dass es sich bei ihnen um die Seelen verstorbener Mörder handelt, die nicht in die Nachwelt einziehen durften. Wolfalben hingegen bringen ihre Existenz mit den Shakagra in Verbindung, so wie das meiste Böse auf dieser Welt.

Gleich welches Volk näher an der Wahrheit liegt, so kennen sie doch beide die Gefährlichkeit der Kreaturen. Da die Monster glücklicherweise recht langsam sind, kann man vor ihnen zu fliehen versuchen. Da Klirrfrostbestien jedoch auch keine Müdigkeit kennen und einmal erspähte Beute erbarmungslos verfolgen, wurde schon mancher sich in Sicherheit wähnender Reisender nachts von dem Monster überfallen, das er eigentlich schon abgeschüttelt dachte.



Einzig wenn man in zu warme Gebiete vorstößt, bricht eine Klirrfrostbestie die Verfolgung ab, denn sie braucht das sie umgebende Eis zum Überleben. Dauerhaft kann man sie daher auch nur im höchsten Norden antreffen, während sie in strengen Wintern mitunter weit in den Süden vordringen.

Werte der Klirrfrostbestie

Verbreitung: Ewiges Eis; im Winter auch in südlicheren Gebieten

Größe: 4 Schritt (aufgerichtet)

Gewicht: 2 Quader

MU 24 **IN** 10 **KO** 30

Biss: **AT** 15 **TP** 3W6+4 **DK** H

Klauen: **AT** 19 **TP** 2W6+4 **DK** HN

Kopfstoß: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 8 **INI** 1W6+14 **RS** 5 **WS** 22

LE 120 **AU** 300 **GS** 8 **MR** 5/14 **GW** 19

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: keine

Attribute: Dunkelsicht, Immunität (Eis, Gift), Nachtsicht, Raserei (5), Schadensaura (2; Eis), Verwundbarkeit (Feuer, Humus), Zusätzliche Kampfaktion (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (5; Klauen), Talent Fährtenuche (18; 4/10/30), Talent Sinnenschärfe (13; 4/10/10), Trampeln (5), Überrennen (6; Kopfstoß)

Kampfweise: Eine Klirrfrostbestie kennt im Kampf keine Taktik und keine Mäßigung, ihr einziges Ziel ist die Vernichtung aller Wärme und damit auch allen Lebens. Daher zieht sie sich auch nie zurück, sondern kämpft immer bis zur eigenen Vernichtung oder der des Gegners. Besonders gefährlich ist dabei, dass sie beim eigenen Tod in einem Regen scharfer Eissplitter vergeht und damit so manches Mal auch ihren Bezwinger noch das Leben kostet (4W6 Schaden, Ausweichen-Probe für halben Schaden).



Der Knochenfalter

Knochenfalter gehören zu den wunderschönen und doch gefährlichen Attraktionen des tiefen Dschungels. Bei ihnen handelt es sich um kaum einen halben Spann große Schmetterlinge mit großen, in allen Farben des Regenbogens schillernden Flügeln. Ihren grausigen Namen tragen sie dennoch völlig zu Recht, denn der Knochenfalter ist ein Fleischfresser, der im Schwarm über seine Beute herfällt und meist nur blankes Gebein zurücklässt. Glücklicherweise leben diese Schmetterlinge ausschließlich im tiefen Dschungel zwischen den Landen der Pardir und den Bergwäldern Makshapurams, so dass ein Wanderer nur selten das leichte Summen eines nahenden Schwarms vernehmen muss. Ein Gebiet, in dem Knochenfalter leben, lässt sich häufig anhand der blanken Gerippe der Beutetiere des Schwarms erkennen, die keinerlei Bissspuren größerer Tiere zeigen und manchmal sogar noch durch Knorpel und Sehnen zusammengehalten werden. Dabei befindet sich in solch einem Gebiet von vielleicht 20 auf 20 Meilen stets immer nur ein Schwarm, da die Tiere durchaus territorial sind.

Deutlich weniger gefährlich als die erwachsenen Schmetterlinge sind die Raupen des Knochenfalters, die sich von Aas und tierischen Hinterlassenschaften ernähren. Sie verpuppen sich nach einiger Zeit in Kokons, deren Umhüllung als Rohmaterial für Parfüms beliebt ist. Daher werden immer wieder Expeditionen ausgesandt, um im tiefen Dschungel nach den verpuppten Larven der Falter zu suchen.

Werte des Knochenfalters

Verbreitung: der tiefe Dschungel der gesamten festländischen Tropen

Größe: 10 Finger

Gewicht: 0,2 Stein

MU 11 **IN** 11 **KO** 5

Biss: **AT** 8 **TP** 1W3 **DK** H

PA 11 **INI** 1W6+15 **RS** 0 **WS** 1

LE 6 **AU** 18 **GS** 1/8 **MR** 12/3 **GW** 3

Anzahl: 1W20+10

Größenkategorie: sehr klein

Jagd: +11, Angriff

Beute: keine

Attribute: Fliegendes Wesen, Nachtblind

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent
Sinnenschärfe (5; 2/11/11)

Kampfweise: Knochenfalter treten immer in einem Schwarm auf, die gemeinsam jagen. Dabei schwärmen immer wieder einzelne Falter aus, um nach Beute zu spähen und anschließend die restlichen Tiere herbeizuholen. Der Schwarm sucht sich immer ein einzelnes Opfer aus, selbst wenn mehrere

potentielle Beutetiere anwesend sind. Anschließend umschwirren sie das Ziel und nagen ihm bei lebendigem Leib das Fleisch von den Knochen, während sie versuchen, Schlägen des Opfers auszuweichen.

Die Tiere eines Schwarms ziehen sich zurück, sobald sie ihr Ziel bis auf die Knochen abgenagt haben (was nach dem eventuellen Eintreten des Todes noch etwa 1 SR dauert) oder falls die Hälfte der Tiere erschlagen wurde.



Die Shingwa des Nebelwaldes haben schon vor Ewigkeiten eine praktische Abwehrmethode gegen die gefährlichen Schmetterlinge entwickelt: spezielle Pfeifen, die tiefe Töne ausstoßen, die einen Schwarm Knochenfalter sofort in alle Himmelsrichtungen auseinander stieben lassen. Auch Dschungelkundige anderer Völker führen häufig solche Pfeifen mit sich und halten sie stets griffbereit, wenn sie im tiefen Dschungel unterwegs sind.



Der Knochentürmer

Kaum ein Tier prägt die Küsten des südlichen Archipels von Talaminas so wie der Knochentürmer mit seinen imposanten Dammbauten. Eigentlich Landbewohner, haben sich die großen Säugetiere an ein Leben im Wasser hervorragend angepasst: Ihr stromlinienförmiger Körperbau, mit einem kleinen, gedrungenen Kopf und eng anliegenden Gliedmaßen, und das dichte, glatte Fell machen sie zu hervorragenden Schwimmern. Dabei nutzen sie ihre mit Schwimmhäuten versehenen Füße wie eine Hinterflosse zum Antrieb, während ihr kräftiger Schwanz als Ruder fungiert. Eine dicke Fettschicht schützt sie zudem auch auf dem offenen Meer vor Unterkühlung und ermöglicht ihnen lange Raubzüge auf der Jagd nach Fischen, Meeressäugern und Perlentauchern. Einen Großteil des Tages verbringen die Knochentürmer in ihren Bauten, die sie in kleinen Buchten am Strand errichten. Dazu türmen sie die Knochen ihrer Beute zu Wällen auf, die sie mit Algen und Seetang auskleiden. Da die Tiere sehr standorttreu sind, können ihre Bauten über Generationen hinweg geradezu gigantische Ausmaße erreichen: Der Anblick dieser makaberen Festungsanlagen inspirierte schon so manchen Seemann zu seinen Schauergerichten. Dabei geht es im Innern ihrer Knochenburgen recht gesellig zu: Knochentürmer gehen meist lebenslange, monogame Paarbindungen ein und investieren viel Zeit in die Aufzucht



ihres Nachwuchses. Die 2-3 Jungen, die die Weibchen im Frühjahr gebären, verbleiben meist bis zur Geschlechtsreife im Alter von etwa 3 Jahren im Schoß ihrer Familie.

Den Inselbewohnern sind die Raubsäuger ein Dorn im Auge; sie verschandeln nicht nur die Lagunenlandschaft, sondern stellen zudem auch eine ernsthafte Bedrohung für den Fischfang dar. Immer wieder kommt es zu Zusammenstößen zwischen Fischern und Knochentürmern, die um dieselben Jagdgründe konkurrieren. Dass sich in den Bauten der Tiere immer wieder auch menschliche Skelette finden lassen, zeigt wie gefährlich solche Konfrontationen sein können.

Werte des Knochentürmers

Verbreitung: Archipel von Talaminas

(vor allem südliche Inseln) und angrenzende Küsten

Größe: 3 Schritt Körperlänge

Gewicht: 800 Stein

MU 12 **IN** 11 **KO** 16 **KK** 17

Biss: **AT** 10 **TP** 3W6+2 **DK** H

Klauen: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **DK** HN

PA 9 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 9

LE 43 **AU** 80 **GS** 4/13 **MR** 2/8 **GW** 12

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Fell (3 Au), Nahrung (250 Rationen), Zähne (2 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtblind, Raserei (2), Rudeltier (6)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Klauen), Niederwerfen (4; Klauen), Talent Schwimmen (14; 12/12/17), Talent Sinnenschärfe (9; 5/11/11), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Im Wasser sind Knochentürmer äußerst geschickte und gefährliche Jäger. Trotz ihrer massigen Gestalt sind sie in der Lage, auch die schnellsten und wendigsten Beutetiere mühelos zu verfolgen und vor sich her zu treiben, bis diese allmählich ermüden. Dann schnappt das Tier zu und schlägt seine langen Fangzähne in den Körper des Opfers. Sein kräftiger Kiefer erlaubt es ihm, sich so lange darin zu verbeißen, bis auch die wehrhafteste Beute schließlich verblutet. Gegen größere Feinde, wie Kulturschaffende oder Wale, fällt sogar oft eine Jagdgemeinschaft aus bis zu drei Tieren her. An Land hingegen kämpfen Knochentürmer nur zur Verteidigung ihrer Jungen und ihres Baus, das dafür umso heftiger. Fühlt er sich angegriffen, richtet sich das Tier auf seine Hinterläufe und schlägt mit seinen kräftigen Vorderpfoten auf den Aggressor ein. Oft reicht ein gezielter Hieb auf den Kopf, um den Gegner niederzustrecken.

Der Kobrakan oder Schlangenhund

In Shindrabar, selten auch in Makshapuram und Tharpura, ist eine Kreatur heimisch, deren Ursprung wohl in der chimärischen Verbindung von Giftschlange und Vierbeinern liegt – der *Kobrakan* oder *Schlangenhund*. Mit bis zu 1,5 Schritt Rückenhöhe und dem sich noch darüber erhebenden Kobrakopf bietet dieses Raubtier einen beeindruckenden, fast majestätischen Anblick, weswegen es trotz seines aggressiven Wesens und der entsprechend schwierigen Haltung gern als Wachtier und Statussymbol eingesetzt wird. Tatsächlich darf angenommen werden, dass die Kobrakane zu Zeiten der schlangengestaltigen Shindra eigens geschaffen wurden, um Tempel und Paläste der legendären echsischen Zauberpriester zu bewachen. Spätestens mit dem Verschwinden ihrer Herren verwilderten die Mischwesen und pflanzten sich auf natürliche Weise fort. Da sie sich in Gefangenschaft allerdings nicht gut vermehren, sind heutzutage erfolgreiche Zuchten eine wertvolle Ausnahme. In der Regel müssen junge Kobrakane als Wildfänge erworben und mühsam abgerichtet werden.

Der Kobrakan liebt die Sonnenwärme und kann entsprechend oft mit weit aufgespreiztem Halsschild beim ausgiebigen Bad im hellen Tageslicht beobachtet werden. Dieser bewegliche, ansonsten flach an den schlanken Hals angelegte Schild dient ebenso wie die Knochenrassel am Schwanz dazu, Fressfeinde und Rivalen einzuschüchtern – eine Taktik, die im Allgemeinen recht erfolgreich ist. Kobrakane vereinen die Sinnesorgane ihrer natürlichen Ahnen. Sie verfügen sowohl über spitz aufgestellte, feine Ohren, wie über eine Schlangenzunge, die Geschmack und Geruch gleichermaßen wahrnehmen kann. Ihr Sehvermögen ist eher durchschnittlich entwickelt.



Neben einem vollständigen Raubtiergebiss verfügen sie über die voll entwickelten Giftzähne einer Speikobra und sind in der Lage, ihr Gift neben dem direkten Biss auch über kürzere Distanzen gezielt einzusetzen, um Beute zu verätzen.

Die Schlangenhunde sind ausgesprochene Einzelgänger. Auch unter domestizierten Tieren kommt es spätestens mit Eintritt in die Geschlechtsreife häufig zu blutigen Rankämpfen untereinander, wenn sie nicht einzeln gehalten werden. Werbung und Paarung sind kurz und aggressiv und für den uneingeweihten Beobachter nur im Ergebnis von einem Revierkampf zu unterscheiden. Kobrakanweibchen sind lebendgebärend und ziehen ihre Jungen allein auf, wobei sie sie auch vor Artgenossen schützen müssen.



Werte des Kobrakans

Verbreitung: das Archipel von Shindrabar und angrenzende Küsten

Größe: 1,5 Schritt Rückenhöhe

Gewicht: 50 Stein

MU	IN	GE	KO	KK
11	11	11	11	12
Biss:	AT 14	TP IW6+3 (+Gift)	DK	HN
Speien:	FK 12	RW - / 1 / 2 / 3 / 4	TP	IW6 (+Gift)
PA	8	INI IW6+10	RS 2	WS 6
LE	28	AU 55	GS 10	MR 3
				GW 8
				LO 2 (max. 13)

Preis: 25 Au

Ausbildungsformen: Wachtier

Anzahl: IW6

Größenkategorie: normal

Jagd: +6, Flucht

Beute: Gift (1 Au), Leder (1 Au)

Attribute: Einschüchterndes Gebrüll (4; 11/8/11; Schwanzrassel), Gift (Schaden 4), Resistenz (Gift), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Talent Sinnenschärfe (6; 6/11/11)

Kampfweise: Ein Kobrakan greift Kulturschaffende gewöhnlich dann an, wenn sie sein Revier (oder ein von ihm bewachtes Gebiet) betreten oder ihm auf andere Weise als Fressfeind erscheinen. Zunächst versucht er die Feinde mit seiner Schwanzrassel zu verteidigen, geht bei Misslingen aber in den frontalen Angriff über. Nur wenn Gegner zu stark sind oder in Gruppen angreifen, versucht er zunächst aus der Ferne, durch das Speien seines Giftes einen Vorteil zu gewinnen und greift anschließend an.

Der Kristallwurm

Kristallwürmer sind Drachen, die sich vor allem für Kristalle, Juwelen und Edelmetalle interessieren und diese mit Freude verschlingen. Sehr hartnäckig hält sich daher die Meinung, der Kristallwurm, seine Magie oder sein Karfunkel seien in besonderem Maße mit der Äußeren Domäne Xolovar verbunden.

Verbreitung

Dieser Drache ist fast überall zu finden, denn er ist nicht besonders standorttreu, sondern lässt sich einfach dort nieder, wo ihm verlassene Höhlen, Grotten, aber auch große Gebäude als geeigneter Schlupfwinkel erscheinen. Kristallwürmer sind zwar selten, können aber in allen Gebirgen des nördlichen und tropischen Myranors angetroffen werden. Im Süden gibt es sie hingegen nicht, obwohl die Feuerberge der Kerrishiter-Inseln eigentlich einen sehr guten Lebensraum darstellen würden.



Lebensweise

Der Kristallwurm erreicht eine Länge von bis zu fünf Schritten, hat sechs Beine und ist nicht flugfähig. Seine Schuppen haben einen hypnotischen Glanz und schillern in allen Farben des Regenbogens. Er ist ein eher fauler Jäger, der sich von allerlei Getier von Varkengröße aufwärts ernährt, wobei er auch einen einzelnen Reisenden nicht verschmäht, ebenso wenig wie Aas und sogar Mumien, wenn diese nur üppig mit Schmuck behangen sind. Denn wie alle Drachenarten liebt der Kristallwurm funkelnde Schätze, Juwelen, Kristalle und Edelmetalle, die er jedoch nicht zu großen Schatzhorten aufhäuft, sondern vielmehr als köstliche Leckereien verseist. In seinem Magen hat dieser Wurm eine Säure, die Metall und Mineralien auflöst. Diese Magensäure führt dazu, dass die ganze Umgebung eines Kristallwurmes nach säuerlichem Erbrochenem riecht, ein

Geruch, der für den Kundigen, der das Glück hatte, eine Begegnung mit einem derartigen Untier zu überleben, ein deutliches Warnzeichen sein sollte, diese Gegend weiträumig zu umgehen. Der Drache ist darüber hinaus in der Lage, einen Säurestrahl auszuspeien, der nicht nur ungeschützte Haut verätzt, sondern auch zur Zerstörung von Metallen, Rüstungen und Waffen führen kann.

Zum Glück ist der Kristallwurm zwar magiebegabt, aber nicht besonders intelligent. So kann er zwar Illusionen erschaffen, in denen er bei potenziellen Opfern ihre eigenen Begierden verstärkt, doch in Wirklichkeit scheint sich das vor allem auf die Gier nach Gold, Juwelen und anderen Kostbarkeiten aus dem Reich des ehernen Elementes zu beziehen.

Ein geschlechtsreifes Kristallwurmweibchen unternimmt weite Streifzüge, um ein Männchen zu finden, in dieser Zeit riecht ihre Körpersäure eher süßlich nach Verwesung und ihre Schuppen haben einen vorherrschend rosigen statt allgemein regenbogenfarbigen

Schimmer. Wenn ein Männchen noch unerfahren ist, kann es passieren, dass sich ein Weibchen, angezogen vom Geruch des Männchens, dessen Lager nähert und dieser daraufhin die Flucht ergreift, da ihm der Kampf zu gefährlich erscheint – denn in der Regel sind Weibchen erkennbar größer. Trifft jedoch ein Weibchen auf ein paarungsbereites Männchen, beginnt eine gegenseitige Zurschaustellung der Schuppen.

Sobald sich das Männchen dem Weibchen zuwendet, weicht dieses zurück, worauf das Männchen seine Magie einsetzt, um eine verlockende Illusion zu erschaffen, die das Weibchen zurückruft. Diese Paarungsrituale können sich über mehrere Tage hinziehen, und wehe der Reisegruppe, die auf ein balzendes Pärchen trifft. Das Weibchen behält den Unterschlupf des Männchens, welches weiterzieht. Das Muttertier verbringt nur wenige Wochen mit ihrem Jungen, dem sie dann ihrerseits die Höhle überlässt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Uralten Legenden der Kerrishiter zufolge waren einst auch im talamenischen Archipel Kristallwürmer zahlreich, doch die frühen Heroen, allen voran der Lahalkasch der Große, sollen sie ausgerottet oder vertrieben haben, um die Minen zu schützen.

❖ Die einzigen, die sich wohl recht häufige Erfolge bei der Jagd auf Kristallwürmer zuschreiben

können, sind die **Magokraten des Hauses Tharamnos**, die eine gewisse Übung haben, dergleichen Eindringlinge aus ihren xarxarischen Optrilithminen zu vertreiben.

❖ Neben dem Karfunkel sind vor allem der **Magen und die Magensäure** begehrt; der eine als säurefester elastischer Behälter, das andere als eine beinahe alles zersetzende Lösung. Der Alkahest, die legendenumwobene Universalsäure der alchimistischen Lehre, soll als wichtiges oder gar zentrales Ingredienz Kristallwurm-Magensaft enthalten.

❖ Der hypnotische Glanz der Schuppen macht sie zu einem beliebten und begehrten **Schmuckstück und Ziermaterial**: Während die Damen und Herren der Honoraten-Schicht sich gerne mit einzelnen Schuppen sehen lassen, zeugt es von ungeheurem Reichtum, wenn man es sich leisten kann, ganze Wände oder gar Räume mit den funkelnden Kleinodien zu schmücken.

Werte des Kristallwurms

Verbreitung: Gebirge im tropischen und nördlichen Myranor

Größe: 5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 6 Quader

MU 20	IN 13	KO 22			
Biss:	AT 10	TP 2W6+5	DK H		
Klauen:	AT 16	TP 1W6+5	DK HN		
Schwanzschlag:	AT 11	TP 2W6	DK NS		
Säurestrahl*:	FK 10	RW 1 / 2 / 3 / 4 / -	TP 6W6		
PA 12	INI 1W6+8	RS 8	WS 12		
LE 150	AU 200	AE 45	GS 7	MR 16	GW 19

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Karfunkel (20 Au), Magen (5 Au), Magensäure (8 Au), Schuppen (15 Au)

Attribute: Säure (3; Biss), Schadensaura (2; Säure), Zusätzliche Kampfaktion (1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Biss), Niederwerfen (6; Klauen), Talent Sinnenschärfe (7; 12/13/13), Umreißen (8; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss), Zauberei: Spontanzauberei I (Zauberdauer, Wirkungsdauer), Spontanzauberei II (Reichweite, Struktur), E: Kraft (14; 20/17/14; Illusion, Wahrnehmung), E: Begierde (12; 12/13/14; Beseelung, Kontrolle über Gefühle), E: Wahnsinn (9; 12/13/14; Beseelung)

*nur einmal am Tag möglich

Kampfweise: Die übliche Jagdzeit eines Kristallwurms ist die Dämmerung, wobei er häufig mittels seiner Illusionsmagie seinen üblen Geruch überdeckt, um sich seiner Beute ungesehen nähern zu können. Wenn er ein potentiell Opfer ausgemacht hat, nähert er sich diesem langsam und setzt das magische hypnotische Funkeln seiner Schuppen ein, um dieses zu verwirren. Dann folgt je nach Art der Beute entweder ein Angriff mit Säurenebel oder ein gezielter Säurestrahl auf die Augen des Gegners, bevor die schrecklichen Reißzähne oder messerscharfen Klauen dem Opfer den Garaus machen. Sollte der Gegner größer sein, so setzt der Drache zuweilen auch seinen mächtigen Schwanz ein, um ihn zu Boden zu reißen. Sobald ein Kampf aussichtslos scheint und er mindestens die Hälfte seiner LeP verloren hat, wird der Drache sich zurückziehen und fliehen.



Der Lamuk oder Tigerfrett

Lamucken wurden einst von den Chimärologen des Ersten Imperiums als Vertilger von Ratten gezüchtet und in großem Stil im ganzen Land verbreitet. Heutzutage haben sie vielerorts das Ungeziefer ersetzt, dass sie einst zu jagen geschaffen wurden. Vor allem in dunklen Gassen, in Kanalisationen und anderswo in menschlichen Siedlungen gehen Lamucken auf die Jagd auf Klein- und Haustiere, in strengen Wintern werden sie jedoch auch zu einer Plage für die Menschen. Es kommt daher nicht selten vor, dass zu großen Zusammenrottungen von Lamucken mit der Draglossa zu Leibe gerückt wird.

Ein gänzlich anderes Bild bieten die edlen Zucht-Lamucken, die zu Jagdtieren ausgebildet werden können, aber sich auch als einfache Haustiere großer Beliebtheit erfreuen. Ihr gepflegtes gestreiftes Fell und ihre possierliche Art unterscheiden sie dabei von den struppigen und wilden Artgenossen in den Kloaken der Stadt. Aufgrund ihrer sechs Beine sind Lamucken sehr flink und können teilweise mit Hilfe ihrer scharfen Krallen auch Wände hinaufklettern. Sie können sich fast jedem Lebensraum anpassen und sind bei der Wahl ihrer Nahrung nicht wählerisch. Eine Besonderheit der Tiere ist, dass sie die Präsenz magisch aktiver Wesen spüren können und diese stets zuerst angreifen, sofern sie auf Beute aus sind. Dieser Umstand hat auch dazu geführt, dass domestizierte Lamucken als Wachtiere gegen magische Überfälle abgerichtet werden – und dass sie bei Magiebegabten nicht sehr beliebt sind.

Während Lamucken im gesamten Imperium sehr häufig sind und sich vor allem in der Nähe menschlicher Siedlungen aufhalten, sind sie im südlichen Myranor seltener anzutreffen. Auch hier kann man jedoch in manchen Hafenstädten und deren Umland auf Kolonien eingeschleppter Tiere stoßen. Aufgrund der schnellen Generationsfolge unterscheiden sich lokale Populationen oft stark voneinander. In Balan Cantara haben Lamucken leichte Schwimmhäute und können sich hervorragend im Wasser bewegen, während sie in Xarxaron Dunkelsicht entwickelt haben, da sie in tiefen Stollen leben müssen, um der Ausrottung zu entgehen. Denn naturgemäß haben die Ma-



gokraten wenig Liebe für diese Tiere. Was es an anderen Orten noch für Abarten des Tigerfretts geben mag ist nicht dokumentiert, es gibt aber zumindest Gerüchte über angebliche Sichtungen von Riesenslamucken im hohen Norden, die des Nachts in größeren Rudeln über entlegene Dörfer herfallen sollen.

Werte des Lamuks

Verbreitung: im ganzen Imperium, vor allem in Städten; vereinzelt auch in südlichen Hafenstädten

Größe: 0,5 Schritt Länge

Gewicht: 4 Stein

MU 12 **IN 13** **KO 6** **KK 5**

Biss: **AT 10** **TP IW6+4** **DK H**

Krallen: **AT 12** **TP IW6+2** **DK H**

PA 12 **INI IW6+14** **RS 1** **WS 4**

LE 12 **AU 35** **GS 9** **MR 5** **GW 4** **LO 5 (max. 18)**

Preis: 3 Au

Ausbildungsformen: Jagdtier, Wachtier, Zirkustier

Anzahl: IW20

Größenkategorie: sehr klein

Jagd: +8, Flucht

Beute: Fell (3 Ag), Nahrung (1 Ration)

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (2)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Biss), Talent Fährtsensuche (5; 10/13/13), Talent Magiegespür (6; 12/13/13), Talent Schleichen (11; 12/13/16), Talent Sich Verstecken (8; 12/13/16), Talent Sinnesschärfe (7; 10/13/13), Verbeißen (4; Biss)

Kampfweise: Ein einzelner Tigerfrett greift einen Menschen selten an, sofern dieser nicht schwer verletzt oder das Tier äußerst ausgehungert ist. Da sich Lamucken jedoch oft zu kleinen Rudeln zusammenschließen, sind sie dennoch eine Gefahr in den Armenvierteln der Metropolen oder den lichtlosen Kanalisationen. Als Rudel fallen sie wild über jegliche Beute her und versuchen sie gemeinsam zu zerfleischen. Mitunter stürmen sie auch in aberwitziger Geschwindigkeit in geschlossener Gruppe auf ein Opfer zu und trampeln über es hinweg, um ihm anschließend mit ihren Krallen zu Leibe zu rücken.



Der Locolyt oder Allschläfer

Der Locolyt oder Allschläfer ist das wahrscheinlich faulste Wesen des Kontinents – Tote und Steine mit eingeschlossen. Allerdings lässt ihm sein Körper, der entfernt an einen zerschissenen Lederball erinnert, auch kaum eine andere Wahl, als das ganze Jahr über in einem Baumloch zu stecken und auf das nächste Jahr zu warten. Dass es mit dem Allschläfer mehr auf sich hat, als es auf den ersten Blick scheinen mag, verrät nicht nur sein gewaltiges, von mehreren Zahnreihen gesäumtes Maul, das die nur rudimentär ausgeprägten Gesichtszüge dominiert, sondern auch schlicht die Tatsache, dass er noch nicht ausgestorben ist. Und das, obwohl ihm seit dem Tag seiner ersten Entdeckung ganze Heerscharen von Alchemisten und Magietheoretikern das Fell über die Ohren ziehen wollen.

Verbreitung

In den dampfenden Tiefen des Pardir-Dschungels und des Nebelwaldes existieren nicht mehr als ein paar Dutzend Vertreter seiner Art, die jedoch ein für Menschen unvorstellbares Alter erreichen können. Es ist nichts darüber bekannt ob und – wenn ja – wie sich Allschläfer fortpflanzen. Sie kommen ausschließlich einzeln vor und verlassen offenbar niemals ihre angestammte Heimat. Stattdessen machen sie es sich auf ihrer Lagerstätte gemütlich und umgeben sich mit grauvollen Wächtern und Geheimnissen. Gerüchteweise soll es Locolyten auch noch in anderen tiefen Wäldern des nicht zu kalten Myranors geben.



Lebensweise

Ein Moosbett in einer finsternen Höhle, ein tiefes Erdloch voller Reisig, ein hohler Baum, angefüllt mit Blattwerk – so mancher Ruheplatz ist dem Locolyten gemütlich genug für seinen langen Schlaf. Nur einmal im Jahr, meist am Sonnentag zwischen Shinxir und Branjan verlässt die kurz vor dem Hungertot stehende Kreatur ihr Versteck, wobei bislang nicht bekannt ist, auf welche Weise sie sich ohne sichtbare Extremitäten fortbewegt. In wilder Raserei verschlingt sie alles auch nur ansatzweise Essbares – giftige Pflanzen, reißende Bestien und neugierige Abenteurer eingeschlossen. Dadurch legt sie sich in kürzester Zeit ein gewaltiges Fettreservoir an und schwillt binnen weniger Stunden auf ein Vielfaches ihrer ursprünglichen Größe an. Anschließend begibt sie sich wieder zur Ruhe. Den Rest des Jahres verbringt sie schließlich schlafend ... und träumend.

Wider Erwarten ist der Allschläfer jedoch auch in dieser Zeit keine einfache Beute. Im Gegenteil, denn er scheint auf eine noch nicht abschließend geklärte Weise in der Lage zu sein, ein dichtes Netz aus Illusionen zu knüpfen, das jedem sich auf einen halben Tagesmarsch näherndem Wesen seinen grimmigsten Feind oder seine

ärgerste Angst vor Augen führt. Zuweilen vermögen es die Trugbilder sogar sich aus dem moralischen Unterbewusstsein intelligenter Spezies zu speisen. Kurz gesagt: das schlechte Gewissen nimmt Gestalt an. Und so kehren die Toten in die Welt der Lebenden zurück, um ihre Mörder heimzusuchen und vergessen geglaubte Sünden fordern ihren Tribut von den Frevlern. Nicht wenige Expeditionen sind auf der Suche nach dem Allschläfer verschollen oder nur bar ihres Verstandes wieder aufgefunden worden.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Durch seine natürliche Affinität zu Illusionen und Geistesmanipulation aus einer unbekannten Quelle ist der Locolyt schon seit einiger Zeit in den Fokus einzelner Optimaten gerückt. In der Vergangenheit haben Mitglieder aus den Häusern **Quoran**, **Tharannos** und **Onachos** nicht unerhebliche Mittel aufgewendet um Forschungsreisen in den Dschungel auszurüsten. Durch nur wenige erfolgreichen Unternehmungen ließen sich die vielen Rückschläge selbst dann noch problemlos rückfinanzieren, wenn die Experimente am lebenden Objekt ergebnislos blieben. Denn so gut wie jeder Teil eines frischen oder gut konservierten Locolyten-Körpers gilt als hochpotente alchemistische Ingredienz.

❖ Darüber hinaus tauchten jüngst Berichte über die Trugbilder des Allschläfers einer Expedition aus **Balan Cantara** auf, in denen von Gestalten, Bilderfolgen und sogar Textpassagen in einer unbekannten Schrift die Rede war, die unmöglich aus den Köpfen der Anwesenden stammen können. Ob es sich dabei – wie von den Teilnehmern öffentlichkeitswirksam vermutet – um prophetische Visionen über die Zukunft des Imperiums oder um Scharlatanerie von ein paar erfolglosen Glückrittern handelt, ist bislang nicht zu belegen gewesen. Da jedoch nicht bekannt ist, über welche Lebensspanne die Allschläfer verfügen, könnte es sich durchaus auch um Erinnerungs-

Fragmente aus einer fernen Vergangenheit handeln.

❖ Ein eher von Misstrauen als von Faszination geprägtes Verhältnis zum Allschläfer besitzen die **Pardir**. Grundsätzlich halten sie sich von dessen Schlafstätten fern, denn sie sind sich darüber im Klaren, dass für einen Jäger ironischerweise nicht die Illusionen die eigentliche Gefahr darstellen, sondern die reale Bedrohungen im gefahrenreichen Urwald, die dieser wiederum versehentlich für Trugbilder halten könnte. Nur wenn sich die Traumlandschaft eines Allschläfers – welche mit zunehmendem Alter eine größere Ausdehnung annimmt – mit einem Jagdrevier der Pardir überschneidet, werden die tapfersten von ihnen ausgesandt, den Schlaf der Kreatur zu stören – endgültig.

❖ Noch weit respektvoller begegnen die wilden **Satyare** des Pardir-Dschungels und des Nebelwaldes dem Allschläfer. Meist scheinen sie ihn als eine Art Waldgeist, Feenwesen oder gar niedere Naturgottheit mit den Aspekten, Schlaf, Traum und Tod zu verehren. Gelegentlich siedeln kleinere Stämme in der Nähe eines Schlafplatzes und beggeben sich zu bestimmten Zeiten bewusst in den Einflussbereich der Illusionen um sich ihren Ängsten zu stellen oder um Antworten auf ihre Fragen zu erhalten.

Werte des hungrigen Allschläfers

Verbreitung: Pardir-Dschungel und Nebelwald

Größe: 2 Schritt Durchmesser

Gewicht: 400 Stein

MU 22 **IN** 13 **KO** 14 **KK** 24

Biss: **AT** 22 **TP** 4W6+2 **DK** H

PA 4 **INI** 1W6+15 **RS** 3 **WS** 7

LE 65 **AU** 300 **AE** 150 **GS** 10 **MR** 10 **GW** 19

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +24, Angriff

Beute: Haut (3 Au), Gehirn (10 Au), Herz (5 Au), Innereien (5 Au), Zähne (2 Au)

Attribute: Nachtblind, Raserei (10), Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (2), Talent Sinnenschärfe (12; 7/13/13), Verbeißen (7), Zauber (nur träumend): Spontanzauberei I (Zauberdauer, Wirkungsdauer), Spontanzauberei II (Struktur), Spontanzauberei III (Zielobjekt), Spontanzauberei IV (Reichweite), E: Kraft (19; 22/7/8; Illusion), E: Aggression (11; 7/13/10; Geistillusion), E: Begierde (13; 7/13/10; Geistillusion)

Kampfweise: Je näher ein Geschöpf seinem Versteck kommt, desto verstörender und eindringlicher sind die für alle Anwesenden sichtbaren Illusionen. Wer einem Allschläfer hingegen am Tage seiner Nahrungsaufnahme begegnet, sollte sich darauf gefasst machen, dass er keinen Rückzug kennt und erbarmungslos über alles herfällt, was im zwischen die mahenden Kiefer kommt.



Das Lurin

Als Lurin sind gleich mehrere verwandte Arten mittelgroßer und in fast ganz Myranor vorkommender Echsen bekannt, die sich allesamt durch ihren kräftigen Körperbau, ihre starken Kletterkrallen und ihren breiten Kopf auszeichnen. Es gibt Lurine in vielen regionalen Variationen, wie etwa den grün-braun getigerten *Nagall-Lurin* aus dem nördlichen Imperium, die grau-rot gefleckte *Orismani-Echse* aus den Flusslanden, die feuerrote *Glutechse* aus den Landen der Kerrishiter und den mit einem doppelten Nashorn bewehrten und mit braunen Ringen gezierten *Wandarill* aus den äquatorialen Dschungeln. Allen Lurinen ist gemein, dass sie mit ihrem Kehlsack laute Geräusche ausstoßen können, die sie gerade zur Mittagszeit zur Verständigung untereinander nutzen – und den kundigen Wildnisbewohnern verraten, ob die Lurine derzeit auf Jagd sind oder als harmlos zu betrachten sind.

Lurine sind sehr gesellige Tiere, die sich häufiger in größeren Gruppen zusammenfinden, in denen ein enger Zusammenhalt herrscht. Dies kann man sich auch zunutze machen, wenn man einen jungen Lurin fängt, denn seine Anhänglichkeit weitet sich auch auf seinen Besitzer aus, wenn das Tier entsprechend geschult wurde. Dabei lässt es sich sowohl als simples Haustier, als auch zur Jagd, als Trag- oder als Wachtier nutzen. Einmal abgerichtet würde ein Lurin eher sterben, als seinen Rudelführer im Stich zu lassen. Gerade im Imperium gelten die Tiere aufgrund des häufigen Anblicks als friedlich und harmlos, was jedoch keineswegs für wilde Lurine gilt. Diese jagen in Rotten von bis zu 10 Tieren und sind eine große Gefahr für einzelne Wanderer und auch kleinere Reisegruppen. Dies gilt besonders für die für ihre Lautlosigkeit bekannten *Nebelechsen* aus den Dschungeln rund um das südliche Meer der Schwimmenden Inseln, die ein höchst potentes Lähmungsgift besitzen, das auch für imperiale und makshapuresische Alchimisten von höchstem Interesse ist.



Werte des Lurins

Verbreitung: in unterschiedlichen Unterarten in ganz Myranor

Größe: 2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 18 Stein

MU 9 IN 13 KO 10

Biss: AT 12 TP 1W6+3 DK H

Schwanzschlag: AT 7 TP 1W6+1 DK N

PA 4 INI 1W6+8 RS 1 WS 5

LE 12 AU 25 GS 8 MR 6 GW 4 LO 6 (max. 20)

Tragkraft: 8 Stein

Preis: 12 Au

Ausbildungsformen: Jagdtier, Tragtier, Wachtier

Anzahl: 2V6

Größenkategorie: klein

Jagd: +7, Flucht

Beute: Leder (5 Ar), Nahrung (4 Rationen)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Klettern (8; 9/13/9), Talent Sich Verstecken (8; 9/13/9), Talent Sinnenschärfe (4; 5/13/13), Umreißen (2; Schwanzschlag)

Variante Glutechse: Attribut Resistenz (Feuer)

Variante Nebelechse: Biss TP (+Gift), Attribut Gift (Lähmung 6), GW +2

Variante Orismani-Echse: Attribut Amphibisch, Talent Schwimmen (17; 9/10/8)

Kampfweise: Einzelne Lurine greifen größere Gegner nur an, wenn diese geschwächt sind oder die Nester bedrohen. In einem solchen Fall schlagen sie aus dem Hinterhalt zu, versuchen das Opfer zu verletzen und ziehen sich anschließend für einen neuerlichen Angriff zurück. Weiterhin versuchen sie, durch Laute aus ihrem Kehlsack weitere Lurine anzulocken, um gemeinsam zuzuschlagen.

In Gruppen jagende Lurine greifen Tiere fast jeder Größe an und attackieren ihr Opfer dabei aus allen Richtungen. Sie versuchen ihre Beute umzureißen, um sich anschließend gemeinsam auf sie zu stürzen und sie durch ihr bloßes Gewicht am Boden zu halten, während das Opfer von ihnen totgebissen wird.



Das Mahalikrokodil

Gefährlich sind die feuchtwarmen Ufer des Mahali in Makshapuram. Hier an dem Ort, der ihnen ihren Namen gab, kann man auf die größte Population der aggressiven Mahalikrokodile treffen, die dafür bekannt sind, keinen unbedachten Schritt in ihrer Nähe zu verzeihen. Unkundige Reisende oder einheimische Fischer enden nicht selten in den klaffenden Kiefern der bis zu sechs Schritt langen Echsen.

Wirkt der überaus kraftvolle Körper des sechsbeinigen Krokodils auf den ersten Blick träge, so täuscht dieser Eindruck. Der schuppenbewehrte Leib des wechselwarmen Raubtiers ist beweglich und wendig, besonders in den nicht zu erahnenden Tiefen des Flusswassers der südlichen Sümpfe.

Die Anatomie des Jägers ist an das Leben im Wasser angepasst: Ein flacher Körperbau verbindet sich mit einem zu einer Art Ruder ausgebildeten, kräftigen Schwanz. Die stabilen Hornplatten unter und über der Haut sorgen für nötigen Schutz gegen mögliche Angreifer.



Verbreitung

Zahlreich anzutreffen sind die Mahalikrokodile in den Flussarmen Makshapurams. Seltener begegnet man Vertretern ihrer Art in anderen subtropischen und sumpfigen Regionen der südlichen Breiten: Sie können überall dort existieren, wo sich ein träger Fluss durch feuchtwarmen Dschungel schlängelt. Sie können sogar einige Zeit auf offener See überleben und können daher an allen Küstengebieten der Region gefunden werden.

Die kleinere Unterart, das braun geschuppte *Schlammkrokodil*, ist in den Tümpeln und Teichen der südmyranischen Wälder und sogar noch nördlich der Windkämme zu finden.

Lebensweise

Die Mahalikrokodile leben in Gruppen von etwa acht Tieren. Es ist in der Regel ein Männchen, das in seinem Revier mehrere Weibchen um sich schart. Seltener wird auch ein schwächeres Männchen geduldet, solange es sich unterwirft. Im Frühjahr steigern sich die Aggressionen der beißwütigen Echse bis zur Ekstase, denn es ist die Zeit der Balz und Paarung.

Die kampfstärksten Männchen sondern ein bestimmtes Drüsensekret ab, das die kleiner gewachsenen Weibchen paarungswillig macht, bis sie die Fortpflanzung zulassen. Anschließend legen die weiblichen Tiere mehrere Dutzend Eier in ein Gemeinschaftsnest in der Ufererde ab, das vom Vater des Geleges energisch verteidigt wird. Nur die kräftigsten Jungtiere überleben und erreichen das nahe Flusswasser, denn nach dem Schlüpfen, beginnt ein Kampf gegen die eigenen Geschwister.

Die sechs kräftigen und krallenbewehrten Beine sind zwar nicht für ausdauernde Jagden zu Land geschaffen, ermöglichen dem Raubtier

aber durchaus ohne jede Vorwarnung vorzuschnellen und die Beute zu überraschen. Hilfreich hierbei ist auch die Fähigkeit mittels der ausgeprägten und hoch aufragenden Nüstern knapp unter der Wasseroberfläche zu schwimmen und sich im seichten Wasser unauffällig zu nähern. Auf den unachtsamen Beobachter wirken sie so wie treibende Baumstämme, wenn sie überhaupt gesehen werden.

Zumeist sind die Opfer kleinere, wie größere Flussfische, aber auch Mandrasse, Oloruune und kulturschaffende Zweibeiner. Sogar vor wilden Jharranthen, die sich zum Trinken an die Ufer begeben, schrecken die gefährlichen Echsen nicht zurück. In einem solchen Fall schließen sich die Räuber zu einer Gruppe zusammen. Am Tag nach einer erfolgreichen Jagd findet man die Echsen dösend am Ufer, wo wilde Veena-Vögel in gelben Schwärmen die Reste des opulenten Mahls aus dem weit geöffneten Maul picken dürfen.

Paradoxerweise sind die Mahalikrokodile nachts oft leichter zu erkennen, da ihre lauernenden Augen das Licht von Lampen, Zaubern

oder Fackeln sichtbar reflektieren. Ohnehin sind die Sichtorgane dieser Echsenart besonders: Tatsächlich besitzt sie zwei Paare, von denen eines auf dem Kopf befindlich ist, während das andere an den Kopfseiten seinen Platz gefunden hat. In dieser Kombination ist es dem Krokodil möglich, während des Schwimmens sowohl wahrzunehmen, was über als auch unter der Wasseroberfläche passiert.

Der einzige natürliche Feind des Mahalikrokodils ist die Larve der Miridangar-Libelle. Die Giftornen der ausgewachsenen Exemplare geraten selten durch die starken Hornplatten, die aassfressenden

Larven allerdings sind klein genug, um in Nüstern, Augen und sonstige Körperöffnungen einzudringen und ihr schwaches, aber vorhandenes Gift abzusondern. Ist die Großechse erst geschwächt, wird sie zur neuen Kinderstube der Miridangar-Brut und bei lebendigem Leib von innen gefressen.

Im Spiegel der Kulturen

Obwohl anzunehmen wäre, dass die exotische, feste Panzerung der Mahalikrokodile für **Rüstungen, Schmuck oder Zierrat** beliebt ist, verhindert der unauslöschliche, scharfe Geruch des Balzsekrets der Männchen ein Aufkommen dieser Mode. Einige Jäger und Krieger machen gezielt Jagd auf die weiblichen Artvertreter, was sich als nicht einfach erweist, da die Geschlechter sich optisch nur an einem minimalen Größenunterschied auseinander halten lassen.

Die **makshapurische Treibjagd** auf die prachtvollsten und gefährlichsten Tiere ist selten, aber sie gilt als schick. Dann und wann wünscht sich ein amaunischer Radjar eine vieräugige Trophäe mit messerscharfen doppelten Zahnreihen für seinen Palast oder er hängt dem Mythos an, dass gemahlene Schwanzspitzen von männlichen Exemplaren potenzsteigernd wirken.

Die **Bansumiter** fürchten die Krokodile und gehen ihnen so gut es geht aus dem Weg, was aufgrund der Notwendigkeit des Fische-reihandwerkes und der Wäsche in den Flüssen nicht immer möglich ist.

Mutige und solche, die dringend auf die Bezahlung angewiesen sind, betätigen sich beim Nestraub der Krokodilsgelege. Manche Wohlhabenden der **imperialen Städte** halten den Besitz eines Mahalikrokodils in ihrem Tiergarten für extravagant. Im Norden des Imperiums gelten die Echsen zudem als exotischer Import in den Arenen.



Werte des Mahalikrokodils

Verbreitung: sumpfige und feuchtwarme Gebiete, vor allem in Makshapuram

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 500 Stein

MU 16 **IN** 12 **KO** 18

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **DK** HN

Schwanzschlag: **AT** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N

PA 7 **INI** 1W6+11 **RS** 4 **WS** 8

LE 65 **AU** 40 **GS** 6/9 **MR** 5 **GW** 13

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +5, Angriff

Beute: Nahrung (150 Rationen), Panzer (5 Au; nur Weibchen), Schädel (1 Au), Schwanzspitze (2 Au; nur Männchen)

Attribute: Amphibisches Wesen, Krankheitsüberträger (Sumpffieber), Raserei (3), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Schwimmen (8; 9/18/18), Talent Sinnesschärfe (5; 3/12/12), Umreißen (6; Schwanzschlag), Verbeißen (7; Biss)

Kampfweise: Was die Echsen so gefährlich macht, sind ihre stetige Gefräßigkeit und ihre tückische Jagdtechnik. Große Beute oder auch mehrere Gegnern werden gemeinsam in die Sümpfe getrieben, wo sie im Morast steckenbleiben und zum leichteren Spiel werden. Haben sich die Tiere einmal in die Beute verbissen, beginnen sie im Reflex ihren schweren Körper hin und her zu werfen. Ist das Opfer geschwächt, versucht die Meute es unter Wasser zu ziehen, um es zu ertränken. Fokussiert werden zu Beginn die körperlich schwächsten Mitglieder einer Gruppe von Feinden.

Im Bluttausch ignoriert das Krokodil Verwundungen und zieht sich auch bei schweren Verletzungen nicht zurück.



Der Mandrass

Diese myranische Raubaffenart ist eher in den Dschungeln als in den offenen Grasländern zu Hause, ganz anders als ihre größeren Verwandten, die Khemosi. Sie bilden auch keine Rudel oder Rotten, sondern sind strikte Einzelgänger, die außer zu Paarungszwecken einen großen Bogen um ihre Artgenossen machen. Andere Raubtiere haben sie nicht zu fürchten, da sie Meister im Verstecken, Flüchten und Aus-dem-Weg-gehen sind. Mandrasse besitzen eine lange Schnauze mit blauen und roten Schwielen, sowie ein geflecktes Fell in verschiedenen Brauntönen und einen Balanceschwanz. Ihre geschickten Hände und die eng beieinanderstehenden Augen deuten auf rudimentäre Intelligenz hin. Ihr Gebiss ist das eines Fleischfressers, wobei sie in Notzeiten auch Aas nicht verschmähen. Selbst mit der Last eines Beutetiers sind sie noch geschickte und flinke Kletterer und ihre Geschwindigkeit steht auch auf dem Boden, auf dem sie sich meist auf allen Vieren laufen, der von Raubkatzen in nichts nach.

Verbreitung

Der Dschungel und dessen Randgebiete sind das Habitat des Mandrass, der für seine Nahrungsbeschaffung immer Verstecke, Hinterhalte und Rückzugsmöglichkeiten sucht. Die Tiere kommen im gesamten Dschungelgürtel südlich des Meeres der Schwimmenden Inseln sowie gelegentlich auch in den Wäldern des Hochlandes von Alamar vor. Offeneres Land meiden sie wenn möglich, aber in Buschländern und Savannen um den Dschungel herum können sie ebenfalls bisweilen beobachtet werden.

Lebensweise

Wie erwähnt sind Mandrasse durchweg Einzelgänger, die selbst – ja sogar besonders – die Gesellschaft Ihresgleichen scheuen. Paarungen beruhen eher auf Zufallsbegegnungen und sind meist blutige, gewalttätige Angelegenheiten. Dies mag auch der Grund dafür sein, dass die Spezies noch nicht zur Spitze der Nahrungskette aufgestiegen ist – eine organisierte Rote Mandrasse wäre in der Lage, auch großen Raubkatzen und -sauriern, ja sogar kulturschaffenden Zweibeinern diesen Platz streitig zu machen.

Aufgrund des Dschungelklimas, in dem die Raubaffen heimisch sind, gibt es keine spezifischen Brunft- oder Paarungszeiten. Jungtiere kommen nach einer Tragzeit von etwa 100 Tagen zur Welt und sind Nestflüchter, die schon mit wenigen Tagen klettern und Kleintiere töten können.

Glücklicherweise scheuen Mandrasse das offene Land, so dass sie in der Regel nicht als Schädlinge auftreten und nur einzelnen Jägern oder Kräutersuchern gefährlich werden können. Die Jagd auf Mandrasse selbst ist eine an Zeit und Nerven zehrende Angelegenheit, da die Tiere sich selten zum offenen Kampf provozieren lassen, sondern mit hinterhältigen Gegenattacken antworten.

Unterarten

In den weiter nördlich gelegenen Wäldern am Osthang des Chrysirpfeilers lebt eine etwas kräftigere und robustere, dafür ein wenig langsamere Art mit schwarz-braun geflecktem Fell und schwarz-gelber Schnauzenzeichnung. Da diese auch als *Chrysir-Mandrass* bekannte Art sich größtenteils von Aas ernährt, ist sie gegen viele Krankheiten und Gifte immun, ihre Bisse und Krallenhiebe verursachen dafür jedoch entsprechend häufig Wundbrand.

Berichte über eine weiß-grau gemusterte Affenart in den nördlichen Eisenhügeln legen nahe, dass es sich hierbei ebenfalls um Verwandte der gerissenen Raubaffen handelt: die *Schnee-Mandrasse*. Ihr Körperbau entspricht dem der Exemplare vom Chrysirpfeiler, ihr Fell ist jedoch dichter und Füße und Hände weisen lange Finger bzw. Zehen auf, mit denen sich die Tiere auch auf Schnee schnell und sicher bewegen können. Im Gegensatz zu ihren südlicheren Verwandten leben sie in Kleinfamilien, die aus einem Elternpaar und bis zu vier Jungtieren bestehen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Die wilden Shingwa an den südlichen Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln kennen viele Sagen über Mandrasse und fürchten die lautlosen Jäger, die sich bis in ihre Siedlungen vorwagen und dort Kinder und Alte töten und verschleppen. Mandrasse gelten als "Schattenkreaturen", und es ist umstritten, in wessen Auftrag sie den Tod bringen.

❖ Für Trophäenjäger aller Kulturen bieten die Mandrasse wenig repräsentative Beute, denn das durchaus schön gefleckte Fell ist struppig, Krallen und Zähne sind eher unauffällig und aus den Innereien lassen sich keine potenten Alchimika herstellen. Und so ist ein Mandrassen-Fell über dem Kamin nur für andere Großwildjäger interessant, die um die Schwierigkeiten einer Mandrassenjagd wissen.



■ Mandrass ■ Chrysir-Mandrass ■ Schnee-Mandrass

❖ In den sumpfigen Wäldern südlich der Stadt Daranel im umkämpften Koromanthia haben sich einige findige Jäger auf die Mandrassenjagd spezialisiert. Mit speziellen, magischen Fallenkonstruktionen, die von ortsansässigen Neristu-Technomanten angefertigt werden, gelingt es, die cleveren Raubtiere lebend einzufangen und sicher in die Stadt zu transportieren. Hier werden sie zu Unterhaltungszwecken als Kampftiere an die Arena verkauft, und auch einige private Abnehmer sind bereit, gutes Geld für ein kräftiges und gesundes Exemplar dieser gefürchteten Bestien zu bezahlen. Immer wieder kommt es jedoch vor, dass einer der Raubaffen ausreißt und dann die Armenviertel der Stadt unsicher macht.



❖ Aufgrund seiner heimtückischen Jagdweise sowie der Fähigkeit, sich lautlos und unerkannt an seine Opfer heranzuschleichen genießt der Mandrass große Verehrung unter all jenen, die es vorziehen, ihre Geschäfte im Schleier der Dunkelheit abzuwickeln. Das Abbild eines prächtigen, aufgerichteten Mandrass-Männchens vor stilisiertem Blattwerk ziert deshalb sogar das Wappen der Meuchlergilde von Sidor Nesserias.

Werte des Mandrass

Verbreitung: Buschland, Savanne und Dschungel nördlich der Narkramar; Chrysisir-Mandrass am Chrysirpfeiler; Schnee-Mandrass in den nördlichen Eisenhügeln und dem Umland

Größe: 1,2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 75 Stein

MU 16	IN 13	KO 12	KK 12
Biss:	AT 13	TP 1W6+6	DK H
Krallen:	AT 17	TP 1W6+3	DK HN
PA 8	INI 1W6+15	RS 2	WS 7
LE 28	AU 36	GS 14	MR 0
		GW 12	

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +14, Angriff

Beute: Fell (5 Pk)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Krallen), Gezielter Angriff (5; Krallen), Hinterhalt (10), Talent Klettern (15; 16/16/12), Talent Schleichen (13; 16/13/16), Talent Sich Verstecken (15; 16/13/16), Talent Sinnschärfe (10; 5/13/13)

Variante Chrysisir-Mandrass: LE +5, TP +1, GS -2, Attribute: Immunität (Krankheiten), Krankheitsüberträger (VW20: 1-10 Lutas, 11-20 Tollwut)

Variante Schnee-Mandrass: LE +6, VS +1, Anzahl 1W6, Beute: Fell (3 Au)

Kampfweise: Ein Mandrass greift stets aus dem Hinterhalt an und zieht sich sofort wieder zurück, wenn er seine Beute nicht mit dem ersten Angriff erlegen oder zumindest fluchtunfähig machen kann. Angriffe von Mandrassen richten sich meist gezielt gegen den Bewegungsapparat der Beute oder gegen Körperstellen, an denen wichtige Adern dicht unter der Haut verlaufen.

Mandrass besitzen einen ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb: Fallen ihre LeP unter 15, ziehen sie sich zurück. Sie können jedoch gut einschätzen, ob ihr Opfer noch stärker verwundet ist als sie selbst.



Der Maulbaum

Eine besondere Abscheulichkeit des Waldes von Amaunath, die aber vereinzelt auch schon in anderen imperialen Wäldern gesichtet wurde, ist der Maulbaum. Dieser erreicht eine Größe zwischen 2 und weit über 25 Schritt und lockt seine Beute mittels Illusionsmagie in seine Nähe. Dabei präsentiert er sich entweder als Obstbaum mit verführerischen Früchten, als trockener Rastplatz oder er versucht, mit einem glänzenden Gegenstand die Neugier der Reisenden zu wecken. Oftmals nimmt er die Gestalt einer Neretonie an, doch sind auch Tarnungen als Birken, Buchen oder Eichen denkbar – jeweils die Baumart, in deren Umgebung er sich befindet. Sollte sich die Beute weit genug genähert haben, lässt der Maulbaum seine Tarnung fallen und gibt seine wahre Gestalt preis: Äste werden zu peitschenden, scherenbewehrten Tentakeln, die das Opfer packen und es zu einem der zahlreichen Mäuler zieht, die plötzlich aus der Borke auftauchen.



Die Ursprünge des Maulbaums sind unbekannt. Manch einer vermutet einen daimoniden Hintergrund, nach einer anderen Theorie handelt es sich um eine Besessenheit der Bäume. Der Maulbaum zieht einen Teil seiner Nährstoffe über Wurzeln aus dem Erdreich, nimmt aber hauptsächlich Fleisch zu sich, seien es Kaninchen, andere Wildtiere oder Reisende. Einzig die im Wald von Amaunath heimischen Sphyngiaden werden nur selten von dem Baum angefallen, es heißt sogar, dass manche in den Zweigen dieser Bäume ihre Behausungen aufbauen. Helden, die eine Begegnung mit einem Maulbaum überstehen und diesen dabei verletzen oder töten, können sich in jedem Fall des Zornes der Sphyngiaden gewiss sein. Das Holz des Maulbaumes ist feuerfest und dürfte bei einigen Tischlern und Schreincrn hoch begehrt sein – sofern sich diese trauen mit dem Holz zu arbeiten.

Werte eines mittelgroßen Maulbaums

Verbreitung: Wald vom Amaunath und andere imperiale Wälder
Größe: 4 Schritt
Gewicht: 500 Stein
MU 26 **IN** 14 **KO** 30
Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+6 **DK** H
Ranke: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** HNSP
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 5 **WS** 15
LE 65 **AU** 500 **AE** 20 **GS** - **MR** 18/10 **GW** 13
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +17, Angriff
Beute: Holz (25 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Resistenz (Feuer), Zusätzliche Kampffaktion (2)
Fertigkeiten: Hinterhalt (8), Talent Sinnenschärfe (5; 2/14/14), Umschlingen (7; Ranken), Verbeißen (4; Biss), Zauber: Spontanzauberei II (Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Begierde (16; 2/14/9; Geistillusion), E: Iryabaar (8; 26/26/9; Illusion)
Kampfweise: Wie erwähnt versucht der Maulbaum, seine Opfer in seine Nähe zu locken, um sie daraufhin mit seinen Tentakeln zu packen und zu seinen Mäulern zu ziehen, um sie zu verschlingen. Besonders tückische Maulbäume warten, bis sich eine Gruppe trennt, die unter seinen Zweigen ein Lager aufschlagen möchte (einzelne Gruppenmitglieder verlassen das Lager schon einmal um zu jagen, zu sammeln, Wasser zu holen oder ähnliches). Wildniskundige Helden mit der SF **Waldkundig** könnte nach einer verdeckten Wildnisleben-Probe +12 skeptisch werden, dass der Rastplatz zu ideal sein könnte. Ortskundige Helden können dies bereits mit einer Probe +5 feststellen.



Der Moranth

Auch wenn die Gelehrten sich darüber streiten, ob ein Wesen mit nur rudimentären Flügelstummeln überhaupt als Vogel bezeichnet werden kann, gilt der eierlegende und mit einem Federkleid ausgestattete Moranth als der größte Vogel Myranors – und vielleicht ist er sogar der größte Vogel Deres.

Sein Kopf mit dem riesigen Schnabel ragt in eine Höhe von fünf Schritt auf, die Krallen spannen fast einen Schritt und das gesamte Tier wiegt gut einen halben Quader. Das Federkleid des Moranth ist schwarz-weiß gestreift und recht auffällig, aber wenn der Vogel sich niederlässt, könnte der braune Hals auch als abgebrannter Baum durchgehen. Die Krallen sind ebenfalls von brauner Farbe.

Werte des Moranthen

Verbreitung: alle Savannengebiete Myranors

Größe: 5 Schritt

Gewicht: 500 Stein

MU 18	IN 12	GE 12	KO 18	KK 22
Schnabel: AT 10		TP IW6+7		DK HNS
Tritt: AT 14		TP IW6+5		DK HN
PA 9	INI IW6+10		RS 5	WS 10
LE 85	AU 100	GS 14	MR 4/12	GW 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Federn (2 Au), Nahrung (200 Rationen; wohl-schmeckend), Schnabel (4 Ag), Zunge (2 Au)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Schnabel), Niederwerfen (4; Tritt), Sturmangriff (4; Tritt), Talent Sinnen-schärfe (9; 4/12/12), Trampeln (4), Überrennen (2; Tritt)

Kampfweise: Ausgewachsene Moranthen haben eigentlich keine bodenlebenden Gegner und daher auch keine wirklichen Kampftaktiken entwickelt. Den Kopf senken sie nur selten zum Schnabelhieb, weil sie damit ihren Hals exponieren, der sonst in drei Schritt Höhe gut geschützt ist. Übliche Angriffe sind also Treten und Trampeln, was wegen der Größe der Tiere für den Verteidiger schnell tödlich enden kann.

