

SPLITTERMOND



BESTIEN & UNGEHEUER

KREATUREN VON LORAKIS

SPLITTERMOND



BESTIEN & UNGEHEUER

KREATUREN VON LORAKIS



Splittermond: Bestien und Ungeheuer Kreaturen von Lorakis

Impressum

Umschlagillustration

Florian Stitz

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Satz

Christian Hanisch, Bettina Scholten

Innenillustrationen

Colin Ashcroft, Helge Balzer, Hannah Böving, Fufu Frauenwahl,
Richard Hanuschek, Michael Jaecks, Holger Kirste, Matthias Kinnigkeit,
Sabrina Klevenow, Chris Kuhlmann, Jennifer S. Lange, Lisa Lenz,
Janina Robben, Justin David Russell, Maik Schmidt, Christian Schob,
Patrick Soeder, Florian Stitz, Sarah Wisbar

Lorakiskarte

Robert Altbauer

Verbreitungskarten

Klaus Adrian, Tilman Hakenberg

Korrektorat

Nicole Heinrichs, Jörg Löhnerz

Lektorat

Tobias Hamelmann, Nicole Heinrichs

Indexerstellung

Nicole Heinrichs

Weltredaktion

Tobias Hamelmann, Uli Lindner, Thomas Römer

Regelredaktion

Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Adrian Praetorius

Copyright © 2015 by Uhrwerk Verlag, Köln



SPLITTERMOND

BESTIEN & UNGEHEUER

KREATUREN VON LORAKIS

Redaktion

Tilman Hakenberg, Tobias Hamelmann,
Nicole Heinrichs, Uli Lindner

Autoren

Klaus Adrian, Christian Bender, Jan Bratz, Magnus Epping,
Stefan Faber, Tom Finn, Tilman Hakenberg, Tobias Hamelmann,
Nicole Heinrichs, Sarah Heitzler, Sascha Hoppenrath, Marc Jenneßen,
Martin John, Matthias Klahn, Marion Kreuz, Mike Krzywik-Groß,
Stefan Küppers, Uli Lindner, Christian Moldaschl, Giulia Pellegrino,
André Pönitz, Adrian Praetorius, Aline Praetorius, Lars Reißig,
Marcus Renner, Daniel Rupp, Martin Schmidt, Mark Schönen,
Frank Übe, Stefan Unteregger, Robin Villhauer, Martina Wiesch

Regel- und Werteverteilung

Tilman Hakenberg, Nicole Heinrichs, Sascha Hoppenrath,
Marc Jenneßen, Marion Kreuz, Uli Lindner, Adrian Praetorius,
Aline Praetorius, Marcus Renner, Daniel Rupp,
Frank Übe, Stefan Unteregger

Mit herzlichem Dank für Rat und Tat an

Oliver Baeck, Gero Ebling, Chris Gosse, Claudia Heinzelmann,
Kai Hirschfelder, Marion Kreuz, Michael Kusternig, Jörg Löhnerz,
Marcus Renner, Thomas Römer, Lars Schiele, Eike Schwarz,
Blue Sid, Weltgeist



Vorwort

Die anstürmende *Orkhorde*, die das Land zu verheeren droht, die monströse *Hydra*, deren Köpfe es gleich mit mehreren Gegnern aufnehmen können, oder auch der feuerspeiende *Drache*, der ein uraltes Geheimnis bewacht – Bestien und Ungeheuer sind ein klassischer Topos der Fantasy-Literatur und als Abenteuerelement im Rollenspiel kaum wegzudenken. Dabei sind längst nicht alle Kreaturen nur finstere Monster, die es zu bekämpfen gilt: Auch als hilfreiche Verbündete, undurchschaubare Mysterien oder zur Untermalung des „Lokalkolorits“ sind all die finsteren und weniger finsternen Geschöpfe von Lorakis wertvolle Ergänzungen des Spiels.

Bestien & Ungeheuer – Kreaturen von Lorakis ist ein Band über Monster, gewöhnliche Kreaturen und zahlreiche weitere Geschöpfe, die auf Lorakis und in den naheliegenden Anderswelten vorkommen. Dabei hat dieser Band jedoch nicht den Anspruch, ein umfassendes Lexikon der lorakischen Fauna abzubilden, was angesichts der schieren Größe und Vielfältigkeit der Spielwelt auch gar nicht möglich wäre. Stattdessen möchten wir Ihnen mit diesem Band eine bunte Auswahl an unterschiedlichsten Kreaturen vorlegen, in dem Sie klassische Wesen wie *Drachen*, *Riesen* oder *Trolle* neben typisch lorakischen Monstern wie den *Drachlingen* oder den *Frostbestien* oder auch einfach nur besonders interessante und außergewöhnliche Kreaturen finden, wie die frechen *Mottenmakis* in Farukan oder die schaurigen *Skiares Iorias*. Das **Bestiarium** umfasst über hundert Kreaturen, von denen den meisten eine eigene Seite gewidmet ist, mit Beschreibung, einer vollfarbigen Illustration, einem Wertekasten und einer Verbreitungskarte – alles, was Spielleiter und Spieler an Informationen benötigen, um die Kreatur am Spieltisch einzusetzen.

Daneben existiert in Lorakis natürlich auch noch eine große Vielzahl an gewöhnlichen **Wild- und Nutztieren**, denen im Bestiarium ein eigenes Unterkapitel gewidmet ist. Die Auswahl der mit Wertekasten aufgelisteten Tiere folgt dabei natürlich umso mehr dem Gebot der Spielrelevanz – nicht jedes Tier in Lorakis eignet sich schließlich als Schwerfutter, Tierbegleiter oder Bestienform. Manche Wesen in Lorakis sind so einzigartig, dass sie Inhalt zahlreicher Mythen und Geschichten sind. Solcherlei **Legendäre**

Wesen können als besonders herausfordernde Gegner eingebunden werden oder gar eine eigene Queste anstoßen. Auch **Vampire** und **Werbestien** nehmen als ‚Verwandlungen‘ vernunftbegabter Rassen eine Sonderstellung unter den Monstern ein und sind mitsamt ihrer lorakischen Besonderheiten in einem eigenen Kapitel beschrieben.

Als Ergänzung zu den Regelungen für Monster und Gegner im gleichnamigen Kapitel von *Splittermond: Die Regeln* bieten wir Ihnen in diesem Band zudem eine Vielzahl weiterer **neuer Monstermerkmale** sowie ein **Aufsatzyystem**, anhand dessen Sie über einfache Modifikationen aus gewöhnlichen Tieren und Monstern besonders große, kleine, monströse oder gar orkisch mutierte Kreaturen schnell erstellen und für Ihre Bedürfnisse anpassen können.

Der Anhang bietet Ihnen zudem eine Vielzahl an nützlichen **Tabelle**n, in denen Sie die lorakischen Bestien und Ungeheuer noch einmal nach unterschiedlichen Kriterien systematisch aufgelistet finden. Sie suchen ein Monster für eine bestimmte Region, mit einem bestimmten Monstergrad oder auch einfach einen passenden Tierbegleiter? Hier werden Sie bestimmt schnell fündig! Eine Besonderheit dieses Bandes sei zum Schluss noch erwähnt: Einige Kreaturen sind nicht den üblichen Kreativprozess durchlaufen; sie wurden erst von einem Künstler am (virtuellen) Zeichenbrett entworfen und erst danach von einem Autor ausgearbeitet und in gewohnter Weise beschrieben. Auf diesem Wege entstanden sind der *Nithalas*, die *Seepetsche*, der *Zhualiyu* und der *Vogel in den Höhlen* und im weiteren Sinne auch der *Gargoll*, der als Gewinner aus dem GEOlino-Zeichen-Wettbewerb von 2013 hervorgegangen ist. Doch sehen Sie selbst, Welch fantastische Kreaturen daraus erwachsen sind!

Wir hoffen, Ihnen und Ihrer Spielgruppe bereiten all die fabelhaften, mysteriösen, verrückten und monströsen Ungeheuer und Bestien ebenso viel Freude wie uns während der Entstehung dieses Bandes!

Nicole Heinrichs, Köln im August 2015

Inhalt

| |
|--|
| Vorwort |
| Monster in der Spielleiterdramaturgie |
| Das Bestiarium |
| Lorakische Wildtiere |
| Lorakische Nutztiere |

| | | |
|------------|---|------------|
| 4 | Legendäre Wesen von Lorakis | 155 |
| 5 | Monster aller Arten – Aufsätze für Monster | 167 |
| 10 | Flüche und übernatürliche Erkrankungen | 173 |
| 133 | Anhang | 180 |
| 152 | Index | 194 |

Monster in der Spielleiterdramaturgie

Haben Sie sich als Spielleiter schon einmal gefragt, warum Monster in der Fantasy eigentlich so beliebt sind? Die Frage mag banal klingen, schließlich orientiert sich die Fantasy allgemein – und Fantasy-Rollenspiele wie *Splittermond* im Speziellen – an ihren großen Vorbildern, den faszinierenden Heldenfiguren und -mythen.

Formulieren wir die Frage also um: Was wären eigentlich all die berühmten Helden ohne ihre Monster? Was Herakles ohne die neunköpfige Hydra und den Höllen Hund Kerberus? Was Siegfried ohne den berühmten Drachen? Und was Gandalf ohne den Balrog? Richtig, sie alle wären vermutlich nie als Helden gefeiert worden. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen, doch eines fällt schon jetzt auf: Die eigentlichen Stars in den Geschichten sind streng genommen die Monster. Und das ist ziemlich entlarvend. Denn da Ihre Spieler in Fantasy-Rollenspielen gewissermaßen die Helden einer Geschichte verkörpern, heißt das auch, dass sie diese Rolle nur dann wahrnehmen können, wenn ihnen Monster als Gegner zur Verfügung stehen.

Warum nun gerade Monster so faszinierend sind (und nicht etwa reale Bedrohungen), dafür gibt es tiefshürfende psychologische Begründungen.

„Monster“ stammt nicht ohne Grund von dem lateinischen „monstrum“ ab, und das bedeutet „Mahnzeichen“. Monster stehen somit sinnbildlich für unsere Ängste, speziell für die **Un-**

berechenbarkeit der Fremde und für die **Wildheit jenseits der vertrauten Grenzen der Zivilisation**. Die Helden der Geschichten brechen also ins Unbekannte auf und werden dort – mehr als nur sprichwörtlich – mit unbekannten Schrecken konfrontiert, die sie überwinden müssen. Kommt Ihnen bekannt vor? Hier wird es sogar noch einmal interessant, denn die Helden müssen bei der Überwindung der Monster stets **Mut, Stärke, Gewitztheit, Ausdauer** sowie **kämpferisches wie magisches Geschick** aufbringen.