Moranthen kämpfen fast nur, wenn sie einem direkten (oder vermuteten) Angreifer gegenüberstehen, oder um ihre Brut zu schützen. Wenn ihre LeP auf weniger als ein Viertel fällt, suchen sie ihr Heil in der Flucht.



Moranthen sind reine Pflanzenfresser, die sich von abgezapften Blättern und jungen Trieben ernähren und Bodensträucher oder Gräser selten fressen, weil sie dazu den Kopf senken müssten, was sie nur in Notfällen tun. Wegen ihrer Größe sind sie Einzelgänger, die ein großes Revier beanspruchen. Die aus den halbschrittgroßen Eiern schlüpfenden Küken sind bereits nach kurzer Zeit unabhängig, aber noch nicht erfahren genug, um den Jägern der Savanne zu widerstehen. So überlebt meist nur ein Tier aus einem Gelege von maximal drei Eiern.

Heimat der Tiere sind alle Savannen und Graslande um den äquatorialen Dschungel herum; die Steppen des Nordens sind zu kalt für sie und Wälder oder gar Dschungel werden von ihnen gemieden, weil dort die Jäger auf den Bäumen lauern können – im offenen Land haben sie hingegen praktisch nichts zu befürchten. Neben den kulturschaffenden Zweibeinern sind es nur organisiert vorgehende Rudeltiere, die einem Moranth gefährlich werden können.

Die Vinshina verachten Moranthen (wie alle flugunfähigen Vögel) und machen in teilweise bizarren Ritualen Jagd auf sie oder hetzen sie zu Tode. Für wagemutige Jäger der Savanne bieten die Vögel vielerlei Beute, die teilweise als Delikatesse oder Luxusgut hohe Preise erzielt.



Der Myrantikor

Aus den Tagen des ersten Imperiums stammt der Myrantikor: Eine Chimäre, die nicht besser an den Lebensraum der Savannen von Rhacornos angepasst sein könnte.

Der Unterleib der Myrantikore ist der eines Skorpions mit drei Beinpaaren und zwei großen, in Scheren endenden Greifarmen. Aus dem Hinterleib ragt ein gefährlicher Giftstachel. Dort, wo bei einem normalen Skorpion der Kopf sitzt, erhebt sich der grotesk anmutende Oberkörper eines Leonir mit zwei kräftigen Armen. Dadurch sind sie auch in der Lage, krude Waffen zu führen.

Ein Gerücht besagt, dass Myrantikore einst vom Optimatenhaus der Phraisoposerschaffen wurden, um die Myriaden des Imperiums anzuführen. Doch die dämonische Verschmelzung von Leonir und Skorpion lenkte den Verstand dieser Chimären in chaotische Bahnen, und so wandten sie sich gegen ihre Schöpfer. Trotzdem liegt die Vermutung nahe, dass Myrantikore über eine gewisse Intelligenz verfügen – eine Eigenschaft, die diese Kreaturen umso gefährlicher macht.



Verbreitung

Um die „Geburtsstätte“ der Myrantikore wissen höchstens noch eine Handvoll Optimaten aus dem Hause Phraisopos. Heute leben sie in den Savannen und Wüsten Myranors, vor allem in Rhacornos, während sie in den südlichen Dschungeln Myranors eher selten anzutreffen sind. In der Wüste Dharrac soll es einige Orte geben, an denen es von Myrantikoren nur so wimmelt. Zu welchem Zweck sich so viele dieser aggressiven Kreaturen an einem Platz aufhalten sollten ist unklar.

Auch in mancher Arena des Imperiums soll das Kampfgebrüll eines solchen Wesens Gladiatoren und Zuschauer gleichermaßen erzittern lassen. Und wer weiß, welcher alte Optimat sich nicht gar eines der Wesen als „Haustier“ und Wächter hält.

Lebensweise

Die stets männlichen Chimären sind fast ausschließlich nachtaktiv. Um der Hitze der Wüsten und Savannen zu entgehen, vergraben sie sich tagsüber im Sand und können so jede Bewegung im

Umkreis von über fünfzig Schritt als Vibration wahrnehmen. Des Nachts kommen sie aus ihrem Versteck und werden zu entsetzlichen Jägern. Dabei sind Myrantikore in der Regel Einzelgänger. Nur manchmal, wenn der Instinkt der Leonir die Oberhand gewinnt, rotten sich zwei oder sogar noch mehr dieser Chimären zusammen. Gemeinsam greifen sie dann Karawanen oder Rudel der Leonir an – nicht nur um zu fressen, sondern vor allem um Leonir-Weibchen zu verschleppen und mit ihnen Nachwuchs zu zeugen. Die Leonir wissen um solche Raubzüge der Myrantikore und versuchen alles in ihrer Macht stehende zu tun, um ihre Frauen vor solch einem Schicksal zu bewahren. So manch ein Leonir-Krieger, der auszog, um eine dieser entführten Frauen zurückzuholen, berichtete von den halb zeretzten, halb aufgefressenen Leichen. Die Leonir vermuten, dass die bis zu zehn neugeborenen Myrantikore sich aus dem Mutterleib schneiden und die Mutter dann als erste Nahrungsquelle betrachten und auffressen. Solche Brutstätten sind meistens an alten Ruinen oder natürlichen Gruben zu finden.

Von der ersten Minute ihres Lebens an sind Myrantikore auf sich allein gestellt. Wenn sie noch klein sind, ernähren sie sich von wirbellosen Tieren wie Insekten oder Würmern. Doch schon nach wenigen Wochen brauchen sie größere Mengen an Nahrung. Wenn sie ausgewachsen sind, haben sie einen gewaltigen Hunger auf alles, was ihnen zwischen die Zähne kommt. Trotzdem können sie über mehrere Tage – manchmal sogar über Wochen – ohne Nahrung auskommen. Dabei verharren sie in absolutem Stillstand und wirken wie versteinert oder tot.

Myrantikore sind einiger wenigen Worten der Sprache der Leonir mächtig, auch wenn sie diese selten anwenden. Untereinander verständigen sie sich – wenn sie es müssen – durch Bewegungen von ihren Skorpionbeinen und Scherenhänden.

Im Spiegel der Kulturen

Die Leonir verachten Myrantikore seltsamerweise nicht völlig, sondern sehen in ihnen eine Herausforderung von Khorr selbst. Jeder Kampf mit einem Myrantikor ist eine weitere Prüfung – fressen oder gefressen werden. In der Tat verspeisen Leonir-Krieger eine besiegte Chimäre trotz ihres bitteren Geschmacks, um die Stärke eines Myrantikors in sich aufzunehmen.

In den nördlichen Ausläufern des Pardir-Dschungels trifft man nur äußerst selten auf einen Myrantikor. Daher wissen die meisten Pardir auch nicht von den Chimären, meiden diese aber, wenn sie ihrer ansichtig werden.

Genauso selten findet man sie in den Arenen des nördlichen und südlichen Imperiums. Denn es sind nur wenige Großwildjäger bereit, einen lebendigen Myrantikor einzufangen und von Daranel über das Meer der Schwimmenden Inseln zu schmuggeln – auch wenn auf den Schwarzmärkten von Balan Cantara ein hoher Gewinn zu erzielen wäre.

In Koromanthia selbst erzählt man sich viele Geschichten und Legenden über Myrantikore. So heißt es etwa: „Einst gab es einen Leonir, der von seinem Volk verstoßen wurde und alleine durch die Wüste ging. Als ihm nach langer Wanderung der Hunger überkam, da sah er einen Skorpion, der neben ihm im Sand krabbelte. Also nahm der Leonir den Skorpion in seine Pranke, um ihn zu verspeisen, doch der Skorpion stach so oft zu, bis der Leonir vergiftet zu Boden sank und im Sterben lag. Er flehte seine Götter an, sein Leben zu verschonen. Und siehe da, die Götter erhörten sein Gebet. Weil er aber Schwäche gezeigt und um Gnade gewinselt hatte, traf ihn auch ihr Fluch. So erhob er sich als Myrantikor, damit alle seine Schande sehen konnten.“

Werte des Myrantikor

Verbreitung: Savannen und Wüsten ganz Myranors;

sehr selten auch im Dschungelgürtel

Größe: 2,6 Schritt

Gewicht: 350 Stein

MU 17 **IN** 11 **KO** 16

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H

Klauen: **AT** 18 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Scheren: **AT** 13 **TP** 2W6+2 **DK** N

Stich: **AT** 10 **TP** 1W6+3 (+Gift) **DK** NS

PA 10 **INI** 1W6+13 **RS** 4 **WS** 8

LE 55 **AU** 100 **GS** 10 **MR** 8/12 **GW** 17

Anzahl: 1 oder 1W6+1

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Angriff

Beute: Gift (1 Au), Fell (6 Pk), Nachtsicht, Nahrung (40 Rationen, bitter), Stachel (3 Au)

Attribute: Gift (Lähmung 1, Schaden 2), Raserei (4), Tagblind, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (6; 17/10/16), Gezielter Angriff (4; Stich), Hinterhalt (5), Niederwerfen (3; Klauen), Talent Sich Verstecken (7; 17/11/12), Talent Sinnenschärfe (7; 5/11/11), Umschlingen (14; Scheren)

Kampfweise: Myrantikore sind zum Töten geschaffen. Ihre Kampffertigkeiten setzen sie stets mit Bedacht ein. Sie vergraben sich im Sand oder klettern auf Felsen, um ihrer Beute aufzulauern. Sobald sie merken, dass sie ihrem Gegner unterlegen sind, ziehen sie sich zurück. Nur wenn sie in Raserei verfallen, kämpfen sie ohne Rücksicht auf den eigenen Tod. Im Rudel drängen Myrantikore ihre Beute oft an Felswände. Während die Mehrzahl die Beute in Schach hält, versucht einer von ihnen unentdeckt auf den Felsen zu klettern, um von oben – aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen.



Der Nacktwolf

Auch wenn die Wolfalben eng mit Wölfen im gleichen Rudel zusammenleben und die Tiere als ihre jüngeren Geschwister betrachten, besagt eines ihrer wenigen ehernen Gesetze, dass sich Wolfalb nicht mit Wolf paart, weder in zweibeiniger Form noch in Wolfsge-
stalt – denn zu unnatürlich ist das Kind aus einer derartigen Verbindung. Dennoch kommt es mitunter zu einer solchen Untat, gerade wenn sich willensschwache Ban'shi schon zu lange in Wolfs-
gestalt befunden und fast ihre eigentliche Natur vergessen haben. Nach einem knappen Vierteljahr kommt dann ein einzelner Welp zur Welt, der sich vor allem durch drei Merkmale auszeichnet: Er ist größer als ein gewöhnliches Wolfsjunges, seine Augen sind schwarz, grau oder blau – und vor allem aber ist seine Haut ganz oder an großen Stellen unbehaart. Häufig werden solche Welpen direkt getötet, manchmal aber überleben sie und wachsen zu gefährlichen Wesen heran, die man potenziell überall im kühlen myranischen Norden finden kann.

Nacktwölfe sind Tiere, aber intelligenter, stärker und im Besitz magischer Kräfte. Dadurch können sie ihre Gestalt verändern und von Zeit zu Zeit die Erscheinung eines Wolfalben annehmen. Ebenso beherrschen manche Nacktwölfe auch Zauber, die den unheimlichen Wolfsliedern ihrer wolfalbischen Vorfahren ähneln.

Die Motive eines Nacktwolfes kreisen meist um Hass auf die eigene Existenz und auf alle Wölfe, Wolfalben und mitunter überhaupt alle Lebewesen. Dazu kommt die Lust an der Zerstörung und am Leid anderer.

Anders als die meisten Tiere haben sie keine Angst vor Feuer, auch wenn sie natürlich die Gefahr respektieren, die davon ausgeht. Zwar können sie selbst keine Flammen entzünden, doch es ist schon vorgekommen, dass ein Nacktwolf einen brennenden Ast mit den Zähnen aus einem Lagerfeuer geraubt und danach einen Waldbrand gelegt hat.

Gewöhnliche Wölfe hegen eine starke Abneigung gegen Nacktwölfe und verbeißen sie, wenn sie dem Rudel zu nahe kommen. Bei allen wolfalbischen Völkern ist die Existenz von Nacktwölfen wohlbe-
kannt, doch da die allermeisten sie als Schande empfinden, erzählen sie Vertretern anderer Spezies gewöhnlich nichts davon. Deswegen betrachten die meisten nicht-wolfalbischen Jäger und Waldläufer Nacktwölfe als Tiere mit einem besonders starken Fall von Räude.



Werte des Nacktwolfes

Verbreitung: der Norden Myranors

Größe: 1,3 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 120 Stein

MU 12 IN 12 GE 15 KO 13 KK 14

Biss: AT 10 TP IW6+5 DK H

Klauen: AT 13 TP IW6+3 DK HN

PA 8 INI IW6+12 RS 1 WS 7

LE 32 AU 45 AE 15 GS 10 MR 4/2 GW 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +9, Flucht

Beute: Leder (5 Ag), Zähne (8 Pk)

Attribute: Nachtsicht

Fertigkeiten: Anspringen (3; Klauen), Hinterhalt (1), Talent Sinnenschärfe (7; 6/12/12), Verbeißen (4; Biss), Zauber Spontanzauberei I (Zauberdauer, Reichweite, Struktur), E: Endgültigkeit (6; 6/12/9; Kontrolle über Gefühle), E: Erkenntnis (7; 6/12/9; Kontrolle über Gefühle), E: Harmonie (13; 6/12/9; Bann), E: Wahnsinn (9; 6/12/9; Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Wahnsinn)

Kampfweise: Zu den effektivsten Fähigkeiten eines Nacktwolfes gehört die Gabe, viele fremde Stimmen nachzuahmen, auch ohne den Sinn der Worte zu verstehen (dafür müsste es die Sprache von irgendwem erlernen, was fast nie vorkommt). So können sie wie ein verletztes Kind oder Beutetier wimmern oder geheimnisvoll raunen, um einzelne Opfer von der Gruppe fortzulocken, wo sie sie dann meist rasch überwältigen können. Sie sind zu schlau, um sich auf den Kampf mit einer Überzahl von Gegnern einzulassen und fliehen aus dem Gefecht, wenn es doch dazu kommt.



Die Naggarachstrophäe

Fast jedes Jägervolk bringt schon seinen Kindern bei, wie nötig es ist, alle Teile der Beute zu verwerten oder sie zumindest respektvoll zu bestatten. Ebenso kennen sie in aller Regel bestimmte Bräuche, um nach erfolgreicher Jagd den Geist des erlegten Tieres um Verständnis zu bitten, ihn gnädig zu stimmen und ihn in die angemessene Nachwelt zu senden. Dabei handelt es sich keineswegs um einen unbegründeten Aberglauben, denn es kann sehr gefährlich sein, einen Kadaver achtlos fortzuwerfen, nachdem man ein, zwei Trophäen entfernt hat und dann auch noch einen wütenden Tiergeist zurückzulassen: So entstehen Naggarachstrophäen, die nahezu überall vorkommen können, auch wenn sie in gemäßigten und kalten Zonen etwas häufiger sind.

Naggarach ist die niederhöllische Domäne der unheiligen Wildnis und der Bestien. Unter den genannten Umständen kann etwas von ihrer Essenz in den Kadaver einfahren, so dass er sich als rachsüchtige, mordlustige Kreatur erhebt. Die Rache wird vielleicht den Jäger, weit eher aber alle möglichen anderen Geschöpfe treffen, denn auch wenn eine Naggarachstrophäe ein übernatürliches Gespür für die Fährte ihres "Mörders" besitzt, greift sie dennoch alles an, was ihr über den Weg läuft.

Äußerlich ist eine Naggarachstrophäe naturgemäß kaum von dem Kadaver eines Wildtieres zu unterscheiden, vom kleinen Einhorn bis zum mächtigen Mammut. Doch schon, dass sie sich vorwärtsbewegt, zeigt ihre Natur an, während ihre zu eisblauem Firm gefrorenen Augen ein weiteres typisches Merkmal sind. Dazu kommt ein frostiger Kältehauch, der sie wie ein dünner Nebel einhüllt. Ihr Fleisch ist meist nicht nur leichenkalt, sondern scheint regelrecht gefroren zu sein.

Auch wenn der Name Naggarachstrophäe recht genau diese Kreaturen beschreibt, ist er alles andere als allgemeinverständlich: Er wurde von Magietheoretikern erdacht und ist dem einfachen Volk praktisch unbekannt. Hier wird stattdessen meist von "kämpfenden Bärenleichen" oder "wandelnden Hirschgerippen" gesprochen – weit konkreter auf den jeweiligen Einzelfall bezogen.

Manche Jägmärchen berichten, einige aufrichtige Stoßgebete zu Pheronos hätten genügt, um eine Naggarachsbestie von ihrem Angriff abzubringen, doch das ist nur eine fromme Legende: Ohne Zauberei hat ein Waldläufer kaum eine Chance, sich vor der Kreatur zu retten und muss wohl oder übel den Kampf suchen.



Werte der Naggarachstrophäe

Anmerkung: Die folgenden Werte modifizieren die Ursprungskreatur. Sofern ein Bonus oder Malus angegeben ist, wird der ursprüngliche Wert hierdurch geändert. Wo sonstige Angaben gemacht werden, ersetzen sie die bisherigen Festlegungen. Naggarachstrophäen können niemals abgerichtet werden, auch wenn das zugrundeliegende Tier domestiziert werden konnte.

Verbreitung: der Norden Myranors

Gewicht: -50%

MU +6 **IN** -2 **AT** +2 **PA** -4 **INI** -2 **WS** +5
LE +15 **AU** +100 **GS** -2 **MR** +4 **GW** +2

Anzahl: 1 **Beute:** keine

zusätzliche Attribute: Immunität (Gift, Krankheiten), Schadensaura (1, Kälte), Verwundbarkeit (Feuer, Humus)

zusätzliche Fertigkeiten: Hinterhalt (6 oder +2)

Kampfweise: Naggarachstrophäen haben keinerlei Selbsterhaltungstrieb: Sie existieren, um zu pirschen, zu attackieren und zu massakrieren. Sie ziehen sich auch aus einem aussichtslosen Kampf nicht zurück und verlieren auch nicht das Bewusstsein, wenn sie schon halb zerstückelt sind. Zwar legen sie gerne Hinterhalte, greifen, einmal im Nahkampf verwickelt, aber stets wild und ohne besonderen Plan an.

Der Narkramar-Wurm oder Riesensternwurm

Der Narkramar-Wurm oder auch der "Erhabene", wie er von den Nomaden der westlichen Narkramar ehrfurchtsvoll genannt wird, ist von beeindruckender Größe. Im Durchschnitt hat er eine Länge von 30 bis 40 Schritt, sein Durchmesser entspricht dabei etwa einem Zwanzigstel der Körperlänge. Da ein Narkramar-Wurm zeitlebens weiterwächst, sind sogar Exemplare bekannt, die die durchschnittliche Größe bei Weitem übertreffen.

Obwohl sie als "Würmer" bezeichnet werden, handelt es sich bei ihnen in Wirklichkeit um Schlangen – und damit gleichzeitig um die größten ihrer Art.

Lediglich der Kopf erinnert mehr an den eines Wurms als an den einer Schlange: Er besteht fast nur aus einem fünfgeteilten Maul, das, wenn es offen ist, eine Sternform hat, die ihm den Beinamen *Riesensternwurm* gegeben hat. Im Maul befinden sich hintereinander mehrere Ringe spitzer Fangzähne.

Da Augen, Nase und Ohren der Schlange sich fast bis zur Unkenntlichkeit zurückgebildet haben, ist anzunehmen, dass sie sich ausschließlich über einen hochsensiblen Tastsinn orientiert, der kleinste Vibrationen auch über große Entfernungen wahrnehmen kann.

Der Körper eines Narkramar-Wurms wird durch stabile Schuppen geschützt. Die Schuppen sind ringförmig angeordnet und von graubrauner Farbe. Die einzelnen Ringe überlappen sich, ähnlich wie Fischschuppen, von vorne nach hinten, so dass der Wurm bei der Vorwärtsbewegung wenig Reibungswiderstand hat.



Verbreitung

Der Narkramar-Wurm ist sehr selten und wurde bisher fast ausschließlich in den offenen Sandwüsten der westlichen Narkramar gesichtet. In alten Legenden gibt es auch Berichte der östlichen Eshbathi, die auf die Anwesenheit von Riesensternwürmern schließen lassen. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass die Tiere sich gelegentlich auch in diese Gebiete der Narkramar vorwagen.

Lebensweise

Der Riesensternwurm ist ein Raubtier. Zu seiner Beute zählt er alle nicht fliegenden Bewohner der Narkramar, die kleiner sind als er selbst. Dazu können im Fall alter und besonders großer Exemplare auch jüngere und mithin kleinere Artgenossen zählen.

Die Jagdmethode des Narkramar-Wurms ist recht simpel. Mit seinem sensiblen Tastsinn nimmt er schon auf große Entfernung wahr, wenn sich jemand oder etwas (z. B. ein Rudel Zingdurus) über den Sand bewegt. Einmal ins Visier genommen, rast der Riesensternwurm mit erstaunlicher Geschwindigkeit unter dem Sand auf seine Opfer zu und versucht, sie zu verschlingen, indem er sich nahe bei ihnen aus dem Sand erhebt und zugreift. Manchmal wartet der große Wurm aber auch einfach unter dem Sand, bis die

Beute direkt über ihm ist, um dann sein Maul zu öffnen und alles, was sich darüber befindet, hineinstürzen zu lassen. Diese Jagdmethode wird besonders von alten Exemplaren praktiziert. Aufgrund ihrer enormen Körpergröße sind sie in der Lage, jedes andere in der Narkramar lebende Tier (bis hin zu den größten Ghaalen) mit einem Mal zu verschlingen.

Die Riesensternwürmer praktizieren eine recht schlangentypische Weise, sich zu paaren. Ein Weibchen sendet, wenn es paarungswillig ist, ein bestimmtes Vibrationsmuster aus, das geschlechtsreife Männchen aus der Umgebung anlockt. Die Männchen winden sich dann um das Weibchen und ringen dabei miteinander um die Möglichkeit, sich mit diesem zu paaren. Ein solches Paarungsritual ist ein beeindruckendes und außerordentlich seltenes Ereignis, das zu beobachten bisher nur wenigen vergönnt war.

Nachdem das Weibchen (üblicherweise von mehreren Männchen) befruchtet wurde, verjagt es die Männchen wieder, um anschließend ausgiebig auf die Jagd nach Nahrung zu gehen. Das Weibchen jagt, bis es sich fast bis zum Platzen vollgefressen hat.

Es folgt nun die Eiablage, für die sich das Weibchen eine Stelle im tiefen Sand sucht und in einer Tiefe von mindestens 10 Metern unter der Oberfläche zunächst die zuvor gejagte Beute wieder hervorwürgt und dann bis zu mehrere hundert etwa kindskopfgröße Eier hineinlegt. Die Kadaver dienen dem Nachwuchs – wie auch die schwächeren Gelegegeschwister – in den ersten Wochen als Nahrung.

Wenn die jungen Riesensternwürmer das erste Mal an die Oberfläche kommen, haben sie schon eine Länge von ca. einem Schritt. Die jungen Würmer haben, im Gegensatz zu den älteren, noch eine Menge Fressfeinde. Dort, wo die Gelege erstmals die Oberfläche erreicht, findet sich schon bald alles ein, was in der Narkramar an Raubtieren lebt, um sich an den noch hilflosen Jungtieren zu laben. Die vielen Hundert Würmer stellen ein wahres Festessen dar, an dem sich auch die Dralquabar beteiligen, wenn sie das nur wenige Tage währende Spektakel rechtzeitig bemerken.

Auch in der Folgezeit ist das Leben der jungen Riesensternwürmer noch gefährlich, nicht zuletzt durch die eigene größere Verwandtschaft.

So kommt es, dass nur sehr wenige der vielen Hundert Tiere eines Geleges die Geschlechtsreife erreichen und selbst zu "Erhabenen" werden.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Die *Dralquabar* der westlichen Narkramar verehren die Riesensternwürmer als "Erhabene" und verehren sie als Inkarnation der Wüste selbst. In ihrer Glaubenswelt haben sie einen götterartigen Status und stehen über allen anderen Geistern und Wesenheiten. Ihre Zauberer kennen bestimmte Rituale, um die Narkramar-Würmer von Angriffen auf ihre Karawanen abzuhalten.

❖ Wer unter den Nomaden besonders geschickt und wagemutig ist, beherrscht die Kunst, diese Riesen als **Reittiere** zu nutzen. Hierfür erklettert er den Wurm und hängt zwei an Seilen befestigte Haken an dessen Schuppen. Wenn der Reiter nun am Seil zieht und die Schuppen auf diese Weise hochzieht, dreht der Wurm die entsprechende Seite nach oben, um keinen Sand an die ungeschützte Stelle kommen zu lassen. So lässt sich der Wurm lenken und es wird verhindert, dass er im Sand abtaucht.

❖ Die Bewohner der *Eshbathi* meiden Gebiete, in denen häufig Riesensternwürmer gesichtet werden. Angriffe von Würmern auf eine Stadt im tiefen Westen sind zwar selten, kommen aber doch hin und wieder vor. Wird die Annäherung rechtzeitig bemerkt, ver-



sucht man, das Tier durch das Erzeugen von Vibrationen in einiger Entfernung von der Stadt abzulenken. Hierfür gibt es in den Eshbathi der westlichen Narkramar besondere arcanomechanische Geräte, die gewaltige Steinquader auf den Wüstenboden schlagen lassen.

❁ Nur wenige Gelehrte des Imperiums ahnen etwas von der Existenz dieser Tiere. Diejenigen, die von ihnen wissen, haben jedoch die Theorie aufgestellt, dass es sich bei ihnen um Nachfahren von riesigen Seeschlangen handelt, die sich beim Austrocknen der Narkramar an die neue Umgebung anpassen konnten.

Werte eines mittelgroßen Narkramar-Wurms

Verbreitung: sandige Gebiete in der Narkramar

Größe: 200 Schritt Körperlänge

Gewicht: 350 Quader

MU 30 **IN** 13 **KO** 48

Biss: **AT** 10 **TP** 2W20+20 **DK** NSP

Zerquetschen: **AT** 6 **TP** 1W20+20 **DK** HN

PA 3 **INI** 1W6+5 **RS** 20 **WS** 34

LE 800 **AU** 3000 **GS** 12 **MR** 14/30 **GW** 20 **LO** 0 (max. 10)

Tragkraft: 50 Quader

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +19, Angriff

Beute: Nahrung (50.000 Rationen, salzig), Schuppen (500 Au), Zähne (50 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Immunität (Gift, Krankheiten), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Hinterhalt (14), Niederwerfen (14; Biss, Zerquetschen), Talent Sinnschärfe (14; 3/13/13), Trampeln (16), Überrennen (10; Zerquetschen)

Werte eines jungen Wimmelwurms

Verbreitung: sandige Gebiete in der Narkramar

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 60 Stein

MU 12 **IN** 12 **KO** 13

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **DK** HN

PA 5 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** 7

LE 23 **AU** 35 **GS** 10 **MR** 14/10 **GW** 5

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +19, Angriff

Beute: Nahrung (10 Rationen, salzig), Schuppen (5 Ag), Zähne (1 Pk)

Attribute: Dunkelsicht, Resistenz (Gift, Krankheiten), Rudeltier (9)

Fertigkeiten: Hinterhalt (3)

Kampfweise: Der Narkramar-Wurm greift an, indem er sich mit seinem Vorderteil vor dem Gegner aufrichtet und mit seinem Maul auf diesen hinabstößt. Dabei versucht er, seinen normalerweise deutlich kleineren Gegner zu verschlingen (wofür er zunächst eine erfolgreiche Biss-Attacke benötigt). Gelingt ihm dies, besteht für das Opfer nur noch die Möglichkeit, sich durch die dicke Außenhaut und den Schuppenpanzer des Wurms eine Fluchtöffnung zu schlagen (RS wie gehabt, mindestens 50 SP werden benötigt), bevor die Verdauungssäfte den Verschlungenen langsam und qualvoll zersetzen (1W6-1 TP/KR, RS-1 jede dritte KR).

Der Nebelschleicher oder Chamäleon-Raubechse

Tief in den feuchten Dschungeln des südlichen Myranor hausen die schrecklichen Nebelschleicher, die auch als Chamäleon-Raubechsen bekannt sind. Besonders häufig kann man sie im Nebelwald antreffen, aber auch in angrenzenden Gebieten sind sie eine Gefahr. Die Tiere erreichen eine Größe von

etwa anderthalb Schritt und gehören zu den gefährlichsten Räubern der dichten Wälder. Selbst die aggressiven Pardir fürchten sie und machen Jagd auf die Bestien, wo sie nur können.

Der Nebelschleicher besitzt wie alle Echsen eine feste Schuppenhaut. Bei ihm zeichnet sie sich jedoch durch eine beeindruckende

Eigenschaft aus: Ähnlich dem Chamäleon passen sich die Schuppen in ihrer Farbe der Umgebung an und tarnen die Raubechse. Dadurch sind jagende Nebelschleicher kaum zu entdecken und werden meist erst gesehen, wenn es zu spät ist. Die Bestien springen ihr Opfer aus dem Hinterhalt an und versuchen es zu Fall zu bringen. Mit ihren kräftigen, klauenbewehrten Laufbeinen halten sie es hernach am Boden und reißen es bei lebendigem Leib auseinander. Ihre unterentwickelten Vorderbeine kommen dabei nur selten zum Einsatz.

Selbst ohne ihre Tarnfähigkeit sind Nebelschleicher gefährliche Jäger: Sie können aus dem Stand mehr als das Dreifache ihrer Körpergröße in die Höhe springen und so von Ast zu Ast gelangen. Dadurch bringt selbst die Flucht in die Baumkronen keine Sicherheit vor ihnen. Noch dazu jagen sie stets in Rudeln von mehreren Tieren. Sie kreisen ihre Opfer ein und belauern sie mitunter tagelang, bevor sie über sie herfallen. Nebelschleicher sind ausdauernde, schnelle Läufer, die einem fliehenden Opfer über große Distanzen nachjagen.

Trotz der großen Gefahr, in die man sich damit begibt, wird immer wieder Jagd auf sie gemacht. Das geschieht zum Einen, um die Population niedrig zu halten und die Siedlungen in den Dschungelwäldern vor ihnen zu schützen. Zum Anderen jagt man sie wegen ihrer Haut, die ihre tarnenden Eigenschaften auch nach dem Tod behält. Vor allem bei Spionen und Einbrechern sind die seltenen Kleidungsstücke aus dem Material hoch begehrt. Nebelschleicher häuten sich etwa alle zwei Jahre. In diesem Zeitraum sind sie am verletzlichsten, denn die neue Haut entwickelt erst nach etwa drei Wochen ihre tarnenden Eigenschaften.



Werte des Nebelschleichers

Verbreitung: der gesamte Dschungelgürtel, besonders im Nebelwald

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 60 Stein

MU 16	IN 12	GE 15	KO 12	KK 13
Biss:	AT 12	TP 2W6+4	DK H	
Klauen:	AT 14	TP 1W6+2	DK HN	
Sprungtritt:	AT 17	TP 1W6+6	DK SP	
PA 13	INI 1W6+16	RS 2	WS 8	
LE 45	AU 120	GS 12	MR 3	GW 15

Anzahl: 1W6+2
Größenkategorie: normal
Jagd: +18, Angriff

Beute: Leder* (20 Au), Krallen (1 Au), Nahrung (15 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht

Fertigkeiten: Anspringen (4; Sprungtritt), Hinterhalt (10), Talent Sich Verstecken (21; 16/12/15), Talent Sinnenschärfe (8; 5/12/12), Verbeißen (4; Biss)

*Rüstungen aus diesem Material geben dem Träger 5 Punkte Erleichterung auf Sich Verstecken-Proben in bewaldetem Gebiet, sowie 2 Punkte Erleichterung in allen anderen Umgebungen.

Kampfweise: Nebelschleicher stürzen sich aus dem Hinterhalt im Rudel auf ihr Opfer. Mit ihrer ersten Attacke versuchen sie es zu Fall zu bringen, um es dann zu zerreißen. Gelingt das nicht, verlassen sie sich vor allem auf ihre kräftigen Laufbeine, mit denen sie springend gegen ihr Opfer treten, um es doch noch niederzuwerfen.

Der Oasenskorpion

Eines der für unerfahrene Wanderer gefährlichsten Tiere der Narkramar ist der Oasenskorpion, bei dem es sich um einen etwa 6 Schritt langen Skorpion mit todbringenden Scheren und einem gifttriefenden Stachel handelt. Das Tier lebt nicht etwa, wie sein Name vermuten lässt, inmitten von Oasen, sondern in der lebensfeindlichen und vegetationslosen Wüste. Seinen Namen hat er daher, dass er durch ihm innewohnende starke Illusionsmagie in der Lage ist, Trugbilder zu schaffen, die in der flimmernden Wüstenhitze wie lebensspendende Oasen aussehen. Hierdurch lockt der Skorpion seine Beute an, zu der dank seiner Größe und seines starken Giftes auch Menschen und andere Kulturschaffende gezählt werden müssen.



Sobald der Oasenskorpion Erschütterungen des Bodens spürt, was ihm auf eine Entfernung von bis zu einer Meile möglich ist, gräbt er sich im Boden ein und aktiviert seine Magie, die nun durstige Tiere oder auch Reisende anzulocken vermag. Doch statt dringend benötigtes Wasser oder köstliche Früchte finden die meisten hier nur den Tod.

Woher die Magiebegabung des Oasenskorpions stammt ist nicht bekannt, obwohl sich während der imperialen Herrschaft über die Narkramar manche Optimaten mit den bemerkenswerten Tieren befassten. Dabei fand man jedoch heraus, dass besonders große und alte Exemplare einen stecknadelkopfgroßen Stein in ihrem Kopf tragen, ganz ähnlich dem Karfunkel der Drachen, wenn auch von deutlich geringerer magischer Macht.

Daher wurden auch schon Vermutungen angestellt, es könne sich bei den Oasenskorpionen um die degenerierten Abkömmlinge einer alten insektoiden Rasse handeln – oder aber das Ergebnis der Experimente solcher Völker. Von großem Interesse ist hierbei die von den Dralquabar überlieferte Geschichte, dass es tief im Westen der Narkramar sogar noch größere und höchst gerissene Vertreter der Art gäbe, die bis zu 20 Schritt lang werden könnten – Erzählungen, die im Imperium bisher nicht bestätigt werden konnten, da man über die Region kaum gesicherte Berichte besitzt.

um bisher nicht bestätigt werden konnten, da man über die Region kaum gesicherte Berichte besitzt.



Werte des Oasenskorpions

Verbreitung: die Wüste Narkramar

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 480 Stein

MU 16 **IN** 14 **KO** 22

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+6 **DK** H

Scheren: **AT** 17 **TP** 1W6+6 **DK** HN

Stachel: **AT** 14 **TP** 1W6+3 (+Gift) **DK** NSP

PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 5 **WS** 12

LE 95 **AU** 120 **AE** 36 **GS** 9 **MR** 10/18 **GW** 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +17, Angriff

Beute: Gift (3 Au), „Karfunkel“ (1 Au), Panzer (2 Au)

Attribute: Gift (Lähmung 4, Schaden 1), Nachtsicht, Resistenz (Gift)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Stachel), Hinterhalt (8), Niederwerfen (4; Scheren), Umschlingen (12; Scheren), Zauber: Vollsensorisches Trugbild [Oase] (6; 16/16/8; Zauberdauer 1 SR, Zone mit 45 Schritt Durchmesser, Reichweite 49 Schritt, Wirkungsdauer 1 SR, Kosten 15 AsP; Wirkung: es entsteht die vollständige Illusion einer Oase)

Kampfweise: Der Oasenskorpion gräbt sich vor dem Anlocken des Opfers im Boden ein und schnellst aus diesem erst überraschend hervor, wenn die Beute sich in nächster Nähe befindet und die Illusion als solche erkennen kann. Dann greift er zunächst ein Opfer nach dem anderen an und versucht sie mit seinem Giftstachel zu lähmen, um sie anschließend in seine naheliegende Höhle zu zerren und dort langsam zu verspeisen oder als Futter für seine Jungtiere aufzubewahren.

Der Ortur

Eine wichtige der vielen Großinsekten-Arten der Narkramar ist der Goldband-Ortur, ein in der Draufsicht fast quadratisch wirkender Käfer, der seinen Namen von den breiten, goldenen Querstreifen auf dem dunkelbraunen Rückenpanzer hat. Der Kopf ist hingegen schwarz und spielt fast ins Violette. Die Beine des Käfers sind ausgesprochen kräftig und können je nach Notwendigkeit unter dem Panzer verschwinden, so dass die Tiere mal nur einen, dann aber drei Spann hoch aufragen können. Orturen haben noch rudimentäre Flügel, die aber bei ausgewachsenen Tieren völlig unter dem dann festen Panzer verschwinden. Die Vorderbeine der männlichen Tiere sind mit Greifhaken versehen, so dass sie damit ihre Hauptnahrungsquelle Aas bewegen können. Dabei haben sie eine Methode entwickelt, die regelrechte planerische Fähigkeiten suggeriert: Um größere Beute – bis zu einem halben Quader schwer – zu transportieren, rücken ein halbes Dutzend Tiere zusammen, und zwei oder drei weitere packen den Kadaver und ziehen ihn auf die so entstandene Plattform. Die Orturen bringen ihre Beute dann zu feuchtem Boden, wo sie das verrottende Aas anschließend verscharren. Dort wachsen ihre Larven heran, die beim Verlassen ihres Brutplatzes etwa faustgroß sind.

Üblicherweise leben die Käfer in Gruppen von maximal einem Dutzend Tieren, und auch ihre Transportstrategie sieht keine größeren 'Ladeflächen' vor. Begabte Insektenlenker können jedoch – so heißt es – bis zu 30 Tiere mehrere Stunden lang kontrollieren und zu gemeinsamem Tun veranlassen. Eine solche Karawane kann bis zu zwei Quader Gewicht transportieren und sich dabei noch in zügi-



gem Schrittempo vorwärtsbewegen. Der Insektenlenker muss aber Vorsicht walten lassen, wenn er die Tiere wieder frei gibt, da sie in den ersten Minuten sehr verwirrt sind und zu erhöhter Aggressivität neigen. Das Fleisch der Tiere ist nicht essbar, und außer dem Panzer, der von Menschen als Schild oder Torsorüstung verwendet werden kann, sind keine Verwertungen von Orturen-Körperteilen bekannt.

Werte des Orturen

Verbreitung: die Wüste Narkramar
Größe: 2 Schritt Körperlänge
Gewicht: 60 Stein
MU 10 **IN** 12 **KO** 14 **KK** 28
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **DK** HN
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 5 **WS** 12
LE 45 **AU** 250 **GS** 5 **MR** 10 **GW** 4 **LO** 5 (max. 20)
Tragkraft: 80 Stein
Zugkraft: 200 Stein **Preis:** 100 Au
Ausbildungsformen: Tragtier, Zugtier
Anzahl: 2W6
Größenkategorie: normal
Jagd: +4, Flucht
Beute: Panzer (5 Ag)
Attribute: Dunkelsicht
Fertigkeiten: Verbeißen (4; Biss)
Kampfweise: Als Aasfresser sind Orturen eigentlich gewohnt, Kämpfen aus dem Wege zu gehen und zuerst einmal die Stärkeren ans Futter zu lassen. Aber wenn sie entweder beim Abtransportieren der Beute überrascht werden oder ihre Brut verteidigen, entwickeln sie eine Verbissenheit, die durchaus der von Raubtieren entspricht. Vor allem zeigen sie dann eine Gruppentaktik, die vor allem Zweibeinern gefährlich werden kann: In Gruppen von drei bis vier Tieren versuchen sie, den Gegner stolpern zu lassen oder zu Boden zu stoßen, wo sie ihn dann gemeinsam mit ihren Beißwerkzeugen angreifen. Angeschlagene Tiere ziehen sich zurück, wenn ihre LeP unter 10 gefallen sind.

Der Panzerkopf

Der bis zu vier Schritt lange Panzerkopf ist ein gefräßiges und verschlagenes Wesen, ein Allesfresser, der auf der Suche nach Nahrung zur wahren Landplage werden kann. Sein Name rührt von einem schnabelförmigen Knochenpanzer her, der wie ein Helm das vieräugige Haupt des Monstrums umgibt, ihm aber auch beim Graben nach Beute von Nutzen ist. Jedes der scharfen, tag- wie nachtsichtigen Augen kann unabhängig von den drei anderen bewegt werden, wodurch der Panzerkopfdrache über ein sehr breites, nach hinten jedoch durch die schützenden Knochen begrenztes Sichtfeld verfügt.

Als niederer Drache besitzt er zwar das heiße Blut und die generelle Unverwundlichkeit seiner Art, sein Verstand und seine drachische Magie sind jedoch nur sehr gering ausgeprägt.

Verbreitung

Panzerköpfe sind nomadische Einzelgänger, denen man – wenn auch eher selten – fast überall auf dem myranischen Festland begegnen kann. Sie bevorzugen gemäßigte Breiten mit reichem Nahrungsangebot, wo sie sich satt und träge fressen können. Wenn sie jedoch von Jägern zu Gejagten werden, weichen sie notfalls bis tief unter die Erde oder in Regionen mit extremen klimatischen Bedingungen aus, wo sie mehrere Nonen oder gar Oktale Hunger, Hitze oder Kälte trotzen können, bis die Fressgier sie schließlich wieder hervortreibt.

Lebensweise

Im Gegensatz zu höheren Drachenarten stehen die Panzerköpfe nur sehr knapp über den gewöhnlichen Tieren. Sie werden in hohem Maße von ihren Trieben – Hunger, Durst, Paarungstrieb und generellem Überlebensinstinkt – beherrscht. Einzig ein regelmäßiges Schlafbedürfnis scheint ihnen zu fehlen, so dass sie mit nur kurzen Erholungspausen notfalls Tag und Nacht jagen oder auf ihren Wanderungen große Strecken zurücklegen können.

Panzerkopfdrahen sind in hohem Maße widerstandsfähig gegenüber Giften und Krankheiten, was mit dazu beiträgt, dass sie bei der Nahrungssuche nicht wählerisch sind. Zwar schlagen sie – wohl aus schierer Lust am Jagen und Erlegen – bevorzugt frische, warmblütige Beute, verschmähen aber keineswegs Aas oder gar pflanzliche Nahrung, um ihren Hunger zu stillen.

Diese Drachenart hortet weder Edelmetall noch Juwelen. Bleiben Panzerköpfe allerdings für längere Zeit an einem Ort, fangen sie oft damit an, verstreute Nahrungsverstecke aus verrottendem Fleisch und Knochen anzulegen, selbst wenn der Wildbestand solche Vorräte überflüssig erscheinen lässt. Solche 'sesshaft' gewordenen Räuber verlegen sich gern von der Pirsch auf den Hinterhalt und sind sogar in der Lage, primitive Fallen zu stellen – das einzige Anzeichen ihrer Intelligenz. Sie heben getarnte Gruben aus oder legen sich an Moorlöchern und Treibsandgebieten auf die Lauer, nutzen Köder oder verbergen sich wie Krokodile in tiefen Wasserstellen.

Ihre Magie ist ebenso wie ihr Verstand nur gering ausgeprägt. Die drachische Gedankensprache etwa ist bei dieser Art so weit verkümmert, dass sie nurmehr zur Übermittlung starker, akuter Bedürfnisse, nicht aber zu echter Zwiesprache dient. Panzerkopfdrahen signalisieren Artgenossen auf diese Weise Paarungsbereitschaft oder Rivalen die Absicht, ihre Fressgründe mit Zähnen und Klauen zu verteidigen – nicht selten beides zur gleichen Zeit. Einige Exemplare haben gelernt, dass das telepathische Aussenden ihrer eigenen unbändigen Fressgier Fluchttiere wie ein Furchtzauber aufscheuchen oder im Gegenteil in Schreckstarre versetzen kann, und sie setzen diese Fähigkeit sehr gezielt ein. Sie können kein Feuer speien, doch ihr heißer Atem stinkt so fürchterlich nach Fäulnis, dass es mancherorts unter Großwildjägern scherzhaft heißt, ein flammendes Inferno sei ihm jederzeit vorzuziehen.

Die natürliche Lebenserwartung dieser Kreaturen liegt bei etwa 90 Jahren, wobei sich erst in den letzten Oktalen merklicher, dafür rasch voranschreitender Verfall einstellt. Altersschwache Panzerkopfdrahen verwenden meist still in ihren Verstecken und sind nur noch für jene gefährlich, die sie dort unbeabsichtigt und unvorbereitet aufstöbern. Einige Panzerköpfe deuten die sie überkommene Schwäche allerdings schlicht als Nahrungsmangel und werden so kurz vor ihrem Tod noch einmal eine echte Bedrohung, da sie sich ohne jede Vorsicht und Finesse blindwütig auf alles stürzen, was kleiner ist als sie selbst.



Im Spiegel der Kulturen

❖ Panzerköpfe werden als gierige Räuber von nahezu allen Kulturen vertrieben oder erlegt, wann immer sie Herden oder deren Hirten bedrohen. Das gewöhnliche Volk fürchtet sie, zumal ihnen mit einfachen Mitteln schwer beizukommen ist. Unter „professionellen“ **Monsterjägern** hingegen gelten sie eher als Trophäe für Unerfahrene und Möchtegern-Helden, die sich stolz Drachentöter nennen, ohne je einen *wahren* Drachen gesehen zu haben. Letztere empfinden es als Beleidigung, mit diesen tierhaften Kreaturen überhaupt in Verbindung gebracht zu werden.

❖ In einigen **Shinoqi-Legenden** kommt der Panzerkopfdrahe als „der Übereifrige“ und „der Gierige“ vor, der einerseits die shinoqi-schen Eigenschaften der Robustheit und der hohen Nahrungsverträglichkeit verkörpert, daraus allerdings nicht die richtigen Lehren der Bedächtigkeit und Zufriedenheit zieht, sondern ruheloser Sklave seiner niederen Bedürfnisse bleibt. Ironischerweise gelten das Fleisch und vor allem das Fett des Panzerkopfdrahen den Shinoqi darüber hinaus als besondere Delikatesse.

❖ Aus dem robusten Schädel des Panzerkopfdrahen fertigen einige archaische Kulturen **Unterarmschilde** und **Schulterpanzer**.

❖ Die **Draydal** verwenden die Schädel bisweilen als Feldzeichen oder Ritualkomponenten. Mehrere versklavte, zu Blutghulen erhobene Panzerkopfdrahen bewachen angeblich Kultstätten und Minen des Schädelgottes.

❖ Eine besonders eigensinnige Beziehung zwischen Kulturschaffenden und Drache findet sich in **Afradane** im zentralen Imperium. Hier sind die Bewohner der Stadt schon vor etlichen Oktalen eine ganz spezielle Verbindung mit einem Panzerkopfdrahen eingegangen, von der beiderlei Seiten gleichermaßen profitieren: In einer großen, eigens für diesen Zweck ausgehobenen Lehmkuhle außerhalb der Stadtmauer wird sämtlicher verrottender Abfall der Siedlung abgeladen, um dann von dem gefräßigen Ungetüm ungerührt verschlungen zu werden. Die Straßen sind seitdem bedeutend sauberer geworden und auch Krankheiten suchen die Bewohner nicht

mehr so häufig heim wie früher. Dennoch misstrauen einige Bürger der Situation, denn was passiert wenn der Panzerkopf einmal mehr Hunger hat als mit dem Abfall der Stadt gedeckt werden kann?

Werte des Panzerkopfdrahen

Verbreitung: das ganze myranische Festland, vor allem in gemäßigten Breiten

Größe: 4 Schritt Körperlänge

Gewicht: 1 Quader

MU 13	IN 18	KO 18		
Biss:	AT 10	TP 2W6+4	DK H	
Klauen:	AT 14	TP 1W6+4	DK HN	
Schwanzschlag:	AT 12	TP 1W6+2	DK NS	
PA 8	INI 1W6+11	RS 5	WS 9	
LE 55	AU 75	AE 25	GS 8	MR 8/12 GW 12

Jagd: +9, Angriff

Beute: Fett (5 Ag), Leder (2 Au), Nahrung (250 Rationen), Schädel (5 Au)

Attribute: Heißblut (1), Krankheitsüberträger (Schlachtfeldfieber), Nachtsicht, Resistenz (Feuer)

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Talent Fallen stellen (4; 4/11/17), Talent Sinienscharfe (15; 4/18/18), Umreißen (2; Schwanzschlag), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Aggression (9; 4/18/10; Transfer)

Kampfweise: Panzerkopfdrahen bevorzugen den Angriff aus dem Hinterhalt oder der Dunkelheit. Einige bereiten den eigentlichen Angriff mit dem telepathischen Aussenden starker Emotionen wie Hass oder Fressgier vor, um ihre Opfer zu verunsichern.

Im Kampf beißen und hacken sie nach ihrer Beute und schlagen mit den scharfen Grabklauen und dem Schwanz um sich. Ihre Schuppenhaut und der Knochenpanzer am Kopf schützen sie dabei vor physischen Angriffen. Verlieren sie mehr als die Hälfte ihrer LeP, suchen sie ihr Heil in der Flucht.

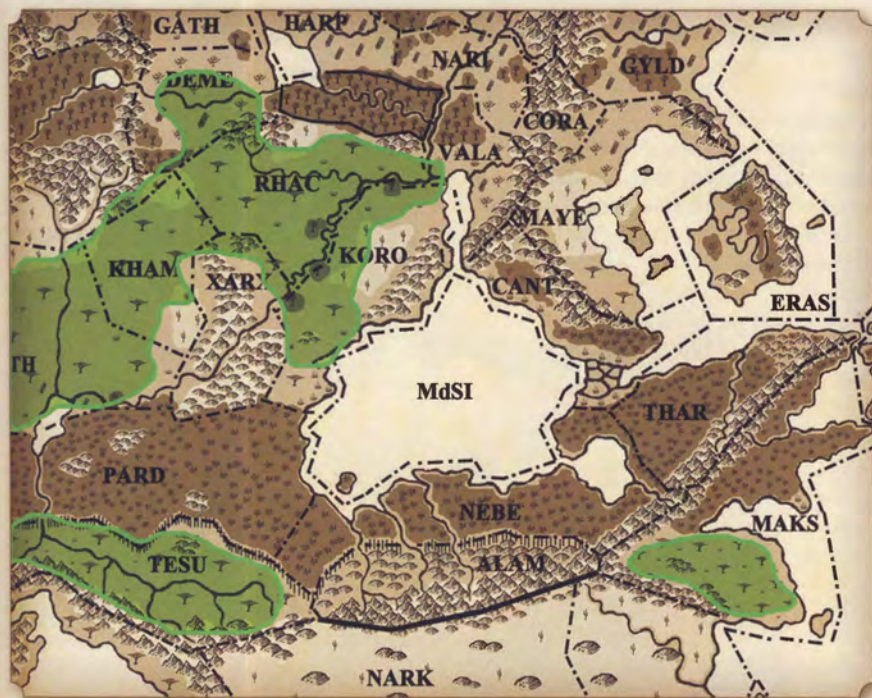


Der Panzerläufer

Der etwa drei Schritt große Panzerläufer ist ein mächtiger Bewohner der Savannen und Ebenen, der dank seiner schier undurchdringlichen, steinharten Haut kaum eine Gefahr zu fürchten hat. Vielmehr ist der flugunfähige Vogel durch seinen scharfen Schnabel und seine Schwanzkeule selbst eine Bedrohung für einzelne Reisende und kleine Gruppen, die sich durch sein Revier bewegen.

Verbreitung

Der Panzerläufer kommt in praktisch allen Savannen und Steppen des westlichen Myranors vor, wobei er meist weitläufige und dünn von Menschen und anderen Völkern besiedelte Gebiete bevorzugt. Besondere Verbreitung genießt er in der Khamuri-Savanne und in Anthalia, wo man auch große Herden von Panzerläufern beobachten kann. Aber auch in Rhacornos, Te'Sumurru und Koromanthia trifft man immer wieder auf vereinzelt Panzerläufer und selbst in kälteren Gebieten wie Kentorikan kann man die Vögel im Sommer beobachten.



Lebensweise

Männliche Panzerläufer leben meist als Einzelgänger und durchstreifen ein großes Gebiet, dass sie als ihr Revier betrachten. Weibliche Tiere hingegen schließen sich während der Paarungszeit im Frühjahr zu kleinen Gruppen zusammen, um gemeinsam ihre Eier auszubrüten und ihre Küken aufzuziehen. Die männlichen Panzerläufer nehmen zu dieser Zeit große Mühen auf sich, um möglichst viele Weibchen in ihr Gebiet zu locken und sie greifen jeden potentiellen Konkurrenten – seien es andere balzende Panzerläufer, gefährliche Raubtiere oder auch eine Heldengruppe – erbarmungslos an.

Außerhalb dieser Paarungszeit sind Panzerläufer eher friedfertige Gesellen, sofern man sie nicht reizt. Sie ziehen bei Tage bedächtig durch die Savanne und graben mit ihren starken Schnäbeln nach kleineren Säugetieren oder Echsen. Sie schrecken jedoch auch nicht davor zurück, in Dörfer einzudringen und eingepferchte Tiere zu reißen. Dabei stört sie ein Hagel an Wurfspießen und Pfeilen kaum, da diese ihre

Haut nur schwer zu durchdringen vermögen. Manche Abenteurer haben sich darauf spezialisiert, solchen Siedlungen zur Hilfe zu eilen und Jagd auf die nur schwer zu tötenden Vögel zu machen.

Während Panzerläufer meist majestätisch durch die Ebenen streifen, als würden sie jedem zeigen wollen, dass sie kaum etwas zu fürchten haben, so können sie ihrem Namen doch auch alle Ehre machen, wenn sie in Zorn geraten. Dann rennt ein Panzerläufer doppelt so schnell wie ein Mensch und gibt nicht eher Ruhe, bis er die Quelle seiner Wut erreicht und zerhackt hat. Dabei muss das arme Opfer, dass unwissentlich das Revier eines balzenden Panzerläufers betreten hat, noch nicht mal etwas von seinem Schicksal ahnen, wenn er das leichte Beben des Bodens vernimmt. Denn der Panzerläufer hat hervorragende Augen und kann außerdem den Geruch fremder Wesen bis auf zwei Meilen Entfernung wahrnehmen.

Im Spiegel der Kulturen

Die Leonir aus Rhacornos meiden die großen Vögel, wo es ihnen nur möglich ist, da sie in der Vergangenheit oft genug die Sinnlosigkeit eines Angriffs erfahren haben. Nur balzende Männchen vertreiben sie aus den Weidegebieten ihrer Blutbüffelherden. Einzelne Mhoranasch aus der Khamuri-Savanne hingegen machen immer wieder Jagd auf die Panzerläufer, auch wenn ein Großteil der Versuche fehlschlägt. Die Schwanzkeule ist jedoch eine so hoch angesehene Trophäe, dass immer wieder Angriffe unternommen werden.

Die Menschen Anthalias haben schon vor Jahrhunderten begonnen, einzelne Weibchen einzufangen und als Reittiere abzurichten. Ihr Erfolg dabei ist umso bemerkenswerter, da alle Versuche der Domestizierung durch andere Völker bisher fehlschlügen. Die Anthalier schätzen die Tiere nicht nur aufgrund ihrer Zähigkeit, sondern vor allem auch wegen des Hasses auf alles Draydalische, der den Panzerläufern scheinbar im Blut liegt.

Die Shinoqi haben von den Panzerläufern keine Gefahr zu befürchten, da die bedächtigen Echsenwesen von den Vögeln selbst in ihrer Paarungszeit nicht als Bedrohung wahrgenommen werden. Einige Sippen der Shinoqi verehren die Panzervögel sogar als Verkörperung des Schutzes der Sippe und sie berichten von einem fast 6 Schritt großen Exemplar, das in ihren Sagen eine große Rolle spielt.

Die kopfgroßen Eier der Panzerläufer sind im Imperium als Delikatesse beliebt, weshalb sich immer wieder Abenteurer in der Brutzeit in die Savannen vorwagen. Viele der unglückseligen Sammler schaffen es nicht wieder zurück in ihre Heimat, da die Panzerläufer noch eine Woche lang den Geruch ihres geraubten Geleges wahrnehmen können und nicht eher ruhen, bis sie die Räuber zur Strecke gebracht haben.

In Daranel im ehemaligen Horasiat Koromanthia haben sich einige Plattner und Waffenschmiede darauf spezialisiert, Panzerläufer-Körperteile zu Rüstungen und Waffen zu verarbeiten. Die nötigen Verfahren dazu sind ihr Berufsgeheimnis, ihre Waren (vor allem Schilde, Arm- und Beinschienen sowie Keulenstäbe) erfreuen sich jedoch immer größerer Beliebtheit und Verbreitung.

Werte des Panzerläufers

Verbreitung: Savannen und Steppen des westlichen Myranors, vor allem in Anthalia und der Khamuri-Savanne

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 180 Stein

MU 14 **IN** 11 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 16

Schnabel: AT 12 **TP** 1W6+3 **DK** NS

Schwanzkeule: AT 8 **TP** 2W6+4 **DK** N

PA 5 **INI** 1W6+7 **RS** 7 **WS** 7

LE 38 **AU** 28 **GS** 10 **MR** 3/7 **GW** 7 **LO** 2 (max. 14)

Tragkraft: 120 Stein

Ausbildungsformen: Reittier

Anzahl: 1 oder 2W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Flucht

Beute: Nahrung (40 Rationen), Panzer (5 Au), Schwanzkeule (5 Au)

Attribute: Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Schwanzkeule), Sturmangriff (4; Schnabel), Talent Sinnenschärfe (18; 2/11/11)

Kampfweise: Wenn ein Panzerläufer einen Feind angreift, setzt er meist zu einem ersten Sturmangriff an, um den Kontrahenten umzurennen. Anschließend begibt er sich in den Nahkampf, wobei er vornehmlich seinen spitzen Schnabel einsetzt und gegen Gegner an den Seiten oder hinter ihm seine Schwanzkeule nutzt. Seine Beine hingegen setzt er nicht im Kampf ein, um das Gleichgewicht auch beim Schwingen der Schwanzkeule zu halten.

Sollte ein Panzerläufer doch einmal einer zu großen Gefahr gegenüberstehen, gräbt er sich meist in den Boden ein (was etwa 10 KR dauert), so dass nur noch Kopf, Hals und die Oberseite des Torsos zu sehen sind. Hierdurch schützt er die etwas empfindlicheren Unterteile seines Körpers vor Angreifern.



Der Pestbringer



Werte des Pestbringers

Verbreitung: Savannen und Vorgebirge zwischen den Bergen von Vinshinya und den Wolkenkämmen; vor allem in Anthalia

Größe: 2,5 Schritt

Gewicht: 20 Stein

MU 8 **IN** 11 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 10

Schnabel: AT 8 **TP** IW6+5 **DK** HN

Tritt: AT 10 **TP** IW6+3 **DK** HN

Stein (aus dem Flug): **FK** 6 **TP** IW6+4

PA 9 **INI** IW6+12 **RS** 1 **WS** 5

LE 20 **AU** 35 **GS** 3/10 **MR** 4 **GW** 5

Anzahl: 5W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +5, Flucht

Beute: keine

Attribute: Fliegendes Wesen, Immunität (Gift, Krankheiten), Krankheitsüberträger (W20: 1-5 Jahresfieber, 6-10 Rascher Wahn, 11-15 Lutas, 16-20 Tollwut), Resistenz (Säure), Rudeltier (5)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (1; Schnabel), Talent Freies Fliegen (6; 8/12/10), Talent Sinnenschärfe (5; 4/11/11)

Kampfweise: Auch wenn sie den direkten Kampf aus schierer Faulheit meist meiden, so sind sie mit ihren langen, kräftigen Beinen durchaus wehrhaft. Bei Nahrungsknappheit haben sie sich zudem noch eine weit raffiniertere Jagdstrategie angeeignet: Mit großen Gesteinsbrocken, wie sie in den felsigen Gebirgen rund um die Steppen zu Hauf zu finden sind, bewerfen sie ihre Opfer aus der Luft und treiben sie so in giftige Säureseen oder glühendheiße Schwefelquellen. Dank ihrer robusten, mit Hornhaut versehenen Stelzenbeine können sie ihre Beute hier nun bequem auf sammeln. Besonders in Te'Sumurru sind Pestbringer für diese aggressive Taktik gefürchtet und mehr als ein verirrter Wanderer landete so bereits in der Todesfalle.