Wir wollen den kleinen Exkurs an dieser Stelle nicht weiter vertieft, aber spätestens hier schließt sich der Bogen zu dem an Prüfungen, Questen, Rätseln und Bedrohungen nicht armen Fantasy-Rollenspiel. Monster dienen nicht bloß dem Selbstzweck, Monster sind Werkzeuge der Spielleiterdramaturgie. Speziell bei einer Monsterbegegnung kann ein Spieler zeigen, aus welchem Holz seine Figur geschnitten ist, und am Spielleiter liegt es, die Monster so effektiv wie möglich in Szene zu setzen. Aus diesem Grund möchten wir insbesondere den Anfängern unter Ihnen einige Tipps, Tricks und Erfahrungswerte an die Hand geben, die Ihnen dabei helfen sollen, den Einsatz von Monstern am Spielisch so optimal wie möglich zu gestalten – und zwar über die reinen Spielwerte hinaus.

Monster oder (natürliches) Ungeheuer?

Vielelleicht ist Ihnen schon aufgefallen, dass Ihre Spieler zwar fast alle Monster als potentielle Bedrohungen, aber nicht alle auch als natürliche Feinde sehen? Der Grund dafür ist, dass man bei den Kreaturen (auch dieses Bandes) streng genommen eine grundsätzliche Unterscheidung treffen muss – und die wirkt sich maßgeblich auf den Einsatz im Spiel aus:

Echte Monster sind nämlich widernatürlich und verfügen über unheimliche Kräfte, die im Widerspruch zu den Schöpfungsprinzipien der Spielwelt stehen. Dazu zählen dunkle Feen, Vampire, Werbiester und Orks. Solche Kreaturen sind die natürlichen Feinde Ihrer Spieler und der Ordnung *Splittermonds* gleichermaßen. Echte Monster suchen die Kulturen der Spielercharaktere heim, um diese zu zerstören oder im Dienste unheimlicher Mächte zu destabilisieren.

Daneben existieren **natürliche Ungeheuer** – darunter wilde Tiere, aber auch intelligente Wesen wie Drachen und Einhörner – die Teil der Welt sind und ihren Platz in dieser mit Zähnen und Klauen verteidigen. Der Unterschied im Spiel besteht darin, dass der Kampf beim Konflikt mit Wesen der zweiten Kategorie nicht zwingend im Vordergrund steht – hier kommen gegebenenfalls auch moralische Erwägungen ins Spiel. Oder kurz gesagt: *Bei echten Monstern spielt Moral keine Rolle!* Ihre kompromisslose Vernichtung ist in der Regel gerechtfertigt.

Das ist auch einer der Gründe dafür, warum Monster in Fantasy-Rollenspielen so beliebt sind: Das klare Gut-/Böse-Schema dient dem Spielspaß! Zum Reiz des Spiels trägt eben nicht nur Rollenspiel und Detektivarbeit, sondern auch das spielerische Kräftemessen mit gefährlichen Gegnern bei. Kommt es dann zum



Kampf, wollen sich Ihre Spieler aber nicht ständig den Kopf darüber zerbrechen, ob der erschlagene Gargyl vielleicht Vater von drei putzigen Gargyl-Kindern war. Die dramatische Funktion eines solchen Monsters besteht vielmehr in der Rolle eines *Schwellenhüters*. Bevor es einen Schatz zu erobern gilt, muss zunächst die Chimäre bezwungen werden. Wer durch einen verfluchten Wald wandert, muss damit rechnen, in die Fänge einer Dämmerweide zu geraten. Und wer die Verheerten Lande bereist, darf sich nicht wundern, von einer mutierten Finsterschwinge angefallen zu werden. Tiefschürfende Charakterkonzepte überlassen solche Monster meist ihren (niederträchtigen) Herren. Monster ständig eindimensional als Schwertfutter einzusetzen, kann jedoch schnell zu Langeweile führen. Gerade bei den intelligenten Vertretern unter den Ungeheuern bietet sich die Chance, Konflikte zu inszenieren, die jenen mit Antagonisten aus den verunftbegabten Völkern ähneln, also Menschen, Alben, Vargen, Zwergen, Gnomen und anderen, die – sinnbildlich gesprochen – ebenfalls „Monster“ hervorzu bringen vermögen. Ein Einhorn, das sich lediglich gegen die Rodung seines Waldes zur Wehr setzt, vermag eine Spielgruppe durchaus in einen Gewissenskonflikt mit dem gierigen Landesherrn zu bringen. Kontroversen dieser Art können theoretisch auch durch Verhandlungen gelöst oder dadurch ausgeräumt werden, dass die Spieler den Grund für die Spannungen ausräumen.

Tiere

Wilde Tiere (wenn diese nicht gerade magisch kontrolliert werden) benötigen als „Monsterbegegnung“ eine Sonderbehandlung. Grund dafür ist, dass diese meist nur bei der Nahrungssuche oder Brutpflege gefährlich werden. Nur wenige Tiere, etwa Raubkatzen und Bären, sind groß und kampfkäfig genug, um einen Humanoiden – ohne ausgehungert zu sein – als Beute zu betrachten. Der Kunstgriff im Einsatz solcher Wesen besteht darin, Ihre Spieler dazu zu bringen, (unwissenlich) in deren Reviere einzudringen. Die Abenteurer besteigen einen Berg oder suchen ein Heilmittel auf dem Wipfel eines Baums? Das dort lebende Raubvogelpaar wird sein Nest sicher verteidigen. Die Recken suchen Schutz in einer Höhle? Bären mögen keine Untermieter. Die Spieler bauen eine Brücke über einen Dschungelfluss? Zu dumm, dass sie damit den dort lebenden Alligatoren zu nahe kommen. In Wüsten sollte man übrigens nach dem Aufstehen stets die Stiefel ausklopfen: Skorpionsgefahr! Abseits dessen kann man Wildtiere natürlich auch verändern, damit sie zu einer monströseren Gefahr werden. Beispiele und Anregungen dazu finden Sie ab Seite 167 im Kapitel **Monster aller Arten**.

ErzählDRAMATURGIE

Monster bieten vordergründig spannende Unterhaltung, dramaturgisch wirken sie aber auch als **anschauliche Verkörperungen konkreter Bedrohungen** sowie als **lebende Requisiten bestimmter Bühnen**. Hier gilt die berühmte Erzählregel *Show, don't tell!*, also *Zeig es, erzähle es nicht!*

Gemäß dieser Regel sollten Monster nicht willkürlich in die Handlung eingestreut werden, sondern im Idealfall sowohl zum Setting als auch zum Lokalkolorit des Abenteuers passen.

Unser Tipp: Stellen Sie sich vor, was Sie als Spieler (!) bei einem bestimmten Setting erwarten würden – und versuchen Sie als Spielleiter diese Erwartungen zu erfüllen. In diesem Rahmen die Spieler zu überraschen, wäre dann der zweite Schritt.

Die Monsterwahl hängt dabei auch von der Wahl der genutzten Schauplätze ab. Sie erinnern sich, dass Monster für das Wilde, Fremde und Unerforschte stehen? Daran, dass sie auch als lebende Requisiten dienen? Genau diese Stärken kommen hier zum Einsatz. Die richtige Wahl eines Monsters kann entscheidend zum Lokalkolorit bestimmter Regionen beitragen. Während nämlich ein Lamassu in Selenia irgendwie befremdlich wirkt, unterstreicht das gleiche Wesen nachdrücklich den Landescharakter Farukans.

Manche Monster erzählen bereits durch ihre schiere Existenz Geschichten. Denken Sie nur an die Orks aus dem „Herrn der Ringe“. Von diesen heißt es, sie seien eine „zerstörte Rasse“. Sie sind also entsetzliche Vorboten dessen, was Sauron mit der Welt machen wird, wenn es ihm erst gelingt, diese zu erobern.

Ähnliche Kreaturen existieren auch auf Lorakis. Sobald die Spieler ihnen begegnen, provoziert dies Fragen, deren Antworten mehr zum Verständnis der jeweiligen Region beitragen, als es ein langweiliger Vortrag je könnte. Finsterschwingen, die erst durch das Unglück entstanden, das einst über die Verheerten Lande hereinbrach, sind hier nur ein Beispiel (für diese Region). Eine wandelnde Mumie wiederum ist nicht bloß „irgendein Untoter“, sie kündet von Bestattungsritualen, die die Spieler mit Wüstengländern assoziieren und nicht mit bäuerlichen Beerdigungsbräuchen in Nyrding.

Spieltaktik & gewiefte Taktiker

Monster lassen sich nicht bloß (erzähl-)taktisch einsetzen, man kann sie auch für allerlei taktische Finessen nutzen:

¶ Da die Handlung gern dazu führt, dass sich Ihre Spieler aufteilen, verzetteln und/oder eigene Wege beschreiten (gern zu Lasten der Screen time aller übrigen Mitspieler), können Sie mit Monsterbegegnungen die Gruppe immer wieder zur Zusammenarbeit bewegen. Und die sollten Sie bestenfalls schon beim Design eines Abenteuers einplanen. Monster bergen oft unbekannte Gefahren (zum Beispiel gefährliche Gifte und exotische Angriffsformen), weshalb man ihnen möglichst nicht allein entgegen tritt. Manche Bestien besitzen sogar die unangenehme Eigenheit, dass sie im Alleingang überhaupt nicht zu bezwingen sind. Monster stärken somit ganz allgemein das Wir-Gefühl. Und das ist in einem Gruppenspiel mehr als relevant.

¶ Ebenso, wie sich Spieler gern neue Fähigkeiten aneignen bzw. alte Fähigkeiten verbessern, lieben sie es auch, sich mit Wundermitteln, magischen Artefakten und neuen Waffen auszurüsten. Sollte es für Ihr Abenteuer aus welchen Gründen auch immer jedoch erforderlich sein, dass die Spielercharaktere das große Finale nur mit eingeschränkten Ressourcen bestreiten (um sich den Sieg auch richtig zu erkämpfen!), können Monsterbegegnungen auch

dazu dienen, Spieler ihre Ressourcen einsetzen und verbrauchen zu lassen. Dabei muss es nicht bloß um den Einsatz (und Verbrauch) von Heiltränken, Giften und magischen Artefakten gehen, auch der physische Zustand der Spielfiguren kann hier stark angegriffen werden. Wenn Sie einen besonders dramaturgischen Verlauf ihres Abenteuers gestalten wollen, sollten Sie Monsterbegegnungen während eines Abenteuers (im Zusammenspiel mit anderen Gefahren) am besten so takten, dass Ihren Spielern am Ende genau so viele Kräfte und Hilfsmittel zur Verfügung stehen, dass der Showdown zu einem spannenden Kräftemessen wird.