Der Pestbringer gehört mit Abstand zu den abstoßendsten Kreaturen, die von der Natur hervorgebracht wurden. Mit ihrem nackten Kopf und dem dicken, pockigen Schnabel sind sie an Hässlichkeit kaum zu überbieten, insbesondere die Weibchen, die statt dem blauschwarzen Oberkleid der Männchen ein schlammgraues Gefieder besitzen, stellen einen wahrhaft unansehnlichen Anblick dar.

Ursprünglich sind Pestbringer in den offenen Savannenlandschaften von Anthalia beheimatet, als Zugvögel findet man sie aber grundsätzlich in allen semiariden Regionen ganz Myranors, von den Tafelbergen der Vinshina im Norden bis zu den Wolkenkämmen im Süden. Pestbringer leben in großen Kolonien zusammen und verfügen über ein ausgeprägtes Sozialverhalten; sie kooperieren bei der Nahrungsbeschaffung und verfügen zudem über eine strikte Hierarchie. Als Aasfresser gehen Pestbringer für gewöhnlich nicht selbst aktiv auf die Jagd. Stattdessen suchen sie sich ihre Beute vielmehr durch gezielte Beobachtung und Vertreibung anderer Aasfresser, aber auch Räuber. Angesichts der schier Masse und Größe der wild flatternden und schreienden Pestbringerhorde ergreifen selbst ausgewachsene Vulturne schnell die Flucht und überlassen ihnen nur allzu bereitwillig ihre mühsam erbeutete Mahlzeit.



Dies bekommen auch immer öfter die Einwohner der Städte Anthalias zu spüren, in denen sie sich zunehmend zur regelrechten Plage mausern. Angezogen vom Gestank der Straßenabfälle siedeln sich gerade in der Nähe von Elendsviertel am Stadtrand zunehmend Pestbringer an. Ursprünglich noch als lebende "Müllschlucker" begrüßt, haben sich die Vögel nach und nach an die Annehmlichkeiten des Stadtlebens gewöhnt und begonnen, die Straßen unsicher zu machen. So kommt es immer öfter auch zu gefährlichen Übergriffen von Pestbringerschwärmen, und es gibt bereits erste Berichte, dass besonders aggressive Vögel kleine Kinder getötet haben sollen, als diese ihr Wurstbrot partout nicht herausrücken wollten. Und auch Krankheiten werden von den Aasfressern übertragen, so dass selbst ein überstandener Kampf noch manch unerfreuliche Überraschung bereithalten kann.

Der Purpurwurm

Purpurwürmer sind die zaubermäch-
tigsten und wissbegierigsten aller
Drachen, was sie oft in engen
Kontakt zu Optimaten gebracht hat.
Vom breiten Kopf bis zur Spitze des Schwan-
zes misst ein Purpurwurm etwa 15 Schritt. Meist
wird der große, schwere Leib von drei Beinpaaren ge-
tragen, auf denen sie sich am Boden schnell und geschickt
fortbewegen können. In der Luft sind sie weniger gewandt,
trotz des mächtigen Schwingenpaares, das 16 Schritt Spannweite
erreicht. Es wurden jedoch auch bereits Exemplare beobachtet,
denen die Flügel gänzlich fehlten. Purpurwürmer bevorzugen
Horte in den höheren Gebirgen des warmen und heißen My-
ranor. Sie besitzen ein Gespür für den Verlauf von Kraftlini-
en und legen ihren Hort möglichst auf einer solchen Linie
oder noch besser an einem Kreuzungs- oder Schnittpunkt
an. Auch wenn sie keine begnadeten Flieger sind, bewegen sie
auf der Jagd oft recht weit von ihrem Lager fort.
Ihren Namen tragen Purpurwürmer, da ihre Schuppen bei
frisch geschlüpften Exemplaren hellviolett sind, während sie im
Laufe der Jahrhunderte dunkler werden, bis sie endlich nach
dem zweitausendsten Lebensjahr schwarz-purpurn schim-
mern.
Purpurwürmer sind selbst unter den Drachen mit be-
sonderer Zaubermacht gesegnet. Ihr Spezialgebiet ist
die Beherrschung anderer Kreaturen, doch kennen sich viele von
ihnen auch sehr gut mit Hellscherei und Analyse, mit Illusionen
sowie mit der Verwandlung von Lebewesen und unbelebter Materie
aus. Vor allem die zeitweilige Selbstverwandlung in Archäer oder
Optimaten wird immer wieder als Fähigkeit genannt.
Purpurwürmer werden bis zu 3.000 Jahre alt und pflegen gerne den
Kontakt zu hochgebildeten Zauberern, mit denen sie Wissen austau-
schen, aber denen sie auch neue Kenntnisse zum Preis von Sklaven
oder Arcanomechaniken vermitteln. Traditionell bestehen gute Kon-
takte zum Haus Tharamnos: Die purpurne Schlange *Ouroboros* in
dessen Hauswappen soll angeblich einen Purpurwurm darstellen.
Viele Purpurwürmer schätzen magische Artefakte noch mehr als
Gold und Juwelen und sind sehr begierig, entsprechendes Zaubер-
werk für ihren Hort gewinnen, wo sie dann Jahre damit zubringen
können, komplexe Arcanomechaniken unter den verschiedensten
Blickwinkeln zu analysieren.
Das einzige, dem sie noch höheren Wert beimessen, sind anschei-
nend die Karfunkel anderer Drachen, die sie gerne als Bezahlung
für magische Dienste und Informationen annehmen.



Werte des Purpurwurms

Verbreitung: Gebirge Myranors, vornehmlich
in den tropischen und subtropischen Breiten
Größe: 15 Schritt Körperlänge
Gewicht: 9 Quader
MU 23 IN 12 KO 35
Biss: AT 13 TP 4W6+1 DK HN
Klauen: AT 16 TP 2W6+3 DK NS
Schwanzschlag: AT 12 TP 2W6+1 DK NSP
Flammenstrahl: FK 13 RW 4/8/12/16/20 TP 3W6+8
PA 11 INI 1W6+15 RS 8 WS 16
LE 160 AU 150 AE 160 GS 4/12 MR 18 GW 20
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +19, Angriff
Beute: Blut (3 Au), Karfunkel (50 Au), Nahrung (2.000 Rationen, zäh),
Schuppen (10 Au), Zähne (1 Au)
Attribute: Fliegendes Wesen, Heißblut (1), Immunität (Feuer), Schaden-
saura (2, Feuer), Verwundbarkeit (Wasser)
Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Klauen), Talent Freies Fliegen (7; 23/14/30),
Talent Sinnenschärfe (8; 17/12/12), Trampeln (6), Umreißen (5; Schwanz-
schlag), Verbeißen (2; Biss), Zauber: Spontanzauberei II (Zielobjekt), Spon-
tanzauberei III (Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Erz
(6; 23/17/13; Beseelung), E: Humus (9; 23/17/13; Heilung, Kommunikation,
Verwandlung), E: Kraft (25; 23/17/13; Analyse, Antimagie, Illusion, Objekt-
bewegung), E: Begierde (15; 17/12/13; Beseelung, Kontrolle über Gefühle),
E: Erfolg (14; 17/12/13; Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen), E:
Erkenntnis (21; 17/12/13; Beseelung, Kommunikation, Kontrolle von Ge-
fühlen), E: Zauberei (19; 17/12/13; Wahrnehmung, Kommunikation)
Kampfweise: Viele Purpurwürmer scheinen es als Frage des Stolzes zu
betrachten, es dank ihrer magischen Beherrschung gar nicht zu einem
offenen Kampf kommen zu lassen. Sollte dies doch nötig sein, setzen sie ih-
ren extrem heißen Feueratem ein und spucken mit Vorliebe auch gezielte
Flammenstrahlen auf ihre Opfer. Nur ungern benutzen sie ihren mächtigen
Körper mit seinen vielen natürlichen Waffen.

Der Rankensklave

Der *Grüne Würger* ist eine unheimliche Rankpflanze, die von Tieren, Menschen und anderen Kreaturen regelrecht Besitz ergreifen kann. Die von seinen Blättern überwucherten Geschöpfe sind dem Tode nahe und werden nur noch von der Pflanze selbst am Leben erhalten – auch wenn dies eher dem vernunftlosen Dasein von wandelnden Leichnamen ähnelt. Daher werden die von ihm beherrschten Wesen auch als Rankensklaven bezeichnet.

Verbreitung

In manchen Wäldern und Sümpfen des Imperiums und seiner Nachbarländer, vor allem aber im verwunschenen Wald von Amaunath, gedeiht der Grüne Würger. Im Grunde kann man ihn überall antreffen, wo es nicht zu heiß oder trocken ist. Selbst kalte Winter mit viel Schnee und Eis kann er überstehen und sprießt im Frühling neu aus. Die Pflanzen sind allerdings "Einzelgänger" und niemals zu mehreren anzutreffen.

Rankensklaven gibt es überall dort, wo es Grüne Würger gibt – je nach ihrer natürlichen Robustheit und Ausdauer können sie sich ein paar hundert Meilen weit entfernen, ehe sie zusammenbrechen und sterben.

Das neue Kleid aus Efeuranken erlaubt es dem Rankensklaven, sich nahezu unbemerkt im Wald zu bewegen: Durch den dichten Blätterbewuchs ist er für das Auge kaum vom Unterholz zu unterscheiden, solange er stillhält. Zugleich verströmen die Ranken einen kräftigen Duft, der den natürlichen Körpergeruch des Opfers völlig überdeckt. So ziehen sie weiter, solange ihre Kraftreserven reichen, denn ein Rankensklave schläft und isst nicht. Irgendwann wird er zusammenbrechen und sterben, der Grüne Würger in seinem Körper aber wächst zu einer größeren, bodendeckenden Pflanze heran, die neue Blüten und dann Beeren produziert.

Um die Ausbreitung des Grünen Würgers einzudämmen, hilft nur, die Kadaver getöteter Rankensklaven und auch ganze Sträucher mit Feuer zu vernichten. Die Heilung einmal befallener Kreaturen ist äußerst schwierig und nur Zauberei auf Basis der Quelle Humus verspricht guten Erfolg. Auf profanem Wege hingegen muss schon ein äußerst erfahrener Heilkundiger zur Verfügung stehen, um dem armen Opfer zu helfen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Im Imperium ist die Gefahr, die vom Grünen Würger ausgeht, weitgehend unbekannt. Zwar gibt es an den unterschiedlichsten Orten einzelne Erzählungen von Begegnungen mit einem efeuüberwucherten Bären, Keiler oder auch Wanderer; doch bislang hat niemand einen Zusammenhang zwischen diesen "Jägermärchen" hergestellt. Die meisten imperialen Anekdoten sind sehr irreführend: So warnt man in manchen Provinzen Faulpelze davor, dass müde Leute, die sich neben gewöhnlichem Efeu zur Ruhe legten, schnell von der Pflanze überwuchert würden.

❖ Wald-Amaunir, aber auch manche Schneepardir und Wolfalben, wissen oftmals von den "Wanderbüschen" und meiden sie nach Kräften. Auch bei ihnen ist die Verbindung zum Grünen Würger kaum bekannt, da die meisten als Fleischfresser wenig Forscherdrang bezüglich seltener Pflanzen aufweisen.

❖ Die Sphingiaden des Waldes von Amaunath kennen den Grünen Würger gut und verstehen es, aus ihm verschiedene Gifte herzustellen – sowohl ein lähmendes wie ein tödliches.

❖ Von allen Spezies besitzen die Satyare die größten Kenntnisse zu diesem Thema: Nach ihren Märchen war es eine boshafte Titanide oder Nymphenkönigin aus dem Wald von Amaunath, die den ersten Grünen Würger erschuf. Sowohl bei den Satuduren wie den Saithyaren soll es einzelne geben, die Genaueres über die Heilung von Rankensklaven wissen. Doch auch bei diesen Zaubernern ist das kein Allgemeinwissen – denn zur Versorgung ihrer Gemeinschaft brauchen sie es nicht: Aus unbekannten Gründen werden Satyare und auch Minotauren nicht von der Infektion betroffen. Möglicherweise hängt dies mit einer besonderen Affinität zu den Feenreichen zusammen.

❖ Die massigen Baramunen erliegen ebenfalls niemals dem Schicksal, zum tumben Rankensklaven zu werden. Bei ihnen scheint es sich jedoch nicht um eine echte Immunität gegen die Sporen des Grünen Würgers zu handeln; stattdessen können sich ihre Körper wahrscheinlich einfach gut genug dagegen zur Wehr setzen.



Lebensweise

Das Schicksal nimmt gewöhnlich seinen Lauf, wenn ein Tier (oder ein unwissender, hungriger Waldläufer) über einen Strauch der efeuähnlichen, rot blühenden Pflanze stolpert oder von dem süßen Duft der brombeerähnlichen, purpurnen Früchte angelockt wird. Wenn ihm nach seinem Mahl auffällt, dass das Gewächs über einem Skelett wuchert, ist es meist schon zu spät. Denn die so verführerisch lockenden Beeren enthalten das Saatgut, das das Opfer zum Zuchtbeet für eine neue Pflanze macht: Vom Bauch her breiten sich feine Ranken aus, die schließlich die Haut durchstoßen und das Opfer völlig überwuchern und einschließen. Zu diesem Zeitpunkt hat es schon längst alle Initiative und alle Vernunft verloren und ist nur noch von dem Streben erfüllt, sich weiter und immer weiter zu bewegen und dabei möglichst noch andere Kreaturen zu infizieren, indem er ihnen offene Wunden zufügt oder sie mit Sporen "besprüht".

Werte des Rankensklaven

Anmerkung: Die folgenden Werte modifizieren die vom Grünen Würger befallene Ursprungscreatur, deren sonstigen Angaben uneingeschränkt weiter gelten.

Verbreitung: Wälder im Imperium, vor allem im Wald von Amaunath

MU +4 **AT** +2 **PA** -2 **WS** +2 **AU** +100

GW +2 **Anzahl:** 1

zusätzliche Attribute: Raserei (3), Schadensaura (1; Sporen)

zusätzliche Fertigkeiten: Hinterhalt (6 oder +3), Talent Sich Verstecken (9 oder +3; MU/IN/GE)

❖ **Sporenbefall und Heilung:** Es gibt drei Infektionsarten, mit denen man selbst zum Rankensklaven werden kann, von deren Art auch die Schwierigkeit der Heilung abhängt:

❖ **Verzehr der Beeren:** Sollten die Beeren gegessen werden, kommt es bei 1-15 auf dem W20 zu einem Befall mit Grünem Würger. Die Heilung ist in so einem Fall auf profane Weise nur bei drei aufeinanderfolgenden gelungenen Proben auf Heilkunde Krankheiten +10 möglich. Entsprechend wirksame Humusmagie hat zwar ebenfalls mit einem entsprechenden Modifikator zu kämpfen, hier muss dafür aber nur eine Probe gelingen.

❖ **Einatmen von Sporen:** Wenn die Sporen eingeatmet werden (was etwa im Kampf mit einem Rankensklaven passiert, wenn man durch seine Schadensaura insgesamt 10 SP hinnehmen muss), kommt es bei 1-10 auf dem W20 zu einer Infektion. Die Heilung ist hier in den ersten drei Tagen nach Befall noch vergleichsweise leicht, hierfür genügt eine Probe auf Heilkunde Krankheiten +3. Sollte die Behandlung erst später erfolgen, gilt das für den Verzehr der Beeren Gesagte.

❖ **Offene Wunden:** Sollte man von einem Rankensklaven eine regeltechnische Wunde erhalten haben, können die Sporen direkt in die Blutbahn übergehen. Hier kommt es pro Wunde bei 1-15 auf dem W20 zum Befall. Dies kann bis zu eine Stunde nach dem Kampf durch eine Probe auf Heilkunde Wunden +5 geheilt werden. Sollte dies nicht geschehen, gilt das beim Verzehr der Beeren Gesagte.

❖ **Kampfweise:** Geschützt vor dem Gesichts- und Geruchssinn anderer Waldbewohner, verharrt der Rankensklave völlig reglos, wenn er das Herannahen einer anderen Kreatur spürt. Wenn diese auf wenige Schritte nahegekommen ist, greift er sie mit einer jähen Attacke an, mit dem Ziel, eine möglichst tiefe Wunde zu reißen.



Durch diesen Angriff wird die Infektion mit dem Efeu übertragen. Sobald der Gegner einmal verletzt wurde, lässt der Rankensklave von ihm ab. Falls er auch nach zwei, drei Angriffen keinen Erfolg hatte, kann der Rankensklave noch die in seinen Lungen angesammelten Sporen in einer großen Wolke aushusten – wer davon einatmet, läuft ebenfalls Gefahr, infiziert zu werden. Rankensklaven haben keinerlei Trieb, sich selbst zu schützen. Zwar versuchen sie, weiterzuziehen, wenn sie ein Opfer infiziert haben, doch gezielten Angriffen haben sie wenig entgegenzusetzen.



Der Reißlurch

Der Reißlurch ist eine ebenso furchtbare wie eigentümliche Kreatur, ist er doch das Ergebnis einer recht seltsamen Metamorphose und selbst sein größter natürlicher Feind.

Die bis zu vier Schritt lange Bestie entwickelt sich aus einer harmlosen Art von Wassermolchen, den grün-purpurn gefleckten *Uccara-Salamandern*, die rund um das Meer der Schwimmenden Inseln heimisch sind. Diese nur bis zu einem halben Schritt großen Kreaturen werden wegen ihres je nach Alter leicht bis hoch giftigen, nichtsdestotrotz schmackhaften Fleisches als kulinarischer 'Gaumen- und Nervenkitzel' vor allem im Horasiat Cantera sehr geschätzt. Zudem findet ihr feuerfestes Leder vielfältige Verwendung. Dass aus den Bejagten jedoch selbst tödliche Jäger zu werden vermögen, ist nahezu unbekannt.

Am scheinbaren natürlichen Ende ihres Lebens nämlich sinken die Uccara-Salamander auf den Grund der von ihnen bewohnten Gewässer herab, wo sie, anstatt zu verwesen, zu wachsen beginnen und sich blau und braun zu verfärben. Am Ende der Verwandlung steht der Reißlurch, ein in jeder Hinsicht giftiges Raubtier mit fürchterlichem Gebiss, kräftigen Beinen, die es – nunmehr als Lungenatmer – sogar bis an Land tragen können, und einer Aggressivität, die von Hunger und Revierverhalten allein kaum erklärt werden kann. Im Wasser ist der Reißlurch ein geschickter und überaus beweglicher Taucher, an Land zwar langsamer, doch durch seinen giftigen Atem selbst auf kurze Distanz noch gefährlich. Oft legt er sich – kaum mehr als Augen und Atemlöcher über der Wasseroberfläche – unter Mangrovenwurzeln, in trübem Uferschlamm oder verborgen zwischen Wasserpflanzen auf die Lauer, um überraschend nach seiner Beute zu schnappen und sie in den Tod zu reißen.

Der Legende nach soll der Reißlurch schon vor Jahrtausenden den Mholuren als Kampf- und Wachtier gedient haben und es darf vermutet werden, dass Stätten mholurischen Wirkens bis heute geradezu von ihnen verseucht sind. Die Jagd auf die Bestien ist einerseits eine Notwendigkeit, um Fischgründe und Strände zu sichern, andererseits ein gefährliches Vergnügen für Trophäenjäger und Glücksritter.



Ironischerweise ernährt sich der Räuber vor allem von Uccara-Salamandern, also seinem eigenen Nachwuchs, und reagiert derart aggressiv selbst auf Artgenossen, dass an eine gewöhnliche Form der Fortpflanzung kaum zu denken ist. Tatsächlich sondern männliche wie weibliche Reißlurche, wenn sie einander begegnen, unter allerlei Drohgebärden eine Art Laich ins Wasser ab, aus deren Verbindung wiederum neue Salamander entstehen.

Der Legende nach soll der Reißlurch schon vor Jahrtausenden den Mholuren als Kampf- und Wachtier gedient haben und es darf vermutet werden, dass Stätten mholurischen Wirkens bis heute geradezu von ihnen verseucht sind. Die Jagd auf die Bestien ist einerseits eine Notwendigkeit, um Fischgründe und Strände zu sichern, andererseits ein gefährliches Vergnügen für Trophäenjäger und Glücksritter.

Werte des Reißlurchs

Verbreitung: sumpfige Gebiete der Subtropen und Tropen, seltener auch der gemäßigten Breiten

Größe: 4 Schritt Körperlänge

Gewicht: 350 Stein

MU 12	IN 10	KO 14	KK 13	
Biss:	AT 12	TP 2W6+2 (+Gift)	DK HN	
Schwanzschlag:	AT 10	TP 1W6+4	DK NS	
Gifthauch:	FK 6	RW 1/2/3/4/-	TP Gift	
PA 5	INI 1W6+12	RS 4	WS 8	
LE 40	AU 50	GS 4/8	MR 3/7	GW 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Gift (3 Au), Leder (1 Au), Schädel (2 Au), Zähne (2 Ag)

Attribute: Amphibisches Wesen, Gift (Schaden 5), Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Talent Schwimmen (7; 14/14/13), Talent Sinienschärfe (6; 3/10/10), Umreißen (4; Schwanzschlag)

Kampfweise: Der Reißlurch greift meist aus dem Hinterhalt an, etwa wenn sich ein potentielles Opfer im halbhohen Wasser an seinem Versteck vorbeibewegt oder zum Wasserholen ans Ufer seines Tümpels kommt. Hierzu wird er schnell zuschnappen und versuchen, seine Beute ins Wasser zu reißen, wo er einen Vorteil im Kampf hat. Seinen Gifthauch setzt er vor allem ein, wenn er mehreren Gegnern gegenübersteht, ebenso wie er mit dem Schwanzschlag versucht, weitere Feinde auf Distanz zu halten.



Der Riese

Die myranischen Riesen sind Überlebende einer untergegangenen Zeit und sollen der Sage zufolge direkt aus der Erde geboren worden sein. Zwar scheint es sich bei den gegenwärtig lebenden Exemplaren nicht um äonenalte Kreaturen, sondern 'nur' um deren Nachfahren zu handeln, doch auch sie entziehen sich mit einer Körperhöhe von acht bis zehn Schritt und einem Gewicht von bis zu zehntausend Stein in vielfacher Hinsicht allen menschlichen Maßstäben. Alles in allem ähneln sie Menschen, doch abgesehen von ihrer Größe sind sie auch weit grobschlächziger gebaut – mit säulenartigen Beinen, einem tonnenförmigen Rumpf, fast bodenlangen Armen und einem runden Kopf mit gewaltigen Augenwülsten und ständig mahlenden Kiefern, vor allem aber der dichten, oftmals zottigen Körperbehaarung erinnern sie viele Naturkundigen eher an gigantische Affen.

Dabei sind Riesen keineswegs dumm. Zwar fehlt ihnen der scharfe Verstand mancher Drachen, doch besitzen sie eine bodenständige Bauernschläue und sind nicht leicht zu übertölpeln. Dazu kommt eine erdverbundene Magie, die ihnen vor allem das Sammeln gewaltiger Kräfte und eine beeindruckende körperliche Regeneration erlaubt.

Verbreitung

Vor Urzeiten haben die Riesen angeblich eine städtische Kultur besessen und in den Jahrtausenden vor Gründung des Imperiums sollen einzelne Riesen auch noch in den Wäldern und Ebenen Myranors anzutreffen gewesen sein. Seit grob 5000 Jahren allerdings findet man sie nur noch in abgelegenen Gebirgszügen und Hochländern im gemäßigten Myranor: Die kalten Zonen vermögen ihren gewaltigen Appetit nicht zu stillen und in den Tropen scheint den meisten das heiße Wetter nicht zu behagen.

Bekannte Riesen

Der zehn Schritt große **Myrlumbur** lebte einst in den Apelioten; doch im Ersten Imperium wurde er mit magischer Macht überwältigt und in Ketten aus Endurium geschlagen; seitdem dient er den Thearchen und hat unter anderem mitgeholfen, die Paläste auf dem Sternenpfiler zu errichten.

In den Hældingarder Hardun-Bergen (die ihrerseits der Leib eines urzeitlichen Felsgiganten sein sollen) lebt die neun Schritt große Riesin **Hardunsdotir** auf dem Gipfel des Glitzerzahns. Die Bürger der Küstenstadt Kaupford betrachtet sie seit über 1000 Jahren als ihre Schützlinge.

Der acht Schritt große **Etzelgur** lebt östlich von Rhesias in den Türmen des Morgens und ist seit vielen Jahrhunderten als imperialer Potentat seines provinzggleichen Territoriums anerkannt.

Sein nördlicher Nachbar im ochobisch-cranarenischen Niemandsland, der stürmische **Svajalur**, ist hingegen eher ungestüm und neigt zu gelegentlichen Überfällen auf abgelegene Gehöfte und Dörfer.

Auf Yil'Araphaar, der Insel der Riesen im Archipel von Talaminas, lebt der neun Schritt große Riese **Lumbudur**, der die meiste Zeit in einem tiefen Schlaf verbringt. Wenn er aber erwacht, dann greift er oft wahllos eine Menschiensiedlung an der Küste an, um seinen Anspruch als Herrscher der ganzen Insel zu bekräftigen.

Orbangur in den Windkämmen hat seinen rechten Arm durch die vergiftete Klinge eines Kämpfers aus Ailish-Merkhaba verloren und hasst seitdem alle Menschen. Oft schleudert er vom Kap Sil'Eripum Felsbrocken in Richtung vorbeifahrender Schiffe oder attackiert Außenposten der Stadt Kerrish-Techum.

Der zurückgezogen lebende **Alkimdur** in den Brillantsteinen wird von mehreren Stämmen der Yachjin als ihr Gott verehrt, angeblich haust er in einer gewaltigen Kristallhöhle voller glitzernder Diamanten.

Der kriegerische **Almansur** in den Stahlzinnen ist vor allem für seine goldene Rüstung aus echten Drachenschuppen sowie seinen Streitkolben aus einem versteinerten Baumstamm bekannt.

Als einziger Riese der Tropen ist der schwermütige **Bambardur** bekannt, der vor allem das Land Alamar durchstreift, aber auch bis zu Tharamans Rippen und nach Te'Sumurru wandern soll.



Bei der sogenannten Waldriesin **Haënya** in dem nach ihr benannten Wald handelt es sich um eine leibhaftige Humus-Gigantin. Mit ihr sollen jedoch nicht weniger als drei verschiedene, je zehn Schritt hohe "echte" Riesen verbunden sein.

Lebensweise

Riesen sind in der heutigen Zeit immer Einzelgänger, die ohne Artgenossen in ihren wahrhaftig riesigen Revieren hausen. Um in ihrer gebirgigen Heimat zu überleben, beanspruchen sie oft ein Gebiet von bis zu 50.000 Rechtheilen, in denen sie keine anderen Wesen mit herzhaftem Appetit dulden – weder Drachen noch größere städtische Ansiedlungen. Allenfalls kleinere Stämme von Jäger und Sammlern und gewöhnliche Raubtiere können sich ein Revier mit einem Riesen teilen, doch dabei sind sie seinen Launen weitgehend ausgeliefert.

Riesen scheinen keinen Wert auf die Gesellschaft von Ihresgleichen zu legen, auch wenn es in den Türmen des Morgens und erst recht im Rückgrat der Welt mitunter auch zu Treffen "benachbarter" Riesen kommen soll, bei denen sie erderschütternde Ringkämpfe austragen, mit dunklen Stimmen schwermütige Lieder singen oder einander auch nur schweigend anstarren – und das mitunter tage- oder nonenlang. Die Optimatin Abassonyndas te Partholon hat berechnet, dass selbst die großen Mengen Fleisch, Blätterwerk und Obst, die ein Riese im Laufe eines Jahres verschlingt, nicht ausreichen können, den viele

Quader schweren Leib bei Kräften zu halten. Wahrscheinlich können sie einen Teil der nötigen Lebenskraft direkt aus der Natur entnehmen, etwa indem sie längere Zeit auf Kraftlinien oder gar an deren Kreuzungspunkten verharren.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Die herrschenden Optimaten des Imperiums betrachten sich als sogar den Riesen überlegen, schon weil ihr Verständnis der Magie größer ist. In der Praxis erkennen sie sie aber durchaus als ebenbürtig an und verleihen ihnen imperiale Titel.

❖ Bei den **hjaldingschen Völkern** werden Riesen als Erstgeborene der wilden Natur betrachtet und sehr respektiert. Ihre Märchen erzählen von gewaltigen Frostriesen im Ewigen Eis und von Meeresriesen auf dem Grund des Thalassion.

❖ Von allen Bansumitern haben die **Kerrishiter** die meisten Erfahrungen mit Riesen, da diese bereits mit ihrem Gründungsheros Lahalkasch Freundschaft geschlossen haben sollen. Die realen Riesen der südlichen Region sind allerdings recht abweisend in ihrem Verhalten.

❖ Wenig überraschend bezeichnen viele Völker alle Wesen von über vier Schritt Größe als Riesen, so dass sich in **Sagen und Märchen** oft viele weitere, kleinere "Riesen" finden, bei denen es sich eher um Trolle oder ähnliche Wesen handelt.

❖ Angesichts der Seltenheit von Riesen ist über Fortpflanzung und Geburt nichts bekannt. Wenn in Sagen von "**Riesenkindern**" die Rede ist, handelt es sich mit Sicherheit um Trolle, Zyklopen oder andere Schratige.

Werte des Riesen

Verbreitung: ganz Myranor

Größe: 10 Schritt

Gewicht: 10 Quader

MU 22 IN 14 KO 70

Faust: AT 19 TP 5W6+8 DK HNS

Baumstamm: AT 15 TP 7W6+10 DK HNSP

Geworfener Felsen: FK 13 RW 10/20/30/40/50 TP 4W6+8

PA 12 INI 1W6+8 RS 5 WS 40

LE 350 AU 500 AE 400 GS 10 MR 25 GW 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +30, Angriff

Beute: keine

Attribute: Raserei (3), Regeneration (4), Resistenz (Gift, Humus)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (18; 22/10/70), Niederwerfen (10; alle), Talent Sinnenschärfe (6; 11/14/14), Trampeln (12), Zaubern: Spontanzauberei II (Zielobjekt, Struktur), Spontanzauberei III (Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer), E: Erz (20; 22/9/10; Beseelung, Kontrolle über

Element, Transformation), E: Luft (14; 22/9/10; Beseelung, Kontrolle über Element), E: Humus (24; 22/9/10; Beseelung, Heilung, Kontrolle über Element)

Kampfweise: Ein kämpfender Riese ist aufgrund seiner Größe und seiner großen Macht eher eine Naturgewalt als ein gewöhnlicher Kontrahent. Kleinere Gegner (wozu außer Drachen eigentlich fast alles gehört), ignoriert er eher und lässt sich nur auf einen Kampf ein, wenn er zu sehr genervt wird. Anders sieht dies aus, wenn größere Gruppen gezielt Jagd auf ihn machen. Insgesamt geht er rücksichtslos in den Kampf, da er Naturkraft direkt aus der Umgebung ziehen kann und sich so etwaige Wunden schnell wieder schließen. Neben seinen überwältigenden natürlichen Waffen kann er auch durch seine Magie Naturgewalten gegen seine Feinde lenken, indem er den Erdboden beben lässt, sturmflutartige Sturzregen auslöst oder Orkanböen herbeiruft.

Sollte ein Riese sich doch einmal vor einer überwältigenden Gefahr schützen müssen, kann er sich selbst versteinern und in dieser Zeit praktisch unverwundbar werden. Diese regenerative Phase kann mehrere Jahre oder Jahrzehnte dauern.

Der Riesendrache

Die mit einer Länge von bis zu fünfzig Schritt größten Drachen Myranors sind keine echten Gegner oder gar Beutetiere, eher schon Machtfaktoren, da sie weit enger mit den urbanen Kulturen des Kontinents zusammenarbeiten als andere Drachen. Der Kopf ist bemerkenswert glatt und ungeformt. Er ähnelt eher dem einer großen Würgeschlange, wird aber von zwei Hörnern gekrönt, die vergleichsweise kurz, aber dennoch jeweils einen Schritt lang sind. Auch der lange Schwanz erinnert an den einer Würgeschlange und läuft in eine krallenähnliche Verdickung aus, die mitunter ein farbiges Leuchten abgeben kann.

Ansonsten hat das Geschöpf eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Tyrannenechse, doch anstelle von winzigen Vorderbeinen hat es seine Flügel: Sie haben eine Spannweite von gut dreißig Schritt, und trotzdem erscheinen sie zu klein, um den massigen Drachen zu tragen – durch seine Magie kann er dennoch gut fliegen, wenn er es darauf anlegt.

Verbreitung

Im bekannten Teil Myranors gibt es außer den leblosen (und damit beutelosen) Eisöden keinen Bereich, der grundsätzlich nicht für Riesendrachen geeignet wäre. Am häufigsten sind sie allerdings in den Tropendschungeln, die förmlich von Leben überquellen und ihrem Wunsch nach Wärme entgegenkommen, sowie in der Nähe der Wohngebiete und Städte kulturschaffender Spezies.

Lebensweise

Die natürliche Haltung des Riesendrachen ist die eines zweibeinigen Läufers: Die muskulösen Hinterbeine sind zehn bis zwölf Schritt lang, und wenn er sich ganz aufrichtet, wird er wohl um die zwanzig Schritt hoch. Mit seiner Schrittlänge von fast fünfzehn Schritt kann ein Riesendrache wie der Sturmwind über die Ebene

eilen und muss seine Flügel nur leicht ausbreiten, um in die Lüfte zu steigen.

Zu seiner Nahrung zählt alles, was geeignet scheint, den gewaltigen Magen zu füllen – Blutbüffel, Riesenrenoster, Moranthen, Gargantuas, Jharranthen und Mammuts. Sogar andere Drachen sind schon seinem unersättlichen Appetit zum Opfer gefallen: tatsächlich scheint die gewaltige Kreatur eine gewisse Vorliebe für Lindwürmer und sonstige Minderdrachen zu haben, die anscheinend entweder sehr wohlschmeckend oder besonders sättigend sind.

Der Riesendrache kann sein Maul sehr weit aufreißen und seine Beute oftmals, Kopf voran, am Stück verschlucken. Dazu schätzt er beseelte, vor allem magiebegabte Wesen als schmackhafte Begleitung seiner Hauptmahlzeiten.

Um einen Riesenrenoster zu verdauen, braucht er ungefähr zwei Nonen, für ein Mammut auch schon einmal zwei oder drei Oktale. Diese Zeit verbringt der Drache, indem er feist und träge in einer gewaltigen Höhle oder einem künstlichen Gebäude auf seinem Hort liegt und vor sich hin döst. Während der Verdauungsphase hasst er grelles Licht, dröhnende Geräusche und allgemein alle Ruhestörungen.

Dabei ist der Riesendrache mitnichten ein vernunftloser Schlinger: Im Gegenteil, er besitzt einen ebenso scharfen Verstand wie alle anderen größeren Drachen und ist trotz sein Fressgier und Größe klug genug, zu wissen, dass er als Schreckensherrscher auf Dauer gegen die geeinte Magierschaft einer Region nur verlieren kann. Die meisten Riesendrachen sind daher eher bestrebt, gute Nachbarn zu sein und sich in die regionale Machtstrukturen einzufügen, um sich somit eine dauerhafte und bevorzugt sogar aufwandlose Versorgung mit Nahrung zu sichern.



Über ihre Lebensdauer ist nur bekannt, dass sie sehr hoch sein muss – angeblich konnte sich noch vor wenigen Jahrhunderten ein Riesendrake an die Mholurenkriege erinnern.

Auch von den Brautwerbungsgehnheiten des Riesendrachens ist nicht viel bekannt – möglicherweise findet die Paarung im Rückgrat der Welt oder sogar noch weiter im fernen Westen statt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ In imperialen Provinzen ist es üblich, einem Riesendrachten den Status einzuräumen, den der Obere einer Optimatencammer genießt. Manche sind auch mitunter Procuratoren oder Potentaten ihrer eigenen Ländereien, und außerhalb haben sie oft noch ganz andere hochtrabende Titel. Einige Riesendrachten sollen auch Lenker von Handelsgesellschaften sein.

❖ Gerade aus südlichen Ländern, die weiter vom Sternpfeiler entfernt liegen, wird von noch weiter reichenden Übereinkünften berichtet, die dem Riesendrachten weitaus mehr Vorteile als Nachteile bringt: das enge Zusammenleben mit Menschen und anderen intelligenten Zweibeinern. Hier findet man auch Riesendrachten, die sich in einer Stadt niedergelassen haben.



Der Drache bekommt eine geräumige Residenz nach seinen Wünschen, dazu Gold und Schätze sowie vor allem regelmäßige und reichliche Mahlzeiten, von Nutzvieh bis zu verurteilten Verbrechern und schönen Sklavinnen. Dafür bietet er magische Dienste und Unterweisungen, vor allem aber den Schutz der Stadt und Provinz gegen auswärtige Feinde. Doch wehe den törichten Städtern, die ihren Riesendrachten vernachlässigen. Leert sich sein Bauch, gewinnt er auch seine Beweglichkeit zurück und macht sich selbst auf, die schmerzlich vermisste Nahrung zu suchen. Dass danach kein Stein mehr auf dem anderen steht und die Stadt lange brauchen wird, um ihren alten Wohlstand zurückzuerlangen, versteht sich von selbst.

❖ Ein verbreitetes Gerücht, begleitet von verschiedenen fragwürdigen Reiseberichten, besagt, dass im fernen Westen Riesendrachten von Kyalach-Tausendfüßlern und Chrat-tac-Königinnen lebten und ganze Reiche mit ungezählten sterblichen Untertanen begründet hätten.

❖ Bei den Bansumitern ist der Riesendrake als Moloch oder auch Molokh bekannt: Mehrere sollen auf talamenischen und shindrabischen Inseln leben, doch sogar in der Narkramar soll es einige geben, die sich von Skarabäen ernähren.

Werte des Riesendrachten

Verbreitung: ganz Myranor

Größe: 40 Schritt Körperlänge

Gewicht: 100 Quader

MU 20 IN 13 KO 55

Biss: AT 10 TP 5W6+8 DK HN

Klauen: AT 16 TP 3W6+6 DK HNS

Flügel Schlag: AT 10 TP 1W6+3 DK NS

Schwanzschlag: AT 12 TP 2W6+6 DK NSP

Flammenstrahl: FK 14 RW 20/40/60/80/100 TP 4W6+12

PA 4 INI 1W6+10 RS 10 WS 25

LE 500 AU 200 AE 120 GS 20/30* MR 25 GW 20

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** sehr groß

Jagd: +30, Angriff

Beute: Karfunkel (30 Au), Leder (100 Au), Nahrung (20.000 Rationen), Schuppen (75 Au), Schwanzende (10 Au), Zähne (3 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Heißblut (2), Resistenz (Feuer), Schadensaura (1, Feuer), Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Klauen), Niederwerfen (5; Klauen, Flügel Schlag), Talent Freies Fliegen (13; 20/14/40), Talent Sinnenschärfe (13; 15/13/13), Trampeln (20), Umreißen (8; Schwanzschlag), Zaubern:

Spontanzauberei II (Zielobjekt), Spontanzauberei III (Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), E: Humus (14; 20/15/14; Heilung, Transformation, Wahrnehmung), E: Feuer (11; 20/15/14; Schadenszauber), E: Kraft (19; 20/15/14; Analyse, Antimagie, Hellsicht, Illusion, Kommunikation, Objektbewegung, Verwandlung), E: Erfolg (15; 17/13/14; Kontrolle über Wesen), E: Erkenntnis (18; 17/13/14; Analyse, Beseelung, Kommunikation)

* Beide Werte gelten für hungrige Riesendrachten. Vollgefressene haben am Boden eine GS von 2 und können nicht fliegen.

Kampfweise: Riesendrachten sind keine begeisterten Kämpfer und setzen daher auf Effizienz: Wenn sie Gegner mit Drohungen oder Magie einschüchtern können, rühren sie sich nicht. Wenn ein Flammenstrahl genügt, müssen sie sich nicht erheben. Zugleich sind sie jedoch der eigenen Unsterblichkeit so sicher, dass sie keinerlei Furcht kennen.

Sollten sie sich doch einmal wirklich herausgefordert fühlen, setzen sie sich mit vollem Körpereinsatz zur Wehr und versuchen, den Gegner mit ihren kräftigen, krallenbewehrten Flügeln niederzuringen und mit ihren mächtigen Hinterläufen auf den Boden zu drücken. Mit ihrem mächtigen Körpergewicht zerquetschen sie auf diese Art alles, was sich ihnen töchterweise in den Weg stellt.

Der Riesenhornkäfer oder As'Shaylalam

Dieses in Gestalt und Aussehen an einen riesigen Nashornkäfer erinnernde Insekt ist nur in und um die Wüste Narkramar heimisch, wobei es die heißesten Zonen im Herzen der Wüste meidet. Sie werden bis zu 8 Schritt lang und 4 Schritt hoch, ihr schwarzbraun glänzender Panzer bis zu einem Spann dick. Riesenhornkäfer verfügen über kleine Zangen, eine Kauleiste als auch über einen Rüssel; unklar ist jedoch, von welchen Pflanzen oder Tieren sie sich überhaupt vorzugsweise ernähren, nicht einmal in den Mägen erjagter Tiere fand sich ein Hinweis. Vermutlich sind sie – wie viele Bewohner der Narkramar – in der Lage, jegliche organische Materie zu verarbeiten.



Es gibt keinen sichtbaren Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Tieren, jedoch scheinen die kleinen Gruppen, in denen die Käfer durch die Wüste ziehen, stets mindestens ein Weibchen zu umfassen. Wenn einmal Einzeltiere beobachtet werden, so scheinen dies stets ältere, unfruchtbare Tiere zu sein. Frisch geschlüpfte Riesenhornkäfer verfügen noch über einsatzfähige Flügel unter ihren Hornschilden. Damit suchen sie für ihr erstes Jahr (selten länger) die Höhen der Tafelberge oder die Ränder der Wüste auf und kehren von dort in die Gruppen zurück, denen sie üblicherweise ihr Leben lang treu bleiben.

Riesenhornkäfer werden selten gejagt, stellen dann aber eine respektable Beute für Jagdgruppen der Dralquabar oder reisende Großwild- und Trophäenjäger dar. Einigen wenigen Insektenlenkern ist es bislang gelungen, eines dieser Tiere zu kontrollieren und als Kampf- oder Transporttier zu nutzen.

Um das im Narkramarischen *As'Shaylalam* genannte Insekt ranken sich allerlei Legenden, was auch daran liegen mag, dass die Tiere bisweilen tagelang Karawanen folgen, nur um sie zu beobachten.

Auch ihre Wege durch die Wüste sollen seltsamen Mustern folgen, wie sowohl Insektenmystiker als auch Luftschiffer behaupten. Ob man daraus die Zukunft deuten oder Rohstoffe in der Wüste finden kann, darüber streiten sich die selbsternannten Experten dann wieder. Klar ist jedoch, dass sie sich bei ihren Läufen mitunter nicht mal von Karawanen aufhalten lassen, die ihren Weg kreuzen.

Werte des Riesenhornkäfers

Verbreitung: in und um die Wüste Narkramar

Größe: 8 Schritt Körperlänge

Gewicht: 6 Quader

MU 14	IN 16	KO 17		
Hornstoß:	AT 12	TP 3W6+6	DK NS	
PA 4	INI 1W6+8		RS 7	WS 9
LE 130	AU 500	GS 8	MR 15	
GW 14	LO 2 (max. 14)			

Tragkraft: 800 Stein

Ausbildungsformen: Kampftier; Reittier; Tragtier

Anzahl: 1W6+2

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +4, Angriff

Beute: Horn (4 Au), Nahrung (1.000 Rationen), Panzer (2 Au), Wasser (1 Liter)

Attribute: Rudeltier (11), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Sinnenschärfe (4; 3/16/16), Überrennen (12)

Kampfweise: Der Riesenhornkäfer kann es sich wegen seiner dicken Panzerung erlauben, auf Angriffe eher gelassen zu reagieren. Wird er jedoch gereizt, entpuppt er sich als unerbittlicher Gegner: Er versucht zuerst, den Angreifer mit seinem Horn umzuwerfen oder ihn schlichtweg zu überrennen. Gelingt dies, lässt er von ihm ab. Wird er jedoch ein zweites Mal von seinem Gegner attackiert, versucht der Riesenhornkäfer, den Angreifer zu töten und gibt erst auf, wenn er mehr als drei Wunden erlitten hat oder seine LeP unter 20 gesunken sind.



Der Riesenseeestern

An den Küsten des östlichen Myranor kursieren schon seit Jahrtausenden Gerüchte über monströse Riesenseesterne, die schon so manchem Perlen- und Wracktaucher zum Verhängnis wurden. Und doch wurde die Existenz der ebenso unheimlichen wie angriffslustigen Meerestiere innerhalb der imperialen Gelehrtschaft lange Zeit bestritten, bis es einer Expedition 3316 IZ erstmals gelang, einen Riesenseestern aus dem Meer zu ziehen, der es auf fast die zweifache Größe eines Chratat brachte. Die präparierten Überreste dieses Geschöpfes befinden sich heute im Sternenteiler zu Dorinthapoles.

Werte des Gemeinen Riesenseesterns

Verbreitung: alle Meere, vor allem in kälteren Gewässern

Größe: 6 Schritt Durchmesser

Gewicht: 6 Quader

MU 16 **IN** 10 **KO** 20

Biss: **AT** 6 **TP** 2W6+4 **DK** H

Fangarm: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 10

LE 45 **AU** 120 **GS** 5 **MR** 14 **GW** 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: keine

Attribute: Dunkelsicht, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 2/10/10), Umschlingen (5; Fangarm), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Roten Thearchen

Verbreitung: alle Meere, vor allem in kälteren Gewässern

Größe: 6 Schritt Durchmesser

Gewicht: 4 Quader

MU 16 **IN** 12 **KO** 20

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+3 **DK** H

Fangarm: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HNSP

PA 7 **INI** 1W6+9 **RS** 3 **WS** 10

LE 45 **AU** 150 **GS** 8 **MR** 14 **GW** 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Säure (2 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Säure (2; Fangarm), Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Fangarm), Talent Sinnenschärfe (6; 2/12/12), Umschlingen (3 + Säure; Fangarm), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Gelben Riesenstachelsterns

Verbreitung: alle Meere, vor allem in kälteren Gewässern

Größe: 10 Schritt Durchmesser

Gewicht: 7 Quader

MU 18 **IN** 10 **KO** 26

Biss: **AT** 6 **TP** 2W6+6 **DK** H

Fangarm: **AT** 12 **TP** 1W6+5 (+Gift) **DK** HNSP

PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 13

LE 65 **AU** 200 **GS** 5/7 **MR** 14 **GW** 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Gift (2 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen, Dunkelsicht, Gift (Lähmung 2), Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (7; 2/10/10), Umreißen (3; Fangarm), Umschlingen (3 + Gift; Fangarm), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Goldasteriden

Verbreitung: alle Meere, vor allem in kälteren Gewässern

Größe: 8 Schritt Durchmesser

Gewicht: 5 Quader

MU 16 **IN** 10 **KO** 26

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+5 **DK** H

Fangarm: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

PA 5 **INI** 1W6+7 **RS** 4 **WS** 12



LE 65 **AU** 200 **GS** 6 **MR** 14 **GW** 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: unverdaute Metallgegenstände (3 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (3; 2/10/10), Umreißen (2; Fangarm), Umschlingen (7; Fangarm), Verbeißen (3; Biss)

Werte des Abyssanten

Verbreitung: alle Meere, vor allem in kälteren Gewässern

Größe: 15 Schritt Durchmesser

Gewicht: 15 Quader

MU 20 **IN** 11 **KO** 30

Biss: **AT** 8 **TP** 5W6+4 **DK** H

Fangarm: **AT** 12 **TP** 2W6+3 **DK** HNSP

PA 4 **INI** 1W6+6 **RS** 6 **WS** 15

LE 130 **AU** 300 **GS** 4/6 **MR** 26 **GW** 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +21, Angriff

Beute: keine

Attribute: Amphibisches Wesen, Dunkelsicht, Resistenz (Magie), Zusätzliche Kampffaktion (3)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (6; 4/11/11), Umreißen (6; Fangarm), Umschlingen (16; Fangarm), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Die verschiedenen Arten von Riesenseesternen kämpfen recht unterschiedlich, konzentrieren sich aber selten auf ein Opfer. Stattdessen werden mehrere Opfer mit den Armen gepackt und bei Erlahmen der Gegenwehr dem Maul in der Mitte des Seesterns zugeführt.

Der Riesenskarabäus

Dieser in der glutheißen Narkramar lebende und bis zu drei Schritt Schulterhöhe messende Riesenkäfer ist ein harmloser und äußerst friedfertiger Allesfresser. Er begnügt sich mit Aas und den kargen Pflanzen, die er dem Wüstenboden abringen kann, wobei er es ganz besonders auf bestimmte Salze abgesehen hat. Da sein Chitinpanzer von einem Netz haarfeiner Kapillaren durchzogen wird, welches den gesamten Körper kühlt, kommt er mit nur sehr wenig Wasser aus. Dennoch haben die Käfer eine besondere Beziehung zu Wasser und können es mittels ihrer in dieser Hinsicht hochentwickelten Sinne auch auf Entfernungen bis zu 1.000 Schritt hin problemlos auffinden, selbst wenn es tief im sandigen Boden verborgen ist. Wenn sie einmal eine Quelle gefunden haben, graben sie sich mit ihren vorderen Extremitäten auf direktem Wege bis zur ihr durch.

Die Skarabäen können große Lasten tragen, weswegen sie von den Dralquabar und in seltenen Fällen auch den Eshbathi zum Transport genutzt werden. Außerdem können die Skarabäen auch das Dreifache dieses Gewichts transportieren, indem sie es mit ihren Hinterläufen rollen. Dies wird aber nur sehr selten genutzt, da die Waren – oder was auch immer transportiert werden soll – sehr gut verpackt sein müssen, um keinen Schaden zu nehmen.

Riesenskarabäen lassen sich nur von jenen, die eine mentale Verbindung zu ihnen aufbauen können, erziehen, was diesen seltenen "Käferreitern" bei allen Wüstenvölkern ein großes gesellschaftliches Prestige einbringt. Neben diesen domestizierten, an der Oberfläche lebenden Skarabäen existieren noch besonders wilde Exemplare, die einst gezüchtet wurden, um die Schätze längst vergangener Zivilisationen zu bewachen. Diese Wächterskarabäen findet man auch heute noch in unterirdischen Grabmälern oder uralten, längst vergessenen Tempelkomplexen, wo meist große Mengen dieser Tiere besonders wichtige Gegenstände oder prächtige Schätze bewachen. Während die Chitinpanzer der normalen, in der Wüste lebenden Skarabäen ausschließlich schwarz sind, können die speziell gezüchteten Wächterskarabäen in allen nur erdenklichen Farben vorkommen – oft wurden sie sogar für spezielle Fälle in besonderen Tarnfarben oder gar in den Farben einer Gottheit oder eines Hauses gezüchtet.



Werte des Riesenskarabäus

Verbreitung: die Wüste Narkramar, sowie andere Wüsten; seltener in Savannen

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 1 Quader

MU 9 IN 11 KO 24

Biss: AT 5 TP 1W6+4 DK H

PA 5 INI 1W6+6 RS 8 WS 8

LE 100 AU 200 GS 7 MR 12 GW 3 LO 3 (max. 17)

Tragkraft: 360 Stein

Preis: 120 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +7, Flucht

Beute: Panzer (8 Au)

Attribute: Rudeltier (7), Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (5; 3/1/1/1), Überrennen (6)

Variante Wächterskarabäus: AT +5, TP +3, GW +4, Fertigkeiten: Hinterhalt (2), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Riesenskarabäen kämpfen nur, wenn sie absolut hoffnungslos in die Enge getrieben werden. Erst, wenn sie ihr Leben in Gefahr sehen, beißen sie mit ihren Mandibeln zu, wobei der Biss ob der Größe der Tiere sehr schmerzhaft sein kann.

Ganz anders verhält es sich mit den äußerst aggressiven Wächterskarabäen, die sich zumeist in schattigen Ecken ihrer unterirdischen Behausungen aufhalten, um Eindringlinge mit dem Überraschungsmoment von hinten anzufallen.



Der Sadur

Der Sadur ist eines der anmutigsten und gleichsam gefährlichsten Lebewesen des myranischen Dschungels. Trotz seiner bis zu 3 Schritt Körperlänge und etwa 1 Schritt Schulterhöhe bewegt sich diese mächtige Großkatze mit Leichtigkeit und großem Geschick. „Stiller Jäger“ oder auch „unsichtbarer Schatten“ wird er von den Amaunir Tharpura genannt, denn nur selten sieht ein Opfer den Sadur, bevor er es tötet. Sein Fell ist geziert von braun und orangefarbenen Streifen, die als Tarnung dienen, doch hat man tatsächlich das seltene Glück, einen Saduren zu entdecken, wie er durch den Dschungel streift, so scheint sein Körper immer wieder vom Nebel verschluckt zu werden, als würde er einfach verschwinden oder Teile von ihm mit dem Unterholz verschmelzen. Zu diesem mystischen Charakter des Saduren trägt auch das dritte Auge bei, dass auf seiner Stirn prangt, und das nach dem Glauben der Tharpuresen ihm die Macht der Hellsicht verleiht.



Verbreitung

Saduren findet man in allen Dschungelregionen längs des Äquators, doch sind die Tiere äußerst selten. Die größte Population vermutet man im Nebelwald, auch wenn die Großkatzen hauptsächlich aus Tharpura bekannt sind, wo sie in Kontakt mit der kulturschaffenden Bevölkerung kommen. Das Jagdrevier eines Männchens umfasst eine ungefähre Größe von 400 Rechtheilen und überlappt sich mit den Revieren mehrerer Weibchen. Die Reviere anderer Kater sind hingegen deutlich abgetrennt. Lediglich im Pardir-Dschungel, so behaupten die Sagen, würden die Saduren in Gruppen leben, teilweise sogar gemeinsam mit den Pardir. Die Zoologen des Imperiums halten dies jedoch für ausgeschlossen.

Lebensweise

Saduren benötigen ungefähr 8 Stein Fleisch am Tag. Ihre bevorzugte Beute sind daher Großtiere, wie Gargantuas, Osguras, Jarranthen oder verschiedene Affenarten. Auch die bansumitischen Menschen Tharpuras fallen den Saduren immer wieder zum Opfer, und manche der Großkatzen werden sogar zu spezialisierten Menschenfressern. Manche Tierkundler – die meist nie einen Sadur aus der Nähe gesehen haben – gehen davon aus, dass dies am besonderen Jagderlebnis beim Erlegen von Menschen liegt, und betonen den Spaß, den der Sadur mit der Hatz verbinde. Eine allgemeingültige Aussage, warum manche Saduren Menschen einer anderen Beute vorziehen, gibt es bislang jedoch nicht. Dabei beschränkt sich die sadurische Menschenhatz meist auf einzelne Menschen oder kleine Gruppen, die den Dschungel betreten. Es sind nur in Ausnahmen Fälle bekannt, bei denen Saduren Menschen am Rande von Siedlungen angriffen, in

dem sie ihre angeborene Fähigkeit der Teleportation nutzten. Denn ein Sadur kann sich auf magische Weise bis zu 6 Schritt durch den Limbus teleportieren und hat so schon manchen Jäger überrascht. Auch ist er in der Lage, nur Teile seines Körpers durchscheinend werden zu lassen und so etwa Angriffen zu entgehen. Mit der Kraft der Hellsicht des dritten Auges, so sagen die Tharpuresen, ahnt er gegnerische Schläge voraus und entgeht ihnen mit Leichtigkeit.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Manche Amaunir von Tharpura sind spezialisiert auf die Jagd nach Saduren und haben sich in speziellen Jagdbünden zusammengeschlossen. Bereits in jungen Jahren lernen die Krieger einen rituellen Tanz, der sie darin schult, ein Ziel absolut synchron von mehreren Seiten anzugreifen. Wer diese Art des Gruppenkampfes beherrscht,

kann es mit einem Sadur aufnehmen, so dass sich die Sadurenjagd-Gruppen bereits in der Jugend zusammenfinden und als feste Einheit bestehen bleiben. Nur den besten dieser Gruppen ist es möglich, einen Saduren lebend zu fangen.

❖ Jede Generation der thapurischen Amaunir entrichtet durch die **Sendung lebender Saduren** nach Dorinthapoles dem Thearchen Tribut. Den gefangenen Tieren wird ein magisches Halsband angelegt, dass ihre Fertigkeit zu teleportieren unterdrückt. Trotzdem bleibt der Transport der Saduren äußerst gefährlich.

❖ Das **Stirnauge des Saduren** gilt bei den Tharpuresen als besonders begehrt, da ihm magische Fähigkeiten zugesprochen werden. Werden Tiere von den amaunischen Jagdgruppen erlegt oder tot aufgefunden, so wird das dritte Auge entfernt und nach einer speziellen Präparation in Arkanium gefasst und verzaubert. Optimaten tragen das Auge des Saduren in ihren Masken, und nur ihnen ist der Besitz dieser magischen Fetische erlaubt. Obwohl hohe Strafen auf den Verkauf der Augen an andere Interessenten angesetzt sind, gibt es immer wieder Einzelne der Stücke auf dem Schwarzmarkt zu unglaublichen Preisen zu erwerben.

❖ Die **bansumitischen Menschen Tharpuras** schnitzen Masken aus Holz, die sie am Hinterkopf tragen, wenn sie in den Dschungel gehen. Die Masken zeigen menschliche Gesichter, teilweise mit einfachem, starren Blick, teilweise mit schrecklich verzerrten Grimassen. Im Glauben daran, die Saduren würden nur von Hinten angreifen, versuchen sie sich zu schützen, indem sie auf diese Weise nur Frontseiten zeigen. Ob die Frontansicht eines Menschen einen Saduren jedoch wirklich abschreckt, bleibt zu beweisen.

❖ Verschiedene Gerüchte ranken sich um die **Saduren im Pardir-Dschungel**. Die Zoologen des Imperiums glauben an eine sehr geringe Population, da sie davon ausgehen, dass der Lebensraum der Pardir und der Saduren sich gegenseitig ausschließen. Immer wieder hört man jedoch Geschichten von Jagdgemeinschaften einzelner Pardir und Sadure. Die Legenden besagen, dass früher einmal die Großkatzen den Pardir als Reittier gedient haben sollen, doch scheint das Wissen um Aufzucht und Ausbildung verloren. Es soll jedoch vorkommen, dass ein mutterloses Sadurenjungtier einem einzelnen Pardir folgt, von ihm lernt und so eine dauerhafte Jagdgemeinschaft entstehen kann.

Werte des Sadur

Verbreitung: die myranischen Dschungel

Größe: 3 Schritt Körperlänge

Gewicht: 250 Stein

MU 15 **IN** 14 **KO** 14 **KK** 15

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+4 **DK** H

Klauen: **AT** 19 **TP** 1W6+5 **DK** N

PA 17 **INI** 1W6+18 **RS** 2 **WS** 7

LE 50 **AU** 50 **AE** 14 **GS** 13 **MR** 12/10 **GW** 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +19, Angriff

Beute: Fell (5 Au), Nahrung (50 Stein, zäh), Stirnauge (8 Au)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Anspringen (5; Klauen), Gezielter Angriff (4; Klauen), Hinterhalt (10), Talent Schleichen (13; 15/14/18), Talent Sich Verstecken (17;

15/14/18), Talent Sinnenschärfe (11; 5/14/14), Verbeißen (3; Biss), Zauber: Teleport (11; 5/14/11; Zauberdauer 10 Aktionen, Einzelwesen, selbst, augenblicklich (n), Kosten 14 AsP; der Sadur teleportiert sich an eine vorher festgelegte Stelle)

Anmerkung: Die teilweise Dematerialisierung im Kampf ist eine körperliche Eigenschaft, die in die obigen Werten schon eingerechnet ist.

Kampfweise: Zunächst versteckt sich die Großkatze im Unterholz und beobachtet ihr Ziel, um sich dann über kurze Distanz direkt zum Opfer zu teleportieren und anzugreifen. Wer diese erste Attacke überlebt und versucht sich zu wehren, der steht einem fordernden Kampf gegenüber. Eine Waffe, die gegen den Sadur erhoben wird, trifft oft nur ins Leere, denn der Sadur besitzt nicht nur die Fähigkeit sich gesamt durch den Limbus zu bewegen, sondern kann auch lediglich einzelne seiner Körperteile dorthin versetzen. Ein Sadur zieht sich erst zurück, wenn er nur noch 15 LeP besitzt und wird stets auf Rache sinnen, wenn er entkommen konnte.



Der Schattengleiter oder Markhultar



schreien. Nur unerfahrene Reisende stellen daher einzelne Nachtwachen auf, wenn sie in das Innere derjenigen Inseln reisen, in denen Schattengleiter besonders verbreitet sind.

Der tiefschwarze Schattengleiterpelz ist sehr seidig und daher bei den Kerrishitern äußerst beliebt, weshalb es immer wieder Jäger gibt, die in die Wälder aufbrechen. Die Tiere sind jedoch auch mit großer Schläue gesegnet und erkennen häufig, wenn jemand sich auf der Pirsch nach ihnen befindet. In solch einem Fall ist es schon vorgekommen, dass mehrere Schattengleiter sich zusammengerotet haben, um den Eindringling vom Jäger zur Beute zu machen.

Werte des Schattengleiters

Verbreitung: das Archipel von Talaminas und die angrenzenden Küsten

Größe: 2,8 Schritt

Gewicht: 80 Stein

MU 12 **IN** 13 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 13

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **DK** H

Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+3 **DK** HN

PA 8 **INI** 1W6+16 **RS** 2 **WS** 6

LE 28 **AU** 30 **GS** 3/10 **MR** 2/4 **GW** 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +12, Flucht

Beute: Fell (6 Au), Nahrung (20 Rationen, zart)

Attribute: Nachtsicht, Tagblind

Fertigkeiten: Hinterhalt (8), Sturzflug (4; Biss), Talent Klettern (12; 12/15/13), Talent Sinnenschärfe (11; 5/13/13), Umschlingen (5; Klauen), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Der Schattengleiter hält sich zur Jagd, die stets in der Dämmerung oder nachts stattfindet, fast ausschließlich auf Bäumen oder spitz aufragenden Felsnadeln auf, von wo aus er einen guten Blick auf das umgebende Land besitzt. Wenn er Beute erspäht hat, wird er einen günstigen Moment abwarten, um dann aus dem Hinterhalt lautlos auf das Opfer zu zu schweben und es mit seinen Gleitflügeln zu umschließen, während er gleichzeitig mit seinem kräftigen Gebiss attackiert. Wenn der Kampf für ihn nicht vorteilhaft läuft, zieht er sich behände auf den nächsten Baum zurück und wagt später einen erneuten Sturzangriff.

Der Schattengleiter, von den Kerrishitern auch *Markhultar* („Leiser Schwingentod“) genannt, ist ein großes Pelztier der Wälder und Hügellande auf den Inseln des Archipels von Talaminas. Er kann fast drei Schritt groß werden und lebt meist auf großen Bäumen, wo er sich tagsüber auch versteckt hält. Denn die Jagdzeit der Tiere kommt erst, wenn die Sonne langsam untergeht. Zwischen Armen und Beinen der Schattengleiter befinden sich große Gleithäute, die sie ausspannen können, um bis zu 100 Schritt in einem lautlosen Gleitflug zurückzulegen. Da sie darüber hinaus über einen kräftigen Kiefer und scharfe Krallen verfügen, sind sie formidable Jäger, deren meist tierische Beute häufig schon tot ist, bevor sie den Angriff überhaupt bemerkt hat.

Aber auch Menschen sind vor dem Räubern nicht sicher, da sie jedes Lebewesen, das kleiner als sie selbst ist, als Beute betrachten. Gerade einzelne Reisende fallen den Tieren oft zum Opfer, aber auch kleinere Gruppen sind nicht vor ihnen sicher. Schon manche Reisetruppe ist morgens aufgewacht, um festzustellen, dass ihre Nachtwache spurlos verschwunden ist – und niemand in der Nacht irgendwas bemerkt hat. Denn wer einmal von den Gleitflügeln des Schattengleiters umschlossen ist, den hört man kaum noch



Der Schattengründler



rück. Werden sie auf dem Weg von Niedrigwasser überrascht, suchen sie sich ein neues Revier in der Nähe. Kommt es dabei zu einer Konfrontation zwischen zwei Schattengründlern, bekämpfen sich die beiden Fische meist bis zum Tod.

Werte des Schattengründlers

Verbreitung: Binnengewässer nördlich von Sidor Valantis; eine Abart auch im Meer der Schwimmenden Inseln

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 450 Stein

MU 12	IN 10	KO 12	
Biss:	AT 12	TP 2W6+31	DK H
Schwanzschlag:	AT 10	TP 1W6+3	DK HN
PA 5	INI 1W6+11	RS 3	WS 6
LE 50	AU 75	GS 14	MR 5/8 GW 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: normal

Jagd: +9, Angriff

Beute: Nahrung (250 Rationen, wohlschmeckend), Schuppen (8 Ag), Stacheln (8 Pk)

Attribute: Nachtsicht, Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (3), Talent Schwimmen (8; 12/13/11), Talent Sich Verstecken (8; 12/10/13), Talent Sinnesschärfe (9; 3/10/10), Verbeißen (2; Biss)

Kampfweise: Sobald ein hungriger Schattengründler ein Opfer erspät hat, versucht er es mittels Sog unter Wasser zu ziehen und zu fressen. Große Opfer wird er versuchen zu ertränken, indem er sie unter Wasser hält. Sollte das nicht gelingen, wird er versuchen Fleischbrocken aus der noch lebenden Beute zu reißen. Bei mehreren Gegnern wird er fliehen, sobald er das Überraschungsmoment verloren hat oder das Opfer sich befreien konnte. In die Enge gedrängt kämpft ein Schattengründler bis zum Tod.

Der Schattengründler ist ein Verwandter des Welses. Mit einer durchschnittlichen Körperlänge von über zwei Schritt bei erwachsenen Tieren gibt es nur wenige größere Süßwasser räuber. Vereinzelt sollen auch Tiere von bis zu fünf Schritt gesehen worden sein, da die Fische ihr Leben lang wachsen.

Der Körper ist stämmig und langgestreckt und mit kleinen braun-grünen dreieckigen Schuppen bedeckt, die ihn im schlammigen Uferwasser fast unsichtbar machen. Der Rücken des Schattengründlers ist mit etwa fingerlangen Stacheln versehen, die normalerweise flach am Körper anliegen, sich in Bedrohungssituationen aber aufrichten. Der massive Kopf besitzt ein Paar große Augen und wird von zwei langen beweglichen Barten geziert, am Kinn finden sich weitere unbewegliche kurze Barten. Schattengründler haben ein kräftiges Gebiss, das in der Lage ist, Knochen zu brechen und Fleisch aus ihren Opfern zu reißen. Am Körper liegen vier kleine kräftige Flossen, mit denen er sich als Jungfisch über Flachwasserstellen hinweg bewegen kann.

Schattengründler leben in allen größeren Binnengewässern nördlich von Sidor Valantis, selten südlicher. Eine Abart findet man sogar im mit Brackwasser gefüllten Meer der Schwimmenden Inseln. Als Jagdrevier bevorzugen sie schattige Uferregionen und langsam fließende Gewässer mit üppigem Wasserpflanzenbewuchs. Schattengründler sind Einzelgänger und verlassen selten ihr angestammtes Revier; dies geschieht in der Regel nur zur Paarungszeit, manchmal auch wenn sie für das Gebiet zu groß werden oder wenn das Nahrungsangebot nicht mehr ausreicht. Vor allem ernähren sich Schattengründler von Aas und Fischen aber auch von Lurchen, Krustentieren, Vögeln und allem, was in ihr Maul passt. Bei der Jagd verstecken sie sich im Schlamm oder in Pflanzenresten und lauern auf ihre Opfer. Befindet sich Beute in Reichweite, so beginnt der Schattengründler, Wasser durch seine Kiemen zu pumpen und erzeugt so einen starken Sog, der die Beute direkt in sein Maul befördert. Er tötet das Opfer meist mit einem gezielten Biss und schlingt es dann im Ganzen herunter. Zum Teil kommt es auch zu Angriffen auf Wesen, die größer sind als der Fisch selbst; hier versucht er Fleischbrocken aus dem lebenden Opfer zu reißen.

Zur Paarung schwimmen die Schattengründler in Seen und große Teiche und kehren anschließend in ihre angestammten Gebiete zu-



Der Shardorus-Bär

Durch die tiefen Urwälder im myranischen Norden streift ein gewaltiges Raubtier, der Shardorus-Bär. Im Aussehen unterscheidet er sich kaum von einem normalen Braunbären, mit einer Ausnahme: Der Shardorus wird etwa viermal so groß!

Normalerweise streift das gewaltige Tier auf allen Vieren durch die Wälder. Nur im Kampf richtet es sich auf die Hinterbeine auf und erreicht dabei eine Größe von acht Schritten. Dann ist das Brüllen des Bären noch viele Millia entfernt zu hören, während es in unmittelbarer Nähe die meisten Lebewesen vorübergehend taub werden lässt.

Viele Gelehrte halten den Shardorus für ein Überbleibsel eines längst vergangenen Zeitalters, das im abgeschiedenen Norden bis heute überdauert hat. Als seltener Einzelgänger zieht er durch die Lande und ist entweder mit Schlafen oder Fressen beschäftigt. Bei seiner Größe muss der Bär gewaltige Mengen verschlingen – kein Wunder also, dass er zu den Allesfressern gehört. Er ist allerdings

kein besonders guter oder eifriger Jäger. Viel lieber verjagt er kleinere Raubtiere von ihrer Beute oder vertilgt verendete Tiere. Den Geruch von Blut oder Aas vermag er über große Entfernungen zu wittern und zu verfolgen.



So ist er schon häufiger zum überraschenden Besucher erfolgreicher Jagdgesellschaften geworden und hat sie um ihre Beute gebracht. Etliche Augenzeugen berichten davon, dass Shardorus-Bären völlig unvermittelt auftauchen und ihre Annäherung kein Geräusch verursachte. Ja, ihre Fährten aus zertrampeltem Gesträuch soll mitunter im Nichts beginnen und wieder im Nichts verschwinden. Ob es sich bei diesen Berichten um Hirngespinnste oder vielleicht Hinweise darauf handelt, dass die Bären Trollpfade oder Magie benutzen, konnte bisher nicht geklärt werden.

Nur selten einmal sieht man einen der Giganten mit ein bis zwei Jungen. Die Mutter bringt ihnen während einer zehnjährigen gemeinsamen Wanderschaft alles bei, was sie zum Leben brauchen. Nach dieser Zeit streifen die Jungbären allein durch die Wildnis und werden hin und wieder mit normalen Braunbären verwechselt.



Werte des Shardorus

Verbreitung: Wälder des nördlichen Myranors

Größe: 8 Schritt

Gewicht: 3 Quader

MU 22 **IN** 12 **KO** 28

Biss: **AT** 12 **TP** 3W6+6 **DK** H

Klauen: **AT** 17 **TP** 2W6+4 **DK** HN

PA 11 **INI** 1W6+9 **RS** 4 **WS** 14

LE 130 **AU** 200 **GS** 9 **MR** 3/12 **GW** 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +10, Angriff

Beute: Fell (15 Au), Klauen (1 Au), Leder (5 Au), Nahrung (1.000 Rationen), Zähne (2 Au)

Attribute: Nachtblind, Raserei (3), Zusätzliche Kampfaction (1)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (15; 22/12/28), Niederwerfen (8; Klauen), Talent Sinnesschärfe (7; 3/12/12), Überrennen (6; Klauen)

Kampfweise: Der Shardorus ist im Kampf eine Urgewalt. Allerdings lässt er sich nur selten zum Angriff reizen. Gewöhnlich reicht sein bloßes Erscheinen aus, um potentielle Gegner in die Flucht zu schlagen. Spätestens wenn er brüllt, nehmen die meisten Unverzagten schließlich Reißaus. Ist er tatsächlich einmal gezwungen, zu kämpfen, versucht der Bär seine Kontrahenten zu überrennen oder zu Boden zu werfen. Sein dichtes Fell und die darunter liegende Lederhaut schützen ihn sehr gut vor den Bissen anderer Tiere oder den Waffen intelligenter Gegner. Mit seinen Klauen, die fast arm-lang werden, kann er so manche Kreatur mit einem einzigen Hieb zerreißen. Sein gewaltiger Kiefer zermalmt Knochen und Rüstungen, kommt aber fast ausschließlich gegen zu Fall gebrachte Gegner zum Einsatz.

Der Shirdrak oder Federkragenechse

Shirdraks sind flinke, hochgewachsene Raubechsen, die dank ihrer stützenartigen Beine nahezu lautlos über den Wüstensand huschen. Charakteristisch ist der große Fächerkranz, der sich um ihren Hals spannt, und ihnen ihren Beinamen *Federkragenechse* eingebracht hat. Mit ihrer leuchtend bunten Zeichnung sind Shirdraks im fahlen, beige-grauen Wüstensand alles andere als gut getarnt. Dank ihrer Körperlänge von zwei bis vier Schritt und einem Gewicht von bis zu 300 Stein kommen sie jedoch nur selten in die Verlegenheit, sich verstecken zu müssen.

Ihre langen, spitzen Zähne, die ihre kräftigen Kiefer in zwei versetzt angeordneten Reihen säumen, machen sie zu gefährlichen Jägern. Über spezielle Drüsen produzieren sie zudem einen ätzenden Speichel, der sogar Chitinpanzer zersetzen kann.

Mittagsstunden in die schattigen Felsspalten zurück, in deren Schutz sie auch die Nächte verbringen. Aktiv sind die wechselwarmen Echsen in der Regel nur am Vormittag und in den frühen Abendstunden, wenn die Sonne nicht ganz so erbarmungslos auf den Wüstensand herab brennt. Dann gehen sie in kleinen Rudeln von etwa einem Dutzend Tieren auf die Jagd nach Wüstenkäfern und anderen großen Insekten, aber auch kleinen Gruppen von Menschen und anderen Kulturschaffenden. Die so erbeuteten Tiere werden anschließend gerecht geteilt, da Shirdraks instinktiv wissen, dass sie den lebensfeindlichen Bedingungen der Narkramar nur gemeinsam trotzen können.

Während der Paarungszeit im Frühjahr kommen Rudel aus weitläufigen Gebieten zu regelrechten Kolonien zusammen und die Männchen beginnen nun um die Weibchen zu konkurrieren, indem sie

sich einen regelrechten Schaukampf mit ihren imposanten Hautkrägen liefern. Zu gewaltsamen Streitigkeiten kommt es dabei allerdings nur sehr selten. Nach der Begattung legen die Weibchen sechs bis acht Eier in eine Mulde, die sie mit ihren langen Krallen in den Wüstensand graben und anschließend wieder bedecken. Daraufhin ziehen die Elterntiere wieder in ihre Reviere zurück und überlassen die Brut ihrem Schicksal. Nach etwa zehn Wochen schlüpft eine neue Generation Shirdraks und macht sich auf, die Weiten der Wüste zu kolonisieren.



Verbreitung

Shirdraks haben sich auf ein Leben in der Extreme spezialisiert: Über den sengend heißen Wüstensand haben sich die Raubechsen in der gesamten Narkramar ausgebreitet, bis hin zu den Ausläufern der nördlich und südlich angrenzenden Gebirge. Hier, wo nur Ödnis und glühende Hitze zu herrschen scheinen, stellen sie sich beharrlich dem täglichen Überlebenskampf. Ihr unwirtliches Habitat bietet ihnen jedoch einen entscheidenden Vorteil: Sie besetzen eine Nische, die ihnen so schnell keiner streitig machen wird.

Lebensweise

Anders als ihr Beinamen suggeriert, besitzen Shirdraks keine wirklichen Federn. Ihr Kragen besteht in Wahrheit aus einer dünnen Hautschicht, die über einem speichenartig angeordneten Gerüst aus dünnen Hornsträngen gespannt ist und bei Bedarf zu einem Fächer aufgestellt werden kann. Über ein dichtes Netz aus haarfeinen Äderchen, das den Hautkranz durchzieht, sind Shirdraks in der Lage, ihre Körpertemperatur zu regulieren – eine Fähigkeit, die ihnen in der sengenden Wüstenhitze tagtäglich ihr Überleben sichert. Diese Äderchen haben jedoch noch eine weitere Funktion: Durch willentliche Steuerung ihrer Durchblutung sind Shirdraks in der Lage, die Farbe ihres „Kragens“ zu ändern und somit Stimmungen und Emotionen auszudrücken. Sie sollen sogar mittels eines komplexen Codesystems aus Farben und Mustern über ihre Krägen miteinander kommunizieren können.

Die Grundfarbe der glatten Schuppenhaut, die den Körper der Shirdraks bedeckt, reicht von Saphirblau bis ins Türkis und wird auf dem Rücken von rotbraunen Querstreifen durchbrochen, welche zum Schwanz hin in einem satten Orange auslaufen. Shirdraks bewohnen vor allem die zahlreichen Tafelberge, die über die gesamte Narkramar verstreut liegen. Hier ziehen sie sich während der heißen



Im Spiegel der Kulturen

❖ Shirdraks werden vor allem wegen ihres Hautkragens gejagt. Die Shirdrak-“Federn” werden von den **Eshbathi** aus in das gesamte Imperium gehandelt, wo sie zu einem besonders feinen Leder gearbeitet werden und als Luxusgut deutlich höhere Preise als das Grundmaterial erzielen. Darüber hinaus hat ihr Speichel in der Alchemie als säurehaltiger Werkstoff eine gewisse Bedeutung.

❖ Kein Volk weiß den Wert eines Shirdraks so zu schätzen (und zu nutzen!), wie die **Sholai** der südlichen Nakramar, die sich einzelne Teile des Hautlappens an den Kopf transplantieren. Die “Verlei-

hung” eines ganzen Federkragens stellt sogar die höchste Auszeichnung in der Kultur der Wüstennomaden dar. In einem feierlichen Ritual wird einem Krieger, der sich besonders verdient gemacht hat, der abgetrennte Hautkranz der Echse um den Hals herum implantiert. Dies befähigt ihn nun, den Kragen ebenso zu nutzen wie die Shirdraks. Die Transplantation der Hautlappen verschafft den Sholai die Möglichkeit zur Kühlung ihrer Körper und soll zudem seinen Gemütszustand widerspiegeln: Ist ein Träger ruhig und friedlich, so liegen die “Federn” in zarten Rosatönen entspannt am Körper an; einem Sholai-Krieger mit hoch aufgestelltem Kragen in grellem Purpur sollte man indes lieber nicht zu nahe treten.

Werte des Shirdraks

Verbreitung: die Wüste Narkramar, selten auch in angrenzenden Gebieten

Größe: 3 Schritt Körperlänge

Gewicht: 280 Stein

MU 13 **IN** 12 **GE** 15 **KO** 18 **KK** 13

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+3 **DK** H

Spuckangriff: **FK** 12 **RW** 2/4/6/-/- **TP** 1W6

PA 9 **INI** 1W6+10 **RS** 3 **WS** 9

LE 55 **AU** 85 **GS** 13 **MR** 4 **GW** 10

Anzahl: 1W6+4

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Hautlappen (7 Au), Leder (2 Au), Nahrung (50 Rationen, zäh), Speichel (2 Au)

Attribute: Nachtblind, Rudeltier (5), Säure (1; Biss, Spuckangriff)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Sturmangriff (2, Biss)

Kampfweise: Zu der bevorzugten Beute von Shirdraks zählen in erster Linie Wüstenkäfer und andere nahrhafte Großinsekten, auf deren Jagd sie sich auf beeindruckende Art und Weise spezialisiert haben. Hierzu spuckt eine Echse ihr Opfer zunächst mit ihrem ätzenden Speichel an, woraufhin das gesamte Rudel die Verfolgung aufnimmt. In einer regelrechten Hetzjagd treiben sie die Beute oft stundenlang vor sich her, bespucken sie weiter und warten geduldig, bis sich der Chitinpanzer der Käfer allmählich zersetzt und mit einem beherzten Biss leicht aufgebrochen werden kann. Kulturschaffende Wesen gehören zwar nicht zu ihrer bevorzugten Beute, dennoch greifen gerade hungrige Rudel auch Menschen an. Die von ihnen ausgehende Gefahr sollte dabei nicht unterschätzt werden: Ein ausgewachsenes, aggressives Männchen kann durchaus auch einem kulturschaffenden Wesen schwere Wunden zufügen. Wird ein Biss nicht sofort behandelt, frisst sich der Speichel weit in das Fleisch hinein und hinterlässt tiefe, hässliche Narben.



Der Sichelkäfer

Der Sichelkäfer ist ein recht häufiger Bewohner der als Chrat-tac-Wüsten bekannten Trockengebiete am westlichen Rand des Imperiums. Besonders häufig sind sie in der Tlolloc, kommen aber auch in den anderen Wüsten vor und können gelegentlich sogar in den angrenzenden Savannen angetroffen werden. Dies hat manche Forscher zu der Vermutung veranlasst, dass es sich bei den Sichelkäfern um entflohene Dienerwesen der Chrat-tac handelt, zumal sie gewisse Zeichen für tierhafte Intelligenz zeigen. Sollte diese Theorie der Wahrheit entsprechen, stellt sich dennoch die Frage, warum Sichelkäfer gerade auf Chrat-tac besonders wild reagieren und diese auf Sicht attackieren.



Sichelkäfer sind im Rudel lebende und jagende Wesen, die sich tagsüber meist in tiefen Höhlen vor der sengenden Sonne verbergen. Erst wenn es dunkel geworden ist, begeben sie sich auf die Jagd, wofür sie sich auch weit von ihrem Bau entfernen. Einen Teil ihrer Beute verspeisen sie an Ort und Stelle, wenn ein Opfer jedoch lediglich gelähmt ist, bringen sie es zurück in ihr Versteck, wo sie Eier in die Wunden legen, aus denen nach einiger Zeit ihre Larven schlüpfen. Das Opfer wird dabei mit einem klebrigen Sekret gefesselt und erlebt die gesamte Prozedur im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte. Dennoch versuchen manche Karawanenführer immer wieder, die Käfer nachts in die Nähe des Lagers zu locken, um gezielt Jagd auf die Tiere zu machen. Denn in ihren Panzern findet man eine mit Wasser gefüllte Blase, die in der tiefen Wüste schon manchem Reisenden das Leben gerettet hat. Dazu kommt, dass man aus den stabilen und im Kampf völlig nutzlosen Hörnern ihres Schädels in Daranel wunderschöne Schmuckstücke fertigen kann, die bei der dortigen Oberschicht sehr beliebt sind.

Werte des Sichelkäfers

Verbreitung: die Wüsten nördlich des Dschungelgürtels

Größe: 2 Schritt

Gewicht: 130 Stein

MU 12	IN 10	KO 14	KK 15
Biss:	AT 10	TP 1W6+3 (+Gift)	DK H
Klauen:	AT 14	TP 2W6+2	DK NS
PA 8	INI 12+1W6	RS 3	WS 9
LE 30	AU 45	GS 10	MR 12
		GW 12	

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +7, Angriff

Beute: Hörner (2 Au), Nahrung (10 Stein, zäh), Wasser (5 Liter)

Attribute: Gift (Lähmung 2), Nachtsicht, Rudeltier (8), Tagblind

Fertigkeiten: Hinterhalt (2), Sturmangriff (4; Klauen), Talent Sinnen-schärfe (7; 5/10/10), Umreißen (4; Klauen), Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Wenn ein Sichelkäfer Beute erspäht hat, sammelt er zunächst sein Rudel um sich, das unter Leitung des Rudelführers der Beute einige Zeit nachstellt. Dabei versuchen die Käfer aus sicherer Entfernung die schwächsten Mitglieder einer Reisegruppe wie etwa einer Karawane zu identifizieren, um diese später von den übrigen abzusondern. Beim Angriff selbst, der immer nachts und häufig aus dem Hinterhalt passiert, konzentrieren sie sich auf ihre auserkorenen Ziele und versuchen, diese zu Boden zu werfen und mit ihrem Gift kampfunfähig zu machen. Sollte es mehrere Gegner geben, versuchen die Sichelkäfer, in kurzer Zeit möglichst viele Kontrahenten zu töten und ziehen sich anschließend zurück

– denn sie wissen, dass die Leichen ihrer Opfer meist zurückgelassen werden, wenn die Karawanen weiterziehen.



Der Silberbulle

Dieser einzelgängerische Koloss ist der traurige König der westlichen Weiten. Beheimatet in den Steppen diesseits und jenseits des Rückgrats der Welt streift der Silberbulle scheinbar ruhelos von Horizont zu Horizont – als würde er stets etwas suchen und doch nie finden.



Seinen Ruf als mörderische Bestie, die ganze Händlertruppe in den Staub trampelt, verdankt er seinem furchterregenden Erscheinungsbild. Zwischen den Nüstern sitzen je nach Alter eines oder mehrere säbelartige Hörner, von denen sich ein Stachelkamm bis zum Hinterteil zieht. Mit seinen mannsdicken Läufen, fleischigen Flanken und seinem mächtigen Nacken erscheint der Silberbulle wie die tiergewordene Urgewalt. Auch wenn seine Bewegungen ungelenk wirken, kann er in Sachen Geschwindigkeit mühelos mit einem Einhorn mithalten.

Trotz dieser scheinbar idealen Voraussetzungen ist der Silberbulle kein Jäger, sondern vielmehr ein harmloser Pflanzenfresser. Seine Nahrung setzt sich überwiegend aus Gräsern und Beeren zusammen, von denen er erstaunlich wenig benötigt, um seinen riesigen Leib am Leben zu erhalten.

Nur während langer Dürreperioden oder in vergleichbaren Notlagen verlegt er sich auf Aas, das er samt Knochen mit seinem gewaltigen Kiefer zermalmt.

Die größte Stärke und Schwäche zugleich ist jedoch seine namensgebende silberglänzende Haut, die ihn einerseits nahezu unverwundbar, andererseits aber zu einer begehrten Beute macht. Der gesamte Körper des Tieres ist von überlappenden Metallplatten bedeckt. Ein heranstürmender Silberbulle klingt mit seinen ehernen Hufen beinahe so, als würde eine schwer gepanzerte Myriade anrücken.

Der Reiz des organischen Metalls hat schon viele Expeditionen nach Westen geführt. Allerdings scheiterten diese entweder daran, dass sie keines der seltenen Exemplare antrafen oder sie die Kentori nach dem Weg fragten. Diese nämlich betrachteten es als ihr alleiniges Recht, den Bullen zu jagen. Zudem scheinen allein die Kentori einen Weg gefunden zu haben, den Panzer zu verarbeiten, der gemeinhin schon wenige Wochen nach dem Tod des Bullen spröde und damit wertlos wird.

Ein nicht weniger großes Rätsel rankt sich um die Fortpflanzung der mürrischen Einzelgänger, von denen bislang nur männliche Exemplare gesichtet wurden. Es ist nicht bekannt, ob sie das Ergebnis eines alten chimärologischen Versuches waren, schnell wachsendes Erz zu erschaffen oder einfach nur eine Laune Zaturas.

Werte des Silberbullen

Verbreitung: Steppen des myranischen Nordens

Größe: 3 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 7 Quader

MU 14 **IN** 11 **KO** 24

Hornstoß: **AT** 16 **TP** 3W6+5 **DK** NS

Tritt: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** HN

PA 7 **INI** 1W6+10 **RS** 12 **WS** 12

LE 120 **AU** 400 **GS** 14 **MR** 5/15 **GW** 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Haut (100 Au), Horn (15 Au)

Attribute: keine

Fertigkeiten: Niederwerfen (6;Horn), Sturmangriff (3;Horn), Talent Sinienscharfe (8;4/11/11), Trampeln (6), Überrennen (5;Tritt)

Kampfweise: Fühlt sich der Silberbulle ernsthaft bedroht – wofür es schon ein kleines Heer braucht – wird er versuchen sich zurückzuziehen. Bleibt ihm auch diese Möglichkeit verwehrt, greift er mit ganzer Kraft den offensichtlich stärksten oder auffälligsten Gegner an und versucht dadurch, die Moral des Feindes zu brechen. Manchmal kommt es jedoch auch vor, dass er sich scheinbar in seiner ewigen Suche gestört fühlt, in welchem Fall er wild und ohne Plan alle Lebewesen in der Umgebung angreift.



Die Stachelpeitsche

Unter den unzähligen Orchideenarten der myranischen Dschungel ist die Stachelpeitsche wohl die beeindruckendste. Allein ihre Größe, die bis zu 6 Schritt erreichen kann, und ihre bis zu zwei Schritt langen Blütenblättern hinterlassen beim Betrachter bleibenden Eindruck. Dies wird noch dadurch verstärkt, dass die Stachelpeitsche, auch wenn sie in der unmittelbaren Nähe zu Bäumen wächst, diese nicht als Träger braucht, sondern frei steht. Man findet sie meist in Wassernähe und man nimmt schon von einiger Entfernung den intensiven Geruch nach Vanille wahr, den sie verströmt.

Das Farbspektrum der Blüten, von denen jede Pflanze jeweils nur eine trägt, reicht von weiß bis zu tiefem Violett, die Blätter sind dunkelgrün und fleischig. Aus dem Blütenansatz wachsen bis zu 4 Schritt lange, stachelbewehrte Fangarme, die meist dunkellila sind und im Ruhezustand der Pflanze kaum sichtbar unter den Blütenknospen eingerollt liegen. Der Stängel der Pflanze, den man schon fast als Stamm bezeichnen kann, ist aus einem stabilen und äußerst robusten Holz.

Verbreitung

Stachelpeitschen findet man vor allem im Dschungel von Shindrabar, recht selten auch zwischen Nebelwald und Makshapuram. Botaniker gehen davon aus, dass die Pflanze keinen natürlichen Ursprung hat, sondern eine von den kobraköpfigen Shindra durch Magie vorgenommene bewusste Kreuzung aus verschiedenen Orchideenarten und fleischfressenden Pflanzen war. Für diese Theorie spricht nicht nur die große Verbreitung auf dem Schlangenarchipel, sondern auch dass fast alle Teile der Pflanze nutzbar gemacht werden können.

Lebensweise

Die Stachelpeitsche benötigt zum Überleben sowohl tierische Nahrung als auch Wasser, beides nimmt sie durch ihre schlauchartigen Wurzeln auf. Die tierische Nahrung rührt dabei ausschließlich aus einer bestimmten Quelle her: Maden, die auf Aas leben. Diese 'züchtet' sie quasi selbst, indem sie Tiere des Dschungels fängt, tötet und unter ihren Blättern ablegt, wo sie nach und nach verfaulen. Die in dem Aas entstehenden Maden saugt die Orchidee mit ihren beweglichen Wurzeln später ab. Damit der Geruch des Aas weder andere Aasfresser anlockt, noch weitere Opfer fern hält, verströmt die Orchidee einen intensiven Vanille-Geruch, der andere Gerüche überdeckt.

Die Fortpflanzung der Stachelpeitsche erfolgt asexuell durch Selbstbestäubung, da sich ihr kaum ein Tier nähern kann, ohne gefangen zu werden.

Im Stängel der Orchidee ist eine milchig-weiße, zähflüssige Substanz enthalten, die narkotisierend wirkt und ihr bei der Jagd nach ihrer Beute hilft. Die Pflanze transportiert diese Substanz in kleine Beutel, die unterhalb der Blüte angebracht sind, wo sie zu einem feinen weißen Pulver aushärtet und das Gift auf diese Weise potenziert.

Die zur Jagd eingesetzten Fangarme der Stachelpeitsche sind extrem wendig, aber auch sehr stabil. Sie abzuschlagen ist keine leichte Aufgabe, vor allem, da die Orchidee bis zu zehn Stück davon hat, die alle gleichzeitig angreifen. Hat eine Peitsche sich erst mal um den Körper eines Opfers gewunden, so zieht sie sich immer enger zusammen und treibt die Stacheln, die in kleinen Widerhaken enden, ins Fleisch des Opfers. Hat die Orchidee das Opfer zu sich herangezogen und betäubt, bleibt lediglich ein Fangarm um das Opfer liegen, bis es beginnt zu faulen. Dann löst die Pflanze auch den letzten Fangarm und bedeckt das Opfer mit einem ihrer großen Blätter. Eine Orchidee sammelt, so es ihr gelingt, mehrere Opfer in unterschiedlichen Zeitabständen ein, so dass immer mehrere Kadaver in verschiedenen Stadien der Verwesung zu ihren Füßen liegen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Alchimisten zahlen hohe Summen für den Blütenstaub der Stachelpeitsche. Das weißliche Pulver ist bei ihnen als "Neretons Atem" bekannt. Heiler der Shindrabarim und der Kerrishiter benutzen es in geringen Dosen, um Schlafstörungen entgegen zu wirken, während imperiale Alchimisten es in Tränke mischen, die das Träumen fördern sollen. Auf dem Schwarzmarkt wird es zudem mit anderen Substanzen versetzt als Halluzinogen gehandelt. In reiner Form ist es jedoch ein tödliches Gift.

❖ Die beweglichen Wurzeln der Orchidee sind schlauchartig und flexibel. Trennt man sie von der Pflanze ab, so verhärten sie innerhalb weniger Stunden. Die Nyamaunir verwenden die so präparierten Schläuche für ganz unterschiedliche Dinge, wie zum Beispiel als Blasrohr oder auch als eine Art Schnorchel beim Tauchen. Um das sofortige Aushärten zu verhindern, kennen die Nyamaunir eine Art pflanzlicher Creme, die sie auf die abgetrennten Wurzeln streichen. Die Wurzeln bleiben so flexibel und härten erst aus, wenn die Substanz abgewaschen wird.

❖ Ebenso wie die Wurzeln härten auch die Stachelpeitschen aus, wenn sie von der Pflanze getrennt werden. Die Shindrabarim winden frisch geschlagene Peitschen um Holzkeulen und versehen sie auf diese Art mit Dornen. Im ausgehärteten Zustand sind die Stachelpeitschen so hart wie Eisenholz.

❖ Auch der holzige Stängel der Orchidee kann verarbeitet werden. Bei den Nyamaunir ist er besonders beliebt zur Herstellung von Jagdspeeren, die nicht nur sehr leicht sind, sondern durch die Flexibilität des Holzes besondere Flugfähigkeiten aufweisen, wenn man weiß, wie man mit ihnen umgehen muss. Auch das Schlagen des Holzes ist nicht einfach, da man dabei verhindern muss, mit dem milchigen, narkotisierenden Saft im Inneren in Berührung zu kommen.

❖ Der betörende Duft der Stachelpeitsche entströmt ihren Blütenständen. Die Shindrabarim pressen daraus ein Öl, das als Parfüm teuer verkauft wird. Besonders bei den Optimaten ist der starke Vanille-Duft sehr beliebt. Das Öl wird aber auch im Rahmen religiöser Zeremonien der Schlangenspriester eingesetzt.



Werte der Stachelpeitsche

Verbreitung: der Archipel von Shindrabar

Größe: 6 Schritt

Gewicht: 100 Stein

MU 15 **IN** 6 **KO** 12

Stachelpeitsche: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** HNSP

Giftstaub: **FK** 10 **RW** 1/-/-/- **TP** Gift

PA 3 **INI** 1W6+10 **RS** 4 **WS** 10

LE 45 **AU** 100 **GS** - **MR** 16/10 **GW** 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +12, Angriff

Beute: Blütenstaub (5 Au), Öl (2 Au), Peitschen (3 Pk), Stängel (2 Ag)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Lähmung 4, Schaden 1), Immunität (Gift, Krankheiten)

Fertigkeiten: Hinterhalt (2), Talent Sinnenschärfe (12; 2/6/6), Umschlingen (8; Stachelpeitsche)

Kampfweise: Die Stachelpeitsche greift alle Lebewesen bis zur Größe eines Menschen an, die in die etwa 6 Schritt durchmessende Reichweite ihrer Fangarme kommen. Auf welche Weise die Orchidee Opfer wahrnimmt, ist unbekannt. Nähert sich ein Lebewesen, so entrollt die Orchidee ihre Peitschen und umschlingt das Opfer damit. Dann zieht sie das Opfer zu sich heran und fixiert es auf dem Boden unterhalb der Blüten. Aus kleinen Beuteln, die am Blütenansatz sitzen, lässt die Pflanze dann feinen Staub auf das Opfer rieseln, der es zunächst betäuben soll. Diesen Vorgang setzt die Orchidee mehrere Stunden fort, bis das Opfer schließlich an einer Überdosis des durch die Atemwege eingenommenen Narkotikums stirbt.



Der Stahlfalke oder Stymphalide



Der Stahlfalke ist nicht nur aufgrund seiner schieren Größe der gefährlichste Vertreter seiner Art in Myranor. Zu einer Gefahr für Wanderer und sogar kleine Gruppen macht ihn vor allem die Tatsache, dass sein Schnabel, seine Klauen und sogar seine Federn aus einem äußerst harten Material bestehen, das selbst Klingenwaffen Widerstand zu leisten vermag. In seinen Flugkünsten wird der Stymphalide dadurch jedoch nicht

behindert, denn seine Federn sind trotz allem nicht viel schwerer als jene gewöhnlicher Vögel. Manche Rüstungsbauer und Alchimisten schicken daher immer wieder tapfere Abenteurer auf die Jagd nach Stahlfalken aus, um Material für ihre Experimente und für leichte und sehr widerstandsfähige Rüstungen zu gewinnen.

Stymphaliden leben in fast allen größeren Gebirgen des nördlichen Myranors und können vereinzelt auch südlich der Narkramar angetroffen werden. Meist lebt und jagt ein Paar dieser Vögel gemeinsam, in seltenen Fällen schließen sie sich jedoch auch zu Nistgruppen zusammen, die dann gemeinsam nach Beute suchen. Ein Stahlfalke betrachtet jedes Wesen als potentielle Mahlzeit, das nicht größer ist als er selbst. Dabei greift er stets im Sturzflug an und versucht seinen Gegner schnell zur Strecke zu bringen. Gefürchtet sind Stymphaliden außerdem aufgrund ihrer Fähigkeit, Teile ihrer stahlharten Federn gezielt auf Opfer zu schießen. Da dies jedoch nur zwei Mal möglich ist, bevor die Federn einige Wochen nachwachsen müssen, nutzen sie diese Angriffsart vor allem gegen größere Gruppen von Feinden, wenn sie in die Enge gedrängt wurden oder ihr Gelege beschützen.

Stymphaliden haben in der Kultur der Vinshina eine große Bedeutung, sowohl als Jagdbeute als auch als abgerichtete Jagdfalken. Das Geheimnis, wie die Stahlfalken gezähmt werden können, konnte jedoch noch von keinem anderen Volk gelüftet werden. Auch ein Vinshina wird nie leichtfertig mit einem Stymphaliden umgehen, denn mit ihren harten und scharfen Federn können sie den Wolkenschiffen des Volkes sehr gefährlich werden.

Stahlfalke

Verbreitung: Gebirge vor allem im nördlichen Myranor, aber auch südlich der Narkramar

Größe: 2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 18 Stein

MU 15 **IN** 12 **KO** 13

Schnabel: AT 10 **TP** 1W6+5 **DK** H

Klauen: AT 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Federregen: **FK** 15 **RW** -1/2/4/6/- **TP** 3W6+2

PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 3 **WS** 7

LE 22 **AU** 40 **GS** 2/17 **MR** 4 **GW** 9 **LO** 2 (max. 15)

Ausbildungsformen: Jagdtier, Wachtier

Anzahl: 1W2 oder 1W6+2

Größenkategorie: normal

Jagd: +8, Flucht

Beute: Federn (5 Au), Nahrung (4 Rationen)

Attribut: Fliegendes Wesen, Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Schnabel), Sturzflug (5; Klauen), Talent Freies Fliegen (14; 15/12/9), Talent Sinnenschärfe (14; 3/12/12)

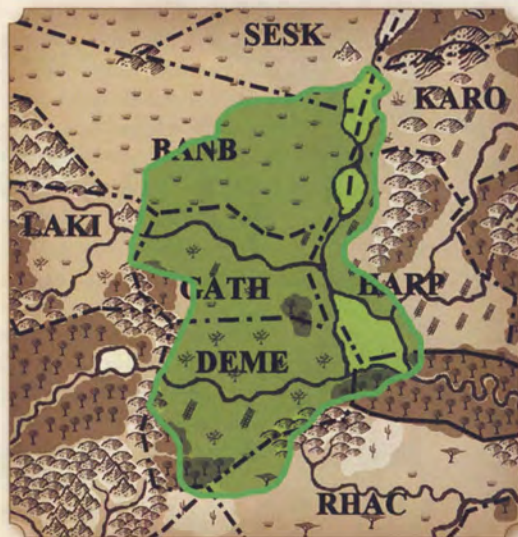
Kampfweise: Stahlfalken greifen meist einzeln oder als Paar an und versuchen zunächst ihre Beute im Sturzangriff zu verletzen. Anschließend gehen sie bei einzelnen Gegnern in den Nahkampf über, während sie bei größeren Gruppen versuchen, erneut zum Sturzflug anzusetzen. Sollten sie zu verlieren drohen, schießen sie ihre Federn ab und versuchen anschließend die geschwächte Beute zu töten oder suchen ihr Heil in der Flucht. Sollte eine ganze Gruppe von Stymphaliden Jagd auf größere Beutetiere oder beispielsweise eine Heldengruppe machen, werden zunächst alle Stahlfalken eine Salve Federn auf diese oder das Opfer abschießen, um anschließend in den Sturzflug überzugehen.



Die Stelzspinne



Wie intelligent Stelzspinnen sind, ist nicht genau bekannt, aber obwohl sie offensichtlich kaum Verständnis für menschliche Konzepte wie Liebe, Ehre und Großmut zeigen, sind sie doch zu komplexen Gedankengängen in der Lage und nutzen auch einfache Werkzeuge. Es ist jedoch noch keine Stelzspinne bekannt, die Waffen benutzt hätte – bislang.



Die Stelzspinne ist in mehrerer Hinsicht ein außergewöhnliches Tier. Aufgerichtet über fünf Schritt groß und auf zwei langen Beinen daherstakend, während die restlichen sechs Beine in überraschend geschickten Klauenhänden enden, ist sie ein bizarrer und fremdartiger Anblick, und ihre kalte, berechnende Intelligenz erhebt sie eindeutig über andere Tiere.

Es gibt viele Gerüchte über die Herkunft der Stelzspinnen – ein misslungenes chimärologisches Experiment, Überreste eines alten Volkes von Insektenwesen, Gestrafte der Götter – aber falls diese Kreaturen die Wahrheit kennen und sie mitteilen könnten, so haben sie dies bislang nicht getan.

Ihr Lebensraum sind Savannen, Steppen und anderen offene Gebiete, vereinzelt auch Sumpfland. Man findet sie in ganz Myranor, am zahlreichsten sind sie jedoch in Harpalis rund um den Weindunklen See, der eine besondere Anziehungskraft auf sie auszuüben scheint. Stelzspinnen lauern hockend auf Beute, um sich, sobald sie mit ihren äußerst scharfen Augen ein lohnendes Ziel erspähen, schnell zu ihrer vollen Größe aufzurichten und sich auf es zu stürzen. Haben sie eine Beute mit ihren Spinnenfäden eingefangen, die sie zielsicher aus ihren Spinnndrüsen verschießen können, bringen sie sie zur Vorrathaltung in ihr Nest. Dort injizieren sie ihr zu gegebener Zeit ein Sekret, das sie in kurzer Zeit zersetzt.

Zur Paarung errichten die Männchen ein Nest, mit dem sie Weibchen anlocken. Nach der Eiablage verzehren die Männchen die Weibchen und sind künftig für die Brutpflege zuständig, vor allem für die Nahrungsversorgung.

Werte der Stelzspinne

Verbreitung: offene Grasländer und Sumpfland; besonders rund um den Weindunklen See

Größe: 5 Schritt

Gewicht: 300 Stein

MU 13 **IN** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 18

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 (+Gift) **DK** HN

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN

Spinnfäden: **FK** 19 **RW** – / 2 / 4 / 6 / 8 **TP** 1W6TP(A) (+Netz)

PA 11 **INI** 1W6+10 **RS** 3 **WS** 8

LE 50 **AU** 80 **GS** 13 **MR** 12 **GW** 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Angriff

Beute: Gift (1 Ag)

Attribute: Gift (Schaden 1), Nachtsicht

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (2), Netz (5), Niederwerfen (2; Klauen) Talent Sich Verstecken (5; 13/13/12), Talent Sinnen-schärfe (14; 7/13/13)

Kampfweise: Stelzspinnen bemühen sich um Abstand und versuchen, ihre Gegner mit Spinnenfäden festzuhalten, bis sie sich nicht mehr rühren können. Ihre Klauen und ihren Biss setzen sie nur ein, wenn ihr ein Gegner zu nahe kommt oder um einen Gegner, der kurz davor steht, sich aus ihrem Netz zu befreien, zu töten. Stelzspinnen sind zu komplexen Taktiken in der Lage, so dass es nicht leicht ist, sie in eine Falle zu locken oder sie hinter Licht zu führen.

Der Strassenhund

Allgegenwärtig im gemäßigten und warmen Myranor sind herrenlose Straßenhunde eine wahre Plage der Städte. Man hält sie nicht für Nutztiere, sondern im Gegenteil für Schädlinge. Die unberechenbaren und oft angriffslustigen Straßenhunde leben teilweise als Abfall- und Aasfresser, doch ebenso jagen sie, was immer ihnen bezwingbar erscheint – von der Ratte bis zum Kind oder sogar ausgewachsenen Menschen. Wenn sie sich durch Rivalen- oder Revierkämpfe in einen Beißrausch gesteigert haben, dann greifen sie durchaus auch größere Zweibeiner an, ebenso sind Hündinnen mit Welpen oft sehr aggressiv. Der Biss eines Straßenhundes überträgt oft Krankheiten und führt schnell zu Wundbrand.

Auch wenn sie von verwilderten Haushunden abstammen, haben Straßenhunde doch im Laufe der Zeit ein recht einheitliches, fast wölfisches Äußeres entwickelt: Sie sind mittelgroß und haben ein raues, kurzes, sandfarbenes oder rotbraunes Fell und eine lange, buschige Rute. Ihre Ohren sind spitz und stehen aufrecht, die Schnauze ist lang und voller scharfer Zähne.

Straßenhunde können nicht bellen, sondern nur einsilbig kläffen, ebenso stöhnen oder schniefen sie. Am häufigsten jedoch hört man ihr drohendes Knurren, das einem angedeuteten oder ernsthaften Angriff vorausgeht.

In einer durchschnittlichen Provinzhauptstadt leben meist 100 Straßenhunde oder mehr. Sie bilden feste Rudel aus einem führenden Paar und zwei bis zehn Nachkommen der letzten Jahre. Ihr Revier verteidigen sie energisch gegen andere Rudel und töten einzelne Eindringlinge gnadenlos.

Da ihr Fleisch allgemein als ungesund bis giftig gilt, ganz anders als das der zum Verzehr gezüchteten Canillen, haben auch nur die Ärmsten ein Interesse daran, Straßenhunde als Nahrung zu jagen – und diesen fehlen für einen Erfolg meist die Bewaffnung und die Kraft. Gerade in den Wohngebieten der ärmeren Untertanen sind die Straßenhunde oft so aggressiv, dass sich bei Nacht kaum jemand auf die nach Hundeurin stinkenden Straßen wagt.

Sie sind vor allem in wärmeren Gebieten oft nachtaktiv. Manche junge Straßenhunde sind eher zurückhaltend, was größere Zweibeiner angeht, doch viele erfahrene Rudelführer haben sich so sehr an deren Nähe gewöhnt, dass sie nicht davor zurückscheuen, einzelnen ihre Nahrung zu entreißen oder sie sogar im Rudel zu attackieren, wenn der Hunger zu stark wird. Für kampfunerfahrene Passanten kann eine Schar Straßenhunde in der Überzahl eine erhebliche Bedrohung darstellen.

Gelegentlich versuchen die Polikraten einer Stadt, die lokalen Straßenhunde auszurotten, doch das gelingt fast nie dauerhaft. Da es auch im Umland der Städte und Domänen sehr ähnliche verwilderte Hunde gibt, scheinen immer wieder Neuankömmlinge die leeren Reviere zu besetzen.

Werte des Straßenhundes

Verbreitung: in allen imperialen Städten; selten auch auf verwilderten großen Domänen

Größe: 0,6 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 Stein

MU 11 **IN** 13 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 11

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H

PA 11 **INI** 1W6+13 **RS** 1 **WS** 5

LE 20 **AU** 25 **GS** 9 **MR** 1 **GW** 5

Anzahl: 2W6+1

Größenkategorie: klein

Jagd: +4, Angriff

Beute: Fell (1 Pk), Nahrung (6 Rationen, zäh)

Attribute: Krankheitsüberträger (Tollwut), Rudeltier (2)

Fertigkeiten: Anspringen (3), Talent Sinnenschärfe (6; 3/13/13), Verbeißen (4)

Kampfweise: Straßenhunde töten am liebsten durch einen Kehlenbiss. Sie sind intelligent genug, um die kämpferisch schwächsten Mitglieder einer Gruppe zu erkennen und sich auf diese zu konzentrieren, während die anderen Gegner nur durch Angriffe abwechselnder Hunde abgelenkt und erschöpft werden.



Die Sturmeule

Sturmeulen sind nächtliche Jäger in den nördlichen Provinzen des Imperiums, wo sie hügelige bewaldete Regionen oder mittlere Gebirgszonen bevorzugen, um ihre Nester anzulegen. Sie finden sich für ein Leben lang zu Paaren zusammen, die gemeinsam die Jungen großziehen, jagen und einen Nistplatz pflegen.

Wegen ihrer enormen Größe von bis zu zwei Schritt von Schwanzfeder bis Schnabel jagen sie, anders als gewöhnliche Eulen, keine kleinen Nagetiere, sondern kleine Monocorne, Schafe und andere nicht zu wehrhafte Wesen ähnlicher Größe. Immer wieder kommen auch Gerüchte auf, Sturmeulen würden Menschen und andere intelligente Wesen angreifen. In diesen Fällen ahnt das Opfer meist nichts vom kommenden Angriff: Die Schwungfedern der Sturmeulen besitzen eine weiche Kante, die das Rauschen der Luft dämpft, so dass ihr Flug nahezu lautlos ist. Mit ihrer hervorragenden Nachtsicht können sie vom Himmel oder einem hohen Sitzplatz aus mögliche Beute auch in der Dunkelheit erspähen und dann ohne ein lautes Geräusch anfliegen.

Der häufigste Grund für einen Angriff auf zweibeinige Eindringlinge ist der Schutzinstinkt, den die Eulen gegenüber ihrer Brut und ihren Nestern haben. Diese finden sich – wiederum der Größe



geschuldet – nicht in gewöhnlichen Bäumen, sondern wenn, dann in besonders alten und großen Exemplaren. Ansonsten bauen sich Sturmeulen auch in verlassenen Gebäuden und auf Felsvorsprüngen ein Heim aus Ästen und ihren handtellergroßen Daunen. Dort ziehen sie jedes Jahr zwei bis vier Junge auf, die nach drei Monaten flügge werden und die Eltern verlassen. Speziell wenn die Jungtiere noch nicht flugfähig sind, können die Eltern Eindringlingen gegenüber angriffslustig werden, auch wenn ein Sturmeulenküken mit den meisten Nesträubern problemlos fertig wird.

Die Jagd auf Sturmeulen wird jedoch ausgerechnet während dieser Zeit besonders gepflegt, da die extrem weichen und dabei beeindruckend großen Federn der Küken als Schmuck beliebt sind – anders als die fast gänzlich weißen Elterntiere besitzt der Nachwuchs bis zum Ende des ersten Lebensjahres ein Federkleid in einem schimmernden goldbraun, das nicht durch Färbung zu imitieren ist.

Ein anderer Grund für die Sturmeulenjagd ist der vermutlich unbegründete Glaube, dass ihre Schwungfedern eine stark anregende Wirkung auf die Libido haben. Zu Pulver zermahlen sollen sie auch Greisen und Kranken wieder zu neuer Ausdauer im Bett verhelfen und gelten als potente Zutat in Liebestränken aller Art, was jedoch eher dem Aberglauben als der Alchemie zuzurechnen ist.

Werte der Sturmeule

Verbreitung: bewaldete Gebiete des nördlichen Myranors

Größe: 2 Schritt

Gewicht: 100 Stein

MU 12 IN 12 KO 13 KK 13

Schnabel: **AT 10 TP IW6+5 DK H**

Krallen: **AT 12 TP IW6+3 DK N**

PA 6 INI IW6+12 RS 2 WS 7

LE 36 AU 50 GS 3/12 MR 5 GW 7

Anzahl: 2

Größenkategorie: normal

Jagd: +9, Flucht

Beute: Daunen (4 Ag), Federn (2 Au), Nahrung (35 Rationen, wohlgeschmeckend)

Attribute: Fliegendes Wesen, Nachtsicht, Tagblind

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Krallen), Hinterhalt (4), Sturzflug (4), Talent Freies Fliegen (12; 12/12/13), Talent Schleichen (11; 12/12/12), Talent Sinnenschärfe (9; 5/12/12)

Kampfweise: Sturmeulen jagen meist zu zweit und arbeiten geschickt zusammen, so dass eine die Gegner durch Geschrei und Angriffe aus niedrigem Flug ablenkt, während die andere lautlos herabstürzt. Sie packen ihre Gegner gerne, um sie in die Lüfte zu heben und anschließend in die Tiefe stürzen zu lassen. Ist das Opfer zu schwer (wie jeder normal große Humanoide), verlegen sie sich auf Krallenhiebe aus dem Flug. Nur sehr ungern lassen sie sich zu Boden zwingen und attackieren dann mit dem Schnabel.



Der Sturmwinddrache

An den Küsten des Thalassions kann man bisweilen Drachen beobachten, die sich in waghalsigen und akrobatischen Manövern in die Fluten stürzen. Diese Sturmwinddrachen erreichen eine Länge von bis zu acht Schritt und bringen es dabei auf eine Spannweite von zehn Schritt. Die Unterseite ihres Körpers ist meist hellblau gefärbt, wie auch ihre Flügelunterseite. Von oben sind Flügel und Körper meist grün-blau gemustert, was sowohl über Land als auch über dem Meer gute Tarneneigenschaften bietet. Sturmwinddrachen haben einen langen Hals und einen – für Drachen – kleinen Kopf. Nur die intelligenteren Exemplare von ihnen sind der menschlichen Sprache mächtig.

Verbreitung

Sturmwinddrachen findet man an der gesamten Thalassionküste von den kalten Höhenzügen des Hardun in Haldingard bis zu den Stahlzinnen weit im Süden. Hier in den östlichen Ausläufern Merallis' ist sogar ihr Hauptverbreitungsgebiet. Nach Norden hin nimmt die Häufigkeit der Drachen ab. Dennoch finden sich gerade in den



■ Sturmwinddrache

■ Azurdrache

Archipelen von Serovia und Shindrabar viele verborgene Buchten, an denen sich einzelne der großen Echten angesiedelt haben. Am und im Meer der Schwimmenden Inseln kommen Sturmwinddrachen weitaus seltener vor, hier vor allem in Form der etwas kleineren *Azurdrachen*, deren Färbung namensgebend ist.

Lebensweise

Sturmwinddrachen leben meist einzelgängerisch und haben ein ausgeprägtes Revierverhalten. Die mächtigsten unter ihnen herrschen über bis zu einhundert Meilen Küstenlänge. Jeder Rivale wird erbittert bekämpft, und so ist es keine Seltenheit, zwei der Drachen im erbitterten Gefecht zu beobachten.

Nur zur Paarungszeit versammeln sich mehrere Männchen im Revier des umworbenen Weibchens. Dort kommt es zu blutigen Kämpfen, die durchaus den Tod eines der Kontrahenten zur Folge haben können. An den entsprechenden Küstenabschnitten sind diese Gefechte gefürchtet, da sie häufig auch zu Opfern unter der Bevölkerung führen. Zum Glück sind die Weibchen nur alle sieben Jahre empfängnisbereit und wechseln im Gegensatz zu den Männchen häufig ihr Nest.

Im Gegensatz zu vielen anderen Drachenarten ernähren sich Sturmwinddrachen vor allem von allerlei Meeresgetier. Sie erbeuten ihre Nahrung im Sturzflug. Dabei nehmen sie vom Kraken bis zum Thunfisch alles, was ihnen zwischen die Kiefer kommt. Um ihre Beute unter der Wasseroberfläche zu lokalisieren, nutzen die Sturmwinddrachen oft ihre ausgezeichneten Fähigkeiten in Hellsichtmagie. Dies ermöglicht ihnen auch bei starkem Seegang und schlechter Sicht, Beute zu machen.

Arten und Unterarten

Der *gemeine Sturmwinddrache* entspricht weitgehend seinem aventurischen Pendant, dem *Westwinddrachen*. Darüber hinaus gibt es einige Unterarten, die sich meist nur in der Färbung von Körper und Flügeln unterscheiden. So hat man hoch im Norden Exemplare beobachtet, die hellblau, ja geradezu weiß gefärbt waren. Ob diese Tiere ihre Färbung der Jahreszeiten anpassen, konnte bisher nicht herausgefunden werden.

Die leuchtend blauen *Azurdrachen* bevorzugen das gegenüber dem Thalassion ruhige Meer der Schwimmenden Inseln. Sie erreichen mit fünf Schritt Körperlänge nicht die Ausmaße ihrer größeren Brüder. Auch mit ihrer Intelligenz können sie den – ohnehin nicht übermäßig klugen – Sturmwinddrachen nicht das Wasser reichen und stehen somit eher auf der gleichen Stufe mit Tieren.

Eine weitere Abart ist der *Ostwinddrache*, der äußerlich stark dem aventurischen Westwinddrachen gleicht und hauptsächlich in den Gebirgen im Norden Myranors beheimatet ist.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Im rauen, kalten Norden ist der Reichtum des Meeres hart umkämpft. Und so sehen die *Hjaldinger* die Sturmwinddrachen vor allem als Konkurrenz. Unter den Nordmännern existieren zahlreiche "Drachentöter" die sich rühmen, eines der Tiere im Kampf erlegt zu haben. Nur selten zeugen wertvolle Rüstungen aus Drachenschuppen von diesen Taten.

❖ Aquatische Rassen, die nahe der Meeresoberfläche leben – nämlich *Loualil* und *Risso* – fürchten die Sturmwinddrachen verständlicherweise. Nicht selten werden einzelne Individuen Opfer eines der Tiere, zumal diese mittels ihrer Hellsichtmagie die Schwimmer auch unter Wasser gut orten können. Wenn eines der Tiere über den Siedlungen auftaucht, schützen die Völker sich durch weitmaschige Netze, die knapp unter der Wasseroberfläche aufgespannt werden, um das Eintauchen der Drachen zu unterbinden.

❖ Die Kämpfer des **Östlichen Drachenordens**, der seinen Hauptsitz in Usuzura hat, reiten traditionell auf Sturmwinddrachen. Um an die kostbaren Reittiere zu gelangen, hat sich ein eigener Berufsstand herausgebildet, die Drachenhüter. Diese sind ständig auf der Suche nach Gelegen, um sie dann unauffällig zu überwachen. Sobald Anzeichen eines in Abwesenheit des Elterntieres schlüpfenden Jungtieres ausgemacht werden, wird das Ei geborgen und schnellstens einem jungen Krieger übergeben. Dieser kümmert sich von Beginn an um das Junge, um es an den Umgang mit Menschen zu gewöhnen und eine starke Bindung zu ihm aufzubauen. Da die Drachen ihre Reiter in der Regel überleben, beginnen diese bereits Jahre vor ihrem Ableben, ihr Reittier an einen ihrer Zöglinge zu gewöhnen, so dass dieser später das Tier übernehmen kann.