Ein einzelnes Monster mag gefährlich sein, eine Gruppe an Gegnern ist eine echte Herausforderung. Die bewährte Strategie: Einige leichte Plänkler können gleich mehrere Abenteurer mit ihren Attacken beschäftigen, während ein oder zwei Schwergewichte als Boliden die besonders kampfstarken Spielercharaktere herausfordern. Man füge noch einen Trickster hinzu – wahlweise in Personalunion mit dem Anführer –, der über besondere Fähigkeiten, magische Artefakte oder vergiftete Waffen verfügt, und heraus kommt eine Bedrohung, die Ihren Spielern fast ebenbürtig ist.

Intelligente Monster zeigen ihre Intelligenz dadurch, dass sie unberechenbar sind. Sehen sie im Dunkeln besser als die Spieler, werden sie so rasch wie möglich versuchen, alle Lichtquellen zu löschen. Fernkämpfer werden gegebenenfalls aus Deckungen heraus schießen, und gute Kämpfer werden stets zu zweit oder dritt in die Zange genommen. Monster dürfen clever und gewieft handeln! Vielleicht locken sie Spieler in ausgeklügelte Fallen: Ein Drache könnte zum Beispiel auf die Idee kommen, die Höhlendecke zum Einsturz zu bringen, um dem Gewimmel zu seinen Pranken Herr zu werden. Auch Orks dürften früh gelernt haben, dass man gegen aggressive Menschen-, Vargen-, Elben-, Zwerge- oder Gnomengruppen am effektivsten vorgeht, indem man als erstes ihre findigsten Streiter ausschaltet – und das möglichst brutal und effektiv! Solche Gegner lassen sich natürlich auch nicht kopflos abschlachten, sie ziehen sich im Zweifel zurück, warten auf Nachschub und schlagen dann erneut zu.

Sollten Sie feststellen, dass ein Kampf für die Abenteurer doch *zu leicht* zu bewältigen ist, nehmen Sie sich als Spielleiter ruhig die Freiheit, Ihre Monster situativ aufzurüsten. Die in diesem Band angegebenen Spielwerte sind stets als Durchschnittswerte zu verstehen. Doch selbst Rattlinge verfügen über besonders zähe und kampferprobte Champions mit deutlich höheren Werten. Hinzu kommt, dass auch Monster über gute Rüstungen, Waffen, Zauber und nicht zuletzt magische Artefakte verfügen können. Ein schönes Überraschungsmoment ist stets die Erkenntnis, dass Heiltränke keine Exklusivgüter nur für Spielercharaktere sind.

Sie haben sich verschätzt, und der Kampf entpuppt sich als *zu schwer* für die Spieler? Auch das muss nicht zwingend mit dem Tod der Gruppe enden. Intelligente Gegner könnten die Abenteurer schlicht gefangen nehmen. Vielleicht möchten diese ein Lösegeld erpressen? Vielleicht möchten sie die Gruppe noch verhören? So oder so, das Abenteuer geht dann gegebenenfalls mit der Flucht der Abenteurer aus der Gefangenschaft weiter. Oder Sie hetzen noch während des Kampfes ein anderes Monster auf die Gegner, sodass die Abenteurer fliehen können. Auch Monster haben schließlich Fressfeinde.

Nicht jede Konfrontation mit einem Monster muss zwingend dessen Tod zur Folge haben. Vielleicht haben die Abenteurer ja den Auftrag, eine besonders schreckliche Bestie ausgerechnet lebend zu fangen und müssen daher ihre übliche Vorgehensweise komplett überdenken. Oder aber es gilt, ein größeres Problem mit Hilfe eines Monsters zu überwinden – und die Riesenechse

gekonnt mitten in einen alten Tempeldistrikt zu leiten, damit sie die unselig klemmende Steintür zur Schatzkammer aufstampft.

Stimmung & Glaubwürdigkeit

Monster lassen sich nicht nur dadurch besonders effektvoll in Szene setzen, indem sie ständig überraschend aus dem Hinterhalt angreifen. Spannung entsteht vielmehr auch, indem man öfter mal zuvor das Kopfkino der Spieler mit Vorboten der Bedrohung in Form von Spuren, Gerüchen und Geräuschen anheizt. Ein leises Kratzen über den Abenteuern an der Gewölbedecke? Zerbissene Pferdeknochen inmitten einer Ruine? Ein beißender Gestank, der durch einen Wald weht? Das sind die Elemente, die Stimmung erzeugen. Vor allem, wenn die Stärke oder die Fähigkeiten des Monsters dadurch noch greifbarer für die Abenteurer werden (und sie vielleicht schon Kampfstrategien gegen das Ungetüm entwickeln). Greift das Monster erst einmal an, ist es im Zweifel nur noch ein „Ding“ mit Zahlenwerten, die es zu übertreffen gilt.

Zur Glaubwürdigkeit von Monstern trägt auch bei, wenn man deren Lebensweise im Auge behält. Drachen in zwei mal zwei Meter großen Dungeons sind ein bespöttelter Klassiker, der das eigentliche Problem aber auf den Punkt bringt: Überlegen Sie sich, wie und wovon Ihre Monster leben, wenn ihnen keine Spieler als Nahrungsquelle zur Verfügung stehen. Monster werden für gewöhnlich auch nicht bis zum Tod kämpfen, wenn sie nicht dazu gezwungen werden. Vielleicht freut es Ihre Spieler ja, wenn sie endlich mal einen Gegner zum Verhör haben?

Monster im Spiel

Wann immer Monster in Ihren Abenteuern auftauchen, wird es sich dabei höchstwahrscheinlich um eine der folgenden Situationen handeln:

Monster als Reisebegegnungen

Reisen aller Art führen zu den häufigsten Begegnungen mit Monstern überhaupt. Versuchen Sie Ihre Monster – wie oben beschrieben – so zu wählen, dass diese den Charakter der jeweiligen Region unterstreichen, wenn Sie Ihren Spielern ein Gefühl für das neue Land, das sie gerade durchstreifen, vermitteln wollen. Angaben zu den Verbreitungsgebieten finden Sie in diesem Band bei den jeweiligen Beschreibungen oder im Anhang ab S. 179. Aber Achtung: Auch hier ist Fingerspitzengefühl gefordert. Denn während Orks in Lorakis eher im (Süd-)Westen anzutreffen sind, haben sich Rattlinge inzwischen über die ganze Welt ausgebreitet. Genau darum eignen sich Letztere zur Erzeugung von Lokalkolorit nur bedingt. Demgegenüber stehen zahlreiche natürliche Bestien (speziell wilde Tiere, siehe Kapitel **Wildtiere** ab S. 133), die sich besonders gut zu diesen Zwecken eignen.

Monster als Wächter

Auch in Fantasywelten neigen Potentaten aller Couleur zu einem gewissen Pragmatismus. Heißt: Sie werden Bündnisse mit Monstern zu schließen versuchen oder schlicht Kreaturenjäger aussenden, um sie so für Wach- und Schutzdienste zu missbrauchen. Warum Zwerge mit einer kostspieligen Panzertür beauftragen, wenn auch eine gefährliche Frostbestie die Schatzkammer bewachen kann? Na gut, wirkliche paranoide Schurken werden beides in Betracht ziehen. Warum kostspielige Vargensöldner anheuern,

wenn sich einige Minotauren durch schlichte Drohungen in Dienst stellen lassen? Ganz zu schweigen von den Möglichkeiten der Magie, mit denen sich sogar Untote einspannen lassen.

Monster als Kriegsinstrumente

Bedenkt man die kolossalen Kräfte, die Monster im Kampf aufzubringen vermögen, sollte es nicht wundern, dass Feldherren aller Art selbige bei ihren Schlachten missbrauchen. Ein in Dienst gepresster – oder gar angeheuerter? – Drache, der die Hauptstadt des Gegners mit Feuer überzieht, ist mehr wert als 500 Soldaten. Denken Sie einfach an alle Schweinereien, die sich irdische Kriegsherren ausgedacht haben, multiplizieren Sie diese mit den Möglichkeiten der Fantasy und heraus kommt ein exotischer Mix, der Ihren Spielern die Münder offenstehen lässt. Danach wundern sich diese vielleicht auch nicht mehr, warum der Midstader Burgherr einige Grabbeißer züchtet. Diese lassen sich schließlich gut gegen Belagerer einsetzen, die einen Stollen unter die heimischen Burgmauern zu graben versuchen ...

Monster als Abenteueraufhänger

Hin und wieder werden Ihre Spieler ausziehen, weil die Monster selbst den Anlass für ein Abenteuer liefern. Der Klassiker für eine solche Monsterhatz ist der Drache, der eine Grafschaft oder ein Herzogtum terrorisiert – und dem es nach einigen tapferen Drachentötern verlangt. Vielleicht verwüstet ein Riese eine Baronie in Wintholt, verheerte Bestien fallen über eine Stadt in Selenia her oder eine Hafenstadt in Pashtar wird von einer Rattenplage heimgesucht.

Abenteuer dieser Art laufen häufig darauf hinaus, dass die Abenteurer den Grund, den Anlass – kurz: das Motiv – der Bedrohung aufklären, speziell, wenn sich das Ungeheuer als unbesiegbar herausstellt. Am Ende solcher Szenarien steht dann vielleicht eine Auflösung, die darauf hinausläuft, dem Lindwurm die Dracheneier zurückzubringen, die ein Schurke gestohlen hat. Das Monster selbst ist dann nicht der eigentliche Antagonist, sondern Instrument oder Opfer eines anderen Ränkeschmieds.

Monster als Ratgeber

Einige Wesen sind uralt, hochintelligent und reich an Wissen. Zu ihnen gehören manche Drachen, Drachlinge, Lamassu, Einhörner und bestimmte Feenwesen. Eine Begegnung mit ihnen dient dem Rat in wichtigen Angelegenheiten. In der Regel gehen ihrem Auffinden aufwändige Expeditionen voraus, und der erlangte Hinweis führt zu weiteren Reisen. In solchen Szenarien dienen Monster nicht als Schwerfutter, sondern als weise Ratgeber und mystische Höhepunkte einer Queste. Aber keine Bange, der Weg hin und wieder zurück ist meist mit gewöhnlichen Ungeheuern gepflastert, die auch den Schwertarm nicht verkümmern lassen.