❖ Bei den **Kerrishitern** sind die Sturmwinddrachen weniger beliebt, denn oft passiert es, dass ein minder intelligentes Tier ein vorbeifahrendes Schiff als Konkurrenten ansieht und zum Angriff übergeht. Deshalb gibt es im Südosten Talaminas' gelegentlich spezielle Drachenjagdboote, die am Bug mit einer übergroßen Carrobalista ausgerüstet sind. Diese werden eingesetzt, um die Tiere zu vertreiben oder zu töten. Fällt dabei sogar noch ein Drachenkadaver an, so wird dieser händereibend zerlegt und die Überreste gewinnbringend an Alchimisten und Rüstungsbauer veräußert.



Werte des Sturmwinddrachen

Verbreitung: ganze Thalassionküste, besonders rund um die Dracheninsel

Größe: bis zu 8 Schritt

Gewicht: um 2.800 Stein

MU 20 IN 10 KO 24

Biss: AT 14 TP 3W6+4 DK HN

Klauen: AT 17 TP 1W6+6 DK HN

Schwanzschlag: AT 12 TP 2W6+2 DK HNS

Flammenstrahl: FK 16 RW 4 / 8 / 12 / 16 / 20 TP 3W6

PA 8 INI 1W6+14 RS 6 WS 16

LE 100 AU 120 AE 35 GS 6/22 MR 8/15 GW 18

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +15, Angriff

Beute: Karfunkel (6 Au), Leder (4 Au), Nahrung (500 Rationen, zäh), Schuppen (15 Au)

Attribute: Aura (Feuer 2), Fliegendes Wesen, Resistenz (Feuer)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (6; 20/10/24), Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (6; Klauen), Talent Freies Fliegen (20; 20/18/25), Talent Sinnenschärfe (14; 8/8/10), Umreißen (4; Schwanzschlag), Zauberei:

Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Reichweite), E: Luft (11; 20/8/12; Besee-lung), E: Kraft (15; 20/8/12; Objektbewegung), E: Zauberei (11; 8/10/11; Wahrnehmung)

Variante Azurdrache: LE -20, AT -1, TP -1, GW -2

Kampfweise: Den ersten Angriff trägt ein Sturmwinddrache grundsätzlich aus dem Sturzflug aus. Wenn er dazu Gelegenheit hat, wird er wieder in den Himmel aufsteigen und erneut einen Sturzflugangriff ausführen. Ansonsten geht er in den Nahkampf über und attackiert mit Biss und Schwanz. Wenn sie in Reichweite sind, attackieren sie auch verschiedene Gegner. Wenn es ihm gelingt, einen Gegner zu umklammern, kann er aufsteigen und das Opfer aus großer Höhe fallen lassen. Zwischenzeitlich wird er alle zwei Kampfrunden seinen Flammenstrahl auf einen Gegner vor ihm lenken.



Der Sumpfdrache

Der Sumpfdrache ist ein mäßig intelligenter und nicht flugfähiger Drache, der vor allem in Marschgebieten, Sümpfen und Mooren lebt und ein hervorragender Schwimmer ist. Er ist äußerst verschlagen und stellt auch kulturschaffenden Wesen gerne nach, um aus ihren Besitztümern einen Hort anzulegen. Gerade in der Nähe großer Siedlungen macht man immer wieder Jagd auf die Kreaturen, da sie eine große Gefahr für den Handel sein können.

Verbreitung

Sumpfdrachen leben vor allem im Louranath rund um Balan Cantara und in anderen Sumpfgebieten am Rand des Meers der Schwimmenden Inseln. Man kann sie jedoch auch in fast allen ausreichend feuchten und bewachsenen Ländereien des Imperiums und der angrenzenden westlichen Gebiete finden, so etwa an vielen Armen der Orismanis. Unterarten des Sumpfdrachen kommen auch in den Mooren des hohen Nordens, an der makshapuresischen Küste und auf den Inseln des Archipels von Talaminas vor.

Lebensweise

Die zwischen 5 und 8 Schritt langen Sumpfdrachen sind einzelgängerische Wesen, die meist ein Revier von mehreren Meilen Radius für sich beanspruchen, in dem sie weder Artgenossen noch andere größere Raubtiere dulden. Im Zentrum eines Reviers liegt immer der Hort des Sumpfdrachen, der meist aus einer Erdhöhle besteht, die nur über Wasser zugänglich ist. Manchmal richten sich die Kreaturen auch in ausgehöhlten Riesenbäumen oder in den Ruinen menschlicher oder anderer Siedlungen ein. Der Hort selbst besteht neben den Knochen der Beutetiere vor allem aus Münzen und anderen Gegenständen aus Edelmetall, aber auch aus magischen Artefakten und einfachem Tand. Bei älteren Drachen kann so ein Hort durchaus wertvoll sein, bei jungen Exemplaren lohnt er hingegen selten den Aufwand einer Jagd.

Sumpfdrachen haben etwa die Intelligenz eines einfältigen Menschen, durch ihre Verschlagenheit sind sie aber dennoch eine Gefahr für alle Kulturschaffenden. Eine einzelne Person hat einem Sumpfdrachen meist nichts entgegenzusetzen und selbst kleine Gruppen dürften bei einem Angriff in erhebliche Schwierigkeiten geraten. Neben seinen starken Kiefern

und den kräftigen Klauen kann ein Sumpfdrache auch noch eine warme Wolke fauligen Gestanks ausstoßen, die aus Zersetzungsprodukten in seinem Magen entsteht und für Menschen und andere Kulturschaffende höchst giftig ist. Einen Feuerodem besitzt er jedoch nicht, was vermutlich an seinem starken Kontakt mit dem feuchten Element liegt. Denn der Sumpfdrache verbringt einen großen Teil seines Lebens im Wasser, auch wenn er Luft zum Atmen benötigt.

Sumpfdrachen paaren sich nur alle zehn Jahre, wozu eine große Zahl der Kreaturen an besonders magisch durchfluteten Orten zusammenkommt und Balzkämpfe abhält – aber auch Trophäen aus dem Umland raubt, um die Weibchen gewogen zu stimmen. Diese legen nach der Paarung ein einzelnes Ei, das sie ausbrüten, bis das Jungtier schlüpft und umgehend aus dem Revier vertrieben wird. Die jungen Sumpfdrachen schließen sich meist zu Gruppen von mehreren Tieren zusammen, die gemeinsam jagen, bis sie etwa 3 Schritt lang sind und auf sich alleine gestellt überleben können.

Unterarten

Neben dem gewöhnlichen Sumpfdrachen, der vor allem in imperialem Gebiet vorkommt, gibt es noch drei Unterarten. Der *Moordrache* ist kleiner als seine südlichen Verwandten und ein schlechterer Schwimmer, hat sich dafür jedoch verkümmerte Flügel erhalten, mit denen er kurzzeitig in eine Art Gleitflug übergehen kann. Er ist außerdem intelligenter und verschlagener als seine Cousins und in den Sagas der Hjaldinger gibt es manche Geschichten über die gefährlichen Kreaturen.

Der *Mangrovenwurm* hingegen hat etwa die Intelligenz eines Baumdrachen und gleicht damit mehr einem Tier als einem echten Drachen. Im Gegensatz zu seinen meist an Süß- oder Brackwasser gewohnten nördlichen Verwandten lebt er vornehmlich im Salzwasser und bewohnt die Mangrovenküsten Makshapurams, kommt vereinzelt

aber auch auf dem Shindrabarischen Archipel vor. Er ist vor allem eine Gefahr für Küstendörfer und Fischer und scheint besonders der Thalassischen Hydra in ewigem Hass verbunden zu sein.



■ Sumpfdrache
■ Talaminas-Echse

■ Moordrache
■ Mangrovenwurm

Sowohl in küstennahen Sümpfen als auch in teilweise überfluteten Uferwäldern kommen die *Talaminas-Echsen* vor, die vor allem die Inseln des namensgebenden Archipels der Kerrishiter bewohnen. Sie kommen an Intelligenz etwa einem Moordrachen gleich, ähneln äußerlich aber stark dem gewöhnlichen Sumpfdrachen. Sie sind die besten Schwimmer unter den Sumpfdrachen und greifen gelegentlich sogar Schiffe an.

Im Spiegel der Kulturen

✿ Im Imperium erzählt man sich immer noch Geschichten von dem uralten Sumpfdrachen Myrkalion, der schon zu Zeiten der Alten im tiefsten Louranath gewohnt haben soll und noch heute als Thearch seiner Rasse angesehen wird. Dabei hat man schon seit Jahrhunderten keine gesicherten Berichte mehr über ihn erhalten. Sein Hort konnte bisher nicht entdeckt werden und alle Glücksritter, die es versucht haben, sind spurlos verschwunden.

✿ Aus der schuppigen Haut von Sumpfdrachen können die *Risso* hervorragende Rüstungen herstellen, die auch unter Wasser kaum behindern – und sogar vor Feuer schützen.



✿ Es kommt immer wieder vor, dass sich Sumpfdrachen in den **Kanalisationen** großer Metropolen einnisten, da sie von hier aus guten Zugriff auf reichlich Beute haben. Die Kreaturen aus den Tunneln zu vertreiben, ist meist großer Aufwand, so dass man sich häufig damit zufrieden gibt, sie in die Kanalisation unter den Armenvierteln zu drängen.

✿ Die **Kerrishiter** versuchen oft, sich mit besonders alten und großen Talaminas-Echsen über Tributgaben zu verständigen, um so für beide Seiten verlustreiche Gefechte zu vermeiden. Auf Yil'Kanish hat der alte Wurm Gilurtakor sogar einen Sitz im Rat der Kapitäne.

Werte des Sumpfdrachen

Verbreitung: Sumpf- und Mangrovegebiete in ganz Myranor

Größe: 6 Schritt Körperlänge

Gewicht: 2 Quader

MU 17 **IN** 14 **KO** 20

Biss: **AT** 14 **TP** 3W6+4 **DK** HN

Klauen: **AT** 17 **TP** 2W6+2 **DK** HN

Schwanzschlag: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** NSP

Atemstrahl: **FK** 12 **RW** 3/6/9/12/- **TP** 1W6 (+Gift)

PA 9 **INI** 1W6+13 **RS** 6 **WS** 12

LE 120 **AU** 150 **AE** 25 **GS** 8/10 **MR** 6/13 **GW** 19

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +11, Angriff

Beute: Blut (2 Au), Karfunkel (2 Au), Schuppen (4 Au), Zähne (1 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen, Gift (Lähmung 2, Schaden 1), Heißblut (1), Krankheitsüberträger (Sumpffieber), Nachtsicht, Resistenz (Feuer), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Niederwerfen (3; Klauen), Talent Schwimmen (9; 17/14/19), Talent Sinnenschärfe (9; 5/14/14), Umreißen (4; Schwanzschlag), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Wasser (5; 17/5/11);

Elementare Manifestation), E: Humus (8; 17/5/11; Kontrolle über Element)

Variante Moordrache: AE +5, GS schwimmend -3, GS fliegend 5, Attribut Fliegendes Wesen, Talent Freies Fliegen (2; 17/14/19), Talent Sinnenschärfe (auf 7/14/14)

Variante Mangrovenwurm: AE -5, GS schwimmend +2, Talent Schwimmen (+3), Talent Sinnenschärfe (auf 3/14/14), Zauber auf (17/3/11)

Variante Talaminas-Echse: AE +10, GS schwimmend +1, Talent Schwimmen (+6), Talent Sinnenschärfe (auf 7/14/14), Zauber: E:Wasser +3 (zusätzliche Instruktion: Beseelung), Zauber auf (17/7/11)

Kampfweise: Ein Sumpfdrache beobachtet seine Beute meist längere Zeit, bevor er zum Angriff übergeht, wobei ihm seine hervorragende Tarnung gute Dienste leistet. Wenn er einen guten Zeitpunkt für einen Angriff sieht, schlägt er aus dem Hinterhalt zu und versucht sein Opfer unter Wasser zu ziehen. Gegen mehrere Gegner, die er als schwach genug einschätzt, kämpft er hingegen auch an Land. Gerade Moordrachen und Talaminas-Echsen bereiten oft Hinterhalte vor und stellen regelrechte Fallen, so dass sie sogar größere Gruppen als legitime Beute betrachten. Ihren fauligen Atem setzen alle Arten von Sumpfdrachen normalerweise nur ein, wenn sie in Bedrängnis geraten und fliehen möchten oder aber größere Gruppen angreifen. Auch ihre relativ schwache Magie nutzen sie im Kampf meist dann, wenn sie großen Überzahlen gegenüberstehen.

Die Talaminasfalken

Diese zauberfähige Falkenart lebt auf den Inseln des Archipels Talaminas – den Landen der Kerrishiter. Talaminasfalken sind fast drei Schritt groß und ihre Spannweite von bis zu sechs Schritt ist gigantisch. Die meisten von ihnen sind wahre Könige des Himmels, deren magische Macht der mancher Optimaten ebenbürtig ist.

Jeder Talaminasfalke ist an ein Element gebunden. Dies spiegelt sich in ihrer Erscheinung und in ihrem magischen Wirken wieder. Es gibt sechs verschiedene Arten von Talaminasfalken, die sich alle in Größe und Form ähneln, während ihr Federkleid jedoch unterschiedlicher nicht sein könnte. Das Gefieder passt sich sprichwörtlich den Eigenschaften des jeweiligen Elements an.



■ Donner-, Feuer-, Baum- und Steinfalke ■ Eisfalke

Verbreitung

Es gibt nur zwei Arten von Talaminasfalken, die nicht auf dem Archipel anzutreffen sind: Die Schnee- oder Eisfalken sollen nach Norden gezogen sein, in das Land der Hjaldinger, während die Meeresfalken als ausgestorben gelten. Nur manche Nequaner berichten von seltsamen Meerestieren, deren Form an Vögel erinnert. Jedoch sind diese Kreaturen so scheu, dass sie sich – sobald sie entdeckt werden – sofort in die schwarzen Tiefen des Meeres zurückziehen.

Lebensweise

Über die Lebensweise der Talaminasfalken ist nur wenig bekannt. Nicht nur, weil sie selten anzutreffen sind, sondern auch, weil sie jedes größere Lebewesen, das sich ihrem Nistplatz zu sehr nähert, sofort angreifen – wenn es sein muss, bis zum eigenen Tod. Untereinander dulden sie keine Rivalen. Wenn zwei Talaminasfalken aufeinandertreffen, bekämpfen sie sich ohne Gnade. Dabei wird meist ein milderer Astralsturm ausgelöst, der sich in elementaren Manifestationen äußert. Gefangene Tiere sterben binnen weniger Tage, wenn es ihnen nicht gelingt, sich zu befreien. Woran sie sterben, ist bisher nicht bekannt. Es wird vermutet, dass sie größere Mengen ihres Elementes zum Überleben brauchen.

Talaminasfalken können sich nur mit der ihnen zugehörigen Unterart paaren. So ist es einem Donnerfalken nicht möglich, sich mit einem Feuerfalken zu vereinen, geschweige denn mit einem Steinfalken. Bei den Talaminasfalken gibt es keine feste Paarungszeit, da diese von der Konstellation der Sterne bestimmt wird. Sobald die Sterne für ein Element günstig stehen, suchen sich die Männchen ein paarungsfähiges Weibchen ihrer Gattung. Wie viele Eier ein Weibchen legt, lässt sich nur vermuten, aber aufgrund der geringen Anzahl an Talaminasfalken geht man bisher von nur einem einzigen Ei aus. Sobald ein Jungtier fliegen kann, verlässt es den Hort und ist auf sich alleine gestellt.

Unterarten

Insgesamt geht man von sechs verschiedenen Talaminasfalken aus, wobei die *Meeresfalken* als ausgestorben oder verschollen gelten. Niemand kann sagen, wie sich Meeresfalken verhalten, geschweige denn, wie sie aussehen.

Feuerfalken sind die bekannteste Art und werden auf dem Archipel von Talaminas von den Kerrishitern als Boten von Bal Ingra verehrt, im Tempel von Yil-Shewash soll sogar ein solches Tier nisten und von den Menschen gefüttert werden. Ihr feuerrotes Gefieder und die Funken, die sie hinter sich herziehen, haben schon so manchen Menschen in Ehrfurcht versetzt.

Das Gefieder der *Donnerfalken* ist von schwarz-weißer Farbe. An ihren Krallen entladen sich immer wieder kleine Blitze und die Geschwindigkeit, mit der sie sich durch die Luft bewegen, sucht ihresgleichen. *Steinfalken* sind dagegen geradezu träge. Sie können höchstens gleiten und selbst das tun sie selten. Meistens sind sie in Höhlen anzutreffen und sind mit ihrem grauen Gefieder und ihrer starren Haltung kaum von den Felsen zu unterscheiden.

Die *Baumfalken* sind die einzige Gattung, die anderen Lebewesen gegenüber recht friedlich gesonnen sind. Es soll sogar schon vorgekommen sein, dass ein verwundeter Kerrishiter, der sich im Wald eines Baumfalken verirrt hat, von diesem geheilt wurde.

In Hjaldingard kennt man den *Schneefalken*, die neben den Feuerfalken die aggressivsten ihrer Art sind. Sie greifen alles und jeden an, der sich in ihre Nähe wagt und werden selbst von den hünenhaften Hjaldingern gefürchtet



Im Spiegel der Kulturen

- ❖ Bei den **Kerrishitern** gelten die Talaminasfalcken als heilige Tiere. Vor allem die Feuer- und Steinfalcken, die beide meist an Vulkanen leben, genießen bei ihnen hohe Verehrung. Einen solchen Vogel zu töten wird als Frevel angesehen und mit dem Tode bestraft. Wer hingegen eine Feder eines Talaminasfalcken findet, dem soll ein langes und von Bal Ingra gesegnetes Leben bevorstehen.
- ❖ Das weiße Gefieder der Schneefalcken ist bei den **Hjaldingern** eine begehrte Trophäe. Wer sich mit einem Mantel aus den Federn dieser Vogel schmücken kann, ist ein geachteter Mann und muss sich vor keinem Nordmann fürchten.
- ❖ Im **südlichen Imperium** sind mit den Federn der Talaminasfalcken geschmückte Gewänder so begehrte, wie sie selten sind. Solche Ware wird jedoch nur in höchsten Kreisen verkauft und dies zu einem übersteuerten Preis.

Werte des Talaminasfalcken

Verbreitung: Baum-, Donner-, Stein- und Feuerfalcken auf dem Archipel von Talaminas; Eisfalcken in den Landen der Hjaldinger und im höchsten Norden; Meeresfalcken in den Tiefen der Meere

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 60 Stein

MU 17	IN 15	KO 14	KK 17		
Schnabel:	AT 12	TP 1W6+5		DK HN	
Krallen:	AT 15	TP 1W6+4		DK HN	
PA 8	INI 12+1W6	RS 2	WS 8		
LE 40	AU 90	AE 50	GS 1/25	MR 14	GW 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +18, Angriff

Beute: Federn (10 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Immunität [Element], Verwundbarkeit [Genelement], Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Sturzflug (8; Krallen), Talent Freies Fliegen (15; 17/16/17), Talent Magiegespür (6; 17/17/15), Talent Sinnenschärfe (14; 8/15/15), Zauberei: Spontanzauberei I (Wirkungsdauer), Spontanzauberei II (Zielobjekt, Reichweite, Struktur), Spontanzauberei IV (Zauberdauer), E: [Element] (22; 17/8/13; Bann, Beseelung, Elementare Manifestation, Kontrolle über Element, Schadenszauber)

Anmerkung: Die obigen Werte sind nur die Basis aller Talaminasfalcken. Jede Unterart hat darüber hinaus noch eigene Modifikatoren, die im Folgenden angegeben sind.

Variante Baumfalke: LE +15, Talent Heilkunde Gift (18; 17/8/15), Talent Heilkunde Krankheiten (15; 17/8/13), Talent Heilkunde Wunden (21; 8/13/9)

Variante Donnerfalke: AT +2, TP +2, GS fliegend +10, RS -1, INI +2

Variante Eisfalke: AT +4, RS +2

Variante Feuerfalke: TP +4, Attribut Heißblut (1), Attribut Schadensaura (1; Feuer)

Variante Meeresfalke: PA +4, GS fliegend 10, GS schwimmend 23, Attribut Amphibisches Wesen, Talent Fliegen -8, Talent Schwimmen (18; 14/14/17)

Variante Steinfalke: GS fliegend -15, RS +5, INI -4, Talent Sich Verstecken (12; 17/15/14)

Kampfweise: Talaminasfalcken versuchen stets in und an ihrem Element zu bleiben, um bei einem Kampf im Vorteil zu sein. Da sie ein überragendes Gespür für astrale Strömungen haben, greifen sie oft zuerst magiebegabte Wesen an. Sie schleudern ihren Gegnern ihre geballte elementare Macht entgegen, bis diese tot sind oder sich zurückziehen. Erst wenn ihre magische Kraft erschöpft ist, kämpfen sie mit ihren Krallen weiter. Dabei kennen sie keine Furcht und ziehen sich auch nur in den seltensten Fällen zurück. Dies mag ein weiterer Grund sein, warum es nur noch so wenige von ihnen gibt.



Talaminische Blutfliege

Zu den gefährlichsten Fluginsekten der tropischen Breiten zählt die handtellergroße *Talaminische Blutfliege*, die im Jahre 2198 IZ – einige Jahre nach Gründung des imperialen Flottenhafens *Usuzurepoles* (als südlichste Siedlung des Imperiums) – zu ihrem heutigen Namen kam. Damals wurde der Statthalter des Flottenhafens ein Opfer der bis dahin im Imperium weitgehend unbekannten Tiere. Sein grausamer Tod wurde der Nachwelt durch das noch heute im ganzen Imperium beliebte Bühnenstück 'Trodnar der Fliegen' bekannt, in dem die Talaminischen Blutfliegen – ungerechtfertigt – als heimtückische Mordwerkzeuge kerrishitischer Unabhängigkeitskämpfer auftreten.

Verbreitung

Die Talaminische Blutfliege ist ein Wald- und Dschungelbewohner, der ursprünglich nur in den weitläufigen Gebieten zwischen West-Meralis und dem Archipel von Talaminas verbreitet war. Speziell die Seefahrt der Kerrishiter hat jedoch für die allmähliche Ausbreitung der Insekten im gesamten Süden Myranors bis hinauf zur Wüste Narkramar und zum Tharpagiri gesorgt, die die nördlicheren Breiten bisher wie eine mächtige Barriere vor einer Ausbreitung der Fliegen schützen. Im östlichen Archipel von Shindrabar wiederum sind die großen Blutfliegen auffallend selten anzutreffen. Hier scheinen sich ihnen genügend kaltblütige Fressfeinde entgegenzustellen.

Lebensweise

Optisch ähneln die Talaminischen Blutfliegen gewöhnlichen Schmeißfliegen mit schwarzviolett schillerndem Leib und langen Rüsseln (in Wahrheit ein Stachel), nur dass sie ausgewachsen die Größe einer Hand erreichen und ihre transparenten Flügel regenbogenfarben schimmern. Ihre tückische Eigenart, die Sinne von Warmblütern zu verwirren (und nur von diesen), um in der Folge Eierpakete unter deren Haut zu spritzen – oft mit tödlicher Folge – wird inzwischen bis hinauf nach Makshapuram gefürchtet.

Die männlichen Talaminischen Blutfliegen sind Blutsauger, die weiblichen Exemplare saugen Pflanzensäfte. Stets treten sie in kleinen Schwärmen auf, wobei auf ein weibliches Tier bis zu sechs Männchen kommen, deren einziger Daseinszweck darin zu bestehen scheint, die Weibchen zu begatten und dieses vor Fressfeinden zu schützen. Gefährlich für alle Warmblüter sind vor allem die weiblichen Blutfliegen, da sie über die Fähigkeit verfügen, ihre Opfer durch rasche Bewegung ihrer Flügel in Bann zu schlagen, um diese anschließend als Wirtskörper für ihre Larven zu missbrauchen.

Da der Stich aller Blutfliegen schmerzhaft ist, geschieht die Eiablage durch die Weibchen weitestgehend unbemerkt – abgesehen

davon, dass die Einstichstelle des Weibchens anders als diejenigen der Männchen auch nach mehreren Tagen nicht abschwilt. Der Ausbreitungsprozess der Larven nach der Eiablage verläuft völlig schmerzfrei, wofür ein den Larven eigenes Betäubungsgift sorgt. Das Opfer spürt lediglich ein wachsendes Gefühl der Erschöpfung und Müdigkeit in sich aufsteigen. Die Opfer können jedoch unter der Einspritzstelle Bewegungen ausmachen.



Im Spiegel der Kulturen

❖ Bei den Bewohnern des Südens, vor allem Kerrishitern, Trollen und Yachjin, sind die Blutfliegen weithin bekannt und daher sind in diesen Breiten einige vortreffliche Mittel verbreitet, um die gefährlichen Insekten abzuwehren. Dazu zählt Rauch aus den Blättern bestimmter Kalebassenbaumarten, sowie Pasten zum Einreiben, deren Hauptingredienz stets aus Echsenblut besteht. Alle diese Mittel sorgen dafür, dass die Larven in ein bis drei Tagen absterben. Leider genießt dieses Wissen unter den übrigen Bewohnern des Kontinents nur wenig Verbreitung.

❖ In den zivilisierten Breiten des Südens gibt es manche Chirurgen und Magiekundige, die sich auf die Herausnahme der Fliegenlarven verstehen und inzwischen ihre Dienste auch in Makshapuram und auf Shindrabar der Oberschicht anbieten – und dafür eine fürstliche Entlohnung verlangen. Das Wissen um das Herausschneiden der Blutfliegen wird regeltechnisch als *Berufsgeheimnis* für das Talent *Heilkunde Wunden* behandelt (wer es ohne dieses Wissen versucht, der verursacht selbst bei erfolgreicher Probe +8 noch 2W6+3 Schadenspunkte).

❖ In einigen besonders häufig von Blutfliegen befallenen Orten der östlichen Inseln des Archipels von Talaminas geht man rigoros gegen jeden vor, der mit Blutfliegen-Larven befallen sein könnte. Schon bei anderen Krankheiten oder Verwundungen, die mit entsprechenden Symptomen einhergehen, werden die Unglücklichen auf Flößen ausgesetzt und der Strömung übergeben. Nur wer sich die horrenden Gebühren der ansässigen Heiler leisten kann, bleibt von diesem Schicksal erspart.



❖ Märchenerzähler der Vesai berichten, dass es in Meralis eine Abart der Talaminischen Blutfliege geben soll, die noch gefährlicher ist. Die Larven dieser Fliegen sollen sich nicht etwa aus den Körpern ihrer Wirte herausfressen, sondern sich bis in das Gehirn vorarbeiten. Dort – so heißt es – sollen sie dann in der Lage sein, seine Gedanken zu beeinflussen und ihn allerlei Schandtaten begehen zu lassen. Wie bei so vielen Geschichten der Vesai geben die Kerrishiter vor, kein Wort zu glauben, decken sich im Anschluss an solche Märchen aber dennoch mit besonders großen Vorräten an Kräutern ein, die Ungeziefer vertreiben.

Werte der Talaminischen Blutfliege

Verbreitung: Südliches Myranor

Größe: 1 Spann

Gewicht: 5 Unzen

MU 17 IN 8 KO 3

Stich: AT 14 TP 2 TP DK H

PA 4 INI 10+1W6 RS 0 WS 1

LE 3 AU 10 AE 20

GS 5 MR 12 GW 2

Anzahl: 2W20

Größenkategorie: winzig

Jagd: +7, Angriff

Beute: keine

Attribute: Fliegendes Wesen, Parasit (8; nur Weibchen)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4), Talent Freies Fliegen (15; 17/8/2), Talent Sinnenschärfe (12; 2/8/8), Verbeißen (4; nur Männchen), Zauber: Abgelenkter Geist (12; 2/8/1 I; Zauberdauer 5 Aktionen, 1 Wesen, Reichweite 1 Schritt, Wirkungsdauer 50 KR, Kosten 10 AsP; Wirkung: das Opfer ist von der Blutfliege fasziniert und achtet nur noch auf diese, wodurch er auch keine Kampfaktionen mehr ausführt; nur Weibchen)

Kampfweise: Der ganze Schwarm greift auch größere Gruppen an, wobei die Männchen vor allem versuchen, vom Angriff des Weibchens abzulenken, das wie oben beschrieben versucht, ihre Eier in einen Wirt zu spritzen. Sobald dies geschehen ist, ziehen sich die Fliegen geschlossen zurück oder greifen ein anderes Opfer an, sofern noch ein weiteres Weibchen im Schwarm einen Wirt für ihre Eier benötigt.



Der Te'Sumurrische Todeswurm

Zu den unheimlichsten Kreaturen, die die weitläufigen Steppen Te'Sumurus bevölkern, zählt ein Wesen, das als *Te'Sumurrischer Todeswurm* erstmals in den Berichten imperialer Sklavenhändler Erwähnung fand, die das weitläufige Gebiet zwischen Großem Kliff und Paddir-Dschungel nach der Zerstörung Darshurias 1426 IZ durchstreiften. Auch die in Meralis stationierten Truppen des Imperiums kannten Geschichten um Todeswürmer, dennoch halten die gebildeteren Bewohner des Imperiums den Todeswurm für ein Phantasieprodukt geltungssüchtiger Glücksritter. Die bansumitischen Nomaden hingegen wissen es besser und fürchten die Kreatur.

Verbreitung

Tatsächlich ist der Todeswurm nicht allein in Te'Sumuru beheimatet, auch wenn er dort besonders häufig vorkommt. Man findet ihn in der Tünenwüste ebenso, wie in der Insektenwüste Zhirric oder in den Weiten der Leonir-Steppen. Eine gefährliche Unterart mit weißgrauer Haut, bekannt geworden als *Stakalischer Eiswurm*, hat sich in den vergangenen Jahrtausenden über die eisigen Lande des Nordens ausgebreitet.



■ Te'Sumurrischer Todeswurm ■ Stakalischer Eiswurm

Lebensweise

Der Te'Sumurrische Todeswurm ist wurm- bzw. schlangenförmig, wird ausgewachsen bis zu vier Schritte lang und besitzt einen feuerroten und bei Gefahr Blasen bildenden Leib, der am Kopfende in einem kreisförmigen Maul aus haiartigen Reiß- und Sägezähnen ausläuft. Gefürchtet wird der Todeswurm nicht nur wegen seines Giftes, das er verspritzen kann (und das angeblich so stark ist, dass es auf einen Schlag eine Antilope umzubringen vermag): die Kundigen ängstigen sich nicht zuletzt deswegen vor diesen Wesen, da sich Todeswürmer stets unterhalb der Erdoberfläche an ihre Beute heranpirschen.

Denn Te'Sumurrische Todeswürmer leben unter der Erde (sowie in Höhlen), sind tag- und nachtaktiv und bewegen sich – Maulwürfen und gewöhnlichen Regenwürmern nicht unähnlich –, indem sie sich durch das Erdreich wühlen und die dabei entstehenden (Erd-)Auscheidungen einfach hinter sich lassen. Sie werden bis zu 15 Jahre alt, wobei sie mit zunehmendem Alter an Gefährlichkeit zunehmen. Allein Jungtiere bis zum Alter von drei oder vier Jahren jagen in kleinen Gruppen von bis zu fünf Wesen, alle übrigen Todeswürmer gelten als räuberische Einzelgänger mit Dutzenden von Quadratmeilen umfassenden Jagdrevieren, die sie auch gegen Artgenossen erbittert verteidigen.

Todeswürmer sind zwar recht dumm und so gut wie blind, können aber Erschütterungen an der Erdoberfläche über viele Meilen hinweg wahrnehmen und daraus auf Größe, Zahl und Fortbewegungsrate ihrer Opfer schließen. Als lohnendste Beute gilt dabei stets das größte (bzw. schwerste) Einzelwesen einer Gruppe, da dieses am meisten Fleisch verspricht. Bei Reisegruppen sind dies in der Regel also die Lasttiere, wobei Todeswürmer zwischen Reittier und Reiter keinen Unterschied machen. Die ausgemachte Beute (mitsamt allem, was diese bei sich hat) verteidigen die Todeswürmer erbittert gegen jedwede Feinde. Anschließend vergraben sie ihre Opfer unter der Erde, um sie innerhalb von zwei bis drei Tagen vollständig aufzulösen und zu verzehren.

Jüngere Todeswürmer, insbesondere jene, die in kleineren Gruppen jagen, greifen ihre Opfer selbst bei Tage unerschrocken an, indem sie diesen dicht unter der Erdoberfläche hinterherjagen, sie einkreisen und dann gemeinsam anfallen. Hierbei handelt es sich um eine Jagdmethode, die auch *Stakalische Eiswürmer* bevorzugen. Denn selbst ausgewachsene Exemplare dieser Art verstehen es, sich mit rasender Geschwindigkeit durch hohe Schneedecken zu wühlen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Als überaus mysteriös gelten zwei unabhängige Berichte aus den Jahren um 4500 IZ, als deren Urheber einfache Myrmidonen gelten, die in der Zhirric an Kämpfen gegen die *Chrrattac* beteiligt waren. In diesen Berichten ist (entgegen allen anderen bekannten Informationen) von Aberdutzenden ausgewachsener Todeswürmer die Rede, die unerschrocken über die Nester der Riesentermiten hergefallen sein sollen und von denen sie mindestens eines komplett ausgelöscht hätten. In diesem Fall wäre der Te'Sumurrische Todeswurm nicht nur der einzig bekannte natürliche Feind der Chrrattac, die Berichte würden auch Zeugnis davon ablegen, dass selbst ausgewachsene Todeswürmer unter besonderen Umständen im großen Gruppen jagen.

❖ Die *Lyncil* aus Stakala fürchten vor allem im Winter die Stakalischen Eiswürmer, die sich dann unter der dichten Schneedecke als große Gefahr für ihre Danthreki-Karawanen erweisen. Mitunter wird daher ein kränkliches Tier etwas abseits der Herde mit Steinen beladen und dann als besonders schwere und daher lohnende Beute für die Würmer zurückgelassen.

❖ Optimaten des Hauses Quoran studieren die Todeswürmer seit einigen Jahren genauer. Es gibt Gerüchte darüber, dass die Arcanomechaniker an einer Geheimwaffe arbeiten, die sich unter der Erdoberfläche bewegt – genau wie der Todeswurm.



❖ Elementaristen vermuten, dass der Todeswurm über eine Art elementarraffine Magie verfügt, die er unbewusst zur Fortbewegung einsetzt. Anders ist es nicht zu erklären, dass sie sich durch Erde und Eis bewegen können. Dies führt zu der logischen Frage, ob es vielleicht noch andere Elementarvarianten gibt – etwa Todeswürmer, die in Vulkanen überleben können oder solche, die im Felsen leben.

Werte des Te'Sumurrischen Todeswurms

Verbreitung: Steppen, Wüsten und Eiswüsten

Größe: 4 Schritt

Gewicht: 300 Stein

MU 18 **IN** 16 **KO** 30 **KK** 22

Biss: **AT** 16 **TP** 3W6+6 (+Gift) **DK** HN

Speien: **FK** 12 **RW** – / 1 / 3 / 5 / 7 **TP** 1W6 (+Gift)

PA 4 **INI** 10+1W6 **RS** 3 **WS** 15

LE 95 **AU** 160 **GS** 10 **MR** 3 **GW** 15

Anzahl: 1 oder 1W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Gift (3)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 6)

Fertigkeiten: Hinterhalt (10), Talent Sinnenschärfe (18; 5/16/16), Verbeißen (2)

Kampfweise: Die Jagdmethoden dieser Wesen unterscheiden sich je nach Alter. Da die Geschwindigkeit, mit der sich Todeswürmer durch den Untergrund bewegen können, nicht nur abhängig von ihrer eigenen Größe ist, sondern auch von dem Gewicht des Erdreichs und seiner allgemeinen Beschaffenheit, bevorzugen es ältere Todeswürmer, ihren Opfern den Weg abzuschneiden, um dann urplötzlich aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Solche Übergriffe finden oftmals in der Nacht statt, wenn sich die Opfer zur Ruhe gelegt haben. Andere Exemplare bevorzugen es, unterirdische Gänge wie Fallgruben anzulegen.



Die Thalassische Hydra

Die Thalassische Hydra ist ein chimärologisch entstandener, im Meer lebender Jäger, der während der Chimärenkriege von den Phraisopos als Antwort auf den charybalischen Krakenmolch gezüchtet wurde. Nach den Kriegen wilderte die Hydra zwar aus, doch noch heute gehören diese tentakelbewehrten Wesen zu ihrer bevorzugten Nahrung. So wundert es auch nicht, dass die Kreatur insbesondere auch in Gewässern angetroffen werden kann, in denen der Krakenmolch ebenfalls vorkommt.

Wasser und Land

Hydren kommen nicht nur im Wasser vor, es gibt neben der Thalassischen Hydra noch die an Land lebende Ionische Hydra. Diese ist ebenfalls eine Kreatur der Chimärologie und ist auf Seite 103 genauer beschrieben.



Die Hydra ist die Kreuzung aus den seltenen regenerationsfähigen Riesenlindwürmern und mehreren Meeresbewohnern, von denen auch die meisten äußerlichen Merkmale wie die glatte Haut, der stromlinienförmigen Körperbau, der kurze, flach auslaufende Schwanz und die kräftigen Flossen stammen. Eine Thalassische Hydra wird bis zu 20 Schritt lang, wobei je die Hälfte auf Körper und Schwanz entfällt, und besitzt mindestens drei drachenähnliche, schrittgroße Köpfe mit langen scharfen Zähnen auf schlangenartigen Halsen. Verliert eine Hydra einen ihrer Köpfe, so wächst dieser nach.

Dabei kommt es insbesondere bei sehr alten Tieren vor, dass an die Stelle des alten gleich zwei neue Köpfe treten. Gesicherte Berichte sprechen von Hydram, die gar neun Köpfe aufwiesen. Nur wenn ein offener Hals mit Feuer verbrannt wird, wächst er nicht nach. Feuer ist dabei das Element, das die größte Schwäche der Hydra darstellt und ihr schwere Wunden beizubringen vermag.

Die Hydra ist ein lebendgebärender Einzelgänger ohne festes Revier, der sich nur zur Paarung länger mit einem Artgenossen umgibt. Gerade bei trächtigen Hydram werden häufig schwerfällige Wale oder aber Teile von Besatzungen kleinerer Schiffe zu Opfern. Leidet eine Hydra aber Hunger, so greift sie auch größere Schiffe an und macht nicht halt, bis sie möglichst alles Essbare verschlungen hat. In solchen Fällen können auch extrem selten küstennahe Ansiedlungen Opfer eines Hydraangriffs werden. Auch junge und unerfahrene Hydram werden gerade kleineren Schiffen gefährlich, die sie für leichte Beute halten.



Werte der Thalassischen Hydra

Verbreitung: Küstengebiete und offene See von Thalassien und Meer der Schwimmenden Inseln

Größe: 20 Schritt Körperlänge

Gewicht: 6 Quader

MU 20 **IN** 12 **KO** 30

Biss: **AT** 17 **TP** 3W6+6 **DK** NS

PA 8 **INI** 1W6+12 **RS** 4 **WS** 15

LE 120 **AU** 200 **GS** 1/15 **MR** 16 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +18, Angriff

Beute: Blut (6 Au), Gift (5 Au), Herz (6 Au), Schuppen (16 Au), Zähne (6 Au)

Attribute: Amphibisches Wesen, Empfindlichkeit (Feuer), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Zusätzliche Kampfkraft (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Schwimmen (15; 10/30/36), Talent Sinnenstärke (7; 6/12/12), Verbeißen (6)

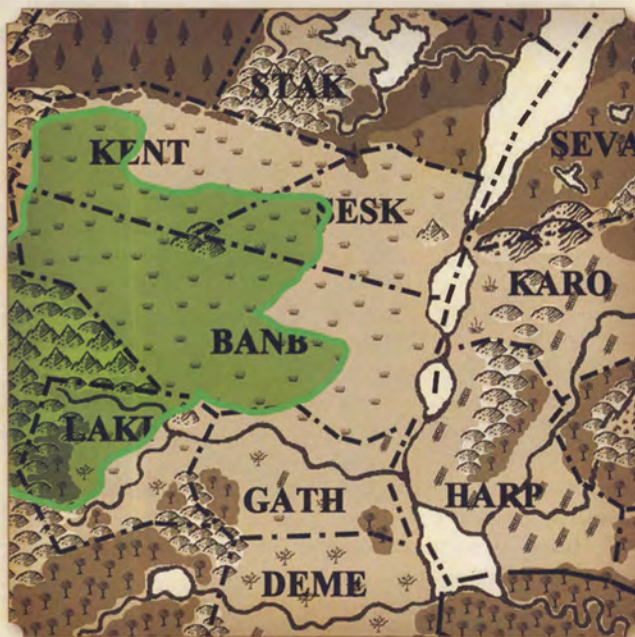
Kampfweise: Hydram kämpfen individuell: Einige versuchen, Schiffe zum Kentern zu bringen, indem sie ihr Gewicht auf eine Seite werfen. Andere tauchen nach einem Angriff ab, um überraschend woanders wieder aufzutauchen. Und wieder andere versuchen, sich geradezu auf das Deck zu werfen und dann von dort aus alle Feinde mit ihren Köpfen zu attackieren.

Der Tiefenkeiler oder Trogschwein

Tiefenkeiler sind grob den Wildschweinen ähnliche Tiere, die seit Jahrhunderten von den Troglodyten zum Leben unter der Erde gezüchtet werden. Sie ähneln stark ihren an der Oberfläche lebenden Verwandten, sind aber – angepasst an ihre Umwelt – schlanker, wendiger und ausdauernder als diese. Auch ist ihr Fell etwas dunkler; zumeist dunkelbraun bis fast ins Schwarze reichend. Nur die wenigsten Exemplare werden so alt, dass ihr Fell einen Grauton annimmt.

Wie bei den Troglodyten sind auch die auffallend roten Augen der Tiefenkeiler bestens dazu geeignet, unter der Erde auch das geringste Restlicht dazu zu nutzen, überaus deutlich zu sehen, wohingegen sie im hellen Sonnenlicht fast blind sind.

Im Volksmund firmieren sie zumeist unter dem Sammelbegriff "Trogschweine", wobei das "Trog" nicht von einer Art der Tränke stammt, sondern von dem Volk, das die Schweine erst gezüchtet und kultiviert hat: eben den Troglodyten.



Verbreitung

Da die Geschichte der Tiefenkeiler eng mit derjenigen der Troglodyten verbunden ist, finden auch die Schweine sich vor allem in den Höhlensystemen unter den Eisenhügeln und den unterirdischen Bereichen unter den Steppen von Nepreton und Kentorikan. Für gewöhnlich halten sich Tiefenkeiler in der Nähe von Troglodytenkolonien auf, aber in seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Dörfer ihrer Halter ausgelöscht werden oder aus anderen Gründen verschwinden und die Tiefenkeiler auf sich selbst gestellt sind. Diese wilden Sippen sind an das Leben unter der Erde bestens angepasst und können dort problemlos überleben. Das führt dazu, dass sich diese Tiere auch in anderen Teilen Myranors verbreitet haben und man aus ihrer Anwesenheit nicht zwangsläufig auf das Vorhandensein von Troglodyten in der näheren Umgebung schließen kann.

Tiefenkeiler haben eine starke Abneigung gegen Tageslicht, das ihnen in den Augen schmerzt, deswegen trifft man sie fast nie an der Oberfläche an – selbst bei Nacht ist ihnen das Licht der Sterne unangenehm und nur in großen Notsituationen werden sie ihre Höh-

len verlassen. Dies kann etwa der Fall sein, wenn sie von mächtigen Gegnern aus ihrem angestammten Revier vertrieben werden oder wenn nicht mehr genügend Nahrung für alle Tiere vorhanden ist.

Lebensweise

Hier muss zwischen domestizierten und wilden Tieren unterschieden werden. Die zu einem Troglodytenstamm gehörigen Trogschweine werden nach Geschlechtern getrennt gehalten, wobei die männlichen Tiere einzeln gehalten und zu Reittieren ausgebildet werden, die älteren weiblichen als Nahrungsmittel gehalten werden und die Jungtiere der weiteren Zucht dienen.

In der freien Wildbahn leben die männlichen Tiere eher einzelgängerisch, während die weiblichen Tiere in großen Sippen leben und den Nachwuchs des letzten Jahres oder gar der letzten beiden Jahre mitführen.

Egal welche der beiden unterschiedlich aufgewachsenen Gruppen man antrifft, im Durchschnitt sind die männlichen Tiere doch immer deutlich aggressiver als die weiblichen, gerade, wenn es um Reviere oder Nahrung geht. Die Weibchen greifen üblicherweise nur an, wenn sie ihre Jungen bedroht sehen.

Das Leben der Sippen spielt sich zumeist zwischen Futtersuche und Ruheplatz ab.

Unterarten

Alle paar Jahre wird in einer Tiefenkeiler-Sippe ein besonderes Exemplar geboren, das sofort an seinem pechschwarzen Fell zu erkennen ist. Diese Tiere sind von solcher Bosheit und Aggressivität, dass sie sofort von ihren Sippen ausgeschlossen werden. Sie verlassen, sobald sie nicht mehr auf die Muttermilch angewiesen sind, ihre gewohnte Umgebung, um sich fortan als Einzelgänger durchzuschlagen. Das gilt auch für solche Exemplare, die in einer domestizierten Sippe geboren wurden. Trotz der Gefahr, die später von den Tieren ausgeht, töten die Troglodyten sie nicht, sondern lassen sie das natürliche Alter erreichen, indem sie die Sippe verlassen. Die Gründe für dieses unvernünftige Verhalten sind zum gegenwärtigen Zeitpunkt unbekannt.

Haben es normale Keiler nur darauf abgesehen, ihre Sippe oder ihr Revier zu verteidigen, so sind diese Tiere, die im Volksmund auch als *Neretonkeiler* bezeichnet werden, von Natur aus aggressiv und bössartig – und schon so mancher, der darauf vertraut hat, dass das Tier instinktiv keinen ruhig am Boden liegenden Gegner angreift, hat diese Fehleinschätzung mit seinem Leben bezahlt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Wie schon eingangs geschrieben gibt es lediglich ein einziges kulturschaffendes Volk, das mit den Tiefenkeilern enger in Kontakt steht. Die **Troglodyten** züchten die Schweine seit jeher vor allem als Reittiere, aber auch als immer vorrätiges Nahrungsmittel oder als Leder- und Fellquelle. Aber auch in ihren Sagen spielen sie eine große Rolle, so wird etwa angenommen, dass große Ahnen in einzelnen besonders stattlichen Tieren wiedergeboren werden.

❖ **Andere Völker** nehmen die Keiler eher als rasende dunkle Schatten wahr, die ihnen im Untergrund entweder alleine oder mit einem Troglodyten auf dem Rücken entgegenrasen und versuchen sie umzuwerfen und mit den fürchterlichen Hauern zu bearbeiten.



Werte des Tiefenkeilers

Verbreitung: der Untergrund der Steppen von Kentorikan und Nepreton

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 150 Stein

MU 15 **IN** 9 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 16

Hauer: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 8 **INI** 10+1W6 **RS** 2 **WS** 8

LE 35 **AU** 80 **GS** 11 **MR** 0 **GW** 7 **LO** 8 (max. 19)

Tragkraft: 90 Stein

Preis: 10 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +6, Flucht

Beute: Hauer (1 Ag), Fell (3 Pk), Leder (2 Ag), Nahrung (60 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (4), Tagblind

Fertigkeiten: Sturmangriff (8), Talent Sinnenschärfe (6; 5/9/9)

Variante Neretonkeiler: AT +2, TP +1, GW +2, Fertigkeit Gezielter Angriff (3)

Kampfweise: Der Angriff eines Tiefenkeilers verläuft schnell und aggressiv. Ohne zu überlegen, stürmt er auf eine vermeintliche Bedrohung jedweder Größe zu und versucht, sie mit der schieren Wucht seiner Attacke umzuwerfen. Egal ob der Gegner nun noch steht oder nicht, wird ihm nun mit den Hauern zugesetzt, bis er sich nicht mehr bewegt. Erst dann lässt der Keiler von ihm ab und wendet sich anderen potentiellen Feinden zu. Dies gilt ausdrücklich nicht für die Neretonkeiler, deren Bosheit so weit geht, dass sie einen Gegner buchstäblich zerfetzen, bevor sie von ihm ablassen.



Der Tiivi oder Todesrobbe

Die gefährliche Todesrobbe, von den Wolfalben auch als Tiivi bezeichnet, ist auf große Rudel und gemeinsames Jagen vor allem zu Wasser angewiesen, um ihren großen Nahrungsbedarf zu decken. Mit seinem massigen, bis zu vier Schritt langen Körper und vier kurzen Beinen, die in beweglichen Flossen enden, ist er in der Lage sich äußerst geschickt im Wasser und einigermaßen wendig zu Land zu bewegen. Dank einer bis zu fingerdicken Fettschicht und eines dicken, zottigen grauen Fells sind die Tiivi gegen die Kälte ihrer Heimat bestens gewappnet. Ihre Ernährung besteht hauptsächlich aus Fisch und Wasservögeln, die in den Gletschermee ren leben. Auch größere Beute wie kleinere Haie oder Wale bringen die jagenden Tiivi dabei problemlos zu ihrem Rudel zurück, denn ihre stumpfen, runden Köpfe sind mit zwei spitzen Hörnern ausgestattet, auf denen sie ihre Beute aufspießen können. Gelegentlich kommt es sogar vor, dass sie kleine Fischerboote rammen, um anschließend über die ins Wasser gefallen en Seeleute herzufallen.

Die Todesrobben leben in Rudeln, die bis zu 200 Tiere umfassen können. Sie suchen sich geschützte Gebiete zwischen Felsen oder in Höhleneingängen, welche dann ihr dauerhaftes Revier ausmachen. Sie entfernen sich dabei jedoch nie zu weit von ihrem wichtigsten Jagdgebiet, dem Wasser.

Kommt man einem dieser geschützten Orte zu nahe, werden männliche wie weibliche Tiivi diesen erbittert verteidigen. Trotz des scheinbar schwerfälligen Körperbaus sollte man die Todesrobben nicht unterschätzen, gerade wenn mehrere dieser gewaltigen Wesen gewandt über das Eis auf einen zukommen, halb rennend, halb schlitternd.



Schon manch ein übermütiger Jäger ist unrühmlich aufgespießt auf ihren Hörnern geendet. Nichtsdestotrotz ist es bei den Menschen und Feliden des hohen Nordens üblich, Tiivi zu jagen, denn ihre Felle sind als wärmende Winterkleidung äußerst wertvoll und begehrt. Zudem weisen sie oft faszinierende Schattierungen zwischen Weiß-grau und Anthrazit auf, die auf anderem Wege kaum herzustellen sind. Wolfalben hingegen stellen den Tieren nicht nach, da sie alten Legenden nach einer Sippe der Sqiraalingi bei ihrer Flucht vor verfolgenden Nachtalben als Reittiere gedient haben. Immer wieder gibt es auch Berichte über einzelne Todesrobben, die Kanus dieses geheimnisvollen Volkes ziehen sollen.

Werte des Tiivi

Verbreitung: kalte Gewässer und Packeisflächen des nördlichen Myranor
Größe: 4 Schritt

Gewicht: 140 Stein

MU 12 **IN** 9 **KO** 17 **KK** 18

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+3 **DK** H

Hörner: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

PA 5 **INI** 8+1W6 **RS** 2 **WS** 9

LE 55 **AU** 45 **GS** 5/7 **MR** 1/6 **GW** 9 **LO** 2 (max. 8)

Zugkraft: 500 Stein (nur im Wasser)

Ausbildungsformen: Zugtier

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +7, Angriff

Beute: Fell (2 Au), Nahrung (80 Rationen)

Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Rudeltier (4)

Fertigkeiten: Sturmangriff (6; Hörner), Talent Schwimmen (12; 8/17/18), Talent Sinnenschärfe (12; 4/9/9)

Kampfweise: Im Wasser gleiten die Tiivi mühelos dahin und spießen Beute auf ihre etwa zehn Finger langen Hörner auf. Hierbei können sie erstaunliche Geschwindigkeiten entwickeln.

Zu Land bewegen sie sich fort, indem sie mit angelegten Flossen Abhänge und flache Eisflächen auf dem Bauch entlang gleiten. Gegner spießen sie dann mit der Wucht der Geschwindigkeit auf ihren Hörnern auf. Auf Schnee sind sie etwas langsamer und unbeholfener. Ein Tiivi wird andere Wesen nur dann angreifen, wenn er entweder hungrig ist und sie als Beute betrachtet, oder sie sein Rudel bedrohen. Grundsätzlich ist er friedfertig und wird sich bei starker Gegenwehr schnell zurückziehen. Er ist jedoch allein durch die Masse seines Körpers, der bei einem Kampf an Land auch zum Erdrücken eines kleineren Gegners eingesetzt wird, ein nicht zu verachtender Gegner mit nicht nur kräftigen Hörnern, sondern auch scharfen Zähnen in seinem breiten Maul.



Der Tirturak oder Sandhai

Der Tirturak oder Sandhai ist eine in der Narkramar beheimatete Raubechse, wobei sowohl ihr Aussehen als auch ihre Lebensweise ungewöhnlich sind. Die Echse besitzt einen schlanken, bis zu 2,5 Schritt langen, mit feinen Schuppen bedeckten Rumpf, dessen Färbung variiert. An diesen schließt sich ohne erkennbaren Hals ein breiter, kräftiger Kopf an. Das gewaltige Maul ist mit drei Reihen spitzer Reißzähne bewehrt. Auf dem Kopf hat der Sandhai eine rüsselartige Nase, die selbst unter dem Sand zum Atmen genutzt werden kann und eingerollt wird, wenn die Echse nicht versteckt liegt.

Ungewöhnlich sind die zusammengewachsenen Hinterbeine, die genau wie die Vorderbeine nur rudimentär ausgebildet sind und eher an Flossen erinnern. Sie sind trotz ihrer primitiven Form sehr kräftig und ermöglichen es dem Sandhai, bis zu fünf Schritt weit zu springen.

Wettkämpfen können bis zu einem Dutzend Sandhaimännchen teilnehmen.

Stören sollte man die Tiere hierbei nicht, da die ohnehin gefährlichen Räuber in dieser Zeit besonders aggressiv sind.

Der Sandhai ist ein Lauerjäger, der die meiste Zeit im Sand vergraben liegt. Als Beute betrachtet der Sandhai alles, was kleiner ist als er selbst, womit ein menschengroßes Wesen ideal ins Beuteschema eines ausgewachsenen Sandhais passt. Die Annäherung geeigneter Beute nimmt der Jäger durch Vibration und Geruch wahr. Kommt das Opfer in seine Nähe, greift der Sandhai dieses mit einem Sprung an und versucht es dabei nach Möglichkeit mit einem gezielten Biss zu töten. Bleibt die Beute hingegen außerhalb der Sprungreichweite, wird der Sandhai versuchen, unter dem Sand an diese "heranzuschwimmen", um dann entweder von unten oder erneut mit einem Sprung anzugreifen.



Unterarten

Der Sandhai lebt ausschließlich in der Narkramar. Je nach Region unterscheiden sich die Arten hauptsächlich in der Farbe, die sich der in der jeweiligen Gegend vorherrschenden Sandfärbung angepasst hat. So gibt es helles Braun sowie erdfarbene und rötliche Schuppenfärbungen.

Eine Besonderheit ist der *Flachkopf-Tirturak*, dessen Kopf nicht der Stromlinienform des restlichen Körpers angepasst ist. Der Flachkopf hat stattdessen über dem Maul eine hohe, nach vorn gewölbte Knochenwulst, in der die Augen liegen und die dieser Unterart ihren Namen gibt. Der Flachkopf legt sich üblicherweise

unter Dünenkuppen auf die Lauer. Hierbei lässt er die Augenpartie frei, um so nach Beute Ausschau zu halten. Der Flachkopf ist ein schlechterer Sandschwimmer als der normale Sandhai, dafür ist seine Sprungreichweite mit 10 bis 12 Schritt deutlich höher.

Verbreitung

Der Sandhai kommt ausschließlich in den offenen Sandwüsten der Narkramar vor – ein Lebensraum, an den sich das Raubtier nahezu perfekt angepasst hat. Obwohl es Gerüchte gibt, dass ähnliche Wesen im Thalassion östlich der Wüste leben sollen, sind bisher außerhalb der Narkramar keine Sandhaie gesichtet worden.

Lebensweise

Ein Sandhai ist äußerst standorttreu. Mit seinem schlanken, stromlinienförmigen Körper und den drei kräftigen, flossenartigen Extremitäten kann er sich zwar in feinem Sand ähnlich wie ein Fisch im Wasser fortbewegen, doch ist diese Art der Fortbewegung außerordentlich kraftraubend. Dies gilt auch für das Springen und mit Abstrichen für die dritte Fortbewegungsart, die an das Schlängeln einer Schlange erinnert.

Die männlichen Tiere leben als Einzelgänger, die Weibchen bilden hingegen Familienverbände von 10 bis 20 Tieren, in denen mehrere Generationen zusammenleben. Die männlichen Jungtiere werden beim Erreichen der Geschlechtsreife vertrieben und suchen sich eigene Reviere.

Während die weiblichen Tiere ihr mitunter sehr großes Revier so gut wie nie verlassen, suchen die Männchen während der Paarungszeit die Reviere der Weibchen auf. Dort angekommen, werben sie um deren Gunst, indem sie sich im Springen messen. An solchen

Im Spiegel der Kulturen

Die Sholai verehren den Sandhai als starken Kämpfer. In einige Sippen ist es Tradition, dass Krieger ihren besonderen Mut dadurch unter Beweis stellen, dass sie sich einer Gruppe brünstiger Männchen nähern. Eine andere Tradition verlangt einen Kampf auf Leben und Tod mit einem jungen Sandhaimännchen. Die Zähne des besiegten Raubtieres werden als Trophäe an einer Kette um den Hals getragen.

Ein Schabkrah, der einen Sandhai als Reittier hat, ist normalerweise ein mächtiger Krieger und von der Sippe hoch geehrt. Eine solche Verbindung ist allerdings äußerst selten. Auch dem Tier selbst bringen die Schabkrah großen Respekt entgegen. So meiden sie (aus gutem Grund) insbesondere die Reviere der Weibchengruppen, auch wenn dies für Karawanen einen nonnenlangen Umweg bedeuten kann.

Einige Eshbathi 'ehren' die Sandhaie auf eine besondere Art: Hier gelten die Geschlechtsteile der männlichen Tiere als potenzsteigernd und die der weiblichen Tiere als empfängnisfördernd. Mittel hieraus sind in der Oberschicht begehrt und entsprechend teuer und die Tiere werden daher stark bejagt.

Werte des Tirturak

Verbreitung: Nakramar

Größe: 2,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: 250 Stein

MU 17 **IN** 14 **KO** 17 **KK** 22

Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+4 **DK** HN

PA 11 **INI** 12+1W6 **RS** 3 **WS** 9

LE 45 **AU** 60 **GS** 6 **MR** 4 **GW** 14 **LO** 2 (max. 14)

Tragkraft: 110 Stein

Ausbildungsformen: Reittier

Anzahl: 1 oder 2W6+8

Größenkategorie: groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: Geschlechtsteile (7 Au), Nahrung (80 Rationen, zäh), Zähne (1 Au)

Attribute: Schwer zu erziehen

Fertigkeiten: Anspringen (6), Gezielter Angriff (4), Hinterhalt (10), Talent Sich Verstecken (14; 17/14/11), Talent Sinnenschärfe (14; 6/14/14), Verbeißen (4)

Kampfweise: Der Sandhai greift immer aus dem Hinterhalt an. Gegner der Größenklassen Klein und Mittel versucht er, anzuspringen und dabei niederzuwerfen oder bestenfalls mit dem ersten Biss kampfunfähig zu machen. Kleinere Gegner greift er auch von unten an und versucht sie sofort zu verschlingen. Wenn der erste Angriff nicht den vollen Erfolg gebracht hat, versucht der Sandhai, den Gegner zu beißen. Mit seiner kräftigen Schwanzflosse kann er sich dazu auch kurzzeitig aufrichten. Ansonsten nutzt er diese, um eventuelle Angriffe von hinten zu kontern. Hat der Sandhai mehr als die Hälfte seiner LeP verloren, versucht er, durch Abtauchen in den Sand zu fliehen, was etwa 2 KR dauert.