Monster als Feinde im Innern

Am gefährlichsten sind häufig jene Monster, die verborgen im Gemeinwesen der Abenteurer lauern. Beispiele dafür sind Vampire, Werwesen und Gestaltwandler. Solche Monster stehen symbolisch für den Einbruch des Bösen in die vertraute Ordnung. Sie gehören nicht zu den fünf Völkern von Lorakis, sie imitieren



sie bloß und versuchen Gemeinschaften von innen heraus zu zerstören. Spieler fürchten solche Monster ganz besonders, denn diese Gegner sind anfangs nicht klar zu erkennen. Der Feind kann nicht mehr an der Grenze der bekannten Welt aufgehalten werden, er ist längst in diese eingefallen.

Szenarien mit solchen Schrecken kreisen zum einen darum, die Maskerade des Monsters zu durchschauen, zum anderen darum, ein Mittel zu seiner Bekämpfung zu finden. Manchmal bietet die natürliche Ordnung solchen Kreaturen Einhalt, etwa fließende Gewässer oder Türschwellen. Hin und wieder zeigt sich ihre Widernatürlichkeit auch darin, dass Naturgesetze für sie keine Gültigkeit haben, etwa indem ihnen der Schatten oder das Spiegelbild fehlt. Daran kann man sie aber oft auch erkennen. Dementsprechend liegt der Schlüssel zu ihrer Bekämpfung und Abwehr gern in rituellen Handlungen oder Symbolen, die die Ordnung der Welt verkörpern.

Monster als Joker

Manchmal geschieht es, dass Monster als Joker in der Spielhandlung zum Einsatz kommen (müssen). Ein solches Vorgehen ist dann denkbar, wenn sich Ihre Spieler in ausweglose Lagen manövriert haben. Ein Schurke hat die Gruppe in den Kerker werfen lassen, doch die Handlung soll weitergehen? Warum die Spieler nicht auf einen Rattlingtunnel stoßen lassen und ihnen so die Flucht ermöglichen? Ihre Gruppe hat unerwartet Schwierigkeiten im Kampf gegen einen Rubingorilla? Warum diesen nicht auf die Schlingen einer fleischfressenden Pflanze

treten (und diese die Arbeit tun) lassen? Achten Sie aber darauf, es hiermit nicht zu übertreiben. Viele Spieler mögen es nicht, derartige Hilfestellungen gereicht zu bekommen, sondern wollen Herausforderungen mit ihren eigenen Mitteln überwinden. Bleiben Sie in einem solchen Fall fair und achten Sie auf die Wünsche Ihrer Spieler.

Monster im städtischen Umfeld

Die Stadt gilt als Hort der Zivilisation. Aber ist sie das wirklich? Wer hier nicht auf Kreaturen verzichten möchte, braucht nicht gleich zu Vampiren und ähnlichen Ungeheuern zu greifen, auch wenn solche Gemeinwesen das natürliche Habitat dieser Kreaturen darstellen. Manchmal reicht ein genauerer Blick auf die Metropole selbst, um fündig zu werden. Im Untergrund leben für gewöhnlich Ratten (oder Rattlinge), verwilderte Straßenhunde bevölkern die Gassen und selbst die Hatz über die Dächer der Stadt kann durch angriffslustige Mottenmakis verleidet werden. Wer es expliziter liebt, führt elegant ein paar Monster auf „unver-

dächtigem“ Wege ein, etwa durch einen Zirkus, ein Bestiarium oder einen dekadenten Kuriositätsensammler. Wer es lieber etwas dramatischer mag, der kann die Abenteurer auch als Gladiatoren in der Arena antreten lassen.

Noch ein Tipp zum Abschluss: Wenn jedes Gänseblümchen Ihre Recken fressen will, jede Katze einem Hexenmeister dient und jeder Schrecken der Meere 2W6 Tentakel besitzt, verkommt das Besondere zum Banalen. Finden Sie speziell bei Eigenkreationen von Monstern eine Balance, die ihr Erscheinen aufregend und natürlich erscheinen lässt. Variieren und verstößen Sie ruhig gegen die obigen Prinzipien, jonglieren Sie mit ihnen und probieren Sie sich aus. Sie werden schon bald ein Händchen für den Umgang mit Monstern entwickeln – und vor allem diesen Umgang an die Wünsche und den Spielspaß von Ihnen und Ihrer Gruppe anpassen! Denn auch dort gibt es sehr individuelle Unterschiede. Am Ende steht dann vielleicht auch für Sie eine überraschende Erkenntnis. Denn praktisch hinter jedem Freund kann ein Mons ter stecken, aber eben hinter jedem Monster auch ein Freund.



Das Bestiarium

In diesem Bestiarium haben wir für Sie eine große Auswahl an unterschiedlichsten Kreaturen, Bestien und Ungeheuern, aber auch einfachen Wild- und Nutztiere von Lorakis zusammengetragen. Einige Monster haben wir dazu in Sammeltexten zusammengefasst, das betrifft die Drachen, Echsen, Geister, Orks, Riesen, Spinnen und Untote, in denen Sie jeweils mehrere besonders typische oder auch einfach interessante Vertreter ihrer Art beschrieben finden. Im Anschluss möchten wir Ihnen zudem einige mächtige **Legendäre Wesen** (ab S. 155) vorstellen, die auf Lorakis einzigartig und der Stoff für Mythen und Legenden sind – und so manches Abenteuer!

Für die meisten der in diesem Kapitel beschriebenen Monster sind zudem Verbreitungskarten angeführt, denen Sie das Verbreitungsgebiet entnehmen können. Bei Kreaturen, die in ganz Lorakis vorkommen, wurde aus nachvollziehbaren Gründen auf eine Verbreitungskarte verzichtet.

Eine kurze Erläuterung der Werteangaben

Fast alle Bestien und Ungeheuer in diesem Band, aber auch die Wildtiere (ab S. 133) und viele der Nutztiere (ab S. 152) sind mit eigenem Wertekasten angegeben, in denen alle für die Kreatur relevanten Werte aufgelistet sind. Wie bereits im Kapitel „*Gegner und Monster*“ aus *Splittermond: Die Regeln* wurden auch in diesem Band die *Fertigkeiten* stets mit dem final berechneten Fertigkeitswert angegeben, Attributboni oder eventuell andere Boni sind bereits mit eingerechnet.

Bei den **Fertigkeiten**, **Meisterschaften** und **Zaubern** werden wie gewohnt nur jene genannt, die für die Interaktion mit dem Wesen möglicherweise bedeutsam sind. Weitere passende Meisterschaften oder Zauber können vom Spielleiter nach eigenem Ermessen hinzugefügt werden. Bei Meisterschaften, für die eigentlich Fertigkeitspunkte benötigt würden, ist bei den Gegnern und Monstern meist eine feste Schwierigkeit angegeben.

Einige der in diesem Band aufgeführten Kreaturen besitzen in ihren Kampfwerten **Waffenmerkmale**, die nicht bereits in *Splittermond: Die Regeln* (siehe S. 186) beschrieben sind, sondern erst mit dem Ausrüstungsband **Mondstablklingen** eingeführt wurden. Diese finden Sie im Rahmen dieser Einleitung auf S. 13 noch einmal beschrieben.

Darüber hinaus besitzen Kreaturen einige zusätzliche Werteangaben, namhaft *Typus*, *Merkmale*, *Monstergrad* und *Beute*, die im Folgenden noch einmal kurz aufgelistet werden sollen (eine ausführlichere Erläuterung finden Sie in *Splittermond: Die Regeln*, ab S. 263).

Typus: Klassifikation von Kreaturen, die für bestimmte Zauber und Meisterschaften von Relevanz ist.

Merkmale: Spezielle Eigenschaften von Monstern, die positive wie negative regeltechnische Auswirkungen haben können. Im Abschnitt **Merkmale von Monstern und Gegnern** weiter unten finden Sie alle Merkmale aus *Splittermond: Die Regeln* sowie eine Reihe neuer Merkmale, die mit diesem Band eingeführt werden, erklärt.

Monstergrad: Eine grobe Klassifizierung der Gegner und Monster, an der Sie sich als Spielleiter orientieren können, um die He-

rausforderungen für ihre Spielgruppe festzulegen. Grundsätzlich gilt die Faustregel: Eine Kreatur mit Monstergrad 2 stellt eine angemessene Herausforderung für Abenteurer auf Heldengrad 2 dar, während sie für Charaktere auf Heldengrad 1 schon eine große Bedrohung sind, auf Heldengrad 3 hingegen leicht zu besiegen ist usw. Dabei ist jeweils ein Monstergradwert für einen Einzelabenteurer als auch für eine Abenteurergruppe angegeben (notiert: Wert Einzelgegner / Wert Gruppengegner). Mehr zum Monstergrad erfahren Sie in *Splittermond: Die Regeln* auf Seite 265.

Beute: Gegenstände und Körperteile, die man bei einer erlegten Kreatur erbeuten und bei einem geeigneten Händler inbare Münze umsetzen kann (Preis und benötigte Probe jeweils in Klammern angegeben). Mehr dazu erfahren Sie in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 263.

Werte von Tieren, Monstern und Humanoiden

Grundsätzlich folgen die Erschaffungsregeln für Kreaturen nicht denselben Regeln wie denen, die für die Abenteurererschaffung in *Splittermond: Die Regeln* angegeben sind. Zwar sind in den Wertekästen der Tiere und Monster in diesem Band Attributswerte angegeben, diese können jedoch mit den Werten der Abenteurer oder anderer vernunftbegabter Humanoider nicht immer direkt verglichen werden. So ist etwa ein Monster mit Verstand 1 keineswegs in der Lage, all das zu tun, was ein Mensch mit Verstand 1 tun kann – es handelt sich nur um ein leidlich intelligentes Monster. Ebenso gilt, dass andere Attribute wie etwa *Intuition* oder *Ausstrahlung* nicht direkt verglichen werden können. Die Werte sind nur zur groben Orientierung gedacht und für die Fälle, in denen Attribute für bestimmte regeltechnische Effekte direkt benötigt werden. Außerdem können sie zur groben Berechnung von Fertigkeiten, die bei den einzelnen Wesen nicht angegeben sind, herangezogen werden. Eine direkte Vergleichbarkeit mit den Attributen der Abenteurer ist in bestimmten Fällen schwierig und nicht beabsichtigt.

Etwas anders verhält es sich mit den Spielwerten von humanoiden, vernunftbegabten Wesen, wie etwa die *Vanyr des Vanforstes* (S. 124), die *Tengu Kintais* (S. 118) oder einiger zivilisierter Nagavölker (S. 71). Hier gehen diese nicht unbedingt von den gleichen Ausgangswerten wie die in der Charaktererschaffung für Splitterträger angegebenen aus, jedoch werden ihre Fertigkeiten und Meisterschaften oder Zauber äquivalent zu denen von Abenteuer gebildet und ihre Attributswerte sind mit denen der anderen humanoiden Rassen vergleichbar. Sie folgen also im Prinzip denselben Regeln wie Nichtspielercharaktere (vgl. *Splittermond: Die Regeln*, S. 263)

Mehrere Wesen derselben Art

Oft sieht sich eine Abenteurergruppe oder ein einzelner Abenteurer mehreren Wesen einer Art gegenüber. Für solche Fälle kann nicht der normale Monstergrad herangezogen werden. Eine simple Umrechnung ist in so einem Fall wiederum nicht einfach möglich. Viele eigentlich schwache Gegner können schnell den Tod eines erfahrenen Abenteurers bedeuten. Andererseits sind ein halbes Dutzend Rattlinge für einen kampfstarken Abenteurer des Heldengrades 4 keine große Bedrohung. Hierfür kann an dieser Stelle also keine konkrete Umrechnung angegeben werden. Gehen Sie davon aus, je höher der Monstergrad eines Wesens, desto stärker ist der Anstieg der Herausforderung bei mehreren Wesen derselben Art. Der Anstieg ist für Einzelgegner immer stärker als für Gruppengegner, bei denen sich die Herausforderung auf mehr Abenteurer verteilt und somit zusätzliche Angriffe, die Abwärtspirale bei Wundabzügen und Boni für Überzahl weniger ins Gewicht fallen. Einige Kreaturen sind zudem Schwarmtiere (sie besitzen dann das Merkmal *Schwarm*). In diesem Fall stellen überhaupt nur ganze Gruppen einer Art eine wahre Bedrohung für die Abenteurer dar und sind auch im Kollektiv zu bekämpfen. Orientieren Sie sich hierfür an den Regeln für Schwärme im folgenden Abschnitt, S. 12.

Merkmale von Monstern und Gegnern

Amphibisch: Das Wesen kann sowohl über als auch unter Wasser ohne Einschränkungen existieren und atmen. Sofern eine zweite Geschwindigkeit angegeben ist, gilt diese für die Schwimmgeschwindigkeit. Es enthält keinerlei Abzüge für Handlungen, die unter Wasser ausgeführt werden.

Betäubungssimmunität: Das Wesen kann nicht betäubt oder auf andere Weise bewusstlos gemacht werden. Es ist immun gegen *Betäubungsschaden* und die Zustände *Bewusstlos* und *Schlafend*.

Blutrausch (Stufe / Auslöser): Das Wesen kann in einen Berserkerrausch geraten. Sobald der in der Klammer genannte Auslöser eintritt, erhält das Wesen einen Bonus auf seine *Angriffe* und seinen Schaden in Höhe der Stufe und einen Abzug auf seine Verteidigung in Höhe der doppelten Stufe. Wesen mit dem Merkmal *Taktiker* erhalten außerdem den Zustand *Rasend*.

Dämmersicht: Die Augen des Wesens haben sich an dunkle Umgebungen angepasst. Die vorherrschenden *Lichtverhältnisse* gelten für es als um 2 Stufen verbessert, sofern nicht *Finsternis* herrscht.

Dunkelsicht: Das Wesen kann seine Umgebung auch bei völliger Dunkelheit noch wahrnehmen – sei es durch besonders gute Augen, magische Sinne oder ein perfektes Gehör. Es erleidet niemals Abzüge durch mangelnde *Lichtverhältnisse*.

Erschöpfungsresistenz: Das Wesen ist äußerst zäh und lässt sich von Erschöpfung kaum übermannen. Der Zustand *Erschöpft* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.

Falle (Art der Falle, Stufe, Wirkung): Das Wesen ist in der Lage, Fallen zu stellen. Die genauen Auswirkungen hängen von der Art der Falle ab. Prinzipiell gilt: Der Entdecken-Wert (siehe Splittermond: Die Regeln, S. 128) beträgt 15 + Stufe, löst ein Wesen die Falle aus, tritt die Wirkung ein. Beispiele:

| Falle | Wirkung |
|-------------|--|
| Fallgrube | Fallschaden je nach Höhe |
| Spinnennetz | <i>Ringend</i> (Schwierigkeit Stufe x 5), nach Befreien bleibt ein <i>leicht negativer Umstand</i> auf alle Handlungen, in die die Beweglichkeit einfließt, bis sich das Opfer gereinigt hat (Dauer: eine Verschnaufpause) |

Feenblut: Die Feenwelt stellt für das Wesen eine gewohnte Umgebung dar. Es erleidet während eines Aufenthalts dort niemals Abzüge durch die Umgebung.

Feigling: Das Wesen ist leicht zu vertreiben. Jedes Mal, wenn es eine Gesundheitsstufe verliert, muss es eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen (Schwierigkeit 15 bei der ersten Stufe, 20 bei der zweiten, 25 bei der dritten und jeder weiteren). Bei Misslingen flieht das Wesen, sofern ihm dies möglich ist.

Fielegend: Das Wesen vermag sich in die Lüfte zu erheben. Die dabei erreichte *Geschwindigkeit* steht im Werteblock hinter der am Boden erreichten *Geschwindigkeit*.

Furchterregend: Die Begegnung mit dem Wesen reicht aus, um selbst gestandene Recken zu erschüttern. Bei einer Begegnung muss eine *Entschlossenheit*-Probe gegen den in Klammern angegebenen Wert abgelegt werden. Bei Misslingen erhält der Abenteurer den Zustand *Angsterfüllt*. Der Zustand wird aufgehoben, wenn das Wesen bezwungen wurde oder die Flucht vor ihm gelungen ist.

Furchtimmunität: Das Wesen ist immun gegen die Zustände *Angsterfüllt* und *Panisch*.

Geist: Das Wesen stammt aus der Geisterwelt, gleich ob es sich um den Geist eines Verstorbenen handelt oder ein andersartiges Wesen. Es erhält niemals Abzüge innerhalb der Geisterwelt. Darüber hinaus sind Geister immun gegen *Ersticken*, *Krankheiten*, *Überanstrengung*, *Verhungern* und den Zustand *Sterbend*.

Gestaltwandler (Gestalt): Das Wesen kann 4 Punkte Fokus kanalisiieren, um eine bestimmte Gestalt anzunehmen (Werte wie bei „Verwandlung in Tiergestalt“, siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 218). Die Verwandlung ist eine *kontinuierliche Aktion* mit einer Dauer von 12 Ticks.

Gift: Das Wesen verursacht Giftschaden gemäß der in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 175 genannten Regeln. Von dem Gift einer Art von Kreatur kann jeder Abenteurer nur einmal gleichzeitig betroffen werden. Mehrere Treffer addieren sich also in Bezug auf die Giftwirkung nicht auf und verlängern auch die Wirkungsdauer nicht. Sehr wohl ist es aber möglich, etwa beim zweiten Treffer einer Kreatur vom Gift betroffen zu werden, wenn es beim ersten Treffer noch am *Körperlichen Widerstand* gescheitert ist oder in der Zwischenzeit geheilt wurde. Von den jeweiligen Giften verliehene Zustände besitzen natürlich in Bezug auf ihre Heilung die Ursache (Gift). In einigen Fällen ist hinter einem Zustand eine maximale Stufe angegeben. In so einem Fall kann das Opfer maximal diese Stufe erleiden, egal wie gut das Würfelergebnis des Giftes ausgefallen ist.

Giftimmunität: Das Wesen ist immun gegen die Auswirkungen von *Giften*.

Hitzeresistenz: Hohe Temperaturen schränken das Wesen kaum ein. Die *Hitzestufe* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.

Kälteresistenz: Das Wesen ist den Aufenthalt in frostigen Gebieten gewohnt. Die *Kältestufe* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.

Koloss: Die Kreatur verfügt über mehrere voneinander unabhängige Angriffsarten und wird nach den Regeln für Kolosse (*Splittermond: Die Regeln* S. 171) behandelt. Die Stufe des Merkmals zeigt an, wie viele Marker der Koloss auf der Tickleiste erhält. Die Angabe in Klammern gibt die genaue Art der Angriffe an. *Koloss 3 (Biss, 2 Klauen)* bedeutet also, dass der Koloss einen Marker für seinen Biss und zwei Marker für die Klauen erhält.

Konzentrationsstärke: Das Wesen besitzt eine besonders große Konzentrationsstärke. Es erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben, wenn seine Konzentration

(etwa beim Vorbereiten von Zaubern oder für den Erhalt kanalisierter Zauber) gestört wird.

Körperlos: Das Wesen verfügt über keinen festen Körper und kann sich daher auch durch enge Schlitze und kleine Spalten zwängen. Damit verbundene Widerstandsfähigkeit gegen körperliche Angriffe ist bereits in die Werte der Kreatur eingerechnet. Körperlose Wesen sind immun gegen *Fallschaden* und den Zustand *Blutend*. Sie lösen niemals *Gelegenheitsangriffe* aus.

Krankheitsträger (Infektionswurf / Krankheit): Das Wesen überträgt mit seinem Angriff Krankheiten. Die Zahl in der Klammer gibt den Infektionswurf an (also die Wahrscheinlichkeit, mit der die Krankheit übertragen wird, siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 176).

Kreatur: Dieses Merkmal zeigt ein Wesen an, das über die *Resource Kreatur* als tierischer Begleiter gewählt werden kann. Der Wert gibt dabei den nötigen Wert in der Ressource an.

Lichtempfindlich [X]: Das Wesen erleidet bei Lichtstufe 1 (Tageslicht) automatisch den Zustand *Geblendet* auf Stufe X. Diese Mali werden nicht durch *Dämmersicht* oder *Dunkelsicht* beeinflusst.

Portalöffner: Das Wesen ist in der Lage, an Orten, an denen die Grenze zwischen dem Diesseits und der Feenwelt dünn ist, ein Portal in die Feenwelt zu öffnen. Dies ist eine sofortige Aktion von 15 Ticks Dauer, die 1 Punkt Fokus erschöpft.

Resistenz gegen [Schadensart]: Bestimmte äußere Einflüsse können dem Wesen kaum etwas anhaben. Wird es von einer entsprechenden Schadensart (etwa *Feuerschaden* oder *Lichtschaden*) betroffen, gilt dieser als um so viele Punkte gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.

Schmerzimmunität: Das Wesen spürt keinen Schmerz. Es erleidet keinerlei *Wundabzüge*.

Schmerzresistenz: Schmerzen können dem Wesen wenig anhaben. *Wundabzüge* sind für ihn stets um 1 Punkt verringert.

Schwächlich: Das Wesen ist leichter zu töten. Es besitzt nur 3 statt 5 Gesundheitsstufen. Auf diesen Stufen werden die Regeln für die Stufen *Unverletzt*, *Verletzt* und *Todgeweit* angewendet.