Die Tyrannenechse oder Schlinger

Die Tyrannenechse, auch Schlinger genannt, ist ein riesenhaftes, auf zwei Beinen laufendes Reptil von ungefähr sechs Quadern Gewicht und zwölf Schritt Gesamtlänge. Gewöhnlich pirscht er in gebückter Haltung und hält Kopf und Schwanz auf gleicher Höhe in ungefähr vier Schritt über dem Boden. Nur zum Einschüchtern von Artgenossen und wahrhaft riesigen Gegnern richtet er sich auf und reckt den Kopf weit empor. Seine Hinterbeine sind lang und sehr kräftig, so dass er schnell, wenn auch nicht ausdauernd rennen kann. Die Füße enden in drei mächtigen Krallen, die Vorderbeine hingegen sind kurz und schwach. Der klobige, fast zwei Schritt lange Schädel starrt vor kurzschwertgroßen Zähnen. Seine Schuppenhaut ist grün und rotbraun und ähnlich wie bei einem Tiger gestreift.

Tyrannenechsen sind Fleischfresser und alles andere als wählerisch: Alle Tiere vom Tapir bis zum Jharraoth werden als Beute angesehen, und wenn sie großen Hunger verspüren, dann schrecken sie auch vor kleineren oder größeren Geschöpfen nicht zurück. Dabei bedeutet ihnen die Jagd an sich nichts. Wenn sie andere Raubtiere von ihrer Beute verjagen können, dann tun sie das; ebenso scheuen sie nicht im Geringsten vor den Kadavern von natürlich gestorbenen Tieren zurück. Ihre Verdauungsorgane sind sehr robust und werden auch mit faulem Fleisch und kranken Tieren fertig. Tatsächlich besitzen Tyrannenechsen einen sehr guten Geruchssinn und die Shingwa glauben, die Großechsen könnten verwesende Tierleichen je nach Größe auf bis zu 30 Meilen Entfernung wahrnehmen.

Männliche Tyrannenechsen sind etwas kleiner als die massigen Weibchen und werben um diese, indem sie ihnen Kadaver als Nahrungsgeschenk bringen. Hat ein Weibchen mehrere Bewerber, dann richten sich diese hoch auf und brüllen, um den anderen zu vertreiben.

Zu echten Kämpfen kommt es nur selten, aber wenn dies doch einmal der Fall ist, enden sie durchaus mit dem Tod eines der Rivalen. Im Dschungel gelten solche weithin hörbaren Kämpfe bei fast allen Völkern als schlechtes Omen – und sei es nur, weil es bald eine neue Generation hungriger Schlinger geben wird. Die zwei bis drei Jungtiere begleiten die Mutter einige Jahre lang und jeder Urwaldbewohner sucht das Weite, wenn ein solches Rudel des Weges kommt.

Die meisten Tyrannenechsen leben im Dschungel und in Sumpfgeländen, von Makshapuram über Tharpura und den Nebelwald bis zu den Ländern der Pardir. Es heißt, in der Zeit der Jharra wären Tyrannenechsen mitunter magisch gezähmt und in die Schlacht geritten worden, auch berichten alte dorinthische Sagen von einem schlingergestaltigen Echsen götzen namens Cratonicos.

Werte der Tyrannenechse

Verbreitung: der gesamte Dschungelgürtel

Größe: 12 Schritt

Gewicht: 6000 Stein

MU 23 IN 11 KO 35

Biss: AT 17 TP 4W6+8 DK HN

Schwanzschlag: AT 12 TP 1W6+4 DK HNS

Tritt: AT 10 TP 1W6+3 DK N

PA 8 INI 11+1W6 RS 5 WS 18

LE 150 AU 110 GS 13 MR 6/18 GW 19 LO 1 (max. 7)

Tragkraft: 1 Quader

Ausbildungsformen: Kampftier, Reittier

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: Sehr groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Herz (4 Au), Nahrung (1.500 Rationen, zäh), Schuppen (20 Au), Zähne (5 Au)

Attribute: Raserei (6), Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (12; 23/15/35), Niederwerfen (12; Biss), Talent Sinnenschärfe (12; 6/11/11), Trampeln (4), Überrennen (5; Tritt), Umreißen (8; Schwanzschlag), Verbeißen (4; Biss)

Kampfweise: Tyrannenechsen setzen im Kampf vor allem ihr mörderisches Gebiss ein, dabei verbeißen sie sich meist in ihrem Gegner. Ebenso können sie auch mit dem Schwanz Schmetterschläge austeilen, um die Beute zu Boden zu schleudern. Werden sie schwer verletzt, so verfallen Tyrannenechsen in wüste Raserei und kämpfen dann in aller Regel bis zum Tode.



Der Uralor oder Riesen-Garst

Aufgerichtet misst ein Uralor drei Schritt, was ihn größer als jede seiner Ursprungsarten macht – denn bei diesem gefürchteten Raubtier handelt es sich um eine der verbliebenen Waffen aus den Chimärenkriegen, die es zu Fortpflanzungsfähigkeit und begrenzter Autonomie gebracht hat.

Die Ursprungscreaturen dieser Scheußlichkeit sind die Großaffenart Ghorla und die überdimensionale Raubschreckenart Zhirrach, was sich darin zeigt, dass ein Uralor struppige, braune Haarbüschel aufweist, die aus seinem gelben Chitinpanzer sprießen, und zwar umso mehr, je weiter unten/hinten man an der Monstrosität nachschaut. Zusätzlich zum Panzer verfügt der Uralor aber auch über ein Skelett, was ihm eine enorme Widerstandskraft gegen physische Einwirkung bei gleichzeitig hoher Muskelkraft gibt. Dazu kommen widernatürlich hohe Resistenzen gegen Zauberei und alle pflanzlichen und tierischen Gifte.

Weiterhin verfügt ein Riesen-Garst über vier Greifarme mit dreigeteilten Zangen und einen gespaltenen, einzeln beweglichen Unterkiefer, so dass er auch größere Beute verschlingen kann. Ein fein ausgebildeter Sinnesapparat, der auch ein Astralgespür einschließt, und eine rudimentäre Intelligenz komplettieren diese Kampfbestie. Ästhetik war bei der Entwicklung des Uralor offensichtlich nachrangig.

Verbreitung

Glücklicherweise sind Uralore überaus selten und zurückgezogen lebend, denn ansonsten wären ihnen in den letzten Jahrhunderten sicherlich ganze Städte zum Opfer gefallen. Sie sind vor allem in gemäßigten und subtropischen Breiten anzutreffen, sowohl Frost als auch zu große Hitze mögen sie nicht. Vor allem die Eisenhügel, Tharamans Rippen, Brillantsteine und Koromanthia gelten als Haupt-Verbreitungsgebiete.



Lebensweise

Uralore sind Einzelgänger. Sie haben es auch nicht nötig, sich zu unnötigen Balzveranstaltungen zu treffen oder sich um ihre heranwachsenden Jungtiere zu kümmern, denn sie können sich aus sich selbst heraus vermehren, indem sie Gelege von mehreren hundert Eiern anlegen. Aus einem solchen Gelege überleben vielleicht ein

Dutzend Tiere – diejenigen nämlich, die den Rest aufgefressen haben und schlau genug waren, ihren ebenfalls überlebenden Geschwistern aus dem Weg gegangen zu sein.

Da Uralore empfindlich gegenüber Tageslicht sind, verlassen sie die Höhlen und Ruinen, in denen sie hausen, nur zu nächtlichen Raubzügen in die nähere Umgebung. Nach der Eiablage geben sie ihren Standort auf und ziehen an einen neuen Ort. Wenn sie auf dieser Wanderung nicht schnell genug eine leere Höhle oder Ruine finden, fressen sie auch schon einmal ein Gehöft oder eine kleine Domäne leer, um dort ihre Ruhe zu haben. Auch die überlebenden Jungtiere einer Eiablage verlassen bis auf eines das Geburtsnest, wobei ihr Geruchssinn ihnen hilft, nicht ihrem Erzeuger in die Quere zu kommen.

Während der Wanderungen sind die Riesen-Garste besonders aggressiv, aber auch bei ihren nächtlichen Futtersuchen wollen sie nicht gestört werden. Uralore bevorzugen warmblütige Beute, aber auch Echsen, Insekten oder gar Aas werden von ihnen nicht verschmäht. Da zur Beute, die sie in ihren Bau schleppen, bisweilen auch Kulturschaffende gehören, ist es möglich, dass ein Uralor-Bau den ein oder anderen wertvollen Gegenstand der letzten Jahrhunderte birgt. Allerdings gilt dies nur für nicht-organisches Material, da alles andere von den Verdauungssäften des Monsters angegriffen wird.

Im Spiegel der Kulturen

✦ Für viele Kulturen um das Meer der Schwimmenden Inseln herum ist der Uralor das 'klassische Monster', das Pate für allerlei Geschichten vom 'Schwarzen Mann' oder ähnlichen Schrecken gestanden hat. Vor allem die Leonir haben einen gehörigen Respekt vor den Uralor, die in den bizarren Felsformationen und unzähligen Ruinen Koromanthias hausen – andererseits ist ein Sieg über einen Uralor auch eine Tat, die die Reputation eines Leonir blitzartig ansteigen lässt. Kulturen, deren Mitglieder über Nachtsicht oder zumindest Dämmerungssicht verfügen, sehen das naturgemäß etwas entspannter.

✦ Vor allem die Chrattac haben den Riesen-Garsten regelrecht den Krieg erklärt. Während bepelzte, blankhäutige oder geschuppte Völker die Uralore als abscheuliche Chimären und bekämpfungswürdige Schädlinge ansehen, verfallen die mysteriösen Insektenkrieger schon bei Erwähnung der Monster in einen heiligen Zorn, der sich beim Anblick eines Uralors in schiere Raserei steigert. Einer Chrattac-Autorität den Standort eines großen Uralor-Nests zwecks Vernichtung anzuzeigen, kann eine gute Eröffnung diplomatischer Avancen sein.

✦ Obwohl die ledrigen Uralor-Eier für die meisten Warmblüter als ungenießbar gelten (sie können je nach Entwicklung aber gefahrlos gegessen werden), werden sie doch gerne gesammelt und gehandelt. Vor allem in Daranel gibt es einen grauen Markt für fast fertig ausgebrütete Eier, die bei zahlungskräftigen Kunden landen, die dann die Jungtiere in Grubenkämpfen oder als Hetzmeute einsetzen.

✦ Interessanterweise besteht keines der großen Optimatenhäuser auf der Ehre, diese Chimäre hervorgebracht zu haben, und auch keine Neuschöpfung der letzten Jahrhunderte weist eine hinreichende Ähnlichkeit auf, als dass man Verwandtschaft vermuten könnte.



Werte des Uralor

Verbreitung: vornehmlich in subtropischen und tropischen Gebieten, vor allem rund um Gebirge

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 300 Stein

MU 21	IN 12	GE 10	KO 25	KK 24
Biss:	AT 16	TP 2W6+2	DK H	
Klauen:	AT 14	TP 2W6+6	DK HN	
PA 9	INI 12+1W6	RS 6	WS 13	
LE 70	AU 90	GS 9	MR 12/25	GW 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: Klauen (12 Au), Panzer (12 Au)

Attribute: Krankheitsüberträger (Lutanas), Nachtsicht, Resistenz (Gift), Tagblind

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (1), Niederwerfen (6; Klauen), Talent Magiegespür (5; 21/12/12), Talent Sinnenschärfe (9; 8/12/12), Zusätzliche Kampfkraft (2)

Kampfweise: Ein Uralor verlässt sich bei einem Angriff darauf, möglichst schnell eine Überzahl zu vermindern, Gegner kampfunfähig zu machen und dann die angeschlagenen Gegner einen nach dem anderen zu töten. Das Astralgespür sagt dem Monster, wo sich eventuell gefährliche Zauberkundige befinden. Diese versucht er, zuerst anzugreifen oder sich zumindest so zu positionieren, dass sie ihn nicht mit irgendwelchen Strahlen oder Kegeln angreifen können, ohne ihre Kameraden zu gefährden. Der Überlebenstrieb des Uralor setzt erst sehr spät ein: Wenn er drei Wunden erlitten hat oder seine LeP unter 15 gefallen sind, setzt er zum Rückzug an. Wenn er aber überzeugt ist, den oder die Gegner genügend verletzt zu haben, verfolgt er sie nach seiner Flucht und greift sie später aus dem Hinterhalt erneut an.



Der Urnenkräuler

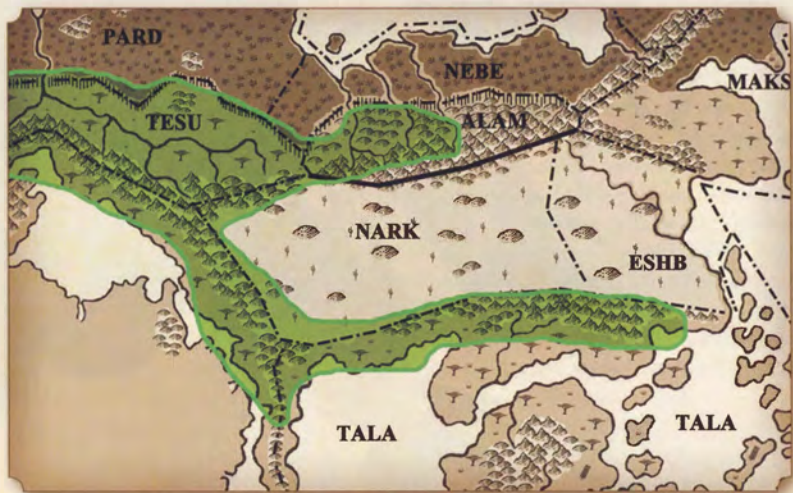
Urnenkräuler ähneln den allgemein als Ohrwurm bezeichneten Insekten Myranors – jedoch sind sie um ein Vielfaches größer und gefährlicher. Viele Gelehrte streiten sich, ob sie eine Art Intelligenz entwickelt haben.

Bis zu vier Schritt lang werden diese Wesen, eingehüllt in einen harten Chitinpanzer, mit Fühlern, einem langgezogenen Körper und Beißzangen an ihrem Kopf. Am Hinterleib tragen sie eine weitere Zange, die durchaus einen Schritt lang werden und mittels des gelenkigen Hinterleibes wie ein Skorpionschwanz nach vorne fassen kann. Mit diesem mörderischen Fanginstrument greifen sie ihre Beute und können sie sogar in Stücke schneiden. Zudem sind sie in der Lage, ein klebriges Sekret abzusondern, mit dem sie nicht nur ihren Fang einwickeln können, sondern auch ihre Neststöcke befestigen. Diese Substanz ist eine gefragte Seltenheit, kann sie doch fast wie Seide zu sehr harten und elastischen Fasern verarbeitet werden.

Die sechsfüßigen Fleisch- und Pilzfresser leben im Untergrund in warmen Höhlen oder Erdlöchern. Dort sind sie in größeren Stämmen zu finden, die allerdings nicht wie bei Ameisen von einer Königin regiert werden, sondern eine Zweckgemeinschaft darstellen. Während sich einige Tiere um Nachwuchs und Nestsicherung kümmern, sind andere auf Nahrungssuche.

Wie genau sich diese Sozialgemeinschaft formt, bleibt ein Rätsel. Es ist aber davon auszugehen, dass die Insekten sich mittels einer Art Telepathie verständigen. Manche Jäger glauben sogar, dass sie zumindest rudimentär die Gedanken oder Gefühle von anderen Wesen lesen können – zumindest gibt es Geschichten, nach denen sich Urnenkräuler abhängig von den Motiven eines Eindringlings in ihr Revier sehr unterschiedlich verhalten. Zudem scheinen einige Tiere bei Hinterhalten und sogar bei einzelnen Attacken im Voraus zu wissen, woher die Gefahr kommt.

Urnenkräuler findet man vor allem im Süden Myranors auf dem Gebiet von Te'Sumurru. Dort sind sie in alte Grabanlagen und Ruinen eingezogen, wie beispielsweise in die Ruinenstadt Darshuria. Den dort lebenden Exemplaren sagt man eine besonders starke Fähigkeit des Gedankenlesens und eine hohe Intelligenz zu. Einige Forscher vermuten daher, dass sie dort ihren Ursprung haben und alle anderen Populationen schwächere Abkömmlinge aus dem Darshuria-Stock bilden.



Werte des Urnenkräulers

Verbreitung: unterirdische Anlagen und deren Umgebung im südlichen Myranor, vor allem in Te'Sumurru

Größe: 4 Schritt

Gewicht: 80 Stein

MU 14	IN 17	KO 17	KK 18
Biss:	AT 14	TP 1W+5	DK HN
	Zange: AT 16	TP 1W+4	DK NS
	PA 8	INI 11+1W6	RS 4 WS 10
	LE 45	AU 90	AE 20 GS 9
	MR 10	GW 11	

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Angriff

Beute: Panzer (2 Au), Sekret (5 Au)

Attribute: Dunkelsicht, Kampfsinn (7), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Fesseln/Entfesseln (5; 8/12/18), Talent Schleichen (7; 13/17/11), Talent Sinnesschärfe (6; 7/17/17), Umschlingen (8; Zange), Verbeißen (4; Biss), Zauber: Spontanzauberei I (Struktur), III (Reichweite), E: Erkenntnis (14; 7/17/11; Kommunikation)

Kampfweise: Ein Urnenkräuler greift gerne aus dem Dunklen oder von der Decke aus an, von wo aus sie mit ihrer hinteren Zange nach unten stoßen und versuchen, ein Opfer zu umklammern. Erst anschließend wird er der Beute mit seinem Biss zu Leibe rücken. Urnenkräuler sind selten alleine anzutreffen und kämpfen im Verband mit sehr hohem Jagdgeschick.



Das Vark oder Zottelschwein

Die Chimärologen des Ersten Imperiums haben nicht nur Kampfbestien, zweigeschlechtliche Gespielinne oder Lieferanten für Luxusgüter hervorgebracht und gezüchtet, sondern sich als Diener des Thearchen auch um das Wohl der imperialen Landwirtschaft verdient gemacht, indem sie mit dem Vark ein Wesen schufen, das in respektablen Mengen Milch, Fleisch, Wolle und Leder liefert und dabei recht genügsam in der Futterwahl ist. (Die sprichwörtliche 'Eierlegende Wollmilchsau' ist hingegen auch für das Haus Phraisopos immer ein Wunschtraum geblieben.)

Ausgewachsene Varken erreichen eine Schulterhöhe von einem Schritt, besonders kräftige Keiler auch sechs Spann. Dabei sind sie sowohl hochbeinig als auch recht schlank, was sie außerordentlich beweglich macht. Das weiße, dichte Zottelfell hängt bis zum Boden herab und schützt damit den Bauch und bei Bachen auch den prallen Euter. Varken sind durchaus wehrhaft, denn Keiler wie Bachen tragen kräftige Hauer, dazu verfügen sie über ein kräftiges Allesfressergebiss. Diese Perfektionierung des bäuerlichen Nutzviehs kann sowohl in Ställen als auch auf jeglicher Art Weide oder im Wald gehalten werden. Gesunde und gut genährte Tiere können alle zwei Tage gemolken werden, liefern einmal im Jahr Wolle und am Ende ihres Lebens ein fettreiches Fleisch und eine größere Menge Haut, die zu verschiedenen Lederqualitäten verarbeitet werden kann. Aus der relativ fetten, dafür aber geschmacksarmen Milch der Varken wird meist ein heller Käse hergestellt. Das Fell der Tiere kann nach der Schur einer aufwendigen alchimistischen Wäsche unterzogen werden, bevor es zu Wolle versponnen wird. Das so entstandene Tuch genügt auch höheren Ansprüchen, während unverarbeitet versponnene Wolle rau und kratzig bleibt und Basis für billigste Tuche und Filzstoffe abgibt.



Varken können buchstäblich alles fressen und können jede organische Materie verdauen und das meiste davon auch verwerten. Diese Fähigkeit wird von kriminellen Cirkeln genutzt, um ihre Gegner spurlos verschwinden zu lassen – ein Pferch mit sechs Varken darin hat einen toten Menschen oder Amaun binnen einer Stunde zur Gänze aufgefressen. Verwilderte Varken sind ein recht häufiger Anblick und ein Ärger für die Arbeiter auf den Domänen, denn die Tiere graben gerne den Boden auf der Suche nach nahrhaften Wurzeln um und greifen auch Kleintiere an, außerdem können sie als Aasfresser auch Krankheiten übertragen. Daher dürfen verwilderte Varken auch von jedermann gejagt werden.



Werte des Varken

Verbreitung: wild in Buschland und Waldrändern in ganz Myranor; domestiziert vor allem im Imperium

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 100 Stein

MU 8 **IN** 10 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 12

Biss: **AT** 7 **TP** 1W6+4 **DK** H

Hauer: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **DK** H

PA 5 **INI** 9+1W6 **RS** 2 **WS** 5

LE 30 **AU** 45 **GS** 8 **MR** 0 **GW** 3 **LO** 10 (max. 20)

Tragkraft: 40 Stein **Preis:** 15 Au

Ausbildungsformen: Tragtier **Anzahl:** 2W6

Größenkategorie: klein **Jagd:** +6, Flucht

Beute: Haut (1 Au), Nahrung (60 Rationen)

Attribute: Krankheitsüberträger (W20: 1-10 Blutiger Rotz, 11-20 Dumpfschädel; nur verwilderte Tiere), Rudeltier (1)

Fertigkeiten: Sturmangriff (2; Hauer)

Kampfweise: Domestizierte Varken kämpfen eigentlich nur, wenn sie in die Ecke getrieben werden, dann allerdings mit großer Wildheit und ständigen Versuchen, den Gegner umzuwerfen, um ihr Heil in der Flucht zu suchen.

Verwilderte Varken treten üblicherweise in kleinen Rotten auf, die ihre Kampfaktiken aufeinander abstimmen, so dass ein Teil der Tiere versucht, den Gegner zu Boden zu bringen, wo sie von den anderen mit Hauern und Zähnen angegriffen werden können. Daher versuchen die Tiere auch stets, gegen Gegner eine Überzahl zu erreichen. Verwilderte Varken brechen den Kampf ab, wenn ihre LeP unter 15 gefallen sind oder sie zwei Wunden erhalten haben.

Der Venalyn oder Optimatenreisser

Venalyn sind luchsähnliche Raubkatzen mit vier Augen, die die wenigsten Kulturschaffenden jemals zu Gesicht bekommen. Da sie im Kampf gegen Gruppen bevorzugt magiebegabte Gegner zuerst angreifen, sind sie auch als Optimatenreißer bekannt. Wo eine dieser Raubkatzen auftaucht, hinterlässt sie meist nichts als Angst und Tod. Da hilft es den Betroffenen wenig, dass der Venalyn zur Zeit des Ersten Imperiums während ausgedehnter Jagdausflüge fast ausgerottet wurde.

Verbreitung

Venalyn kommen im gesamten nördlichen Myranor, insbesondere in Ochobenius, Hældingard und im nördlichen Cranarenien vor. Insgesamt sind die Tiere heute jedoch sehr selten geworden. Während des Ersten Imperiums galten sie, wie auch heute noch unter Kennern, als die ultimative Herausforderung an das optimatische Jagdvergnügen. Dies führte dazu, dass die Bestände stark dezimiert wurden und sich viele Tiere aus den dichter besiedelten Gebieten zurückzogen. Hinweise aus der Zeit des Ersten Imperiums sprechen von einzel-

nen Exemplaren südlich bis zu einer Linie Balan Cranyar – Sidor Karonum. In neuerer Zeit gab es in diesen Breiten keine Sichtungen mehr, was entweder bedeutet, dass sie hier nicht mehr vorkommen, oder aber dass niemand überlebt hat, um davon zu berichten. Dabei können Venalyn genauso gut im Gebirge wie in dichten Wäldern jagen und überleben. Da es noch nie gelungen ist einen Optimatenreißer länger in Gefangenschaft zu halten, sind sie außerhalb ihres natürlichen Lebensraums so gut wie gar nicht anzutreffen.

Lebensweise

Die bis zu anderthalb Schritt langen Venalyn leben, außer in der Paarungszeit, immer als Einzelgänger. Äußerlich haben sie eine auffällige Ähnlichkeit mit Luchsen; ihre Fellfarbe ist in den warmen Sommermonaten graubraun, während sie in den kalten und schneereichen Wintermonaten, nach einem sehr schnell vollzogenen Fellwechsel, in weiß oder hellgrau übergeht. An ihren Vorderpfoten weisen Optimatenreißer drei sichelförmige, rasiermesserscharfe Klauen von dreieinhalb Spann Länge auf, mit denen sie auch dickere Haut

müheless durchtrennen und tief in das darunter liegende Fleisch schneiden können. Ihre Sinne sind für die Jagd ausgelegt und mit ihrem vorderen Augenpaar vermögen sie es auch in der Dämmerung und sogar bei Mondlicht hervorragend zu sehen.

Die Venalyn haben keine festen Reviere sondern sind stets auf Wanderschaft. Sie machen sich zur Beute, was sie dort finden, wo sie sich aufhalten. Dazu zählen neben diversen tierischen Wald- und Gebirgsbewohnern auch Kulturschaffende. Sie sind perfekt an ihre Umwelt angepasste, fast lautlose Jäger und ihre Lernfähigkeit bei der Jagd ist erschreckend ausgeprägt. Ein Venalyn macht im Normalfall jeden Fehler nur ein einziges Mal. Dies führt auch dazu, dass ihr Vorgehen schwer vorhersehbar ist und sich von Tier zu Tier stark unterscheiden kann.

Die Optimatenreißer sind zwar lebendgebärend, zeigen aber keine starke Bindung der Mutter zu ihren Jungtieren. Sobald die Jungen nach wenigen Wochen in der Lage sind, verletzte Tiere, die das Muttertier heranschafft, zu erlegen, werden sie von diesem verlassen und sind von da an auf sich allein gestellt. Die meisten der Jungtiere überleben dabei den ersten Winter nicht, besonders schwache Junge nicht einmal die erste Nacht mit ihren Geschwistern. Die wenigen Nonnen, in der die Muttertiere für ihre Jungen sorgen, ist die einzige Zeit, in der ein Venalyn tatsächlich ein Revier verteidigt. Und dies tut er mit geduldiger Gnadenlosigkeit.

Nur wenigen ist bekannt, dass die Optimatenreißer magisch begabt sind. Sie sind mit ihrem hinteren Augenpaar in der Lage, über mehrere Schritt hinweg ihre Umgebung, und damit auch ihre Beute, magisch wahrzunehmen. Natürliche Sichtbehinderung wie Nebel oder Sträucher werden damit zu einem Vorteil für luchsähnlichen Räuber. Auch können sie auf magische Weise optisch kurzzeitig mit der Umgebung verschmelzen und sind dann nur bei schnellen Bewegungen als ein Flirren in der Luft erkennbar.





❖ Wie bereits im ersten Imperium gilt das Erlegen eines Venalyn vielen **Optimaten** auch heute als 'Krönung des Jägers', wobei die meisten Optimaten die todbringenden Räuber für ausgestorben oder zumindest vertrieben halten. Dass sich bei diesen Jagden die Rollen von Jäger und Beute nur zu häufig umkehren und manche Jagdgesellschaft nicht zurückkehrt, wird nur selten als Hindernis gesehen.

❖ Die **Baramunen** sehen in den luchsähnlichen Jägern eine Ausprägung des Chaos, der sie entgegentreten müssen. Als eine der wenigen Spezies erinnern sich die Baramunen noch heute sehr lebhaft an die Zeiten, als die Venalyn weit zahlreicher waren. Sie sind bei ihnen als eine der wenigen Gefahren bekannt, der selbst sie nicht alleine entgegentreten wollen und in deren Gegenwart sie, für baramunische Verhältnisse, fast nervös wirken.

Werte des Venalyn

Verbreitung: nördliches Myranor, vor allem in Wäldern

Größe: 0,7 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 70 Stein

MU 17 IN 15 GE 16 KO 12 KK 14

Biss: AT 16 TP 1W6+5 DK H

Klauen: AT 21 TP 1W6+7 DK HN

PA 15 INI 1W6+14 RS 1 WS 8

LE 30 AU 65 AE 35 GS 11 MR 9 GW 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Jagd: +21, Angriff

Beute: Augen (4 Au), Fell (10 Au), Krallen (8 Au), Nahrung (15 Rationen)

Attribute: Kampfsinn (4), Nachtsicht, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Gezielter Angriff (6; Klauen), Hinterhalt (11), Talent Fährtensuchen (12; 7/15/12), Talent Schleichen (17; 17/15/16), Talent Sich Verstecken (15; 17/15/16), Talent Sinnenschärfe (16; 8/15/15), Zauber Spontanzauberei I (Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Humus (14; 17/8/11; Verhüllung, Wahrnehmung), E: Kraft (10; 17/8/11; Wahrnehmung)

Variante Sichelluchs: AT -5, TP -2, PA -4, LE -5, keine AE, kein Kampfsinn, keine Zauber, Beute: keine Augen, Fell und Krallen je 3 Au billiger, GW -6

Kampfweise: Der Venalyn ist der perfekte Jäger. Er nutzt mit für tierische Verhältnisse erschreckender Intelligenz die natürlichen Gegebenheiten für Hinterhalte und ist zudem lernfähig. Einen Fehler wird er nur im seltensten Fall ein zweites Mal begehen und er besitzt etwas, dass manchem anderen tierischen Jäger fehlt: Geduld und Weitsicht.

Insbesondere die Morgendämmerung, während der Nebel den Boden bedeckt, ist die bevorzugte Jagdzeit der Venalyn, die alle ihre natürlichen und magischen Vorteile zu dieser Zeit besonders gründlich zu nutzen wissen. Wenn ein Optimatenreißer angreift, versucht er den Kampf stets kurz zu halten, indem er besonders verwundbare Stellen, wie den Hals, mit seinen sichelförmigen Klauen aufschlitzt. In der Paarungszeit kann es vorkommen, dass ein Männchen und ein Weibchen gemeinsam auf Jagd gehen, was für Jagdgesellschaften zu besonders unangenehmen Überraschungen führen kann.

Unterarten

Neben dem hier beschriebenen Venalyn gibt es seinen etwas kleineren, häufiger vorkommenden und erheblich ungefährlicheren Verwandten, der gemeinhin als **Sichelluchs** bekannt ist. Dieser verfügt über nur ein Augenpaar und wendet keine Magie an, ist jedoch ebenso ein Einzelgänger und greift Kulturschaffende an, wenn sich eine gute Möglichkeit bietet. Anders als beim Optimatenreißer ist seine Existenz auch in breiteren gesellschaftlichen Kreisen bekannt, was zu fatalen Fehlschlüssen führen kann: Unkundige können die typischen Krallenspuren leicht mit denen eines Sichelluchses verwechseln und sich in falscher Sicherheit wiegen.

Im Spiegel der Kulturen

❖ In letzter Zeit nehmen Angriffe von Venalyn auf Kulturschaffende wieder zu. Nur wissen die Opfer in den wenigsten Fällen um ihren Gegner. Die Bewohner der **imperialen Ansiedlungen** des Nordens machen aus Unwissenheit neben Sichelluchsen zumeist Tighrir, Schneepardir oder andere lokale Feindbilder für Tier- und Menschenverluste verantwortlich, was schon öfter zu Konfrontationen führte.

❖ Auch unter den **Lyncil** ist der Venalyn mit seinem Rückzug in die unwegsame Wildnis zunehmend zur Schauergeschichte gekommen. In manchen Erzählungen wird 'Zherezhals Hetzer' als Prüfung der Göttin Zherezhal, der Todesbringerin, interpretiert. Nur wer ruhig und bedacht den Kampf aufnimmt, vermag es letzten Endes zu obsiegen.



Der Verkünder

Mit diesem Namen bezeichnet man eine außergewöhnliche Drachenart: Die eleganten Geschöpfe sind vor allem für ihre einzigartige Schallzauberei bekannt, die sowohl faszinierend wie verheerend sein kann. Sie zeigen insgesamt eine große Faszination für Klänge aller Art.

Verbreitung

Verkünder leben vor allem in Laub- und Mischwäldern in ganz Myranor, dabei ziehen sie Reviere in der Nähe von Seen und Meeren vor. Sie sind nicht sonderlich standorttreu und ziehen oftmals weit umher, ihr Hort wechselt daher oft seinen Platz.

Lebensweise

Diese schlanke Drachenart mit smaragdgrünen Schuppen fällt vor allem durch ihre zwei Köpfe und ihren fast gänzlich lautlosen Flug auf. Die Geschöpfe sind für echte Drachen recht klein und ihre Gesamtlänge sowie die Spannweite ihrer Schwingen erreichen nur sehr selten je fünf Schritt. Verkünder sammeln weder Gold noch Edelsteine, sondern Geräusche, weswegen sie auch häufig auf der Suche nach Lauten umherziehen, die ihnen unbekannt sind. Quellen besonders angenehmer (oder noch in ihrer Sammlung fehlender) Geräusche entführen sie bisweilen in ihren Hort. Ihre Hauptnahrung sind 'sprachlose' Kreaturen wie Insekten oder Meerestiere. Mitunter wurde beobachtet, dass sie einen fast unhörbar dumpfen Schrei direkt auf die Wasserfläche richten und einige Momente später zahllose tote Fische an der Oberfläche treiben. Diese verschlingen sie gierig im Fliegen und kehren dann zum Hort zurück. In ähnlicher Weise sollen Verkünder auch die Bauten von großen Insekten zerstören

und die Bewohner töten können, angeblich sogar kleinere Chrattac-Siedlungen. Gefürchtet werden die Drachen vor allem aufgrund der Fähigkeit, ihr Brüllen gerichtet abzustrahlen, so dass es Lebewesen nicht nur betäubt, sondern auch schädigt, ja, sogar Gläser bersten lassen und Mauern erschüttern kann.

Es heißt aber auch, dass sie alle Geräusche wiedergeben können, die sie jemals gehört haben. Während junge Verkünder bis zu einem Alter von wenigen Dutzend Jahren vor allem an natürlichen Klängen interessiert sind, erwacht bei ihnen nach dem hundertsten Lebensjahr die Neugier auf komplexere Harmonien. Dann sind es Musikstücke mehrerer Instrumente, die sie anziehen, und Lieder mit anspruchsvollen Melodien und Reimstrukturen, vorgetragen von begabten Sängern oder gar Chören. Dabei ist ihnen die Bedeutung der Worte völlig egal: Solange sie nach ihrem Wohlklang gewählt wurden, in melodische Verse und gute Reime gefasst sind und mit echter Inbrunst vorgetragen werden, dürfen sie auch völliger Unsinn sein.

Verkünder besitzen durch ihre Sammelei ein großes Wissen an Liedtexten, Gedichten und anderer Lyrik, doch deren Informationswert kann durchaus zweifelhaft sein. Nichtsdestoweniger haben Gelehrte wie auch Glücksritter schon manches wertvolles Wissen aus den Liedern gewonnen, die ein alter Verkünder mit ihnen zu teilen bereit war.

Im Grunde aber ist der Umgang mit einem Verkünder immer riskant, denn während die Geschöpfe durchaus eine gewisse Intelligenz besitzen, scheinen sie doch nicht allzu weit vorausdenken und sind daher einem Handel eher abgeneigt – als Drachen nehmen sie sich lieber einfach, was ihnen gefällt.

Einige Verkünder scheinen auch mit zunehmenden Jahren ihr Interesse an Wohlklängen zu verlieren und im Gegenteil von misstönenden Kakophonien fasziniert zu sein – nicht einfach schlechter Musik, sondern schrillsten Dissonanzen, die die Seele fühlender Wesen bis ins Innerste zu erschüttern und zu beschädigen vermögen. Gerade diese Exemplare zeigen auch eine bössartige Freude daran, mit ihren Schallstößen Bauwerke zu beschädigen oder zu zerstören und Lebewesen zu verwirren oder in den Wahnsinn zu treiben. Was sie zu einem solchen Verhalten gebracht hat, ob es schlichte Bosheit ist oder eine tieferes Ziel dahinter steht, ist völlig unbekannt.

Im Spiegel der Kulturen

❖ Es ist bekannt, dass es zur Zeit des Ersten Imperiums verschiedenen Archäern gelungen ist, feste Kontakte zu Verkündern herzustellen – entweder durch Beherrschungszauberei oder durch gegenseitigen Austausch von Musik und Lyrik. Der größte Ruhm gehört dabei keinem anderen als **Illacrión** selbst, der den Verkünder **Beltantor** zähmte; doch auch andere Angehörige seiner Tradition sollen Verkünder als Vertrauten besessen haben.

❖ In Anlehnung an die Verkünder ist es in vielen Regionen des Imperiums üblich, die beiden Seitenarme einer **klassischen Lyra** als Drachenhäse zu gestalten, die oben von je einem Drachenkopf gekrönt werden.

❖ Es hat seit den Chimärenkriegen mehrere Versuche magischer wie nichtmagischer Machthaber gegeben, **Verkünder als Verbündete** zu gewinnen, um sich dadurch ihre ehrfurchtgebietenden Schallwaffen zunutze zu machen. In der Regel war diesen Vorhaben kein Erfolg beschieden, da diese Drachen wenig Interesse an der Politik oder am Kampf um seiner selbst willen haben.

❖ Es ist bekannt, dass Verkünder die wohlklingend schnurrenden Stimmen der **Amaunir** als sehr angenehm empfinden. Während das einzelnen BaLoa bereits große Vorteile gebracht hat, da sie einen Verkünder zum Freund gewinnen konnten, ist es anderen



Amaunir weniger positiv ergangen: Sie wurden mehr oder minder vom Drachen verklavt und mussten ihm bis an ihr Lebensende Gesellschaft leisten, nur ernährt mit hochgewürgtem, halbverdaulichem Fisch.

❖ Auch am einschüchternden Gebrüll der Leonir scheinen Verkünder ein "professionelles Interesse" zu zeigen. Es gibt verschie-

dene Berichte von Drachen, die leonische Gruppen durch Scheinangriffe solange provoziert haben, bis diese durch wütendes Brüllen auf die gewünschte Weise reagierten. In vielen leonischen Sagen tauchen doppelzüngige, zweiköpfige Drachen daher als boshafte, aber letztlich zaghafte Feinde auf, die der Macht des jeweiligen Helden der Sage nichts entgegenzusetzen haben.

Werte des Verkünders

Verbreitung: Laub- und Mischwälder in ganz Myranor

Größe: 5 Schritt

Gewicht: 300 Stein

MU 18 **IN** 15 **KO** 20 **KK** 21

Biss: **AT** 13 **TP** 2W6+4 **DK** H

Klauen: **AT** 15 **TP** 2W6+2 **DK** N

PA 10 **INI** 13+1W6 **RS** 6 **WS** 12

LE 48 **AU** 250 **AE** 80 **GS** 6/19 **MR** 16 **GW** 19

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +19, Flucht

Beute: Karfunkel (48 Au), Schuppen (24 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Heißblut (1), Verwundbarkeit (Erz), Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (15; 18/12/19), Gezielter Angriff (3; Biss), Niederwerfen (4; Klauen), Sturzflug (6; Klauen), Talent Freies Fliegen (17; 18/16/25), Talent Schleichen (15; 18/15/16), Talent Sinnenschärfe (18; 11/15/15), Zauber E: Erkenntnis (10; 11/15/12; Kommunikation), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Wirkungsdauer), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Reichweite, Struktur), E: Kraft (13; 18/11/12; Kommunikation, Objektbewegung), Zauber E: Luft (18; 18/11/12; Explosion, Illusion)

Kampfweise: Verkünder kämpfen nicht besonders gerne, sondern setzen nach Möglichkeit ihre Schallwaffen ein, um einen Kampf schnell zu beenden und anschließend das Gebiet zu verlassen. Sollten sie doch in den Kampf gezwungen werden, können sie sich aber auch mit ihren Klauen gut zur Wehr setzen und konzentrieren sich dabei bevorzugt auf magiebegabte Gegner.



Der Vulkanid

Ob Vulkaniden Lebewesen im eigentlichen Sinne oder magisch erweckte Kreaturen sind, wird möglicherweise für immer ein Mysterium bleiben. Sicher ist nur, dass ihre Erscheinung wenig Natürliches an sich hat – jeder Reisende sollte bestrebt sein, dieser furchteinflößenden Kreatur aus dem Weg zu gehen.

Vulkaniden haben eine plumpe, gedrungene Gestalt mit zwei über- großen Klauen als Füßen, die sie befähigen, über flüssige Lava zu gehen. Statt eines Gesichts findet sich am Kopf eines Vulkaniden ein übergroßes Maul sowie vier Tentakel, deren Enden permanent Funken sprühen. Ihre grauschwarze Haut ist von glühenden Rissen übersät, die selbst wie kleine Lavaströme erscheinen.

Das Fehlen von offensichtlichen Sinnesorganen wird durch ein geheimnisvolles Gespür für fremde Wesen in ihrem Reich wettgemacht. Vulkaniden hassen "normales" Leben und setzen viel daran, es zu zerstören oder zu transformieren. Nicht immer nämlich werden die Opfer der Vulkaniden von ihnen getötet. Wem die Gunst eines schnellen Todes verwehrt bleibt, der findet sich in der steinharten Ummarmung eines Vulkaniden wieder, durch die ein kleiner Feuergeist Besitz von ihm ergreift. Plötzlich ist er immun gegen Hitze, seine Haut und Haare gehen in Flammen auf und er atmet fortan schwarzen Rauch anstatt frischer Luft. Nur wenige sind stark genug, um sich gegen diesen schrecklichen Fluch zur Wehr zu setzen. Wohlmeinende Gefährten werden zusätzlich zur Gefahr: Ein einmal Verwandelter kann nicht durch Löschen oder an die frische Luft bringen gerettet werden. Er braucht von nun an Rauch, Feuer und Glut zum Leben, in jeder anderen Umgebung stirbt er einen qualvollen Tod.

Vulkaniden erscheinen in allen möglichen Größen von zwergisch klein bis zu riesenhaft groß. Einer Theorie nach wachsen sie ihr ganzes Leben lang, so lange sie Nahrung finden. Manche Mystiker der Kerrishiter lehren, dass sie vom Feuergott Bal'Ingra erschaffen



wurden, um das unterirdische Feuer zu hüten. Kleine Sekten von Bal'Ingra Anhängern suchen sogar die Nähe der Vulkaniden in der Hoffnung, durch die Transformation selbst als Feuerwesen ihrem Gott dienen zu können.

Werte eines menschengroßen Vulkaniden

Verbreitung: Gebirge in ganz Myranor, vor allem in der Nähe von Feuerbergen

Größe: 2 Schritt

Gewicht: 200 Stein

MU 21 **IN** 8 **GE** 9 **KO** 21 **KK** 20

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **DK** H

Tentakel: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** HNS

PA 7 **INI** 9+1W6 **RS** 6 **WS** 11
LE 50 **AU** 300 **AE** 40 **GS** 6 **MR** 14 **GW** 14

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: normal

Jagd: +15, Angriff

Beute: keine

Attribute: Dunkelsicht, Immunität (Feuer), Schadensaura (2; Feuer), Verwundbarkeit (Wasser), Zusätzliche Kampfaction (2)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (12; 9/8/8), Umschlingen (8; Tentakel), Zauber: Spontanzauberei I (Zauberdauer), Spontanzauberei IV (Wirkungsdauer, Struktur) E: Feuer (21; 21/9/9; Transformation)

Anmerkung: Bei größeren oder kleineren Vulkaniden sollten vor allem KK, TP, LE, WS und GW angepasst werden. Diese erhöhen sich bei größeren und verringern sich bei kleineren Exemplaren. Andersherum verhält es sich bei INI und PA, die bei geringerer Größe höher sind und mit ansteigender Größe abnehmen. Darüber hinaus verfügen mindestens 4 Schritt große Exemplare über die Fertigkeit Niederwerfen auf einem Wert, der ihrer Größe in Schritt entspricht.

Kampfweise: Der Vulkanid benutzt seine vier mächtigen Tentakel, um Gegner an sich heranzuziehen, welche er anschließend in einer mörderischen Umklammerung festhält. Diese Umklammerung allein kann durch die enorme Kraft des Vulkaniden und die Berührung mit seiner glühenden Haut schon tödlich sein. Durch Bisse vermag der Vulkanid zudem noch zusätzlichen Schaden anzurichten. Die Flucht tritt ein Vulkanid nur dann an, wenn er sich mit großen Mengen Wasser konfrontiert sieht. In diesem Fall kann er bis zu 10 KR durchhalten. Bleibt die Wassermenge jedoch gleichbleibend hoch, wird er sich zurückziehen.

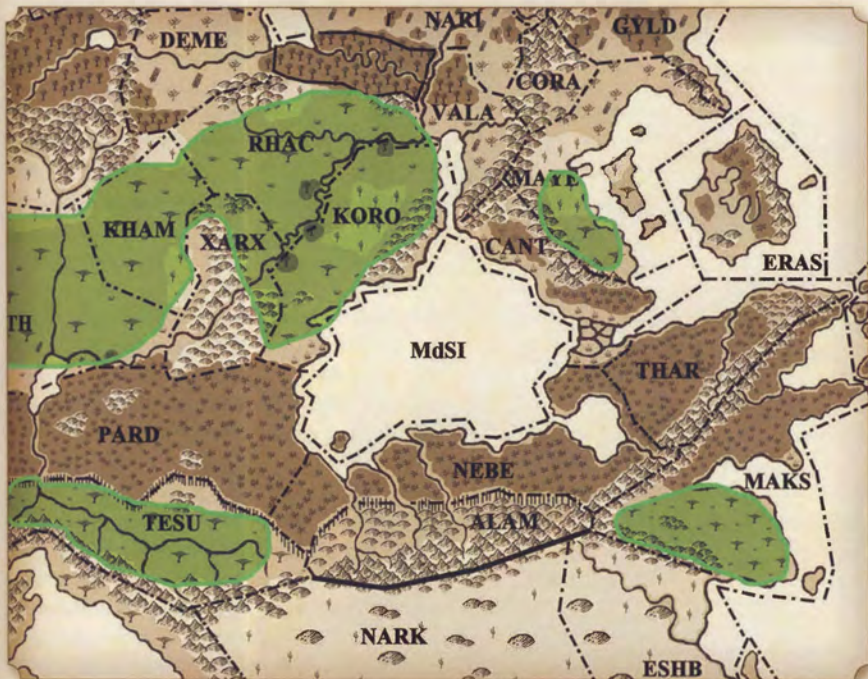


Der Vultur

Der Vultur, ein drei Schritt hoher Laufvogel, ist hoch aggressiv und als eines der gefährlichsten Raubtiere der Steppen bekannt. Seine Aggressivität äußert sich vor allem darin, dass er sein Revier mit aller Macht verteidigt. Zu diesem Zweck schreckt ein Vultur auch nicht vor dem Angriff auf große Gruppen oder stärkere Wesen zurück.

Boden geschleudert und dann mit dem Schnabel, der die Wucht eines Kriegsbeils erreichen kann, zu Tode gehackt. Die Sichelkrallen am Fuß kann hierbei bei einem Tritt zwar furchtbare Wunden anrichten, wird tatsächlich aber meist dazu genutzt, ein Beutetier am Boden zu halten, indem sich der Vultur mit seinem ganzen beträchtlichen Gewicht auf das Opfer stemmt, die Sichelkrallen ins Fleisch gräbt und dann mit dem Schnabel zuhackt.

Vulturen meiden Landschaften, in denen sie ihre hohe Geschwindigkeit nicht auspielen können, wie Wälder, Buschland oder Gebiete mit zu hohem Gras. Tatsächlich ist es möglich, sich vor einem verfolgenden Vultur in Sicherheit zu bringen, indem man sich in ein solches Gebiet flüchtet (wenn man es denn rechtzeitig erreicht). Der Vultur bricht die Verfolgung dann üblicherweise am Rande dieses Gebietes ab und zieht nach etwa einer halben Stunde von dannen.



Verbreitung

Vulturen sind erfolgreiche Jäger, die sich in fast allen warmen Savannen und Steppen des mittleren und südlichen Myranors behaupten konnten. Besonders zahlreich sind sie in Rhacornos, wo sie den Leonir das Jagdwild streitig machen und oftmals selbst zur Beute auserkoren werden – was längst nicht immer zu Gunsten des Leonirs endet.

Lebensweise

Die flugunfähigen Vulturen sind außerordentlich territorial. Hähne und Hennen leben monogam, und das Paar beansprucht ein Revier von 20 bis 30 Quadratmeilen, das sie aggressiv verteidigen. Artgenossen, aber auch andere Wesen, die von ihnen als Rivalen angesehen werden, werden unerbittlich angegriffen und vertrieben oder getötet. Die Einehe von Vulturen hält lebenslang, und verwitwete Tiere sind oftmals außerordentlich gefährlich, da sie ungeachtet eines Reviers umherstreifen und nahezu alles angreifen, was sich bewegt.

Hennen legen im Frühjahr drei bis fünf bis zu zweieinhalb Stein schwere Eier in ein Nest, das der Hahn in den Boden gekratzt und mit Lehm ausgekleidet hat. Die Henne brütet die Eier weitgehend alleine aus und wird dabei von dem Hahn mit Nahrung versorgt. Nach dem Schlüpfen bleiben die Jungen bis zur nächsten Brutsaison bei den Eltern.

Vultur-Paare gehen getrennt auf Nahrungssuche, nur gelegentlich trifft man ein gemeinsam jagendes Pärchen an. Sie nähern sich ihrer Beute zunächst langsam, um plötzlich loszustürmen und auf das ausgewählte Opfer zuzuhetzen. Die langen, muskulösen Beine lassen sie dabei für Zweifüßer erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen. Die Beute wird mit einem Tritt zu



Im Spiegel der Kulturen

❖ Die **Leonir** hegen eine gewisse Hassliebe gegen die Vulturne. Die Vögel attackieren nur allzu oft auch die Viehherden der Leonir und müssen von ihnen vertrieben werden. Auf der anderen Seite gilt ein siegreicher Kampf gegen einen Vultur als ausgesprochen bemerkenswert. Aus den Sichelkrallen getöteter Vögel stellen die Leonir gerne Dolche her, die sie stolz zur Schau stellen.

❖ Vulturne haben außerordentlich scharfe Augen. Wissenschaftler in **Xarxaron** bemühen sich daher seit geraumer Zeit, auf Basis der Anatomie von Vultur-Augen optische Instrumente herzustellen, bisher jedoch ohne durchschlagende Erfolge.

❖ In **Anthalia** ist das graublaue Leder der riesigen Vögel beliebt. Leder von den weichen Rücken- und Flügelpartien wird gerne für Kleidungsstücke wie Stiefel genutzt, die zähe Haut der Beine hingegen für Taschen oder robuste Utensilien.

❖ Im Gegensatz zu Panzerläufer-Eiern sind die Eier von Vulturnen ebenso bitterschmeckend (und dazu von geradezu widerwärtiger Konsistenz) wie das Fleisch der Laufvögel, so dass nicht einmal der dekadenteste Optimat sich mit dieser 'Delikatesse' abgibt. Allein für die **Shinoqi** scheinen die Eier bekömmlich zu sein. Da die bedächtigen Echtenwesen jedoch keine Jagd auf Vulturne machen, sind sie auf den Handel angewiesen, um an die geschätzten Leckerbissen zu kommen.

❖ Einige Randgruppen der **Gyldara-Kirche** sind auf die Einehe, die "Heimatverteidigung" und die Treue der Vulturne aufmerksam geworden, die bis über den Tod hinaus reicht. Sie sehen in den Vulturnen daher heilige Tiere der Gyldara (und sehen dabei über die blutige Aggressivität großzügig hinweg).

❖ **Optimatische Magier**, welche die Kräfte der Domäne The-sephai nutzen, schätzen die Beinmuskeln der Laufvögel, da diese vortrefflich verzaubert werden können. Auch als Paraphernalium können Teile von Vulturnen Beschwörungen dieser Domäne erleichtern.

❖ In **Valantia** setzt der **Kult des Tedion**, der Gottes der Langeweile, häufig Prämien aus, um einen lebenden Vultur einzufangen. Dies geschieht vornehmlich, um ihn gegen gefangene Fremde antreten zu lassen und so den Alltag von Eintönigkeit und Tristesse zu befreien. Dass sich hinter den hohen Belohnungen etwas gänzlich anderes verbirgt ahnen die wenigsten. Einer der Kultführer ist in Wahrheit ein Chimärologe, der aus den gefährlichen Vögeln und anderen Kreaturen Kampfbestien züchten lässt, mit denen er sich dereinst an allen rächen möchte, die ihm in seinem Leben Unrecht getan haben.

Werte des Vulturns

Verbreitung: warme Savannenregionen, vor allem in Rhacornos

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 150 Stein

MU 19 **IN** 11 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 18

Schnabel: **AT** 16 **TP** IW6+7 **DK** HN

Tritt: **AT** 13 **TP** IW6+4 **DK** HN

PA 6 **INI** 12+IW6 **RS** 2 **WS** 8

LE 45 **AU** 60 **GS** 18 **MR** 4 **GW** 12

Anzahl: IW2

Größenkategorie: groß

Jagd: +7, Angriff

Beute: Federn (2 Au), Klauen (1 Au), Leder (1 Au)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Schnabel), Niederwerfen (4; Tritt), Sturmangriff (6; Tritt), Talent Sinnenschärfe (14; 5/11/11)

Kampfweise: Vulturne stürmen auf ihre Gegner zu und bearbeiten sie so lange mit Tritten, bis diese sich am Boden wiederfinden – woraufhin sie ihren Schnabel einsetzen, um ihr Opfer zu töten. Sollte es sich wieder aufrappeln, erhält es weitere Tritte, um es wieder zu Boden zu schicken. Vulturne scheuen auch den Kampf gegen Überzahlen nicht, treten aber den Rückzug an, sobald sie zu unterliegen drohen.



Der Waldmops

Der gemeine Waldmops gilt als der letzte überlebende Vertreter der großen und stolzen Gattung der Wildmöpfe. Einst der König der Wälder, mit Exemplaren von bis zu 2 Schritt Schulterhöhe, findet sich der Waldmops heute zurückgedrängt in entlegene Waldgebiete.

Von seinen überzüchteten Artgenossen, die zumeist ein trauriges Dasein als verhätscheltes Spielzeug in den Kinderstuben der Oberschicht führen, unterscheidet sich die wilde Form in erster Linie durch ihr kurzes, aber kräftiges Geweih.

Waldmöpse sind in sämtlichen Waldgebieten des Imperiums heimisch, wo sie den größten Teil des Jahres zurückgezogen in ihren Höhlen verbringen. Im Winter rotten sich die Waldmöpse zu großen Gruppen zusammen, um gen Süden nach Valantia zu ziehen. Von hier aus begeben sie sich im Frühjahr gemeinsam an die Mündung des Goldenen Orismani ins Valantische Meer. Tierfreunde und Mopsliebhaber können hier nun Zeuge eines einzigartigen Naturschauspiels werden: Um den Weibchen zu imponieren, tragen die Männchen Schaukämpfe aus, ein blutrünstiges und martialisches Spektakel, bei dem nur die stärksten und tapfersten Waldmopsmännchen überleben.

Nach der Paarung legen die Weibchen bis zu 15 Eier, die sie in Lehmgruben am Flussufer vergraben. Nach nur 3 Wochen Brutzeit schlüpfen die etwa mausgroßen, noch nackten Mopsfrischlinge und streben instinktiv zum Fluss. Doch nur wenigen gelingt die Flucht vor den gierigen Schnäbeln der Spatzen in die rettenden Fluten des Orismani. Wie sie es schaffen, der Strömung zu trotzen und innerhalb weniger Wochen flussaufwärts den Goldenen See zu erreichen, gehört nach wie vor zu den großen Rätseln der Tierwelt. Fakt ist, dass die hungrigen Waldmopsjungen eine große Bedrohung für die



hiesigen Fischbestände darstellen, da sie in dieser Wachstumsphase täglich ein Vielfaches ihres eigenen Körpergewichts verschlingen können. Erst wenn sie fast ausgewachsen sind, verlassen sie das Wasser.

Zwar führt der Waldmops einen Großteil des Jahres ein zurückgezogenes Einzelgängerdasein fernab menschlicher Siedlungen, doch sind die durch ihn verursachten Schäden dennoch beträchtlich. So vermag ein ausgewachsenes Waldmops-Männchen in einem einzigen Sommer ganze Forstgebiete zu entvölkern. Auf seinen Streifzügen durch das dichte Unterholz plündert er Vogelnester, macht Jagd auf Singvögel und schreckt auch vor ausgewachsenem Rotwild nicht zurück.

Als Symbol für Anmut und Ursprünglichkeit erzielt ein ausgewachsenes Mopsgeweih unter Kennern durchaus gute Preise. Ein stilisierter Waldmops zierte sogar das Wappen des Kunstsnitzercirkels von Balan Avasal. Wildniskenner halten derlei romantische Verklärung aufgrund der Gefährlichkeit der Tiere jedoch für völlig unangebracht.

Werte des Waldmopses

Verbreitung: Waldgebiete des Imperiums

Körperlänge: 0,5-0,8 Schritt

Gewicht: ca. 10-12 Stein

MU 18	IN 14	GE 13	KO 11	KK 10
Biss:	AT 12	TP 1W6+5	DK H	
Geweih:	AT 14	TP 1W6+3	DK N	
PA 10	INI 12+1W6	RS 1	WS 6	
LE 25	AU 35	GS 9	MR 2	GW 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Jagd: +16, Angriff

Beute: Geweih (3 Au), Nahrung (3 Rationen, zart)

Attribute: Amphibisches Wesen

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Sturmangriff (4; Geweih), Talent Schwimmen (6; 13/11/10), Talent Sinnenschärfe (8; 5/14/14)

Kampfweise: Beute wie Fressfeinde wehrt der äußerst aggressive Waldmops mit seinem Geweih ab und sein kräftiges Gebiss vermag selbst Schildkrötenpanzer zu knacken. Zwar meidet der Waldmops grundsätzlich den direkten Kontakt zum Menschen, dennoch kann es bei zufälligen Begegnungen zu gefährlichen Zwischenfällen kommen.



Das Wantali oder Farbschaf

Das Wantali ist ein Verwandter des gewöhnlichen Hausschafs, das vor allem in Shingwa-Enklaven und Gütern der Häuser Aldangara und Phraiosopos gezüchtet wird. Die Art ist das Ergebnis jahrhundertelanger Zucht, gezielter Fütterung und steti- ger Anwendung von Farb- und Verwandlungsmagie, um so dem Be- dürfnis nach hochwertigen, farbigen Tuchen leichter nachkommen zu können.



Es ist etwas kleiner und stämmiger als gewöhnliche Schafe und fällt vor allem durch sein dichtes Wollkleid auf, das neben den normalen Weiß- oder Schwarztönen auch eine Rot-, Blau- oder Grünfärbung aufweisen kann.

Erfahrene Züchter sind in der Lage durch besondere Pflege und Fut- termittel die Stärke des Fellfarbtons besonders hervorzuheben oder abzuschwächen. Unter dem Einfluss eines kundigen Shanwadas aus dem Volke der Shingwa lassen sich auch weitere Farben und sogar Muster ausbilden. Wantaliböcke haben dunkle geschwungene Hör- ner, die Weibchen üblicherweise keine.

Die Farbschafe sind dickköpfige und stoische Wesen, aber auch eben- so gutmütig und friedfertig. Nur zur Paarungszeit kommt es unter den Widdern zu Rangordnungskämpfen, bei denen sie lautstark mit den Köpfen gegeneinanderrennen, so dass bei Älteren gesplitterte Hörner ein üblicher Anblick sind.

Die meisten Wantalis leben als domes- tizierte Nutztier in Herden mit etwa hundert Tieren; verwilderte Gruppen zwischen fünf und fünf- zig Tieren sind aber keine Sel- tenheit. Man kann sie vor allem in den Savannen und Gras- landschaften sowie am Rande der Gebirge Myranors finden.

Die größte Anzahl wilder Farbschafe gibt es an den nördlichen Hängen Alamars.

Die robuste aber seidige Wantaliwolle ist naturgemäß farbecht, weswegen *Pashm*, das daraus gewonnen Tuch, hohe Handels- preise erzielt. Da das Fleisch eher zäh wird, sobald das Wantali ausgewachsen ist, werden fast nur junge oder verletzte Tiere ge- schlachtet.

Neben der Wolle als wichtigstem Erzeugnis, werden somit vorwie- gend Milch und Hörner weiter verwertet. Eher ein Kuriosum als ein häufiges Bild, sind die von Shingwa zu Lasttieren ausgebildete Farbschafe, die ein spezielles Geschirr mit mehreren Packtaschen tragen.

Werte des Wantali

Verbreitung: Savannen, Grasländer und Gebirgsränder, vor allem an den nördlichen Hängen Alamars; domestiziert vor allem bei den Shingwa

Größe: 0,6 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 60 Stein

MU 4 **IN** 11 **GE** 10 **KO** 8 **KK** 9

Hörner: **AT** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H

PA 4 **INI** 7+1W6 **RS** 1 **WS** 4

LE 16 **AU** 30 **GS** 5 **MR** 2 **GW** 1 **LO** 6 (max. 19)

Tragkraft: 45 Stein

Preis: 15 Au

Ausbildungsformen: Tragtier

Anzahl: 5W20

Größenkategorie: klein

Jagd: +2, Flucht

Beute: Hörner (3 Ag), Nahrung (45 Rationen, zäh), Wolle (2 Au)

Fertigkeiten: Niederwerfen (1), Talent Sinnenschärfe (5; 3/11/11)

Kampfverhalten: Ein Farbschaf wird sich im Falle eine Angriffs oder ei- ner Bedrohungssituation zunächst fallenlassen und totstellen. Die meisten Raubtiere lassen daraufhin irritiert ab. Sollte die Gefahr nach einigen Au- genblicken nicht vorüber sein, wird sich ein Fluchtinstinkt durchsetzen, der bei den ausdauernden und trittsicheren Tieren in einem langen unge- zielten Lauf endet.

Ausnahmen stellen einzelne Widder da, die sich dazu berufen fühlen, ihre Herde zu verteidigen. Diese werden, ganz ähnlich ihrem Brunftgehebe, versuchen einen Angreifer auf die Hörner zu nehmen und so niederzu- werfen.



Der Windwurm

Im Archipel von Talaminas ist so manches wundersame Wesen beheimatet. Eines der ungewöhnlichsten mag der sogenannte Windwurm in den Urwäldern der Vulkaninseln sein. Die bei Geburt etwa fingerlange Kreatur entspricht in Gestalt und Lebensweise weitgehend einem irdischen Regenwurm. Ihr Körper ist jedoch vollkommen unsegmentiert und weist bis auf einen leichten Flaum aus Flimmerhärchen keine äußeren Organe auf.

Ein Windwurm wächst während seines gesamten Lebens, obgleich seine Lebenserwartung unbekannt ist. Bis zu einer gewissen Größe stellt er leichte Beute für Vögel und Kleinwild dar, wodurch kaum ein Exemplar älter als ein Oktal wird. Hin und wieder jedoch überlebt ein Windwurm, bis er eine Länge von etwa einem Schritt erreicht. Dann geschieht es, dass er sich schlagartig mit Unmengen von Luft vollsaugt und das Unterholz in Richtung Himmel verlässt. Über den Vulkanschloten nimmt er weitere warme Luft auf und steigt schließlich bis in ungeahnte Höhen. Seine Flimmerhärchen haben sich nun zu widerhakenbesetzten Geißeln entwickelt, in denen sich Insekten und kleine Vögel verfangen. Der Wurm ist in der Lage, jede Körperstelle zur Nahrungsaufnahme oder Druckregulierung zu öffnen und wieder zu schließen.

Gemeinhin gilt seine Gesichtslosigkeit als Zeichen eines niedrigen Entwicklungsgrades irgendwo zwischen Pflanze und Tier. Tatsächlich scheint er den Umwelteinflüssen weitgehend willenlos unterworfen, wenngleich er ein erstaunliches Gespür für Wind und Wetter besitzt. Durch das Ausnutzen günstiger Luftströmungen legt er große Entfernungen zurück und sucht bereits Schutz vor heraufziehenden Unwettern, lange bevor auch nur ein Wölkchen zu sehen ist.

Diese Sensibilität ist es auch, die Luft- und Seefahrer in jüngster Zeit an den Windwürmern schätzen gelernt haben. Manche Kerishiter verwenden Jungtiere als Navigationshilfen, während hier und da erste Versuche bekannt geworden sind, größere Exemplare als Lastenträger einzusetzen. Hier gilt es jedoch noch einiges an Pionierarbeit zu leisten.

Mit der Eigenart der Windwürmer, sich Feinde mit Luftstößen vom Leib zu halten, ist mancherorts der Aberglaube verknüpft, die Winde selbst seien das Werk von uralten Artgenossen jenseits der Himmelsränder. Da sie mit zunehmender Größe immer ätherischer werden, gelten Windwürmer zuweilen als Urform der Luftwale.



Werte des Windwurms

Verbreitung: das Archipel von Talaminas und die angrenzenden Küsten

Größe: 20 Schritt

Gewicht: 25 Stein

MU 7 IN 19 KO 11

Geißeln: AT 12 TP 1W6 DK HN

PA 7 INI 6+1W6 RS 1 WS 6

LE 100 AU 3000 GS 1/10 MR 15 GW 4 LO 1 (max. 10)

Tragkraft: 200 Stein

Ausbildungsformen: Tragtier

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Fliegendes Wesen, Zusätzliche Kampfkategorien (4)

Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (10; 7/13/13), Talent Sinnenschärfe (15; 4/19/19), Umschlingen (8), Zauber: Spontanzauberei (Wirkungsdauer, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Reichweite), E: Luft (18; 7/4/10; Elementare Manifestation, Kontrolle über Element)

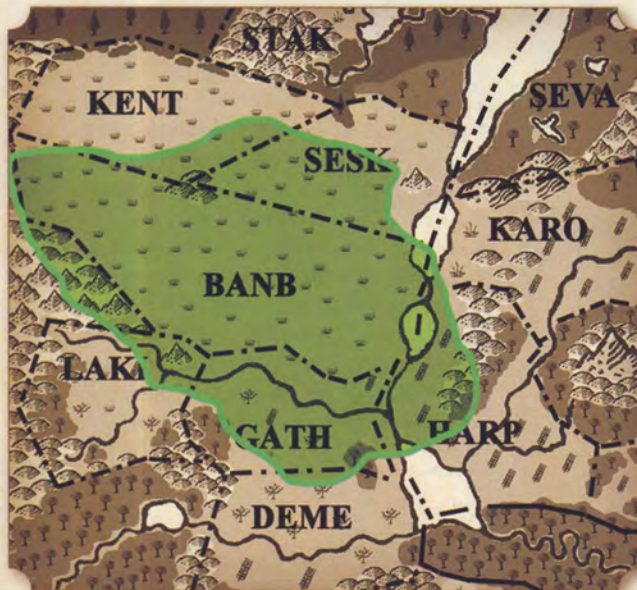
Kampfweise: Während kleinere Exemplare selbst einem jungen Vogel nichts entgegen zu setzen haben, versuchen ihre großen Verwandten beim ersten Anzeichen von Gefahr instinktiv an Höhe zu gewinnen. Gelegentlich geben sie gezielte Luftstöße ab oder versuchen ein größeres Opfer mit ihren Geißeln einzufangen.



Die Wyverna



Wyvernas sind außergewöhnliche Reittiere, die in den Steppen am Roten Orismani zu finden sind. Entfernt verwandt mit den Xarthiden der Dschungel, sind sie heißblütige Echsenwesen, jedoch mit längeren, beweglicheren Beinen und mehr der Erde als der Luft verbunden (auch wenn sie aus der Luft besonders gefährliche Jäger sein können). Wyverna leben als Steppenläufer, vergleichbar den Zingduru, sind jedoch im Gegensatz zu diesen mit zwei ledrigen Drachenflügeln statt Armen ausgestattet. Sie haben eine geschuppte, rotbraun bis purpurn gefärbte Haut und einen langen Schwanz, welcher in einem potenziell giftigen Stachel endet. Ihr Kopf wird von zwei Hörnern geziert. Die zwei kräftigen Beine der Wyverna sind eher zum Rennen als zum Springen geeignet, und so kann diese Echse beachtliche Geschwindigkeiten in der Steppe erreichen.



Wyverna scheuen sich anders als viele Reittiere nicht vor feliden Rassen und werden gelegentlich von Amaunir und ihren zurückgezogenen Verwandten, den Andramaunir, geritten. Auch die Lyncil von Stakala nutzen sie zeitweise für Reisen durch die Steppen. Eine fliegende Wyverna zu reiten erfordert jedoch ganz besonderes Geschick und Übung und ist nur wenigen vorbehalten. Für gewöhnliche Reiter werden ihre Flügel so gebunden, dass die Wyverna nicht plötzlich abheben und ihren Reiter unsanft auf den Erdboden befördern kann. Es gibt jedoch Gerüchte, dass einige wenige Stämme der Andramaunir das Reiten fliegender Wyverna perfektioniert haben.

Trotz ihres gefährlichen Aussehens sind Wyverna als abgerichtete Reittiere relativ zahm und lassen sich gut beherrschen. Sie sollten jedoch stets ausreichend mit frischem Fleisch gefüttert werden, damit sie nicht während einer Reise plötzlich von ihrem Jagdtrieb übermannt werden. Während so einer hungrigen Jagdphase sind Wyverna praktisch unkontrollierbar.

Werte der Wyverna

Verbreitung: Steppen des nördlichen Myranor, vor allem am Roten Orismani

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 250 Stein

MU 14 IN 12 GE 13 KO 12 KK 16

Pranken: AT 14 TP IW6+4 DK H

Schwanzschlag: AT 12 TP IW6+6 (+Gift) DK HNS

PA 7 INI 12+IW6 RS 2 WS 6

LE 50 AU 110 GS 12/16 MR 1 GW 11 LO 6 (max. 20)

Tragkraft: 80 Stein

Zugkraft: 120 Stein

Ausbildungsformen: Reittier

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: groß

Jagd: +5, Flucht

Beute: Leder (1 Ag), Nahrung (150 Stein, zäh)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (8; Lähmung), Raserei (4; nur wenn hungrig), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Niederwerfen (2; Pranken), Sturzflug (6; Pranken), Talent Freies Fliegen (14; 14/13/16), Talent Sinnschärfe (11; 6/12/12), Umreißen (6; Schwanzschlag)

Kampfweise: Einer jagenden Wyverna sollte man möglichst nicht in die Quere kommen, denn hungrig sind diese Steppenbewohner besonders gefährlich. Mit einem schnellen Sturzflug gehen sie auf ihre Beute los und setzen diese mit einem gezielten Stich ihres Schwanzstachels außer Gefecht. Im Anschluss zerreißen sie das noch warme Fleisch genüsslich mit einem Maul voller kurzer, spitzer Zähne.

Greift eine Wyverna am Boden an, nutzt sie ihre kräftigen Hinterpranken, um Gegner zu Boden zu werfen. Ihre bevorzugte Schlagwaffe ist allerdings der lange Schwanz, welcher auch ohne Einsatz des Giftstachels höchst gefährlich werden kann. Gezähmte Wyverna neigen jedoch nicht dazu, ihre Halter plötzlich anzugreifen – ausgenommen den Fall natürlich, dass ihre Wärter die tägliche Fleischration vergessen haben.

Der Xarthis oder Sumpfschatten

Dieser große Flugsaurier lebt üblicherweise in den tropischen Dschungelregionen und dort zumeist an den Rändern offener Sumpfgebiete. Er ist sehr territorial und ernährt sich vorzugsweise von Fischen, Schlangen und Kleinfaffen.

Der Xarthis hat einen langen Hals und einen ebensolchen Steuerschwanz, die zusammen mit dem vergleichsweise gedrun-genen Körper eine Gesamtlänge von etwa 7 Schritt ergeben. Ebenso groß ist auch seine Spannweite. Seine Flügel bestehen wie bei Flugsauriern üblich aus großen Flughäuten, aber er besitzt kein Gebiss mit Zähnen, sondern einen vogelähnlichen Schnabel mit scharfen Knochenkanten.

Die Xarthiden fliegen vermutlich vollkommen ohne Magie und ihr gesamter Körper ist bei großer Wendigkeit eher weniger muskulös, was dafür sorgt, dass er sich am Boden recht schwerfällig und un-gelenk bewegt. Befindet er sich allerdings erst einmal in der Luft, ist er ein äußerst ausdauernder und wendiger Flieger. Je stürmischer die Umgebung ist, desto lieber ist es dem Xarthis. Da er mehr auf Thermik als auf Muskelkraft setzt, ist ihm ein ordentlicher Wind lieber als eine Flaute.



Ihre Hauptbeute besteht aus Wassertieren, die nachts an die Oberfläche kommen. Diese schnappt sich der Xarthis im halsbrecherischen Sturzflug.

Auch dann, wenn die Flugsaurier im Binnenland leben, bevorzugen sie kleinere Beutetiere. Diese transportieren sie entweder im Kehlsack ihres Schnabels oder in den Klauen der vergleichsweise kräftigen Hinterbeine zu ihrem Horst, wo sie sie mit ihren Jungtieren teilen.

Sobald ein Xarthis-Weibchen erfolgreich befruchtet ist, reifen in ihm Eier heran und es sucht sich einen abgelegenen Ort wie einen entlegenen Felsvorsprung oder eine schwer zu erreichende Felsnadel, wo es die Eier ablegt. Dies geht teilweise so weit, dass sich an besonders günstigen Orten regelrechte Brutkolonien bilden, in denen die Weibchen die Eier gemeinsam verteidigen.

Die territorialen Flugsaurier hassen sämtliche größeren fliegenden Kreaturen, die sich in ihr Revier wagen und versuchen, diese durch Drohgebärden, Kotspritzen, Scheinangriffe und schließlich auch echte Attacken zu vertreiben. Auch wer sich ihren Nistplätzen nähert oder ihnen – tatsächlich oder scheinbar – die Beute streitig macht, wird von den Kreaturen aggressiv angegangen.



Werte des Xarthis

Verbreitung: der gesamte Dschungelgürtel, sowie Randgebiete von tropischen Sümpfen

Größe: 7 Schritt

Gewicht: 150 Stein

MU 12 **IN** 13 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 13

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN

PA 7 **INI** 10+1W6 **RS** 2 **WS** 6

LE 40 **AU** 100 **GS** 1/12 **MR** 7 **GW** 8

Anzahl: 1W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +6, Angriff

Beute: Schuppen (4 Au)

Attribut: Fliegendes Wesen

Fertigkeiten: Sturzflug (6), Talent Freies Fliegen (14; 12/11/13), Talent Sinnenschärfe (9; 5/13/13)

Kampfweise: Der Xarthis kreist gerne längere Zeit über seinem Opfer, um sich dann im Sturzflug gezielt auf es zu stürzen. Für gewöhnlich greift er nichts an, was größer ist, als er selbst, aber in seltenen Fällen wird auch von Angriffen auf Insektopter oder sogar Luftschiffe berichtet, was darauf hinweisen könnte, dass es mit dem perspektivischen Sehen der Saurier nicht sonderlich weit her ist.

Der Zackenkopf oder Gakkari

Wie viele der in Myranor anzutreffenden sechsbeinigen Säugetiere ist der Zackenkopf ein Bewohner der Savannen und Buschländer, der vor allem in Makshapuram und Te'Sumurru verbreitet ist. Er scheut auch große Trockenheit nicht, da er in seiner Unterhaut (vor allem im Schwanz) Fett und Wasser speichern kann. Ein hungriger Gakkari sieht sehr schnig aus, ein satter, voll versorgter dagegen eher gemütlich. Beim normalen Gehen oder Laufen ist der Beckengürtel mit zwei Schritt der höchste Punkt eines Zackenkopfs, sie können sich aber auch aufrichten und dann mit den Fingern ihres mittleren Armpaars bis in eine Höhe von fast fünf Schritt greifen, um Nester auszuräumen oder langsame Baumbewohner regelrecht zu pflücken.

Die auffällige Schädelplatte signalisiert jedem Gegner, dass er mit einem gefährlichen Rammangriff rechnen muss – in Wirklichkeit ist die Halsmuskulatur des Gakkari dafür jedoch zu schwach ausgebildet, für seitliche Hiebe mit den scharfen Kanten und Spitzen reicht es jedoch allemal. Sie sind recht ausdauernd, aber keine wirklich guten Sprinter. Sie erlegen ihre Beute üblicherweise dadurch, dass sie sie mit ihren Vorder- oder Mittelbeinen packen, dann mit dem Schnabel ein Loch in sie picken und schließlich mit ihrer hohlen, mit Raspelzähnen besetzten Zunge die erreichbaren Innereien regelrecht pürieren und ausschlüpfen. Über ein echtes Gebiss verfügen die Gakkari nicht. Sie ernähren sich von Eiern, Aas und Tieren, die meist deutlich kleiner sind als sie selbst.

Zackenköpfe sind Einzelgänger. Zur Paarungszeit im Spätsommer kommen die Männchen zu blutigen Balzkämpfen zusammen, deren Sieger die für etwa zwei Wochen versammelten Weibchen einer kleinen Herde begatten dürfen. Nach der halbjährigen Tragzeit ziehen die Weibchen noch etwa ein halbes Jahr mit den schnell wachsenden ein bis zwei Jungtieren umher, um dann für ein Jahr alleine und zölibatär zu leben.



Werte des Zackenkopfes

Verbreitung: Savannen und Buschländer südlich des Dschungelgürtels

Größe: 2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 Stein

MU 12	IN 11	KO 13	KK 15		
Schnabel: AT 13		TP 1W6+4		DK HN	
Schädelhieb:	AT 10	TP 1W6+3		DK HN	
PA 8	INI 1W6+9	RS 2	WS 9		
LE 45	AU 90	GS 9	MR 3	GW 8	

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +4, Flucht

Beute: Nahrung (120 Rationen, zäh), Panzer (2 Au)

Fertigkeiten: Niederwerfen (4; Schädelhieb), Talent Sinnenschärfe (8; 5/11/11)

Kampfweise: Menschen und andere Kulturschaffende sind für Zackenköpfe eigentlich kein Bestandteil des Speiseplans, aber dennoch kommt es bisweilen zu Kämpfen, weil die Zweibeiner entweder einen Balzkampf gestört haben oder sich der Gakkari bedrängt fühlt. Einen einzelnen Gegner wird das Tier umzuwerfen versuchen, dann mit den Mittelbeinen festhalten und mit Schnabelhieben töten. Bei mehreren Gegnern wird der Gakkari versuchen, einen Gegner so zu behandeln und derweil andere Gegner mit schnellen Hieben des Kopfschildes abzuwehren. Üblicherweise lässt ein Zackenkopf erst dann von seiner Beute ab, wenn sie kampf- oder fluchtfähig ist.



Der Zaturius

Dieser große Schreitvogel ist nahezu eine legendäre Gestalt, die in der heutigen Zeit nur noch selten vorkommt. Nach alten dorinthischen Sagen soll der Zaturius einst wesentlich häufiger gewesen sein, doch seine herausragende Nützlichkeit hat fast seinen Untergang bedeutet.

Ein Zaturius wird fast so groß wie ein Mensch und gleicht in der Gestalt weitgehend einem Kranich. Er ist rein weiß und trägt auf dem Kopf eine einzelne grüne Feder in Form eines Pflanzensprosses, gleich dem Symbol der Göttin Zatura. Der Vogel erscheint im gemäßigten Myranor, wenn der Frühling beginnt, manche fliegen auch noch weiter zu den Polen und lassen sich in den kalten Zonen für die dort sehr kurze Blütezeit nieder. Im Spätsommer oder Herbst fliegen sie zum Äquator und darüber hinaus, weil nun auf der anderen Seite Myranor die Zeit des Grüns und Blühens gekommen ist. Zaturien lassen sich meist in der Nähe von Flüssen oder Seen nieder, manchmal auch am Rand von Sümpfen. Sie leben von allerlei Schädlingen und verschlingen Mäuse, Ratten und vor allem giftige Kröten und Schlangen: Vipern und Ottern scheinen ihre Leibspeise zu sein und das Gift schadet ihnen nicht im Geringsten. Eine Domäne, in der sich ein Zaturienpaar zum Brüten niederlässt, kann sich von den Göttern gesegnet fühlen, denn in diesem Sommer wird kein Vieh und kein Zweibeiner an Giftbissen leiden – und die in dieser Zeit geborenen Kinder und Tierjungen sollen, so sagt man, besonders gesund und stattlich sein. Zum Leidwesen der Landbevölkerung brüten Zaturienpaare niemals an zwei Jahren in Folge am gleichen Ort.



Zwar sind Schreitvögel schon allgemein mit der Göttin Zatura und ihren Dienern assoziiert, doch der Zaturius gilt weithin als ihr besonders wohlgefällig. Manche nennen ihn auch den König der Störche, Reiher und Kraniche – das hat jedoch in der Vergangenheit nur wenige davon abgehalten, dem edlen Geschöpf nachzustellen.

Denn die Rolle des Zaturius in der Heilkunst ist bedeutend, besitzt er doch eine angeborene Fähigkeit, allerlei Manifestationen der Quelle Mishkarya zu erkennen und zu bekämpfen. Gefangene Exemplare wurden einst für die Heilung genutzt, denn aus dem Verhalten des Tieres ließ sich erkennen, wie es um den Siechen stand: Ist die Krankheit noch heilbar, so

verfällt der Vogel in einen schnellen Zaubertanz, der der Balz der Kraniche ähnelt, doch die üblen Essenzen austreibt. Versucht der Zaturius aber zu fliehen, so sind die Dämonen übermächtig, die vom Patienten Besitz ergriffen haben, und alle Hoffnung ist fehl am Platze.

Schon die Gefangenschaft verringerte die Zahl der Zaturien, da sie im Käfig nicht brüten. Im Laufe der Zeit allerdings haben Heilkundige auch entdeckt, dass sich Körperteile des Zaturius direkt für die Herstellung von Heilmitteln nutzen lassen: Die Federn und Daunen, die man im Herbst in einem Nest finden kann, sind potente Zutaten für allerlei Amulette, heilsame Gebräue und alchemistische

Spagyrika. Noch mächtiger sind die Eier, und sein frisches Fleisch und Herzblut soll sogar jegliche Krankheit austreiben und alle verlorene Lebenskraft sofort wieder herstellen. Auch wenn im Namen der Zatura immer wieder die Jagd strikt verboten wurde, ist die Verlockung doch groß.

Werte des Zaturius

Verbreitung: ganz Myranor

Größe: 1,6 Schritt

Gewicht: 10 Stein

MU 12 **IN** 14 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 6

Schnabel: **AT** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H

PA 9 **INI** 8+1W6 **RS** 0 **WS** 4

LE 12 **AU** 30 **AE** 25 **GS** 8 **MR** 6 **GW** 2

Anzahl: 1W2

Größenkategorie: normal

Jagd: +15, Flucht

Beute: Blut (5Au), Federn (4 Au), Nahrung (7 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Immunität (Krankheiten), Regeneration (1)

Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (9; 12/12/6), Talent Sinnenschärfe (11; 7/14/14), Zauberei: Mishkarya (15; 12/14/14; Infektion, Wahrnehmung)

Kampfweise: Ein Zaturius wird immer versuchen zu fliehen, wenn er angegriffen wird. Nur wenn sein Partner an der Flucht gehindert wird oder das Gelege bedroht ist, stellt er sich dem Kampf. In diesem Fall wird er aufgeregt vor dem Feind hin und her flattern und ihn dabei mit Schnabelhieben traktieren.



Der Zhirrach

Als Reittiere der Ban Bargui verbreiten die räuberischen Zhirrach schon lange Angst und Schrecken an den Grenzen des Imperiums, aber auch abseits dieser Kriegszüge sind die über zwei Schritt großen Fangschrecken in den nördlichen Wäldern Myranors gefürchtet. In Jagdschwärmen von bis zu zwei Dutzend Tieren bringen die Zhirrach selbst die größten Beutetiere zu Fall, was ihnen den Ruf als gnadenlose Jäger beigebracht und zur Wirkung der Ban Bargui-Reiterei beigetragen hat.



■ Riesen-Zhirrach ■ Zhirrach und Geister-Zhirrach

Verbreitung

Obwohl die Zhirrach ursprünglich aus den Randwäldern der Myripedensteppe stammen, haben sie sich längst nach Osten über die Eisenhügel ausgebreitet und sind gerade in Kentorikan inzwischen zahlreich. Mittlerweile findet man sie in vielen Regionen des nördlichen Myranors bis an die hjaldingsche Küste. Sie leben in Wäldern und Waldrandgebieten, brechen aber immer wieder in überfallartigen Raubzügen in die Steppen hervor.

Die Unterart des *Riesen-Zhirrach* ist hingegen in den südmyranischen Dschungeln beheimatet.

Lebensweise

Zhirrach sind Schwarmtiere – ein Umstand, der viel dazu beigetragen hat, dass sie im Norden Myranors gefürchtet sind. Zhirrach-Männchen leben in Schwärmen von bis zu zwei Dutzend Tieren zusammen und treffen nur zur Paarungszeit im Frühjahr auf die Weibchen. Diese wiederum errichten ein großes Nest im Wald (üblicherweise in einer geschützten Senke), welches sie gemeinsam nutzen.

Zwischen den Männchen kommt es nur selten zu ernsthaften Paarungskämpfen, der Anspruch auf ein Weibchen wird vielmehr durch komplexe, ritualisierte Balztänze ausgedrückt. Diese sollen gleich-

zeitig verhindern, dass ein Männchen von den Weibchen als Beute klassifiziert wird, da es ansonsten nach der Paarung schnell als Imbiss endet.

Wenige Tage nach der Paarung legt das Weibchen 10 bis 15 zusammenklebende Eier im Nest ab. Nicht alle Jungtiere erreichen das Erwachsenenalter: Die Erstgeschlüpften fallen schon früh über ihre Artgenossen her, so dass am Ende nur die stärksten Jungtiere überleben.

Zhirrach häuten sich während des Wachsens mehrmals, bis sie nach etwa sechs Monaten geschlechtsreif sind.

Ihre Größe und ihr schnelles, aktives Leben sorgen dafür, dass Zhirrach einen hohen Nahrungsbedarf haben. Um diesen zu decken, streuen Jagdschwärme durch die Wälder oder gehen auf Raubzug in angrenzenden Steppen, wobei ihre guten Augen und vor allem ihr ausgeprägter Sinn für Bodenvibrationen helfen, ihre Beute auszumachen. Als Beute dient alles, was klein genug ist, um von einem Jagdschwarm getötet zu werden (ein Dutzend Zhirrach kann mühelos ein Danthrek zur Strecke bringen) und nicht rechtzeitig weglaufen kann. Zhirrach verschmähen auch andere Kost nicht: Wehrlose Jungtiere, Aas und Eier (sogar die gewaltigen Eier der Kyalach) dienen ebenso als Nahrung.

Natürliche Feinde haben die Zhirrach nicht: Außer den kulturschaffenden Völkern macht kaum eine Kreatur gezielt Jagd auf die aggressiven Raubschrecken.

Zhirrach können kurze Strecken fliegen, tun dies jedoch nur in Ausnahmesituationen.

Unterarten

Neben dem hier beschriebenen *Gemeinen Zhirrach* ist der einzelgängerische *Geister-Zhirrach* ein Schrecken der nördlichen Wälder. Anders als seine im Schwarm jagenden Verwandten lauert der Geister-Zhirrach reglos in den Wäldern auf Beute, um sie mit Pfeilschnell zuschnappenden Fangklauen zu ergreifen. Der Geister-Zhirrach ist in der Lage, seine Färbung in geringem Maße dem Hintergrund anzupassen.

In den südlichen Dschungeln kennt man den farbenfrohen *Riesen-Zhirrach*, der über einen Schritt größer wird als seine nördlichen Verwandten und als Einzelgänger Hetzjagd auf seine Beute macht. Sein leuchtend bunter Chitinpanzer macht ihn zur begehrten, seine Größe und Wildheit aber auch zur gefährlichen Jagdbeute.

Im Spiegel der Kulturen

✿ Für die **Ban Bargui** sind die Zhirrach wichtiger Bestandteil sowohl ihrer Kultur als auch ihrer Kriegsführung. Wilde Zhirrach werden eingefangen und zur Zucht verwendet, um als Reittiere der berittenen Kämpfer zu dienen. Die Zähmung und der erste Ritt auf einem Zhirrach gelten als wichtige Initiationsriten bei vielen Stämmen.

✿ Augenzeugenberichte besagen, dass einige **Vinshina** eine spezielle Form des Zhirrach-Sattels entwickelt haben, die die Flügel der Raubschrecken nicht einschränkt, und dass sie in der Lage sind, die eigentlich flugfaulen Insekten zum Fliegen zu bewegen. Diese Information (nicht viel mehr als ein Gerücht) ist vermutlich bisher noch nicht an die Ohren der Ban Bargui gedrungen, wäre für sie aber hochinteressant.

✿ In einigen **nordimperialen Städten** sind die Zhirrach beliebte Gegner in den Gladiatorenarenen. Oft werden ganze Schwärme mit gestutzten Flügeln auf speziell geschulte Kämpfer oder zusammengetriebene, verängstigte Sklaven gehetzt.

- ❖ Eine seltene Abart der gewöhnlichen Zhirrach ist unter den nördlichen **Hjaldingern** besonders gefürchtet: Die Jagdswärme töten ihre Beute (bevorzugt Kinder) nicht sofort, sondern verwunden sie nur schwer und bringen sie in ihr Nest zurück, damit die Jungtiere an ihnen das Jagen und Töten üben können. Die Hjaldinger kennen zahlreiche mehr oder weniger wirksame Mittel, die Zhirrach von Kindern fernzuhalten.
- ❖ In **Kentorikan** werden die mit zahlreichen winzigen Häken besetzten Hinterbeine der Zhirrachs als exotische Musikin-

strumente genutzt, die einen sirrenden, klagenden Ton ergeben, wenn sie mit einem Bogen gestrichen werden. In Kentorikan werden auch regelmäßig Treibjagden auf Zhirrach-Schwärme veranstaltet.

❖ Im südlichen **Imperium** sind die bunten Panzer der Riesen-Zhirrachs als Material für Schmuck, Zierobjekte und Schnitzereien beliebt. Da der Riesen-Zhirrach sehr selten und ein gefährlicher Gegner für einen Jäger ist, zahlen die Reichen und Schönen hohe Preise.

Werte des Zhirrach

Verbreitung: Wälder, Waldränder und Steppen des nördlichen Myranor
Größe: 1,8 Schritt
Gewicht: 100 Stein

MU 18	IN 11	GE 12	KO 16	KK 22
Biss:	AT 13	TP 1W6+6	DK H	
Klauen:	AT 16	TP 1W6+4	DK HN	
PA 6	INI 12+1W6	RS 5	WS 8	
LE 50	AU 40	GS 12/10	MR 11	GW 13 LO 5 (max. 17)

Tragkraft: 120 Stein
Ausbildungsformen: Reittier, Wachtier
Anzahl: 4W6
Größenkategorie: normal
Jagd: +14, Angriff
Beute: Panzer (4 Au)
Attribute: Fliegendes Wesen, Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampfaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Talent Freies Fliegen (5; 18/12/22), Talent Sinnenschärfe (8; 4/11/11), Verbeißen (6; Biss)

Variante Geister-Zhirrach: Anzahl: 1, Fertigkeit Hinterhalt (12), Talent Sich Verstecken (21; 18/11/12)

Variante Riesen-Zhirrach: Klauen +2 TP, DK +S, INI -2, WS +2, LE +15, GW +2; kann nicht abgerichtet werden

Kampfweise: Zhirrach fallen mit erbarmungsloser Zielstrebigkeit über ihre Beute her und traktieren sie so lange wie möglich mit Angriffen ihrer messerscharfen Klauen. Zhirrach steigern sich nicht in einen Kampfrausch, sondern bleiben kühl und erstaunlich taktisch, bringen Abstand zwischen sich und Gegner mit geringerer Reichweite, ziehen sich zurück, schlagen erneut zu. Wo möglich, nutzen sie das Gelände (Bäume, Felswände) zu ihrem Vorteil, um von der Seite oder von oben anzugreifen. Zhirrach beißen nur, wenn ihnen ein Gegner zu nahe kommt, und flüchten, sobald ihre LE unter die Hälfte fällt oder der Großteil des Jagdtrupps getötet wurde. Oft kehren sie jedoch später mit weiteren Schwarmgenossen zurück.



Landschaftszonen

Myranors

Die folgenden Listen fassen die Landschafts- und Vegetationszonen des bekannten Myranors von Norden nach Süden zusammen. Sie bieten dabei eine Übersicht über Landschaftsformen, regionales Klima sowie vorkommende Tiere und Pflanzen. Die hier beschriebenen Landschaftszonen decken ein Gebiet ab, das vom *Ewigen Nordeis*, dem *Thalassion* im Osten, dem *Rückgrat der Welt* im Westen und den südlichen Ufern der *See von Talaminas* im Süden begrenzt wird. Seegebiete sind als einzelne Zonen nicht enthalten. Besondere, lokale Landschaftsmerkmale (zum Beispiel an nur einem Ort vorkommende spezielle Vegetationsarten, einzigartige Phänomene, lokal abweichendes Gelände) oder Einzelphänomene (wie Zivilisationseffekte, dämonisch verseuchtes Gelände, Chrattac-Bauten) sind nicht in den Listen wiedergegeben.

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Die einzelnen Informationen zu den Vegetationszonen gliedern sich in die folgenden Angaben:

- ❖ **Gebiete:** derographische Abgrenzungen der Gebiete
- ❖ **Passende Geländekunde:** die spezifische *Geländekunde*, von deren Boni in der Zone profitiert werden kann (siehe auch *Wege nach Myranor* Seite 141)

❖ **Landschaft:** Beschreibung der Landschaft und typischer Merkmale der Landschaftszone

❖ **Klima:** Das typische Wetter in der Landschaftszone, jahreszeitliche Änderungen und besondere Wetterphänomene. Temperaturen folgen der Einteilung *Grimmfrost* (bis -50 °C), *frostklirrend* (-25 °C), *eiskalt* (-10 °C), *kalt* (0 °C), *kühl* (5 °C), *gemäßigt* (10 °C), *warm* (20 °C), *heiß* (30 °C), *sehr heiß* (40 °C), *Gluthitze* (60 °C), *Narkyamarglut* (über 60° C). Außerdem finden sich hier Angaben zu Niederschlag und Windverhältnissen.

❖ **Wildvorkommen:** Die grundsätzliche Häufigkeit von Tier- und Wildvorkommen in der Region, eingeteilt in *sehr häufig*, *häufig*, *gelegentlich*, *selten*, *sehr selten*. Diese Angaben können Sie im Rahmen der Jagdregeln nutzen, wenn ein Held sich auf die Suche nach tierischer Nahrung machen möchte (siehe *Wege des Schwerts* Seite 189) und er dabei nicht eine bestimmte Tierart sucht. Der Modifikator auf die Probe beträgt dann je nach Verbreitungsgrad -3 (*sehr häufig*), -5 (*häufig*), -7 (*gelegentlich*), -9 (*selten*) oder -11 (*sehr selten*). Des Weiteren wird dieser Wert benötigt, falls Sie bei Überlandreisen Proben ablegen wollen, ob es zu einer tierischen Zufallsbegegnung kommt (siehe Kasten unten).

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:** Hier wird die Häufigkeit des Auftretens von einigen besonders für die Landschaft prägenden oder spielrelevanten Kreaturen beschrieben, wiederum in ei-

Kreaturen als Zufallsbegegnungen

Mit den Häufigkeitsangaben können Sie Zufallsbegegnungen entsprechend der nachfolgenden Tabelle bestimmen. Dabei wird bei Überlandreisen einmal täglich zunächst gegen die Einstufung des *Wildvorkommens* der Landschaft gewürfelt, ob es überhaupt zu einer Begegnung kommt (*Tägliche Chance*). Dies ist der Fall, wenn der Würfel die unter dem entsprechenden Tabelleneintrag angegebenen Zahlen zeigt. Anschließend bestimmt ein weiterer Würfelwurf, aus welcher Kategorie der *Ausgewählten Tiere und Kreaturen* das Wesen stammt (*Kategorie*).

Häufigkeit	Tägliche Chance (W20)	Kategorie (W20)
sehr häufig	1-15*	1-10
häufig	1-10**	11-14
gelegentlich	1-8	15-18
selten	1-4	19-20***
sehr selten	1-2	***

* zeigt der Würfel 1-8, so kommt es sogar zu zwei Begegnungen am Tag (separat auszuwürfeln)

** zeigt der Würfel 1-3, so kommt es sogar zu zwei Begegnungen am Tag (separat auszuwürfeln)

*** zu Begegnungen mit *sehr seltenen* Tieren kommt es nur bei einem Wurf von 20, wenn danach ein weiterer W20-Wurf 11-20 zeigt. Zeigt der zweite Wurf 1-10 ist die Begegnung nur aus der Kategorie *selten*.

Sie können nun entweder eine passende Kreatur aus der jeweiligen Häufigkeitskategorie der Landschaftszone auswählen, oder aber diese auch mit einem W20 auswürfeln. Hierzu finden Sie bei den einzelnen Landschaftszonen angegeben, welcher Würfelwurf zu welcher Begegnung führt. Mitunter kann es vorkommen, dass der Wurf dabei ein Tier ergibt, dass nicht in Ihr aktuelles Abenteuer passt, etwa weil Ihre Helden sich im Landesinneren befinden und das Wesen nur in Küstennähe vorkommt. In diesem Fall sollten Sie entweder erneut würfeln oder einfach ein anderes Tier aus der Liste wählen.

Ein Beispiel

Ihre Heldengruppe befindet sich derzeit in den Steppen von Te'Sumurru und Sie möchten auswürfeln, ob es zu einer Zufallsbegegnung am heutigen Tag kommt. Das Wildvorkommen dort (also in der Zone *Südliche Savannen und Buschland*) beträgt *gelegentlich*. Der W20-Wurf zur Bestimmung der täglichen Chance zeigt eine 5, liegt also zwischen 1 und 8. Damit kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Anschließend folgt sofort ein weiterer W20-Wurf. Hier zeigt der Würfel ein Ergebnis von 14, die Helden treffen damit auf eine Kreatur aus der Kategorie *häufig*. Sie können nun entweder eine entsprechende Kreatur auf Seite 213 auswählen (beispielsweise einen Moranth), oder aber erneut mit einem W20 würfeln. Hier zeigt der Würfel eine 4, es kommt also zur Begegnung mit einem Geparden.

ner Skala von *sehr häufig*, *häufig*, *gelegentlich*, *selten* oder *sehr selten*. Diese Angaben können Sie zur groben Orientierung heranziehen, auf welche Wesen man in der Region treffen kann oder aber sie zur Bestimmung von Zufallsbegegnungen nutzen (siehe Kasten auf Seite 206).

Dabei werden nur wild vorkommende tierhafte Kreaturen aufgeführt, keine domestizierten Tiere oder kulturschaffende Wesen. Beachten Sie, dass es aufgrund der Vielfältigkeit der myranischen Fauna hier nur einen zonenweiter Überblick geben kann. Es mag unzählige weitere Kreaturen geben, die in entsprechender Landschaft auftreten und die Sie auch selbst ersinnen können.

❖ **Prägende Vegetation:** Eine kurze Auflistung der überwiegend in den Landschaftszonen anzutreffenden Vegetation.

❖ **Essbare Pflanzen:** Grundsätzliches Vorkommen von essbaren Beeren, Wurzeln und anderen Pflanzenteilen, ebenfalls eingeteilt in *sehr häufig*, *häufig*, *gelegentlich*, *selten*, *sehr selten*. Diese Angaben

können Sie im Rahmen der Regeln zur Nahrungssuche nutzen, wenn ein Held sich auf die Suche nach pflanzlicher Nahrung machen möchte (siehe **Wege des Schwerts** Seite 189) und er dabei nicht eine bestimmte Art von Pflanze sucht. Der Modifikator auf die Probe beträgt dann je nach Verbreitungsgrad -3 (*sehr häufig*), -5 (*häufig*), -7 (*gelegentlich*), -9 (*selten*) oder -11 (*sehr selten*).

In Gebieten mit ausgeprägten Jahreszeiten (also in einigem Abstand nördlich und südlich des im Dschungelgürtels gelegenen Äquators) variiert die Häufigkeit, wobei die Natur im Herbst meist besonders üppige Nahrungsressourcen bietet und der Winter eher karg ist. Hier können Sie den Modifikator auf die Probe entsprechend abändern. Bedenken Sie dabei, dass der Winter südlich des Äquators auf die Oktale Shinxir und Brajan fällt.

❖ **Besonderheiten:** Besonderheiten oder Spezielles, das die Landschaftszone auszeichnet und bei Überlandreisen von Relevanz sein könnte.

Die Landschaftszonen im Überblick



Wir haben die Landschaftszonen im Folgenden der Einfachheit halber von Norden nach Süden angeordnet. Um ein schnelles Auffinden zu erleichtern, finden Sie hier des Weiteren eine nach Landschaftsart geordnete alphabetische Auflistung.

Zone	Seite
Archipel von Talaminas	215
Dschungel	211
Era'Sumu	209
Eislandschaften	205
Gebirge, Äquatoriale	212
Gebirge, Nördliche	207
Gebirge, Südliche	214
Gemäßigte Wälder, Nördliche	208
Gemäßigte Wälder, Südliche	214
Nadelwälder und Taiga	206
Savannen und Buschland, Nördliche	209
Savannen und Buschland, Südliche	213
Shindrabar	212
Steppen, Nördliche	206
Sümpfe, Marschen und Moore, Nördliche	208
Sümpfe, Tropische	210
Wüsten, Nördliche	210
Wüste Narkramar	212

I: Eislandschaften

❖ **Gebiete:** ganzjährig vereiste Lande im höchsten Norden; Tundra am Gletschermeer, sowie am nördlichen Hardun und in der nördlichen Frostfeste

❖ **Passende Geländekunde:** *Eiskundig*

❖ **Landschaft:** *Ewiges Eis* mit Eiswüste, Packeis und Küstengletschern; flaches, hügeliges und teilweise gebirgige *Tundra*, mit Dauerfrostboden, Gebirgs- und Küstengletschern, in Gebirgen auch Frostschart, nur im Hochsommer eisfreie Gewässer, extrem spärlicher und niedriger Bewuchs

❖ **Klima:** häufig eisige Nordwinde; *Ewiges Eis:* im Winter *Grimmfrost* bis *frostklirrend*, im Sommer *kalt*; *Tundra:* im Winter *frostklirrend*, im Sommer *kühl* mit nur oberflächlich aufgetautem Boden

❖ **Wildvorkommen:** sehr selten; vor allem verschiedene Fischarten und Vögel, seltener Robben und kleine Nagetiere, im Sommer in der Tundra auch Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: (Schnee-)Hase (1-7), Lemming (8-14), Thakur (15-20)
häufig: Feuermull (1-7), Schneechse (8-15), Tiivi (in der Nähe von Gewässern; 16-20)

gelegentlich: Eisghorla (1-7), Naggarachstrophäe (8-15), Reh (16-20)
selten: Albenwolf (1-2), Danthrek (3-5), Eisenwolf (6-8), Grauhirsch (9-10), Klirrfrostbestie (11-12), Marder (13-14), Shadar (15-16), Shardorus-Bär (17-18), Stakalischer Eiswurm (19-20)

sehr selten: Donnerschlange (1-3), Eisfalke (4-6), Luchs (7-9), Nacktwolf (10-12), Sturmeule (13-15), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 17-18), Zaturius (nur im Sommer; 19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Ewiges Eis:* äußerst selten frostresistente Moose; *Tundra:* Moose, Gräser und Flechten, selten vereinzelte Krüppelbäume und -büsche

❖ **Essbare Pflanzen:** *Ewiges Eis:* keine; *Tundra:* sehr selten

❖ **Besonderheiten:** Bei längerem ungeschützten Aufenthalt droht Kälteschaden (siehe **WdS** Seite 144). Brennmaterial ist Mangelware.



2: Nadelwälder und Taiga

❖ **Gebiete:** Wälder südlich der Gletschermeere bis zu einer Linie Sidor Karonum-Serovogor (z.B. Wolfswald), Wälder am Hardun und auf den Myrgineyjar, Urwälder von Nyrallios

❖ **Passende Geländekunde:** *Waldkundig*

❖ **Landschaft:** dichte und dunkle *Nadelurwälder*, dichtes Unterholz, vereinzelt winterharte Laubbäume; an Flussläufen und Gewässern etwas lichtere *Auwälder*; in Höhenlagen *Bergwald*

❖ **Klima:** ausgeprägte Jahreszeiten; lange, *eiskalte* bis *kälte* Winter (in Bergwäldern auch *frostklirrend*), im Sommer *kühl* bis *gemäßigt*; oft feucht, viel Regen im Frühjahr, im Herbst oft Nebel (besonders in Auwäldern und in Küstennähe); Winde je nach Lage: im zentralen Inland Nord- (Winter) und Südwinde (Sommer), in den küstennahen Wäldern meist Ostwinde von der See

❖ **Wildvorkommen:** häufig; vor allem verschiedene Fischarten und Nagetiere, seltener Amphibien (vor allem in Auwäldern) und klassisches Jagdwild, gerade im Sommer große Schwärme Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Bär (1-3), Grauhirsch (4-6), Lemming (7-8), Marder (9-11), Nanthar (12-14), Reh (15-17), Thakur (18-20)

häufig: Baumhörnchen (1-3), Eisenwolf (4-5), Fuchs (6-7), Hase (8-9), Hirschkäfer (10-12), Khardan (13-14), Nagall-Lurin (15-16), Sturmeule (17-18), Wildschwein (19-20)

gelegentlich: Albenwolf (1-2), Danthrek (3-4), Elentier (5-7), Luchs (8-9), Nacktwolf (10-11), Naggarachstrophäe (12-13), Shardorus-Bär (14-15), Waldspinne (16-18), Zhirrach (19-20)

selten: Biber (1), Donnerschlange (2), Horndrache (3), Lamuk (4-5), Levius-Hirsch (6-7), Natter (8), Schneechse (9-10), Shadar (11-12), Sturmwindrache (nur Ostküste; 13), Sulax (14-15), Venalyn (16), Vark (17), Waldbüffel (18-19), Wasserratte (20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-2), Caproskeiler (3-5), Eisfalke (6-7), Eisghorla (8-10), Klirrfrostbestie (nur im Winter; 11-12), Maulbaum (13-14), Rankensklave (15-16), Riesendrache (17-18), Zaturius (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Nadelurwald:* große Nadelbäume wie Tannen, Eiben, Fichten, Kiefern und Neretonien, dazu Büsche und große Farngewächse; *Auwald:* Eiben, Kiefern und Laubbäume wie Linden, dazu Feuchtgewächse und Sträucher; *Bergwald:* mittelgroße Nadelbäume wie Fichten, Lärchen und Tannen, dazu diverse Sträucher und recht dichtes Buschwerk

❖ **Essbare Pflanzen:** häufig

❖ **Besonderheiten:** Bei längerem ungeschützten Aufenthalt im Winter droht Kälteschaden (siehe *Wege des Schwerts* Seite 144). Bach- und Flussläufe zeichnen sich durch höhere Pflanzen-, Tier- und Kräutervorkommen aus.

3: Nördliche Steppen

❖ **Gebiete:** Kentorikan-Steppe, Nepreton-Steppe, Grasland in Gathiadda, nicht bewirtschaftete Grasländer zwischen Wald von Amaunath und Ochobischer Seenplatte, nicht bewirtschaftete Grasländer an der Thalassionküste bis hinab zum Dregomyr-Kanal

❖ **Passende Geländekunde:** *Steppenkundig*

❖ **Landschaft:** flaches bis leicht hügeliges Grasland und weite, von hohem Gras bedeckte Ebenen, im Frühling von Blütenteppich bedeckt; spärlicher Baum- und Buschbewuchs, Hecken und Heidekraut, wenige Wasserläufe, gelegentlich Teiche und Tümpel

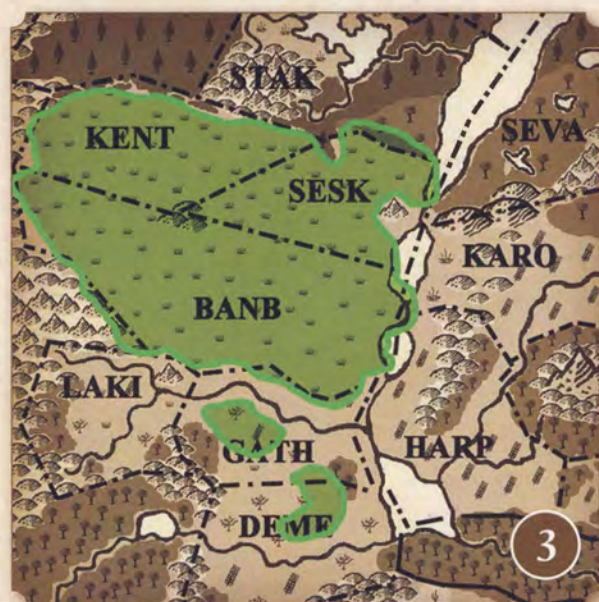
❖ **Klima:** ausgeprägte Jahreszeiten; *eiskalt* bis *kühl* im Winter, im Sommer *gemäßigt* bis *heiß* (letzteres nur im Süden); im Norden ganzjährig feucht, im Süden im Sommer trocken; starke Regenfälle im Herbst, im Winter geschlossene Schneedecke; wechselnde, starke Winde im Sommer, gelegentlich Staubstürme, eisige Nordwinde im Winter

❖ **Wildvorkommen:** häufig; vor allem Vogelarten und diverse Nagetiere, aber auch klassisches Jagdwild und große Säugetiere (teils in großen Herden); rund um Bachläufe und Tümpel auch Amphibien und im Sommer große Schwärme von Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Grasfuchs (1-3), Khardan (4-6), Mammot (7-10), Miragh (11-14), Steppenhasen (15-17), Wildpferd (18-20)

häufig: Danthrek (1-3), Goldwolf (4-5), Natter (6-7), Renoster (8-9), Shadar (10-12), Wiesel (13-14), Striga (15-17), Wyverna (18-20)





gelegentlich: Antilope (1-2), Bär (3), Blutbüffel (4), Caproskeiler (5-6), Donnerschlange (7-8), Erdhörnchen (9), Grauhirsch (10), Khe-mosi (11), Nagall-Lurin (12), Silberbulle (13), Steppen-Einhorn (14-15), Stelzspinne (16), Thakur (17), Vark (18), Viper (19), Zhir-rach (20)

selten: Albenwulf (nur im Winter; 1), Horndrache (2), Hügeltier (3), Lamuk (4), Naggarachstrophäe (5), Orismani-Echse (an Flüssen; 6), Panzerläufer (7), Reh (8-9), Riesenrenoster (10-11), Schneeechse (12), Stakalischer Eiswurm (13), Strauß (14), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 15), Tiefenkeiler (16), Vultur (17-18), Zebra (19-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1), Drachenechse (2), Eisenwolf (3-4), Eisghorla (5), Gepard (6), Hurda (7-8), Klirrfrostbestie (nur im Winter; 9), Lindwurm (10), Löwe (11), Nacktwolf (12), Panzerkopf (13-14), Riesendrache (15), Shardorus-Bär (16-17), Uralor (18), Wantali (19), Zaturius (20)

❖ **Prägende Vegetation:** vor allem diverse Gräser, vereinzelt bis zu mannsgroß; dazu Flechten und Moose; vereinzelt auch Heidekraut und sehr seltene Waldinseln

❖ **Essbare Pflanzen:** gelegentlich

❖ **Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch erhöhtes Tieraufkommen aus; gelegentlich Steppenbrände (vor allem im Sommer im Süden); Brennmaterial ist Mangelware

4: Nördliche Gebirge

❖ **Gebiete:** Hochlagen folgender Gebirge: südliche Frostfeste, Berge von Stakala, Ibinias-Berge, Berge von Skiresis, Bergatun, Türme des Morgens, Hardun, Nithartus-Berge, Baan-Baschur, Cedaria-Berge, Sa'Thior-Gebirge, Apelioten, Lichterhöhen, Windkämme, Berge von Vinshinya, Berge von Xarxaron, Schädelkuppen, Ghulenwall, Chrysirs Pfeiler, Eisenhügel, Silberhörner; höchste Gebiete folgender Hügelländer und niedriger Gebirge: Hochland von Karonius, Hjaldbarden-Hochland, Hügel von Rhesias, Lindwurmhöhen, Weiße Hügel, Raunende Hügel, Hügel von Telsun, Löwenkopfmä-

siv, Skalpberge, Brassachbuckel, Hammerschlaghöhen, Lophorische Hügel

❖ **Passende Geländekunde:** *Gebirgskundig*

❖ **Landschaft:** je nach Gebirgstyp und Grundgestein hügelig bis schroff, unterschiedlichste Gesteinsarten und verschiedener Formenschatz, teilweise mit weitläufigen Höhlensystemen; allgemein Schutthalden, grüne Almen, gelegentlich Bergseen, rauschende Bergbäche, Baumgrenze im Norden 1000 Schritt, im zentrales Imperium 1500 Schritt, im südlichen Imperium bis 3000 Schritt; Schneegrenze im Sommer 1500 (Norden) bis 2500 Schritt (Süden) im Winter deutlich tiefer; bei Schnee Lawinengefahr, manche Höhenlagen vergletschert (über Sommerschneegrenze), höhere Lagen häufig über der Wolkendecke

❖ **Klima:** je nach Höhenlage und Jahreszeit *Grimmfrost* bis *warm*; oft Steigungsregen, an den windabgewandten Bergseiten oft trocken; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (talwärts)

❖ **Wildvorkommen:** selten; vor allem Vogelarten und kleine bis mittelgroße Säugetiere

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Bergziege (1-4), Grauhirsch (5-8), Levis-Hirsch (9-12), Onager (13-16), Wildschaf (17-20)

häufig: Azurdrache (nur Windkämme und Apelioten; 1-2), Berglöwe (3-5), Eisenwolf (6-7), Horndrache (8-10), Luchs (11-12), Shadar (13-14), Stahlfalke (15-16), Sturmeule (17-18), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 19-20)

gelegentlich: Bär (1-2), Blender (vor allem in Xarxaron; 3), Donnerschlange (4), Ghorla (5-6), Hippogryph (7), Hydra (8), Kristallwurm (9-10), Marder (11), Muli (12), Natter (13), Reh (14), Silberpanther (15), Sulax (16), Tatzelwurm (17), Thakur (18), Waldbüffel (19), Wildschwein (20)

selten: Albenwulf (nur nördlich des Baan-Bashur, nicht in Stakala; 1-2), Aurishade (vor allem Berge von Vinshinya; 3-4), Danthrek (5-6), Drachenechse (7-9), Himmelsdrache (10-12), Shardorus-Bär (13-14), Venalyn (15-17), Waldspinne (18-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1), Blindling (2), Caproskeiler (3), Eisfalke (4), HanKro (5-6), Karchysi (nur am Meer; 7), Lamuk (8-9), Mandrass (am Chrysirpfeiler; 10), Nagall-Lurin (11-12), Riese (nur im Süden; 13), Riesendrache (14), Uralor (15-16), Vark (17-18), Wantali (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** in geschützten Tallagen über der Baumgrenze verschiedene Gräser auf Matten und Almwiesen; oberhalb der Schneegrenze nur Flechten und Moose

❖ **Essbare Pflanzen:** selten

❖ **Besonderheiten:** Bach- und Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Tier- und Kräutervorkommen aus; in Hochlagen ab 4000 Schritt für Ungeübte Atemnot durch dünne Luft.





5: Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore

❖ **Gebiete:** Sümpfe und Moore nördlich einer Linie Berge von Vinshinya-Balan Mayek, u. a.: Moore und Marschland Serovias und der nördlichen Küsten, Hochmoore der Lande der Hjaldinger, Sumpfgebiete der Ochobischen Seenplatte und an den Orismanis, Sümpfe am Gläsernen See

❖ **Passende Geländekunde:** *Sumpfkundig*

❖ **Landschaft:** *Sumpf:* ständig feuchter bis nasser Boden, kleine Wasserflächen, Moorlöcher, Schilfflächen, wenige flache Hügel, die aus dem Sumpf ragen; *Moore:* sehr feucht, Torfmoose, Mooraugen, schwarzes Wasser, bei Frost fest gefroren; *Marschland:* im wassernahen Bereich Schlick, Brackwasser, Priele, bis zu 15 Meilen Gezeitenzone, kaum Vegetation, im hinteren Bereich weite Grasflächen mit vereinzeltem höheren Bewuchs und vielen Wasserflächen

❖ **Klima:** *kühl* bis *gemäßigt*, ganz im Norden auch *kalt* oder *eiskalt* und im Winter gefroren; meist sehr feucht, oft Nebelschwad; in kleineren Mooren und Sümpfen Klima der umgebenden Landschaftszonen

❖ **Wildvorkommen:** gelegentlich; vor allem verschiedene Fischarten und Amphibien, aber auch Reptilien und Vögel, nur selten Nagetiere; riesige Insektenschwärme von Frühling bis Herbst

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Biber (1-5), Elentier (6-10), Natter (11-15), Wasserratte (16-20)

häufig: Blutauschfliege (1-4), Hase (5-8), Viper (9-12), Waldbüffel (13-16), Wildschwein (17-20)

gelegentlich: Caproskeiler (1-2), Donnerschlange (3-4), Grubenwurm (5-7), Lamuk (8-9), Lindwurm (10-11), Marder (12-13), Moordrache (14-15), Sulax (16-17), Sumpfkraakenmolch (18-20)

selten: Amethyst-Raubwespe (1), Bär (2-3), Blender (4-5), Danthrek (6-7), Gatorenschwein (8-9),

Moorkiefern; Marschland: kaum Vegetation im wassernahen Bereich, weiter hinten vor allem Gräser und niedrige Büsche, sowie Weiden

❖ **Essbare Pflanzen:** selten

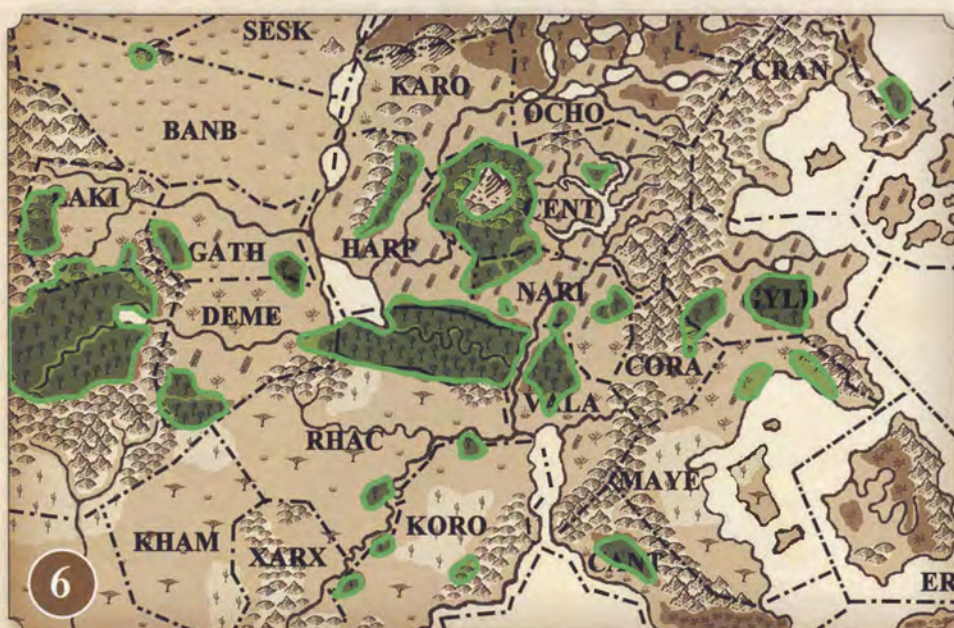
❖ **Besonderheiten:** Sauberes Trinkwasser und Brennmaterial sind oft Mangelware; Sumpflöcher und Mooraugen sind gefährliche Fallen; Austritt von Sumpfgasen (brennbar, übelkeitserregend).