Schwachstellenangriff: Das Wesen greift ausschließlich ungeschützte Körperstellen an. Schadensreduktion (selbst mit dem Rüstungsmerkmal *Stabil*) wird vollständig ignoriert.

Schwarm (Anzahl X / maximale Stufe Y): Das Wesen kann in (größeren) Gruppen agieren und sich koordinieren, was es wesentlich gefährlicher macht. Finden sich jeweils X Tiere zusammen, erhält der Schwarm eine „Schwarmstufe“ (bis zu einem Maximum von Y), überzählige Tiere werden ignoriert. Die Wesen kämpfen nicht mehr einzeln, sondern in ihrer Gesamtheit als Schwarm: Jede Schwarmstufe erhöht den *Angriff* um 2 Punkte, die *Verteidigung* und den *Körperlichen Widerstand* gegen positionsverändernde Angriffe um 1 Punkt. Der *Geistige Widerstand* steigt pauschal um 10 Punkte.

Jede Stufe eines Schwärms hat die dreifachen Gesamt-Lebenspunkte eines einzelnen Wesens (also Lebenspunkte mal Gesundheitsstufen). Erhält ein Schwarm so viel Schaden, sinkt die Schwarmstufe entsprechend um 1. Regelemente, die sich sonst auf die Gesundheitsstufen beziehen (z.B. *Feigling* oder *Wundabzüge*; nicht aber *Schwächlich* oder *Zerbrechlich*) werden ausgesetzt, solange die Wesen einen Schwarm bilden.

Gegen einen Schwarm wird Flächenschaden verdoppelt, dafür können Einzelwesen nicht gezielt angegriffen werden.

Löst sich ein Schwarm auf, werden pro Stufe X Tiere freigesetzt. Bei einer bereits verletzten Stufe werden die verbliebenen Lebenspunkte auf maximal X Einzelwesen verteilt. Beim Kampf gegen einen Schwarm gelten nicht die üblichen Regeln für Überzahl-Boni.

Beispiel: 30 Ruinenratten (Schwarm (7 / 5)) findet sich zu einem Schwarm zusammen. Je 7 Tiere bilden eine Schwarmstufe, maximal sind 5 Schwarmstufen (also 35 Tiere) möglich. Der Ruinenratten-Schwarm hat also die Stufe 4. Dadurch steigen der Angriff um 8 Punkte auf 14, die Verteidigung und der Körperliche Widerstand um 4 Punkte auf 24 und 18. Jede Schwarmstufe hat 27 „Lebenspunkte“. Wird so viel Schaden angerichtet, sinkt die Schwarmstufe (und damit auch Angriff, VTD und KW) entsprechend.

Schwarmpräsenz (benötigte Schwarmstufe / Fähigkeit): Einige Wesen verfügen über besondere Fähigkeiten, wenn sie im Schwarm agieren. Mottenmakis (*Schwarmpräsenz (3 / Echter Schaden)*) richten beispielsweise echten Schaden an, sobald sie Schwarmstufe 3 erreichen.

Optional: Kolossteile mit eigenen Lebenspunkten

Einige lorakische Bestien sind so gewaltig, dass sie durch das Merkmal Koloss verschiedene Teile ihres Körpers gleichzeitig einsetzen können. Bei diesen Wesen ist es möglich, diese Kolossteile über eigene Angriffe hinaus als eigenständige Kampfteilnehmer – mit eigenen Werten (z.B. LP, VTD, KW, SR) – darzustellen, um beispielsweise das Abschlagen einzelner Tentakel bei einem Farnschlinger oder gezielte Angriffe auf die schwächer gepanzerten Flügel eines Vulkandrachen zu ermöglichen. Wenn Sie mit solchen Kolossteilen spielen wollen, sollten Sie Folgendes beachten: Die einzelnen Kolossteile sollten eigene Lebenspunkte haben, wobei sich hier das Merkmal *Zerbrechlich* (bei zähen Teilen *Schwächlich*) und LP des Kolosselfes selbst für jeden Körperteil anbieten. Für die übrigen Werte können Sie sich ebenfalls an den Werten der Kreatur orientieren, wobei Sie VTD, KWD oder SR um bis zu 6 Punkte erhöhen oder senken können.

Die Teile können unabhängig vom Rest der Kreatur angegriffen werden. Stirbt das Wesen selbst, sind auch die restlichen Teile kampfunfähig; wird hingegen ein separa-

ter Teil des Kolosselfes besiegt, können alle anderen Teile der Kreatur weiter am Kampf teilnehmen. Allerdings erhalten die Gegner des Hauptmarkers einen Taktischen Vorteil für jedes besiegte Kolossteil. Zwar sind diese Kreaturen so insgesamt etwas zäher, allerdings sind die Abenteurer auch in der Lage, gezielt ihre stärksten Waffen auszuschalten oder einzelne Schwachstellen anzugreifen.

Beispiele: Für eine Variante des Baumskorpions (S. 15) können Sie den schwer gepanzerten, aber giftigen Schwanz als eigenes Kolossteil mit 15 LP, *Zerbrechlich* und einer SR von 6 darstellen.

Wenn Ihre Abenteurer beim Kampf gegen eine Himmelsquelle (S. 57) versuchen, gezielt deren Fangarme anzugreifen, vermutlich weil ein Gefährte gerade davon gepackt wurde und gen Himmel verschleppt wird, können Sie diese mit 20 LP, *Zerbrechlich* und einer VTD von 28 abbilden. Bedenken Sie dabei aber, dass eine Himmelsquelle mehr Arme hat, als Sie gleichzeitig einsetzen kann.

Taktiker: Das Wesen ist in der Lage, Risiko- und Sicherheitswürfe einzusetzen.

Taucher: Das Wesen kann längere Zeit unter Wasser bleiben, benötigt aber Luft zum Atmen (die genaue Länge kann zwischen wenigen Minuten und mehrere Stunden betragen; die letztendliche Entscheidung hierzu liegt beim Spielleiter). Die zweite Geschwindigkeitsangabe bezieht sich auf die Schwimmgeschwindigkeit. Wesen mit diesem Merkmal erhalten keinerlei Abzüge für Handlungen, die unter Wasser ausgeführt werden.

Teleport (X): Das Wesen kann als *sofortige Aktion* 1 Punkt Fokus erschöpfen, um sich ohne Zeitverlust bis zu X Meter fortzubewegen.

Unbeherrschbar: Es ist außerordentlich schwierig, das Wesen unter Kontrolle zu zwingen. Der *Geistige Widerstand* des Wesens gegen Zauber des Typus *Kontrolle* ist um den fünffachen (Einzel-)Monstergrad erhöht (+30 bei Monstergrad 4+).

Unsichtbar: Das Wesen ist unsichtbar und kann auf natürliche Weise nicht gesehen werden. Dies wirkt wie der Zauber *Unsichtbarkeit* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 249). Viele dieser Wesen können 1 Fokuspunkt kanalisieren, um eine sichtbare Gestalt zu manifestieren.

Unterwasserwesen: Das Wesen kann unter Wasser atmen, stirbt aber, wenn es länger als 30 Minuten außerhalb dieses Elements verbringt. Es erhält keinerlei Abzüge für Handlungen, die unter Wasser ausgeführt werden.

Untot: Gestorben und wieder in die Welt zurückgerufen fristet das Wesen ein Dasein als Untoter. Untote sind immun gegen *Ersticken*, *Krankheiten*, *Überanstrengung* und *Verhungern* und gegen die Zustände *Blutend*, *Panisch* und *Sterbend*.

Verbündete rufen (Dauer X / Anzahl Y): Das Wesen ist in der Lage, auf magische oder natürliche Weise Verbündete herbeizurufen. Dies erfordert eine *kontinuierliche Aktion* mit einer Dauer von 7 Ticks. Daraufhin kommen nach X Ticks Y Wesen der gleichen Art hinzu (oder sofern beim Merkmal angegeben: einer anderen Art).

Verwundbarkeit gegen [Schadensart]: Das Wesen ist einem bestimmten äußeren Einfluss gegenüber besonders empfindlich. Erhält es Schadenspunkte dieser bestimmten Art (etwa durch *Feuerschaden* oder *Lichtschaden*), werden sie verdoppelt. Diese Verdopplung geschieht vor Abzug der *Schadensreduktion*.

Zerbrechlich: Das Wesen ist sehr leicht zu töten. Es besitzt nur eine einzige Gesundheitsstufe. Auf dieser Gesundheitsstufe gelten die Regeln für die Stufe *Unverletzt*.

Neue Merkmale für Waffen und Rüstungen

Im Band *Mondstahlklingen – Ausrüstung & Handwerk in Lorakis* wurden einige neue Merkmale für Waffen und Rüstungen aufgeführt. Einige dieser Merkmale werden auch bei den Kreaturen in diesem Band verwendet, weshalb sie hier noch einmal aufgeführt werden.

Ablenkend [Stufe]: Die Waffe ist biegsam und daher schwer vorhersehbar, oder sie ist mit Tüchern, Bändern und ähnlichem versehen, die den Gegner verwirren sollen. Die Grundschwierigkeit einer *Aktiven Abwehr* gegen diese Waffe erhöht sich um 5 pro Stufe des Merkmals.

Exakt [Stufe]: Bei einem Schadenswurf mit dieser Waffe werden so viele Würfel zusätzlich geworfen, wie die Stufe des Merkmals beträgt. Die zusätzlichen Würfel sind die gleiche Würfelart (W6 oder W10), die beim Schadenswurf der Waffe verwendet wird. Die höchsten Ergebnisse zählen für den Schadenswurf, wobei nur so viele Würfel gewertet werden, wie beim Schaden der Waffe angegeben sind.

Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einem Wakizashi (Schaden 1W6+1, Exakt 1) an. Beim Schaden würfelt er 2W6 anstatt

1W6 (ein zusätzlicher W6 wegen des Merkmals Exakt 1). Er würfelt eine 2 und eine 5. Der höhere Würfel zählt für den Schaden, sodass der Angriff 6 Punkte Schaden anrichtet.

Kritisch [Stufe]: Der Schaden eines Angriffs einer Waffe mit diesem Merkmal erhöht sich für jeden Schadenswürfel, der die maximale Augenzahl würfelt, um die Stufe des Merkmals.

Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einer Zweihandkeule (Schaden 2W10+4, Merkmal Kritisch 3) an. Er würfelt beim Schaden 10 und 5. Da ein Würfel das höchste Ergebnis zeigt, erhöht sich der Schaden dank des Merkmals um 3 – insgesamt richtet der Hieb also satte 22 Punkte Schaden an. Hätte er mit beiden Würfeln eine 10 gewürfelt, wäre das Merkmal sogar zweimal zum Tragen gekommen, für einen Maximalschaden von 30 Punkten.

Stabil: Eine Rüstung mit diesem Merkmal ist besonders widerstandsfähig gearbeitet. Die *Durchdringung* eines Angriffs (gleich ob von der Waffe, von Meisterschaften oder aus anderen Quellen) wird vollständig ignoriert. Dafür ist die Rüstung weniger flexibel: Die *Behinderung* ist um 1 Punkt erhöht.

Ankuumakrabbe

Die Ankuumakrabbe mit ihrem orangeroten, meist mit Seepocken und anderen Parasiten übersäten Panzer, kann ausgewachsen die Größe eines kleinen Hauses erreichen. Ihre Scheren können mühelos einen Mann in zwei Teile trennen und anhand von Erzählungen, die seit Generationen in einigen Küstendorfern überliefert werden, geht man davon aus, dass diese Tiere ein sehr hohes Alter erreichen. Bekannt ist die Geschichte von *Taho Mahe Ha*, dem ‚Siebenbeinigen‘, der gut 500 Jahre das Dorf *Tanluha* auf den Smaragdinseln heimgesucht hat, bis er von einer mutigen Gruppe Monsterjäger aus Siprangu zur Strecke gebracht wurde.

Als Gegner stellt die Ankuuma eine beachtliche Gefahr da. Ihr Panzer, den sie magisch verstärkt, ist kaum zu durchdringen, und ihre Scheren fordern von ihren Gegnern einen hohen Tribut. Hinzu kommt die Fähigkeit, einen ätzenden Strahl heraufzuz



beschwören, den sie sehr zielgenau auf ihre Beute richten kann. Um sich vor den Übergriffen dieser Monster zu schützen, haben viele Küstenbewohner Feuerkreise um ihre Dörfer errichtet, die sie bei Gefahr anzünden. Man sagt, dass nur die größten und hungrigsten Exemplare mutig genug sind, diesen schützenden Ring zu durchbrechen. Ab und an wird die Krabbe aber auch zum Gejagten, denn aus ihrem Panzer fertigt man sehr gute Schilde und Rüstungen und auch ihre Organe und Säfte sind bei Alchemisten ein begehrtes Gut.

Lebensweise

Ankuumakräbber sind Einzelgänger, die ein riesiges Revier für sich beanspruchen und dieses aggressiv gegen Artgenossen verteidigen. Sie durchwandern ihr Jagdgebiet nach einem bestimmten Muster, immer auf der Suche nach Nahrung. Dabei sind sie nicht wählerisch, was sie fressen. Ein gestrandeter Wal oder eine selbst gefangene Schildkröte stehen genauso auf ihrem Speiseplan wie die Bewohner eines Fischerdorfes oder die Insassen eines kleinen Bootes, das in Küstennähe ankert.

Das Verbreitungsgebiet der Ankuumakrabbe sind die Küsten Arakeas, der Smaragdküste, Kintais und Sadus. Es gibt aber in letzter Zeit auch Berichte, dass man sie an den südlichen Stränden Pash Anars und der Surmakar gesichtet habe. Sie bevorzugt warme Gewässer, wobei es eine etwas kleinere Art dieser Bestien in arktischen Gebieten geben soll.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 2 | 1 | 12 | 3 | 11 | 1 | 3 | 9 | 5 / 7 | 24 | 37 | 40 | 10 | 45 | 30 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|--|
| Biss | 30 | 3W6+5 | 10 | 9-1W6 | – |
| Zange | 25 | 2W10+4 | 14 | 9-1W6 | Lange Waffe, Scharf 2, Umklammern, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|---------|
| Typus: | Monster, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 15, Athletik 25, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 6, Schwimmen 30, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 26, Schutzmagie 18, Wassermagie 20 | | | | |
| Zauber: | Schutz IV: Stahlhaut; Wasser IV: Säurestrahl | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Umklammern; II: Rundumschlag) | | | | |
| Merkmale: | Amphibisch, Dunkelsicht, Furchterregend (20), Koloss 3 (Biss, 2 Zangen), Schmerzimmunität | | | | |
| Beute: | Panzer (30 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 35), alchemistische Zutaten aus Organen und Körpersäften (25 Lunare; <i>Alchemie</i> gg. 30) | | | | |
| Kampfweise: | Die Ankuuma attackiert Eindringlinge in ihr Revier äußerst aggressiv und nimmt dabei dank ihres magischen Panzers auch wenig Rücksicht auf Verluste. Sie kann ihren Feinden sowohl mit ihren mächtigen scharfen Scheren zusetzen, als auch erstaunlich zielsicher mit ihrem Säurestrahl einzelne Gegner angreifen. | | | | |

Baumskorpion

In den Tiefen des Jaguardschungels und gelegentlich auch an seinen Rändern lebt mit dem Baumskorpion eine Skorpionart, die zu den größten auf Lorakis gezählt werden muss. Der übermannsgroße Skorpion erreicht eine Höhe am Stachel von durchschnittlich bis zu zwei Metern, wobei besonders große Exemplare diese auch noch überragen können. Die Weibchen sind dabei tendenziell größer als ihre männlichen Artgenossen.

Wie andere Skorpionarten auch bewegt sich der Baumskorpion auf drei Beinpaaren entlang seines Leibes fort. Am vorderen Ende des Körpers hat er sieben Augen und ein Maul, das mit starken Kieferklauen versehen ist, die große Fleischfetzen aus der Nahrung reißen und kleine Knochen brechen können. Hauptwaffe und gleichsam wichtigstes Werkzeug sind seine den Beinen vorgelagerten Scheren. Sie können auch dicke Knochen und Äste zermalmen, wenn es nötig ist. An der Spitze des Schwanzes führt der Baumskorpion zur Verteidigung einen Stachel, den er über den Kopf nach vorne schnellen lassen kann. Das bei Alchemisten stark nachgefragte Gift wirkt je nach Größe des Opfers schnell und lähmt es. Der Tod ist qualvoll: Nach der zunehmenden Lähmung der Gliedmaßen setzen schließlich auch Atmung und Herz aus.

Seiner harten Panzerung verdankt der Baumskorpion seinen Namen. Wie die Rinde eines Baums ist sie borkig und lässt sich auch in der Farbe nur schwer von der Rinde mancher einiger Urwaldriesen unterscheiden. In den Vertiefungen seiner Panzerung sammeln sich Schlamm und Erde an, was dazu führt, dass auf dem Skorpion Moose, kleine Farne und gelegentlich sogar Orchideen wachsen können. Neben Pflanzen bietet der Panzer auch verschiedenen Insekten, wie Raupen und Käfern, eine Heimstatt. Dies wiederum zieht Vögel an, die sich von diesen Insekten ernähren und den Panzer des Skorpions von diesen ungebetenen Gästen reinigen.

Lebensweise

Baumskorpione sind Einzelgänger und tun sich nur zur Paarungszeit oder hin und wieder bei der Jagd zusammen. Sie leben überwiegend auf dem Boden, können jedoch mit Hilfe von Widerhaken an den acht Beinen auch massive Urwaldriesen hinaufklettern.

As stellt zwar die übliche Nahrungsquelle des Baumskorpions dar, weshalb die Tiere tendenziell eher friedliche Zeitgenossen sind. Wenn jedoch über einen längeren Zeitraum kein Aas zu finden ist, so wird der Skorpion zum Jäger. Dabei verharrt er völlig regungslos und greift seine Gegner aus dem Hinterhalt an, wobei er sich seinen hölzernen anmutenden Panzer mit Pflanzenbewuchs und die manchmal bei ihm anzutreffenden Vögeln zu Nutze macht. Alles zusammen ergibt eine hervorragende Tarnung und lässt ihn, in ohnehin unübersichtlichem Terrain, fast unsichtbar werden. Im Normalfall greift der Skorpion dann mit seinem Schwanz an und lähmt das Opfer, ehe er es mit seinen Scheren tötet und anschließend in Ruhe verspeist.

Der Baumskorpion scheint ausschließlich im Jaguardschungel und in den südlichen Ausläufern der Wälder der Dämmeralben im Süden von Lorakis vorzukommen. Vereinzelt Exemplare aber sind auch schon weiter nördlich angetroffen worden. Während der Baumskorpion in den Randgebieten und den gebirgsnahen Zonen des Dschungels eher selten zu finden ist, steigt die Wahrscheinlichkeit für eine Begegnung mit zunehmender Tiefe und Dichte des Urwalds immer weiter an.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|-------------------------|-----|---|----------------|-----|------------|------------------------|-----|---|-----|-------|----|-----|----|----|----|--|--|
| 1 | 2 | 2 | 8 | 2 | 7 | 1 | 2 | 7 | 8 | 15 | 18 | 27 | 4 | 29 | 22 | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | |
| Scheren | | 19 | 1W10+3 | | 8 | 8-1W6 | | Scharf 2, Umklammern | | | | | | | | | |
| Schwanz | | 22 | 2W10+2 | | 15 | 8-1W6 | | Ablenkend 1, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig | | | | | | | | | |
| Typus: | | Monster, Spinnentier, Tier | | | | Übliche Anzahl: | | Monstergrad: | | 4 / 2 | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | | Akrobistik 8, Athletik 16, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 14, Naturmagie 14 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | | Natur I: Rindenhaut; III: Chamäleon | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | | Handgemenge (I: Umklammern); Athletik (I: Kletteraffe); Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | | Dämmersicht, Gift (Blut 3 / Erschöpft, Sterbend 2 / 1 Tag; nur Schwanz) Hitzeresistenz 1, Koloss 3 (Schwanz, 2 Scheren), Schmerzimmunität | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | | Panzer (10 Lunare; Jagdkunst gg. 30), Gift (20 Lunare; Alchemie gg. 25) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | | Der Baumskorpion verlässt sich im Kampf in erster Linie auf seinen mächtigen Stachel, mit dem er seine Beute ausschaltet, bevor diese sich überhaupt nennenswert zur Wehr setzen kann. Er greift deshalb auch bevorzugt aus dem Hinterhalt an und nutzt das Überraschungsmoment zu seinem Vorteil. Wird der Skorpion angegriffen, kann er aber auch seine Scheren als effektive Waffen einsetzen. | | | | | | | | | | | | | | | |

Blutrichter

In ganz Pash Anar sind die Blutrichter gefürchtet: Abscheuliche und bösartige Wesen aus der Anderswelt, deren einziges Ziel es ist, Sterbliche ins Unglück zu führen sowie körperliches und seelisches Leid zu verursachen. Ihr Heim ist ein düsterer, blutiger und von Schmerz erfüllter Ort, der nur durch wenige Übergänge im Osten Badashans erreicht werden kann – denn selbst andere Feenwesen fürchten und hassen die Blutrichter und versuchen ihren Einfluss zu beschränken, wo dies nur geht.