6: Nördliche Gemässigte Wälder

❖ **Gebiete:** Wälder nördlich einer Linie Ghulenwall-Windkämme, u. a.: Wald von Haenya, Wald von Amanauth, Grauer Gürtel, Arachnitas-Wald, Nachtwald, Moreana-Wald, Wälder der Cedaria-Berge, Weißen Hügel und Lindwurmhöhen

❖ **Passende Geländekunde:** *Waldkundig*

❖ **Landschaft:** lichte bis dichte *Laub-* und *Mischwälder* im Norden, gelegentlich dichtes Unterholz; im Süden *immergrüne Wälder*; *Bergwälder* je nach Höhe mit zunehmendem Nadelholzanteil; in zivilisierten Gebieten oft Holzschneiden und Kahlschläge





❖ **Klima:** im Norden ausgeprägte Jahreszeiten: *eiskalt* bis *kühl* im Winter, *gemäßigt* im Sommer; im Süden ganzjährig *gemäßigt* bis *warm*; ganzjährig feucht im Norden, im Süden oft trockene Sommer und Niederschläge in Frühjahr und Herbst; Winde je nach Lage: im zentralen Inland Nord- (Winter) und Südwinde (Sommer), Frühjahrs- und Herbststürme, in den küstennahen Wäldern meist Ostwinde von der See

❖ **Wildvorkommen:** sehr häufig; vor allem klassisches Jagdwild, Nagetiere und diverse Vogelarten; häufiges Vorkommen von Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Baumhörnchen (1-2), Fuchs (3-4), Kaninchen (5-6), Lamuk (7-8), Lurin (9-10), Nanthar (11-12), Natter (13-14), Reh (15-16), Waldbüffel (17-18), Wildschwein (19-20)

häufig: Bär (1-2), Blender (3), Caproskeiler (4-5), Eisenwolf (6-7), Hase (8-9), Khardan (10-11), Miragh (12-13), Sulax (14), Vark (15-16), Viper (17-18), Waldspinne (19), Zhirrach (vor allem im Westen; 20)

gelegentlich: Blutauschfliege (1), Danthrek (nur im Norden; 2), Drachenechse (3), Dschag (4), Grauhirsch (5-6), Hirschkäfer (7-8), Levis-Hirsch (9), Lindwurm (10-11), Luchs (12), Marder (13-14), Tatzelwurm (15), Orismani-Echse (an Flüssen; 16), Shadar (17-18), Verkünder (19), Waldmops (20)

selten: Bashuridenstaub (1), Biber (2-3), Blutbohrer (4), Donnerschlange (5), Elentier (6), Han'Kro (7), Horndrache (8), Hurda (9), Hydra (10), Maulbaum (11-12), Panzerkopf (13), Rankensklave (14-15), Rubin-Raubwespe (16), Silberpanther (17-18), Thakur (19), Wasserratte (20)

sehr selten: Albenwulf (nur im Winter; 1-2), Blindling (3), Cerebrod (4; nur im zentralen Imperium), Federschlange (5-6), Himmelsdrache (7-8), Khemosi (9-10), Kristallwurm (11-12), Naggarachstrophäe (13-14), Riesendrache (15-16), Venalyn (17-18), Zaturius (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Laub- und Mischwälder:* vor allem große und mittelgroße Bäume wie Buchen, Eichen, Linden, Ahorn, Eschen und Erlen, in Mischwäldern auch Kiefern oder Fichten, auf Bodenebene diverse Sträucher, oft Bewuchs mit Efeu und anderen Kletterpflanzen; *Bergwälder:* Eichen und Graubuchen, Eschen, Linden und Ulmen, Lärchen, dichtes Unterholz; *Immergrüne Wälder:* Lorbeer, Liguster, Ilex, Kampferbäume, Magnolien und immergrüne Korkeichen, Zypressen, Zedern und Pinien, lichtetes Unterholz

❖ **Essbare Pflanzen:** sehr häufig

❖ **Besonderheiten:** Bach- und Flussläufe zeichnen sich durch höhere Pflanzen-, Tier- und Kräutervorkommen aus. Gelegentlich aufgeförsfete Kulturwaldflächen in der Nähe besiedelter Gebiete.

7: Era'Sumu

❖ **Gebiete:** Bewaldete Ebenen und Hügelländer von Era'Sumu

Passende Geländekunde: *Waldkundig*

❖ **Landschaft:** Lichte *Immergrüne Wälder* im Norden und im Zentrum der Insel; *Bambuswälder* an der Südküste; an den Gebirgsrändern des Sa'Thior-Gebirges auch *Hochwälder*; häufige kleine Flussläufe und Seen; einige Zivilisationsinseln, die als Kulturland zu bezeichnen sind.

❖ **Klima:** im Zentrum geschützte Lage durch das Sa'Thior-Gebirge, *gemäßigt* bis *warm* (im Süden gelegentlich *heiß*) im Sommer,



kühl bis *gemäßigt* im Winter; viel Niederschlag, hauptsächlich in den monsunartigen Regenzeiten in Herbst und Frühling; stürmische Winter im Süden; sehr selten Schneefall (vor allem in Höhenlagen); überwiegend Ost- und Südostwinde, jedoch abgeschirmt durch die Berge

❖ **Wildvorkommen:** sehr häufig; vor allem klassisches Jagdwild, Nagetiere und diverse Vogelarten; sehr häufiges Vorkommen von Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Baumhörnchen (1-4), Levis-Hirsch (5-8), Nanthar (9-12), Natter (13-16), Reh (17-20)

häufig: Fuchs (1-2), Kaninchen (3-4), Khardan (5-6), Lamuk (7-8), Marder (9-10), Shadar (11-12), Vark (13-14), Waldbüffel (15-16), Wildschaf (17-18), (Wald-)Zebra (19-20)

gelegentlich: Amethyst-Raubwespe (1-3), Drachenechse (4-5), Dschag (6-7), Han'Kro (8-10), Lurin (11-13), Sturmwinddrache (14-15), Verkünder (16-17), Wildschwein (18-20)

selten: Bär (1-2), Bashuridenstaub (3-4), Blender (5-6), Blutbohrer (7-8), Caproskeiler (9-10), Lindwurm (11-12), Miragh (13-14), Reißlurch (an Gewässern; 15), Rubin-Raubwespe (16), Waldspinne (17-18), Zaturius (19-20)

sehr selten: Blutauschfliege (1-2), Donnerschlange (3-4), Karchysi (5-6), Kristallwurm (7-8), Panzerkopf (9-10), Rankensklave (11-13), Riesendrache (14-15), Tatzelwurm (16-18), Zhirrach (19-20)

Prägende Vegetation: *Immergrüne Wälder:* Zypressen, Pinien, Wildrosen, Rosmarin, Thymian, Brajansblüten, Therkalbäume; *Bambuswälder:* Bambus, Roter Bambus, Farn; *Hochwälder:* vor allem Zypressen, dazu sehr dichtes Buschwerk

❖ **Essbare Pflanzen:** sehr häufig

❖ **Besonderheiten:** Viele nur auf der Insel vorkommende Tierarten und -unterarten. Die bewirtschaftete Kulturlandschaft im Zentrum und im Nordwesten von Era'Sumu ist das landwirtschaftlich am intensivsten genutzte Gebiet Myranors, hier gibt es nur noch kleine Wildtiere, die sich an den Lebensraum angepasst haben.

8: Nördliche Savannen und Buschland

❖ **Gebiete:** Savannen nördlich des Dschungelgürtels: Anthalische Savanne, Khamuri-Savanne, Rhacornos-Savanne, Koromanthia, Randgebiete der Mayenischen Ödnis, unbewirtschaftete Teile der Insel Asucar

❖ **Passende Geländekunde:** *Savannenkundig*

❖ **Landschaft:** *Busch- und Strauchsavanne:* von Sträuchern und Bäumen durchzogenes Grasland, trocken, gelb; *Grassavanne:* leicht hügeliges Grasland, trocken, gelb, selten einzelne Büsche oder Bäume; allgemein kurzes Aufblühen und Ergrünen in den Regenzeiten **Klima:** trocken und *warm* bis *heiß*, nur in der Sommerregenzeit nennenswerte Niederschläge; im Sommer Nord- und Ostwinde, im Winter häufig wechselnde Windrichtungen, an Küsten tagsüber auf- landiger Wind

❖ **Wildvorkommen:** gelegentlich, dann aber oft in großen Herden; vor allem Herdentiere und diverse Raubtiere, ebenfalls oft Schlangen, Nagetiere und (Lauf-)Vögel, sowie an Wasserlöchern viele Insekten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Antilope (1-3), Blutbüffel (4-6), Erdhörnchen (7-8), Khemosi (9-10), Miragh (11-12), Schakal (13-14), Shadar (15-16), Striga (17-18), Zebra (19-20)

häufig: Hügeltier (1-2), Hurda (3-4), Khardan (5-7), Löwe (8-9), Moranth (10-11), Riesenrenoster (12-14), Shaghul (15-16), Strauß (17-18), Vultur (19-20)

gelegentlich: Amethyst-Raubwespe (1-2), Brassachbüffel (3-4), Drachenechse (5-6), Hetzratte (vor allem Khamuri-Savanne und





Anthalia; 7-8), Lamuk (9-10), Orismani-Echse (an Flüssen; 11-12), Panzerläufer (13-14), Pestbringer (vor allem Anthalia; 15-16), Renoster (17-18), Wildpferd (19-20)

selten: Aurishade (1), Azurdrache (nur Koromanthia; 2), Blender (3), Blindling (4), Caproskeiler (5-6), Donnerschlange (7), Dschag (8-9), Hydra (10), Myrantikor (11), Rubin-Raubwespe (12), Stelzspinne (13-14), Steppen-Einhorn (15-16), Vark (17), Wantali (18), Wyverna (19), Zhirrach (20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-2), Federschlange (3-4), Ghorla (5-6), Himmelsdrache (7-8), Mandrass (9-10), Panzerkopf (11-12), Riesendrache (13), Sturmwinddrache (nur Mayenische Ödnis; 14), Te'Sumurrischer Todeswurm (15-16), Tyrannechse (17-18), Zaturius (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Busch- und Strauchsavanne:* oft dorniges Buschwerk und Sträucher, Kakteen, Agavengewächse, nur vereinzelt Bäume wie Baobabs, keine durchgehende Grasdecke; *Grassavanne:* durchgehender Teppich von meist brusthohem Gras (mitunter aber auch bis zu 6 Schritt hoch), wenig Buschwerk, vereinzelte Bäume wie Baobabs und Akazien

❖ **Essbare Pflanzen:** selten (während der Sommerregenzeit häufig)

❖ **Besonderheiten:** Flussläufe und Wasserlöcher zeichnen sich durch erheblich erhöhtes Pflanzen- und Tiervorkommen aus; im Sommer gelegentlich Steppenbrände (vom Wind angetriebene Feuerwalzen).

9: Nördliche Wüsten

❖ **Gebiete:** Wüsten nördlich des Dschungelgürtels: Churruc, Dharrac, Tlorroc, Zhirr, zentrale Mayenische Ödnis

❖ **Passende Geländekunde:** *Wüstenkundig*

❖ **Landschaft:** Kies- und Geröllwüsten, Halden, Schluchten, ausgetrocknete Flussbetten; flache und dünenbesetzte Sandwüste, Wanderdünen

❖ **Klima:** *heiß* und trocken, nachts empfindlich *kühl*; nur äußerst selten Niederschläge; kontinentale Winde aus Norden (Winter) und Süden (Sommer) in den westlichen Wüsten, oft Südwinde in der Mayenischen Ödnis; Sandstürme (gelegentlich und nur in Sandwüsten)

❖ **Wildvorkommen:** sehr selten; vor allem Reptilien und Vielbeinige, aber auch Vögel

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Ghaal (1-10), Tausendfüßler (11-20)

häufig: Dairibi (1-4), Kinderstuben-Skorpion (5-9), Riesenskarabäus (10-15), Sichelkäfer (16-20)

gelegentlich: Karchysi (1-3), Myrantikor (vor allem Dharrac; 4-6), Renoster (7-9), Silamari (10-12), Te'Sumurrischer Todeswurm (13-16), Wamuq (17-20)

selten: Aurishade (1-2), Bashuridenstaub (3-4), Drachenechse (5-6), Hydra (7-8), Khemosi (9-11), Miragh (12-14), Pestbringer (15-17), Zingduru (18-20)

sehr selten: Himmelsdrache (1-3), Hurda (4-6), Lamuk (7-9), Khar-dan (10-13), Panzerkopf (14-16), Trichterwurm (17-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Randgebiete:* ähnliche Vegetation wie in den Busch- und Strauchsavannen; *zentrale Wüsten:* keine

❖ **Essbare Pflanzen:** sehr selten

❖ **Besonderheiten:** Fruchtbare und feuchtes Land um Oasen, hier oft komplett Kulturland; falls doch einmal Niederschlag fällt, führt dies gelegentlich zu spontanen Überschwemmungen und reißenden Fluten in ausgetrockneten Flussbetten, sowie anschließend zum Erblühen weiter Teile der Wüsten.



10: Tropische Sümpfe

❖ **Gebiete:** alle Sumpfgebiete rund um den Dschungelgürtel, u. a.: Küstenbereiche und Mangroven um das Meer der Schwimmenden Inseln (vor allem im Süden) und am Bleichwasser, Louranath, Uccara-Senke, Mangroven an den Küsten Tharpuras und Makshapurams, Sümpfe am Gelben Orismani (siehe Karte auf Seite 213 oben)

❖ **Passende Geländekunde:** *Sumpfkundig*

❖ **Landschaft:** *Sümpfe:* durchtränkter Boden, fauliges schwarzes Wasser, verrottende Pflanzenreste, Sumpfaugen; *Mangrovenwälder:* von vielen Bäumen bewachsene Tidezone, undurchdringliches Wurzelgewirr und Stelzwurzeln, wechselnde Wasserstände, wenige feste Inseln

❖ **Klima:** ganzjährig *warm* bis *heiß* und dabei drückend feucht; häufige Niederschläge, gelegentlich Nebel und Dunst; in kleineren Sümpfen Klima der umgebenden Landschaftszonen.

❖ **Wildvorkommen:** selten; vor allem große Vielfalt an Fischarten und Amphibien, dazu Reptilien und Vogelarten, meist nur kleine Säugetiere, riesige Zahl an Insekten in teils großen Schwärmen



❖ Ausgewählte Tiere und Kreaturen:

sehr häufig: Blutbohrer (1-4), Honigfalle (5-8), Riesenspringegel (9-12), Viper (13-16), Wasserratte (17-20)

häufig: Gargantua (1-2), Gatorenschwein (3-5), Grubenotter (6-8), Mahalikrokodil (9-10), Natter (11-13), Reißlurch (14-16), Sumpfdra- che (17-18), Xarthis (19-20)

gelegentlich: Azurdrache (nur am Meer der Schwimmenden Inseln; 1-2), Diplodocian (3-5), Ghurik (6-8), Grontuschnecke (9-11), La- muk (12-13), Miridangar-Jagdlibelle (14-16), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 17-18), Tyrannenechse (19-20)

selten: Amethyst-Raubwespe (1-5), Grubenwurm (6-10), Regend- schag (11-15), Zaturius (16-20)

sehr selten: Aphyta (1-3), Knochenfalter (3-6), Krakenmolch (in Kü- stennähe; 7-9), Mandrass (10-12), Rankensklave (13-15), Riesendr- ache (16-17), Stachelpeitsche (18-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Sümpfe:* diverse Wasserpflanzen und Schilfarten, Farne, Zypressen, Schlingpflanzen, dichte Moosteppi- che; *Mangrovenwälder:* diverse Mangrovenarten und andere Luft- wurzler, vereinzelte Palmen, wenig niedrige Pflanzen in der Gezei- tenzone

❖ **Essbare Pflanzen:** selten

❖ **Besonderheiten:** Sauberes Trinkwasser und Brennmaterial sind oft Mangelware; Sumpflöcher und Mooraugen sind gefährliche Fal- len; Austritt von Sumpfgasen (brennbar, übelkeitserregend).

II: Dschungel

❖ **Gebiete:** Paddir-Dschungel, Nebelwald, Tharpura-Dschungel, Dschungel von Makshapuram, Gespinst-Dschungel (siehe Karte unten)

❖ **Passende Geländekunde:** *Dschungelkundig*

❖ **Landschaft:** überwiegend *Regenwald:* sehr feucht, dichtes Un- terholz und Kraut, Stockwerk-Urwald, am Boden meist düster, oft Überschwemmungen, häufige Gewässer; *Nebelwald* südlich des Meers der Schwimmenden Inseln: 'dampfende Wälder' ähnlich dem Regenwald, aber noch feuchter, ständig Nebelschwaden, die an den Gebirgsrändern abregnen und sich zu unzähligen Rinnsa- len und Bächen vereinen; *Hochwald* in den Gebirgslagen: ähnlich Regenwald, aber weniger Kraut und Un- terholz, mehr Baumriesen, häufige wilde und rauschende Bäche; *regengrüner Wald* und *Strandwald* an den Randgebieten der Dschungel und teilweise den Küsten: feuchter Laub- und Palmwald, mäßiges Unterholz und Kraut

❖ **Klima:** ganzjährig konstant *heiß* und schwül, nachts *gemäßigt* und feucht; täglich Niederschläge zu festen Zeiten, starke Niederschläge in den Regenzeiten in Frühjahr und Herbst; im Nebelwald

stets Dunst und Nebel; im Hochwald etwas kühler; im regengrünen Wald und Strandwald weniger schwül; im Sommer häufig Südwinde, im Winter Nordwinde

❖ **Wildvorkommen:** sehr häufig; vor allem verschiedene Fisch-, Reptilien-, Vögel- und Affenarten sowie Amphibien, seltener Jagd- und Großwild und andere Säugetiere, Unmengen an Vielbeinigen

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:** *sehr häufig:* Blutbohrer (1-3), Dschungel- Khardan (4-6), Grubenotter (7-8), Laub-

springer (9-11), Miridangar-Jagdlibelle (12-13), Riesentapir (14), Schlammwühler (15-16), Viper (17-18), Zingbatja (nur Tharpura; 19-20)

häufig: Aphyta (1-2), Drachenechse (3-4), Dschungeltiger (5-6), Ho- nigfalle (7-8), Jharranoth (vor allem im Westen; 910), Knochenfalter (11-12), Mandrass (13-14), Nebel-Renoster (15-16), Tyrannenechse (17-18), Wandarill (19-20)

gelegentlich: Azurdrache (nur am Meer der Schwimmenden Inseln; 1), Blutäffchen (vor allem Makshapuram/Tharpura; 2-3), Chamä- leopard (4-5), Grontuschnecke (6-7), Mahalikrokodil (an Flüssen; 8-9), Nanthar (10-11), Raubspinne (12-13), Regendschag (14-15), Riesenspringegel (16-17), Sadur (18-19), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 20)

selten: Aurishade (1), Diplodocian (2), Fischerspinne (vor allem Makshapuram/Tharpura; 3), Gargantua (4-5), Ghurik (6), Kob- rakan (7), Mahali-Natter (vor allem Makshapuram/Tharpura; 8), Mangrovenwurm (9), Nebelechse (10-11), Nebelschleicher (12), Reißlurch (13), Riesendrache (14), Riesenzhirsch (15), Stachelpei- tsche (16-17), Xarthis (18), Xeley-Papagei (19), Zaturius (20)

sehr selten: Amethyst-Raubwespe (1-2), Bashuridenstaub (3-4), Feu- erblut (5-6), Gatorenschwein (7-8), Han'Kro (9-10), Hydra (11-12), Kristallwurm (13-14), Lamuk (15-16), Locolyt (17), Myrantikor (18), Sumpfdra- che (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Regenwald:* Bäume in mehreren Ebe- nen von Urwaldriesen bis zu Zwergbäumen, dichtestes Unterholz, Riesenfarne, Lianen und andere Schlingpflanzen, farbenpräch- tige Orchideen und andere Blütenträger; *Nebelwald:* wie Regenwald, dazu dichte Moosteppiche, Bambus, Flechtenbärte an Bäumen, Schleimpflanzen; *Hochwald:* etwas lichter als Regenwald, teilweise Bambuswälder; *immergrüner Wald:* deutlich lichter als Regenwald, teilweise Palmen und immergrüne Sträucher, Zypresse, Lorbeer, in Randbereichen größere Lichtungen mit dichtem Grasbestand; *Strandwald:* diverse Palmenarten und niedriges Strauchwerk, Farne

❖ **Essbare Pflanzen:** sehr häufig

❖ **Besonderheiten:** Zahlreiche, fremden Völkern unbekannte Tier- und Pflanzenarten, die teilweise hochgiftig sein können; sauberes Trinkwasser ist Mangelware; Feuer lässt sich aufgrund der Feuchtig- keit nur schwer entzünden.



12: Shindrabar

❖ **Gebiete:** Dschungel in den Zentren und an den Küsten der Inseln des gesamten shindrabarischen Archipels

❖ **Passende Geländekunde:** *Dschungelkundig*

❖ **Landschaft:** dichter tropischer *Dschungel*, kaum Freiflächen abseits von Besiedlung und Stränden; an den Küsten malerische Strände mit lichtem Palmbewuchs, der nach wenigen Schritt in dichtes Unterholz übergeht; ansonsten ähnlich *Regenwald* und *Strandwald* (siehe oben).

❖ **Klima:** maritimes Klima, nicht ganz so *heiß*, wie der Festlandschungel; häufige Schauer, zur Sommerregenzeit ausgiebige Niederschläge; wechselnde Winde, oft Ostwinde vom Thalassion, gelegentlich Tropenstürme (überwiegend im Sommer und Frühherbst)

❖ **Wildvorkommen:** häufig; sehr häufig Schlangen in einer unüberschaubaren Zahl von Arten, daneben vor allem verschiedene Fisch-, Reptilien-, Vögel- und Affenarten sowie Amphibien, seltener Jagd- und Großwild und andere Säugetiere, Unmengen an Vielbeinigen

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**
sehr häufig: Aphyta (1-4), Blutäffchen (5-8), Grubenotter (9-12), Laubspringer (13-16), Riesenspringegel (17-20)

häufig: Blutbohrer (1-3), Fischerspinne (4-6), Kobrakan (7-9), Natter (10-13), Stachelpeitsche (14-16), Viper (17-20)

gelegentlich: Dschungel-Khardan (1-3), Feuerblut (4-6), Gottesstrahl (7-8), Honigfalle (9-10), Miridangar-Jagdlibelle (11-13), Sturmwinddrache (14-15), Tyrannenechse (16-17), Xarthis (18-20)

selten: Dschungeltiger (1-4), Mahalikrokodil (5-7), Mangrovenwurm (8-10), Regenschag (11-13), Wandarill (14-17), Zaturius (18-20)

sehr selten: Aurishade (1-3), Baumwürger (nur Djanarische Inseln; 4-6), Karchysi (7-9), Knochenfalter (10-12), Lamuk (13-15), Riesendrache (16-17), Talaminische Blutfliege (18-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Dschungel:* Bäume in mehreren Ebenen von Urwaldriesen bis zu Zwergbäumen, dichtestes Unterholz, Riesenfarne, Lianen und andere Schlingpflanzen, farbenprächtige Orchideen und andere Blütenträger; *Strandwald:* diverse Palmenarten und niedriges Strauchwerk, Farne

❖ **Essbare Pflanzen:** häufig

❖ **Besonderheiten:** Sauberes Trinkwasser ist Mangelware.



bäche, Schneegrenze 3500 Schritt, manche Höhenlagen ver-gletschert (über Schneegrenze), höhere Lagen häufig über der Wolkendecke

❖ **Klima:** je nach Höhenlage *gemäßigt* bis *eiskalt*, Schnee- und Eisstürme in den höchsten Lagen; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (talwärts)

❖ **Wildvorkommen:** gelegentlich; vor allem Vogelarten und Insekten, seltener auch Nagetiere und andere Säugetiere

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Bergziege (1-7), Onager (8-13), Wildschaf (14-20)

häufig: Dschungel-Khardan (1-4), Hippogryph (5-8), Kristallwurm (9-12), Sturmwinddrache (nur Ostküste; 13-16), Viper (17-20)

gelegentlich: Aurishade (1-3), Ghorla (4-7), Himmelsdrache (8-10), Laubspringer (11-14), Mandrass (vor allem Alamar; 15-17), Purpurwurm (18-20)

selten: Karchysi (nur am Meer; 1-3), Regenschag (4-6), Shadar (7-10), Stahlfalke (11-13), Wandarill (14-16), Wantali (17-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-3), Hydra (4-6), Knochenfalter (7-9), Lamuk (10-12), Riese (13-14), Riesendrache (15-16), Sadur (17-18), Vulkanid (19-20)



❖ **Prägende Vegetation:** in geschützten Tallagen dichter Bewuchs aus Farnen, Sträuchern und Schlingpflanzen; oberhalb der Schneegrenze nur Flechten und Moose

❖ **Essbare Pflanzen:** selten

❖ **Besonderheiten:** in verschneiten Höhen Lawinengefahr; in Hochlagen ab 4000 Schritt für Ungeübte Atemnot durch dünne Luft.

14: Wüste Narkramar

❖ **Gebiete:** die gesamte Narkramar

❖ **Passende Geländekunde:** *Narkramarkundig*

❖ **Landschaft:** in den Randgebieten *Stein- und Felswüste*, schwarzer Basalt, weiße und rote Sandflächen, versteinerte Wälder und Korallenbänke, vereinzelt Tafelberge; im Zentrum extrem lebensfeindlich, teilweise geschmolzener Sand, flüssige Blei- und Zinnseen

❖ **Klima:** ganzjährig *heiß* bis *Gluthitze*, im Zentrum und zur Mittagszeit teilweise auch *Narkramarglut*; nachts oft *kalt* bis *eiskalt*; keinerlei Niederschläge, wechselnde Winde, oft Windstill

❖ **Wildvorkommen:** sehr selten; vor allem Vielbeinige und extrem an den Lebensraum angepasste Arten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Allassa-Ameise (1-4), Ghaal (5-8), Goldband-Ortur (9-12), Riesenskarabäus (13-16), Wamuq (17-20)

häufig: Dairibi (1-3), Karchysi (4-5), Kinderstuben-Skorpion (6-7), Narkramaratte (8-10), Riesenhornkäfer (11-13), Narkramar-Termite (14-16), Shirdrak (17-18), Tausendfüßler (19-20)

13: Äquatoriale Gebirge

❖ **Gebiete:** Hochlagen der Gebirge südlich des Dschungelgürtels, u. a.: Tharamans Rippen, Tharpagiri, Lamamach, Wolkenkämme, Hochland von Alamar (über der Baumgrenze in Höhe von 3500 Schritt)

❖ **Passende Geländekunde:** *Gebirgskundig*

❖ **Landschaft:** je nach Gebirgstyp und Grundgestein hügelig bis schroff, unterschiedlichste Gesteinsformen und verschiedener Formenschatz, teilweise mit weitläufigen Höhlensystemen; allgemein Schutthalden, selten Bergseen und rauschende Berg-



gelegentlich: Farbenweber-Spinne (1-2), Feykazza (3-4), Hesenkra (5-6), Flugschorpion (7-8), Gragura (9-10), Oasenschorpion (11), Schwefelmarder (12-13), Silamari (14-15), Speiwanze (16-17), Tirturak (18), Zingduru (19-20)

selten: Mondschrömer (1-5), Myrantikor (6-10), Sandrochen (11-15), Trichterwurm (16-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-7), Geistzehrer (8-14), Narkramarwurm (15-20)

❖ **Prägende Vegetation:** nur äußerst spärlicher Bewuchs, vor allem mit Alaazaar-Strauch, Blutdorn, diversen Kakteen, Wüstenfarn und Flechten, in Oasen diverse Palmen, Sträucher und Gräser

❖ **Essbare Pflanzen:** abseits der Eshbathi sehr selten bis keine, in den Oasengürteln sehr häufig (aber meist nicht frei verfügbar)

❖ **Besonderheiten:** Ein Großteil der wenigen Wasserquellen ist giftig; auch daher ist die Narkramar ohne sehr erfahrene Führer fast nicht zu durchqueren; nennenswerte Überlebenschancen für Ortsfremde nur in den Eshbathi und den sie umgebenden weitläufigen Oasengürteln; im Zentrum der Wüste flüssige Zinn- und Bleiseen; bei Aufenthalt ohne ausreichenden Schutz droht Hitzeschaden, nachts auch Kälteschaden (siehe *Wege des Schwerts* S. 144 und 146)

15: Südliche Savannen und Buschland

❖ **Gebiete:** Savannen im Süden Makshapurams, Te'Sumurru, südöstliche Küste des Schädelgrundes, trockene Ebenen im Hochland von Alamar, Trockenland östlich von Kerrish Branwesh und nordwestlich von Kerrish Techum, nordöstliches Ufer der Nacenia-Straße

❖ **Passende Geländekunde:** Savannenkundig

❖ **Landschaft:** Busch- und Strauchsavanne: von Sträuchern und Bäumen durchzogenes Grasland, trocken, gelb; Grassavanne: leicht hügeliges Grasland, trocken, gelb, im Süden grüner, einzelne Büsche oder Bäume (selten); allgemein Aufblühen und Ergrünen für kurze Zeit in den Regenzeiten

❖ **Klima:** trocken und warm bis heiß; nur in

der Sommerregenzeit nennenswerte Niederschläge; im Sommer warme Südwinde, im Winter wechselnde Windrichtungen, an Küsten tagsüber auflandiger Wind

❖ **Wildvorkommen:** gelegentlich, dann aber oft in großen Herden; vor allem Herdentiere und verschiedene Raubtiere, dazu (Lauf-)Vögel, Schlangen und Nagetiere, Insekten vor allem rund um Wasserlöcher

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**
sehr häufig: Antilope (1-3), Khardan (4-6), Löwe (7-9), Schakal (10-12), Strauß (13-15), Urnenkräuler (vor allem Te'Sumurru; 16-17), Zebra (18-20)

häufig: Erdhörnchen (1-3), Gepard (4-5), Jagdviper (vor allem Te'Sumurru; 6-7), Moranth (8-9), Pestbringer (10-11), Schlammkrokodil (an Gewässern; 12-13), Te'Sumurrischer Todeswurm (vor allem Te'Sumurru; 14-15), Vultur (16-18), Wäntali (vor allem in Alamar; 19-20)

gelegentlich: Amethyst-Raubwespe (1-2), Himmelsdrache (vor allem Alamar; 3-4), Hurda (5-6), Kinderstuben-Skorpion (7-8), Miragh (9-10), Panzerläufer (11-12), Shadar (13-14), Shaghul (15-16), Sturmwinddrache (nur Küsten; 17-18), Zackenkopf (19-20)

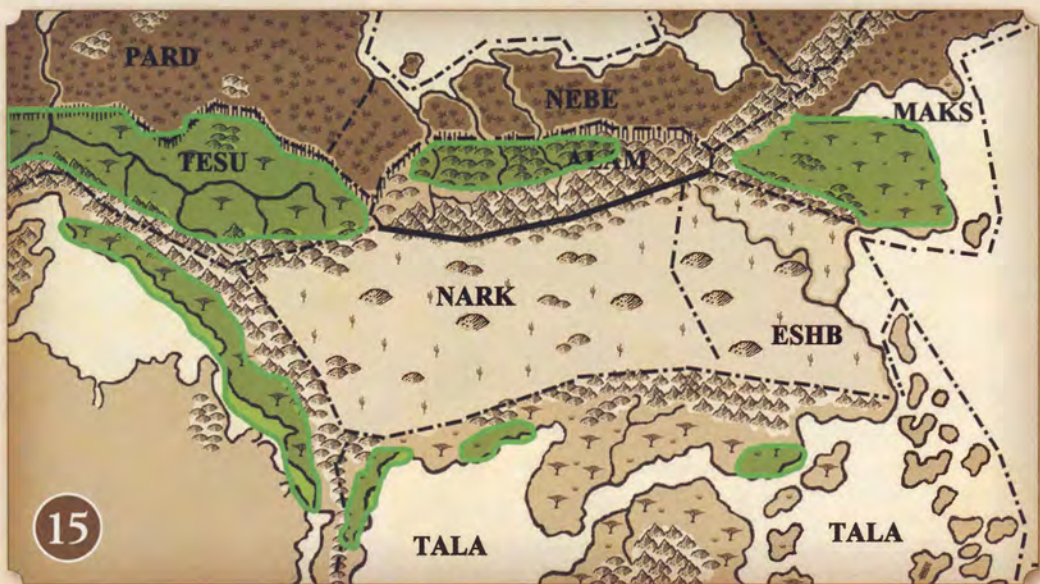
selten: Aurishade (1-2), Blutbüffel (3-4), Dornenspinne (nur Süden; 5-6), Federschlange (7-8), Grakialos (vor allem Te'Sumurru; 9-10), Myrantikor (11-12), Riesenhornkäfer (13-14), Riesenrenoster (15-16), Talamische Blutfliege (17-18), Tausendfüßler (19-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-2), Blindling (3-4), Feuerblut (nur Makshapuram; 5-6), Hydra (7-8), Panzerkopf (9-10), Riesendrache (11-12), Riesenskarabäus (13-14), Rubin-Raubwespe (15-16), Uralor (17-18), Zaturius (19-20)

❖ **Prägende Vegetation:** Busch- und Strauchsavanne: oft dorniges Buschwerk und Sträucher, Kakteen, Agavengewächse, nur vereinzelt Bäume wie Baobabs, keine durchgehende Grasdecke; Grassavanne: durchgehender Teppich von meist brusthohem Gras (mitunter aber auch bis zu 6 Schritt hoch), wenig Buschwerk, vereinzelt Bäume wie Baobabs und Akazien

❖ **Essbare Pflanzen:** gelegentlich

❖ **Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch erhöhtes Pflanzen- und Tiervorkommen aus; im Sommer gelegentlich Steppenbrände (vom Wind angetriebene Feuerwalzen).





16: Südliche Gemässigte Wälder

❖ **Gebiete:** gemässigte Wälder auf dem Festland südlich des Dschungelgürtels, u. a.: Nordküsten von See des Schweigens und Talamischer See, Wälder im Hochland von Alamar, die Insel Makalimat, Wälder am Schädelkap

❖ **Passende Geländekunde:** *Waldkundig*

❖ **Landschaft:** lichte bis dichte *Laub-* und *Mischwälder* im Süden, gelegentlich dichtes Unterholz; im Norden *immergrüne Wälder*; *Bergwälder* je nach Höhe mit zunehmendem Nadelholzanteil

❖ **Klima:** maritimes Klima, im Winter *kühl*, im Sommer *warm*; ganzjährig feucht, oft Steigungsniederschläge an den Südhängen der Brillantsteine; häufig Südwinde oder Ostwinde vom Thalassion

❖ **Wildvorkommen:** häufig; vor allem klassisches Jagdwild und diverse Vogelarten, dazu Nagetiere, Insekten recht selten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Flughörnchen (1-5), Kaninchen (6-10), Marder (11-15), Waldbüffel (16-20)

häufig: Bär (1-2), Baumhörnchen (3-4), Fuchs (5-6), Gabelhirsch (7-8), Küstenwolf (9-10), Khartur (11-12), Natter (13-14), Talamische Blutflye (15-16), Trollschröcke (17), Verkünder (18), Waldspinne (19-20)

gelegentlich: Baumfalke (1-2), Grakialos (3-4), Jagdviper (5-7), Lindwurm (8-9), Miragh (10-12), Schlammkrokodil (an Gewässern; 13-14), Springspinne (15-17), Wildschwein (18-20)

selten: Bashuridenstaub (1), Baumwürger (2-3), Dornenspinne (4-5), Federschlange (6), Hirschkäfer (7-8), Höhlenspinne (9-10), Panzerkopf (11-12), Urnenkräuler (13-14), Sturmwinddrache (nur Küsten; 15-16), Windwurm (17-18), Witwenmacher (19-20)

sehr selten: Baumpanther (1-3), Himmelsdrache (4-6), Knochentürmer (nur südliche Küsten; 7-9), Lamuk (10-12), Riesendrache (13-14), Talaminas-Echse (15-17), Zaturius (18-20)

❖ **Essbare Pflanzen:** häufig

❖ **Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch erheblich erhöhtes Pflanzen- und Tiervorkommen aus.

17: Südliche Gebirge

❖ **Gebiete:** Hochlagen der Gebirge südlich der Narkramar: Brillantsteine, Sil'Eripum-Massiv, Myronosch-Gebirge, weitere Hochgebirge auf den Inseln von Talaminas

❖ **Passende Geländekunde:** *Gebirgskundig*

❖ **Landschaft:** massive und schwere Gebirgsstöcke aus dunklem Gestein, schroffe Felsen, mitunter Felder aus Basaltsäulen, gelegentlich Höhlen, vulkanische Aktivität, Schutthalden, grüne Almen, gelegentlich Bergseen, rauschende Bergbäche, Schneegrenze im Sommer 1500 (Norden) bis 2500 (Süden), im Winter deutlich tiefer, bei Schnee Lawinengefahr, manche Höhenlagen vergletschert (über Sommerschneegrenze), höhere Lagen häufig über der Wolkendecke
Klima: je nach Höhenlage und Jahreszeit *frostklirrend* bis *warm*; oft



Steigungsregen, an den windabgewandten Bergseiten oft trocken; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (talwärts)

❖ **Wildvorkommen:** selten; vor allem diverse Vogelarten und kleine bis mittelgroße Säugetiere

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Bergziege (1-7), Sturmwinddrache (8-13), Wildschaf (14-20)

häufig: Himmelsdrache (1-5), Hippogryph (6-10), Shadar (11-15), Silberpanther (16-20)

gelegentlich: Bär (1-3), Berglöwe (4-6), Donnerfalke (7-8), Höhlenspinne (9-11), Karchysi (12-14), Khardan (15-17), Steinfalke (18-20)

selten: Aurishade (1-2), Baumpanther (3-4), Federschlang (5-6), Gabelhirsch (7-9), Purpurnorm (10-11), Talaminsche Blutfliege (12-13), Urnenkräuler (14-16), Vulkanid (17-18), Windwurm (19-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-2), Dornenspinne (3-5), Grakialos (6-8), Panzerkopf (9-10), Riese (11-12), Riesendrache (13-14), Tatzelwurm (15-17), Uralor (18-20)

❖ **Prägende Vegetation:** in geschützten Tallagen über der Baumgrenze verschiedene Gräser auf Matten und Almwiesen; oberhalb der Schneegrenze nur Flechten und Moose

❖ **Essbare Pflanzen:** selten

❖ **Besonderheiten:** Bach- und Flussläufe zeichnen sich durch erhöhtes Pflanzen-, Tier- und Kräutervorkommen aus; in Hochlagen ab 4000 Schritt für Ungeübte Atemnot durch dünne Luft.

18: Archipel von Talaminas

❖ **Gebiete:** die Inseln des talaminischen Archipels abseits von Kulturlandschaften und Hochgebirgen

❖ **Passende Geländekunde:** *Waldkundig*

❖ **Landschaft:** auf den nördlichen Inseln *immergrüne Wälder*, im Süden *Laub- und Mischwälder*, an den Küsten des Nordens *Strandwälder*; zum Inneren der Inseln werden die Wälder dichter, zunehmend Unterholz und dichtes Kraut

❖ **Klima:** maritimes Klima mit jahreszeitlicher Variation, im Gegensatz zum Festland selbst im Winter nur *kühl* und im Sommer *warm*; wechselnde Winde, oft tagsüber aufländig und nachts ablandig

❖ **Wildvorkommen:** häufig; vor allem klassisches Jagdwild und diverse Vogelarten, dazu diverse andere Säugetiere und Reptilien, ungewöhnlich große Zahl an Spinnenarten

❖ **Ausgewählte Tiere und Kreaturen:**

sehr häufig: Baumhörnchen (1-4), Flughörnchen (5-8), Glutechse (9-12), Kaninchen (13-16), Trollschreck (17-20)

häufig: Baumwürger (1-2), Khartur (3-5), Marder (6-8), Springspinne (9-11), Sturmwinddrache (12-13), Talaminsche Blutfliege (14-16), Windwurm (17-18), Witwenmacher (19-20)

gelegentlich: Baumspinner (1-2), Dornenspinne (3-4), Federschlang (5-6), Feuerfalke (7), Gabelhirsch (8-9), Höhlenspinne (10-11), Knochentürmer (vor allem im Süden; 12-13), Küstenwolf (14-15), Schädelspringer (16-17), Schattengleiter (18-19), Steinfalke (20)

selten: Baumfalke (1-2), Baumpanther (3-5), Donnerfalke (6-7), Himmelsdrache (8-9), Ingrasbraut (10-12), Karchysi (13-15), Lamuk (16-18), Talaminas-Echse (19-20)

sehr selten: Bashuridenstaub (1-3), Grakialos (4-6), Panzerkopf (7-9), Riesendrache (10-11), Schlammkrokodil (12-14), Vulkanid (15-17), Zaturius (18-20)

❖ **Prägende Vegetation:** *Immergrüne Wälder:* Lorbeer, Liguster, Ilex, Kampferbäume, Magnolien und immergrüne Korkeichen, Zypressen, Zedern und Pinien, lichtetes Unterholz;

Laub- und Mischwälder: vor allem große und mittelgroße Bäume wie Birken, Pappeln, Linden, Eschen und Erlen, in Mischwäldern auch Eiben oder Zypressen, auf Bodenebene diverse Sträucher, oft Bewuchs mit Misteln und anderen Kletterpflanzen; *Strandwälder:* diverse Palmenarten und niedriges Strauchwerk, Farne

❖ **Essbare Pflanzen:** häufig

❖ **Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch erhöhtes Kräuter und Pflanzenaufkommen aus. Die Fauna der Inseln kann sich untereinander teils stark unterscheiden. Es kann vereinzelt zu Zwerg- oder Riesenwuchs bekannter Tiere kommen.



Index

A

Aasvögel 35
 Abassonyndas te Partholon 145
 Abishai 31
 Abyssant 149, 150
 Adler 35
 AE 7
 Ailish-Merkhaba 144
 Alamar 97, 144, 196
 Albatros 35, 36
 Albenwulf 42
 Albschmeichler 44
 Aldangara, Haus 66, 196
 Alkimdur 144
 Allassa-Ameisen 26, 29
 Allschläfer 117
 Almansur 144
 Amaunir 35, 37, 152, 190, 198
 Amethyst-Raubwespe 45
 Amphibisches Wesen 8
 Amphitere 76
 Andramaunir 198
 Angeln 14
 Anspringen 10
 Anthalia 56, 96, 137, 139, 194
 Antilope 19, 22
 Anzahl 7
 Apeliota 71
 Apelioten 37, 47, 144
 Aphirdanos, Haus 70
 Aphyta 24
 Arachnitas-Wald 74
 Archipels von Talaminas, Tiere des 29
 Archipel von Talaminas (Landschaft) 215
 Artaxores 104
 As'Shaylalam 148
 Astralenergie 7
 Asucar 45
 AT 6
 Attackewert (AT) 6
 Attribute 8
 AU 7
 Aurishade 47
 Ausbildung 11
 Ausbildungsformen 7
 Ausdauer 7

B

Baan Bashur 61, 71
 Balan Cantara 45, 116, 117, 169
 Bal'Ingra 192
 Bambardu 144
 Ban-Bargui 20, 202
 Bär 16
 Baramunen 141, 189

Bärenaffe 88
 Bashuriden 62, 70, 86
 Bashuridenstaub 49
 Bath Molokh 71
 Baumhörnchen 16, 18
 Baumpanther 29
 Baumschleicher 50
 Baumspinner 29
 Baumwürger 51
 Bel-Shuga 66
 Berglöwe 16
 Bergziege 16, 17
 Beute 7
 Beuteverwertung 14
 Biber 16, 18
 Biene 35
 Blender 53
 Blindling 55
 Blutäffchen 57
 Blutbüffel 19, 20, 39
 Blutauschfliege 58
 Blutwal 32
 Brackhai 31, 32
 Brackrohen 89
 Brajan 35, 47
 Brassachbüffel 59
 Brennende See 107
 Brillantstein 144
 Bussard 35, 36

C

Canillen 38, 39
 Cantera 65
 Caproskeiler 60
 Carafai 66
 Centralis 64
 Cerebropod 61
 Charybalis, Haus 32
 Chamäleon-Raubechse 132
 Chamäleopard 63
 Chrattac 159, 175, 184
 Chrysir 35, 107, 108
 Chrysir-Mandrass 122
 Chrysirpfeiler 122
 Corabenus 71
 Cranarenus 144
 Cratonicos 183

D

Dairibi 27, 29
 Dämonenspalt 107
 Danthrek 64
 Daranel 137
 Darshuria 186

Delphin 34
 Demelion 20, 37
 Diplodocian 65
 Distanzklasse 7
 DK 7
 Donnerechse 65
 Donnerschlange 66
 Dornenspinne 68
 Dotterbutt 31, 34
 Drachen 69
 Drachenechse 72
 Drachenorden 168
 Drachenschildkröte 32
 Dralquabar 26, 92, 130, 151
 Draydal 48, 55, 96, 136
 Dreikopfdrahe 70
 Drugone 107
 Dschag 74
 Dschungels, Tiere des 23
 Dschungel (Landschaft) 211
 Dschungel-Khardan 24
 Dschungeltiger 24
 Dunkelsicht 8

E

Echsenring 104
 Eigenschaften 6
 Einhörner 16, 19, 24
 Einschüchterndes Gebrüll 10
 Eisenhügel 122
 Eisenwolf 16, 17
 Eislandschaften 205
 Eismoos 78
 Elentier 16, 17
 Ente 39
 Ephardspfeil 31, 34
 Era'Sumu 94
 Era'Sumu (Landschaft) 209
 Erdhörnchen 20, 22
 Eshbathi 130, 151, 158, 181
 Eshbathmar 86
 Etzelgur 144
 Eule 35, 36
 Eule 39

F

Faamaloaq 67
 Falke 35, 36, 39
 Fallenstellen 13
 Farbenweber-Spinnen 26, 29
 Farbschaf 196
 Fasan 35, 36
 Federechse 27
 Federkragenechse 157

Federschlange	76	Goldwolf	20	Honigfalle	99
Felle	14	Goldzunge	31, 34	Horasschleier	31
Felsadler	35	Goraxis	71	Horndrache	69
Fernkampfwert	7	Gossen-Einhorn	38	Hornechse	106
Fertigkeiten	7	Göttermilch	59	Hornhai	100
Fertigkeiten	10	Gottesstrahl	24	Hornhecht	31, 34
Feuerblut	77	Gradiphur die Gleißende	71	Hornisse	35
Feuermooos	78	Gragurà	92	Hornwal	32, 33
Feuermull	80	Gra-Khal	93	Hügeltier	101
Feuerqualle	32	Grakialos	93	Huhn	39
Feykazza	27	Graqvaloth	93	Hunde	37, 38
Fischen	14	Grasfuchs	20, 22	Hurda	102
Fischerspinne	81	Grau-Hirsch	16, 18	Hütehund	37, 38
FK	7	Greifvögel	35	Hütetier	12
Flachkopf-Tirturak	181	G'Rolmur	79, 83	Hydra	103
Fledermäuse	35	Grontusschnecke	24		
Fleischwasser	92	Größe	6, 8		
Fliegendes Wesen	8	Groß-Einhorn	19, 20		
Florymna	74	Großer Wolkenweißer	71		
Flugfuchs	35	Größenkategorie	7		
Flughörnchen	29, 31	Grubenotter	24, 25		
Flugskorpion	26, 27	Grubenwurm	69		
Fuchs	16	Grünschlimer	78		
Fuchs	16, 18	Grünwal	32, 34		
Fungoid	82	GS	7		

G

Gabelhirsch	29, 31	Gyldara	35, 56, 194	Ibis	35, 36
Gakkari	200			Icanaria	35
Gargantua	84			Illacrimon, Haus	53, 190
Gathiadda	71, 74			Illishtu	51
Gatorenschwein	85			Immunität	8
Gaukelhund	38			Imperiums, Tiere des	15
GE	6			IN	6
Gebirge, Äquatoriale (Landschaft)	212			Ingrasbraut	29, 30
Gebirge, Nördliche (Landschaft)	207			INI	7
Gebirge, Südliche (Landschaft)	214			Initiative (INI)	7
Gefährlichkeitswert	7			Insel-Einhorn	29, 31
Geier	35			Intuition (IN)	6
Geister-Zirrach	202			Iolon	103
Geistzehrer	86				
Gelber Riesenstachelstern	149, 150				
Gemeiner Riesenseestern	149, 150				
Gepard	20				
Geschwindigkeit	7				
Gewandtheit (GE)	6				
Gewicht	6				
Gezielter Angriff	10				
Ghaal	27, 39				
Ghorla	88				
Ghurik	89				
Gift (Attribut)	8				
Gift (Beute)	14				
Gilurtakur von Yil'Kanish	71				
Gischtwurm	90				
Glitzerzahn	144				
Glutechse	119				
Gobo	31				
Goldasteride	149, 150				
Golddrache	70, 71				
Goldener Orismani	195				
Goldtaube	35, 36				

H

Haakjöringsköd	100				
Habicht	35, 36				
Haeldinger Haff	71				
Haënya	144				
Haie	31, 32				
Han'kro	94				
Haratta	27				
Hardun	144				
Hardunsdotir	144				
Harpalis	164				
Harpyie	35, 36				
Hase	16, 18				
Haus-Zebra	37, 38				
Hausesel	37, 38				
Hauskatze	39				
Hausrind	39				
Hausschwein	39				
Heinz	näk				
Heißblut	8				
Hesenkraas	27				
Hetzratte	96				
Himmelsdrache	97				
Hinterhalt	10				
Hippogryph	35, 36				
Hirsche	16				
Hirschkäfer	16, 17				
Hjaldinger	42, 56, 91, 98, 100, 110, 145, 167, 172, 203				
Hochlandrind	39				
Höhlen-Einhorn	27, 29				
Höhlenspinne	29, 30				
Homarier	71				

J

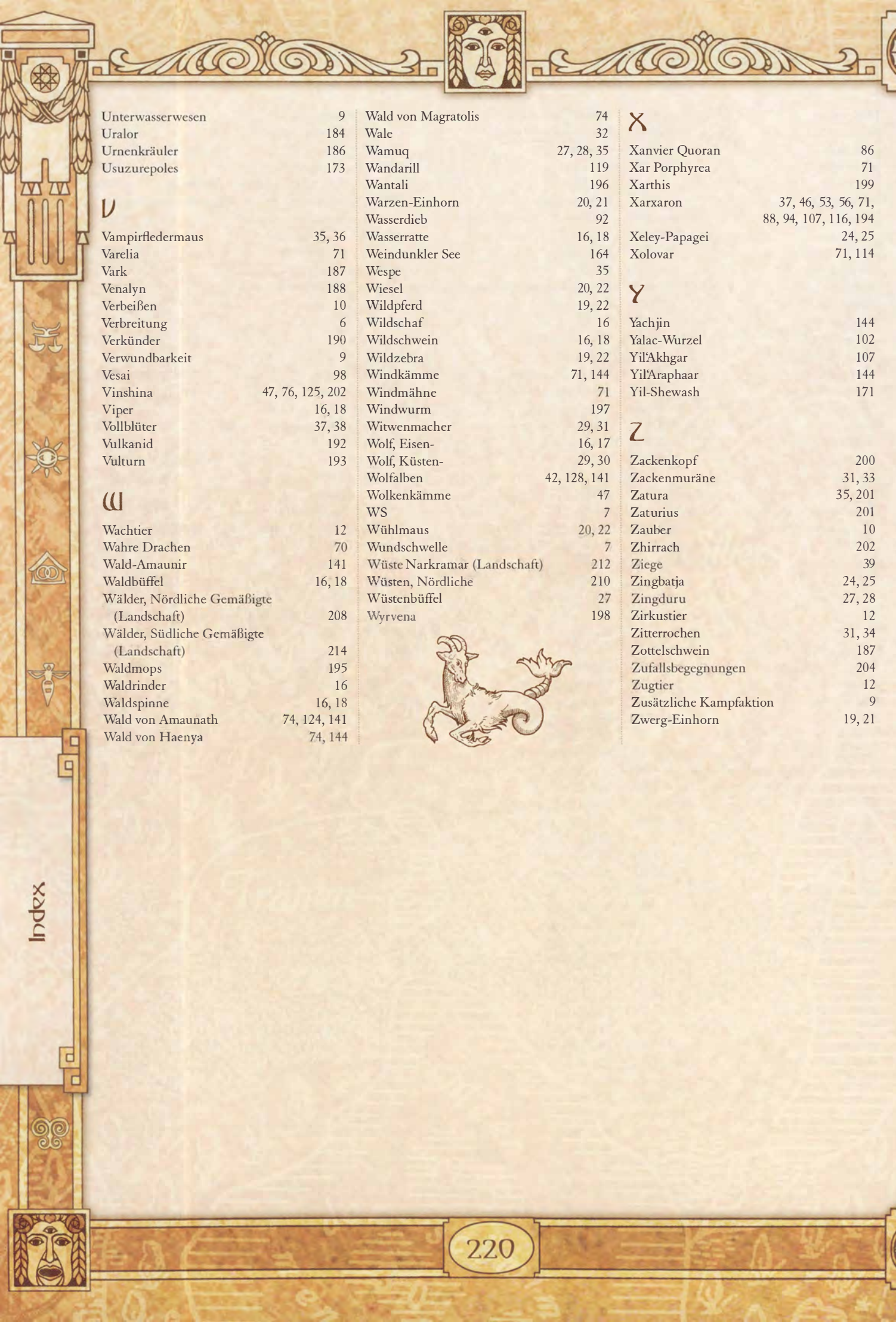
Jagd	7, 13
Jagdhai	31
Jagdhund	37, 38
Jagdlibelle	38, 39
Jagdtier	12
Jagdviiper	105
Jaguarhai	31, 33
Jharra	103
Jharraoth	106

K

Kabulythras	71
Kaltblüter	37, 38
Kampfhund	37, 38
Kampfmodifikatoren (Größe)	8
Kampfsinn	8
Kaninchen	16, 18
Karchysi	107
Karonius	64, 71
Karribd	51
Kaupfjord	144
Kauz	35, 36
Kentori	19
Kentorikan	20, 203
Kerrishiter	51, 68, 93, 107, 114, 145, 149, 154, 168, 170, 172, 197
Kerrish-Gosur	71
Kerrish-Techum	144

Kerrish-Yih	71	Mangrovenwurm	169	Nordens, Tiere des	15
Khardan	16, 17, 19, 20	Maniticoah	67	Nutztiere	37
Kharmuri-Savanne	59, 96, 137	Marder	16	Nyamaunir	149
Khartur	29, 31	Maulbaum	124		
Khemosi	109	Maultier	37, 38	O	
Kinderstuben-Skorpion	26, 27	Mechbaru	107	Oasenskorpion	133
KK	6	Meerestiere	31	Ochobische Seenplatte	16, 144
Klein-Einhorn	19, 21	Merlaku	26, 28	Ollabutt	31, 34
Klirrfrostbestie	110	Mhoranash	59, 137	Oloruun	31, 34
Knochenfalter	111	Miragh	19, 22	Onachos, Haus	117
Knochentürmer	112	Miridangar-Jagdlibelle	23, 25	Onager	16, 18, 37
KO	6	Mitreclaoq	67	Optimatenreißer	188
Kobakan	113	Mjalmar	32, 33	Optimatenschleicher	50
Konstitution (KO)	6	Mokossa	35	Orbangur	144
Koromanthia	37, 126	Moloch	147	Orismani-Echse	119
Körperkraft (KK)	6	Mondschwärmer	27, 28	Ortur	134
Kragenhuhn	39	Monocorne	16, 19, 24	Othunarax der Alte	71
Krähne	35, 36	Moordrache	169		
Kraken	32	Moranth	125	P	
Krakenmolch	32	Moreanawald	74	PA	6
Krankheitsüberträger	8	Moskito	35	Panzer-Einhorn	20, 21
Kristallwurm	114	Motten	35	Panzerkopf	135
Küstenwolf	29, 30	Möwe	35, 36	Panzerläufer	137
Kyalach	20, 21	MR	7	Panzernasenschwein	102
		MU	6	Paradeuert (PA)	6
L		Mücke	35	Parasit	9
Lähmungsgifte	8	Muli	37, 38	Pardir	72, 117, 126
Lamuk	116	Muräne	31, 34	Pardir-Dschungel	72, 152
Laubspringer	24, 25	Mut (MU)	6	Pashm	196
Lauthsvelgir	71	Myrantikor	126	Pestbringer	139
LE	7	Myrlumbur	144	Pfau	35, 36
Lebensraub	8	Myr-Phirenya	70	Pferde	37, 38
Leder	14			Pheronos	35, 129
Lemming	16, 18	D		Phex	35
Leonir	20, 59, 126, 137, 191, 194	Nacennia-Straße	93	Phraisophos, Haus	63, 196
Levius-Hirsch	16, 18	Nachtblind	9	Pilzling	82
Limande	31, 34	Nachtfalter	35	Pottwal	32
Lindwurm	69, 70	Nachtsicht	9	Preis	7
LO	7	Nacktwolf	128	Pristiden	24
Locolyt	117	Nadelwälder	206	Pupurwurm	140
Lokabayanga	81	Nagall-Lurin	119		
Lorstrom	16	Naggarachstrophäe	129	Q	
Loualil	167	Nahrung	14	Quoran, Haus	117
Löwe	20, 21	Nanthar	50		
Loyalität	7, 11	Narkram-Geier	35	R	
Luchs	16, 17	Narkramar	86, 107	Rabe	35, 36
Lüfte, Tiere der	34	Narkramar, Tiere der	26	Raia	35
Lumbudur	144	Narkramar (Landschaft)	212	Rankensklave	141
Lurin	119	Narkramar-Termiten	26, 29	Ranzhorn	38, 39
Lyncil	42, 64, 175, 189, 198	Narkramar-Wurm	130	Raserei	9
		Narkramratte	27, 29	Raubmuräne	31, 33
M		Natter	16, 17	Raubspinnen	24
Magieresistenz (MR)	7	Nebelechse	119	Regendschag	74
Mahali	120	Nebel-Renoster	24, 25	Regeneration	9
Mahali-Natter	24, 25	Nebelschleicher	132	Reichweite	7
Mahalikrokodil	120	Nequaner	31, 32	Reiher	35, 36
Makshamaunim	47, 56, 77	Neretton	35	Reißlurch	143
Makshapuram	24, 32, 47, 68, 72, 73, 81, 94, 103, 106, 120	Nerettons Atem	161	Reit-Einhorn	37, 38
Mammut	20, 21	Nerettonkeiler	178	Reiterkampf	13
Mandrass	122	Netz	10		
		Niederwerfen	10		
		Nithartus-Berge	71		





MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen.

Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendsänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Myranische Monstren

Redaktion: Uli Lindner

Nicht nur mutige Abenteuer und tapfere Heldinnen bevölkern den fernen Westkontinent Myranor, sondern auch eine mannigfaltige Tierwelt. Stolze Einhörner ziehen über die weiten Steppen, verschlagene Raubechsen jagen in den dampfenden Dschungeln und allerlei vielbeiniges Getier siedelt selbst in den lebensfeindlichsten Wüsten. Drachen und riesenhafte Vögel ziehen hoch in den Lüften ihre Kreise und abscheuliche Seeschlangen liegen in den Meeren im ewigen Zwist mit den weisen Drachenschildkröten. Dies ist die Welt von Myranor, in der die wilde Natur oft nur wenige Tagesreisen von den pulsierenden Metropolen des Imperiums und der Nachbarreiche entfernt liegt.

Gleich ob Sie Ihrem Helden ein standesgemäßes Reittier besorgen möchten oder ihre Spielrunde auf die Fährte einer Hydra schicken möchte, die gerade einen ganzen Landstrich terrorisiert – in diesem Buch finden Sie alles, was sie zum Spiel mit der myranischen Tierwelt brauchen.

Der Band enthält die Werte von über 200 Kreaturen, von denen über die Hälfte mit einer ausführlichen Beschreibung versehen ist. Das ganze Buch ist dabei vollfarbig gehalten, um einen möglichst plastischen Einblick in die farbenfrohe Tierwelt des myranischen Kontinents zu bieten.

Wir laden Sie ein gemeinsam mit uns in diese fantastische Welt einzutauchen und über die abscheulichsten Monster der bekannten Welt zu triumphieren. Auf nach Myranor, auf ins Güldenland!

Diese Spielhilfe enthält umfassende Regeln und Hintergrundbeschreibungen zur myranischen Tierwelt sowie zum Einsatz von Tieren im Spiel. Zum Spielen in Myranor benötigen Sie darüber hinaus nur die Bücher *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Kenntnis weiterer Ergänzungsbände wie *Unter dem Sternenpfeiler* ist hilfreich, aber nicht notwendig.



€ 40,00 [D]



9 783942 012522

ISBN 978-3-942012-52-2



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Art.-Nr.: 14109

Das Schwarze Auge