Dabei können sie verschiedene Formen annehmen und sogar kurzzeitig in menschlicher Gestalt auftreten, bevorzugen aber Erscheinungen, mit denen sie Furcht in die Herzen ihrer Opfer senden können. Ihre wahre Form zeigt grob humanoide Gestalten mit scharfen Zähnen und hasserfülltem, verschlagenem Blick. Zwar können sie im Kampf furchteinflößende Feinde sein, doch versuchen sie offenen Konfrontationen meist aus dem Weg zu gehen: Täuschung, Lüge und Hinterlist sind ihre Mittel der Wahl. In ihrer

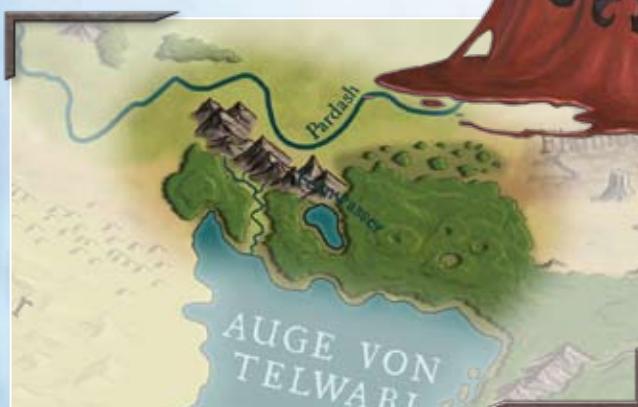
Tücke versuchen sie dabei ihren Opfern das Gefühl zu geben, diese hätten selbst das Unglück über sich und ihre Lieben gebracht und würden nun lediglich ihre gerechte Strafe erhalten – daher auch der Name der Kreaturen.

Lebensweise

Zwar verachten Blutrichter jedes andere Wesen, doch ihr besonderer Hass gilt zwei Gruppen: Den Fleckengnomen Pash Anars und den elementaren Feenwesen Farukans. Die Gnome glauben sogar, dass sie einst erst auf der Flucht vor den Blutrichtern in die Schattenwand gelangt seien, wo ihre Feinde ihnen aufgrund uralter Bannformeln nicht folgen konnten. Ob dies der Wahrheit entspricht, ist heute nicht mehr bekannt, doch haben Blutrichter augenscheinlich besondere Freude, Fleckengnome bis in den Tod zu foltern.

Mit den Djinnen und anderen elementaren Feen liegen sie hingegen in einem ewigen Krieg, den sie seit Urzeiten sowohl im Diesseits als auch in der Anderswelt austragen. Doch hindert sie schon seit langer Zeit ein Bannfluch daran, das Reich Farukan außerhalb bestimmter Mondkonstellationen zu betreten – Grund genug für die Blutrichter, immer wieder sterbliche Hässcher auszu-

senden, um ein Mittel gegen diesen Fluch zu finden. Bis dies gelungen ist, führen sie in den Feenwelten ihren blutigen Krieg gegen die Djinne und deren Gefolgsleute, in dem auch Sterbliche immer wieder zwischen die Fronten geraten. Die größten Verbündeten der Djinne sind die Baumwandler und Dryaden des westlichen Badashans, die schon mehr als einmal einsamen Wanderern zur Hilfe gekommen sind, die von Blutrichtern ins Verderben geführt werden sollten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 7 | 5 | 5 | 12 | 9 | 38 | 28 | 3 | 36 | 42 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|---------------------------|
| Körper | 18 | 1W6+3 | 7 | 6-1W6 | Durchdringung 2, Scharf 2 |
| Säbel | 20 | 1W6+4 | 8 | 6-1W6 | Scharf 2 |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Blutwesen, Feenwesen | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 21, Heimlichkeit 19, Redegewandtheit 23, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 17, Kampfmagie 18, Todesmagie 23 | | | | |
| Zauber: | Kampf I: Magischer Schlag; III: Schadenswelle, Schattenpfeil; Tod I: Schwächeanfall; II: Fluch der Schmerzen; III: Lebensraub; IV: Todesfluch | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (II: Kraftakt), Heimlichkeit (II: Hinterhalt; III: Überraschungsangriff III), Kampfmagie (II: Herz des Zerstörers, Veteran des Kampfgetümmels) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungsmündigkeit, Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 3, Feenblut, Furchterregend (30), Giftimmunität, Konzentrationsstärke, Portalöffner, Schmerzimmunität, Taktiker | | | | |
| Beute: | Säbel (7 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Blutrichter versuchen direkte Konfrontationen, gerade gegen größere Gruppen, zu vermeiden. Sollte es dennoch nötig sein, versuchen sie zunächst eine für sie günstige Ausgangslage herbeizuführen und sofern möglich einzelne Personen von ihren Gruppen zu trennen. | | | | |

Böstümber

Manchmal, wenn ein Sturm über Dragorea hinweg braust, findet sich am nächsten Morgen ein ganzes Waldgebiet nahezu ohne Bäume. Lediglich ein Haufen Rinde, Äste und Zweige bleibt dem Wind als Spielzeug. Auch Holzfäller finden gelegentlich Bereiche, in denen schon der erste hohl klingende Schlag ihrer Axt sie wissen lässt, dass sie möglicherweise auf mehrere Pfeilschussweiten in jede Richtung keine verwertbaren Stämme finden werden.

Außerlich wirken diese Bäume oft noch eine ganze Weile gesund und stabil, doch im Innern sind sie ausgehöhlt und leer, ihr Holz verschwunden in den Tiefen der Erde. Die dahintersteckenden Holzdiebe werden Böstümber genannt, doch nur wenige Bewohner Dragoreas haben sie je zu Gesicht bekommen. Gerade einmal bis zur Höhe eines menschlichen Knie reichen die kleinen Gestalten. Sie sind von kompaktem Wuchs und mit kräftigen Armen und Händen ausgestattet. Selten einmal verlassen sie ihre unterirdischen Behausungen, denn in der Oberwelt finden sich die nahezu blinden Geschöpfe nur schwer zurecht.

Lebensweise

Als gesichert kann gelten, dass sie in Großfamilien oder kleinen Sippenverbänden in dichten Wäldern Zentral- und Norddragoreas leben, und sich von anderen Völkern weitgehend fernhalten. An der Oberfläche sieht man sie meistens in alten Dachs- oder ähnlichen Tierbauten verschwinden. Ob sie jedoch darin nur zeitweilig Schutz suchen, diese tatsächlich zu Wohnhöhlen ausgebaut haben oder sie gar nur als Zugang zu anderweitigen Behausungen verwenden, ist unklar. Auch wofür sie das Holz benötigen, kann nur vermutet werden. Möglicherweise nutzen sie es für Bautätigkeiten, denn Böstümber sind zu Sprache und komplexem Handwerk fähig – jedenfalls tragen sie Kleidung und verwenden Werkzeuge. Dagegen spricht jedoch die schiere Menge des entwendeten Holzes. Andere Theorien gehen von einem erhöhten, magisch bedingten Nahrungsbedarf der kleinen Holzräuber aus. Möglicherweise deutet es auch auf eine noch bestehende Verbindung zu den Feenreichen hin. Ihre Abstammung dorther ist



jedenfalls wahrscheinlich, auch wenn sie im wahrsten Sinne des Wortes recht fest im Diesseits verwurzelt scheinen. Trotzdem hört

man immer wieder, dass in mutmaßlichen Böstümber-Bauten Jagdhunde oder Gegenstände für immer verschwinden, als würden diese kleinen Höhlen Zugänge zu einer der Feenwelten besitzen.

Die Böstümber selbst haben sich hierzu vermutlich niemals geäußert, gibt es doch höchstens eine Handvoll Berichte von Begegnungen und noch weniger von tatsächlichen Gesprächen. Diese erfolgen zudem immer nur in radebrechendem Basargnomisch, sodass nur gemutmaßt werden kann, ob Böstümber vielleicht sogar über eine eigene Sprache verfügen. Viele der Begegnungen liefen aber ohne wirkliche Verständigung beider Parteien ab: In den wenigen Fällen, in denen Böstümber gefangen wurden, kam es immer zu einer Konfrontation mit der gesamten Sippe.

Abenteueridee: Holzdiebe im Varnforst

In einem Hain der Vanyr (siehe Seite 124) hat sich eine zu gewanderte Sippe Böstümber eingenistet. Die Vanyr wollen aus nur ihnen bekannten Gründen nicht gegen die kleinen Wesen vorgehen. So schließen sie einen Pakt mit den Abenteuerern, die die Holzdiebe vertreiben sollen – allerdings ohne Gewalt und ohne den Wald noch mehr zu schädigen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 5 | 4 | 12 | 21 | 0 | 17 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|--------------------|
| Körper | 10 | 1W6-1 | 6 | 7-1W6 | Stumpf, Umklammern |

- Typus:** Humanoider, Naturwesen
Fertigkeiten: Akrobistik 7, Athletik 8, Diplomatie 9, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 12, Redegewandtheit 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 8, Naturmagie 11
Zauber: Natur 0: Freund der Tiere; I: Rinden Haut; II: Spurlos in der Wildnis
Meisterschaften: –
Merkmale: Feigling, Schwächlich
Beute: einfache Holzbearbeitungswerkzeuge (5 Lunare)
Kampfweise: Böstümber werden einen Kampf wenn nur irgendwie möglich stets vermeiden und sich schnellstmöglich in den Schutz einer ihrer unterirdischen Bauten flüchten. Sollten sie doch einmal in Bedrängnis geraten, versuchen sie sich mit Händen und Füßen (und ihrem starken Gebiss!) zur Wehr zu setzen.

Braunling

Der Immersommerwald scheint den Geist derjenigen, die ihn bereisen, mitunter zu verwirren. Ständig verschwinden Dinge und tauchen andernorts wieder auf. Ein Wimpernschlag, ein flüchtiger Gedanke – und schon ist selbst der Löffel mit dampfender Suppe, den man gerade zum Mund führen wollte, verschwunden und taucht erst am nächsten Morgen unter dem Sattel des eigenen Reittieres wieder auf. Das weiche Laub, für die bequeme Lagerstätte aufgeschüttet, enthält mit einem Mal Dornenzweige, sobald man sich daraufbettet. Den zurückgelegten Weg zu markieren scheint gelegentlich fast unmöglich, denn die Zeichen, selbst Fußspuren, verschwinden an manchen Tagen nahezu so schnell wieder, wie man sie hinterlassen hat.

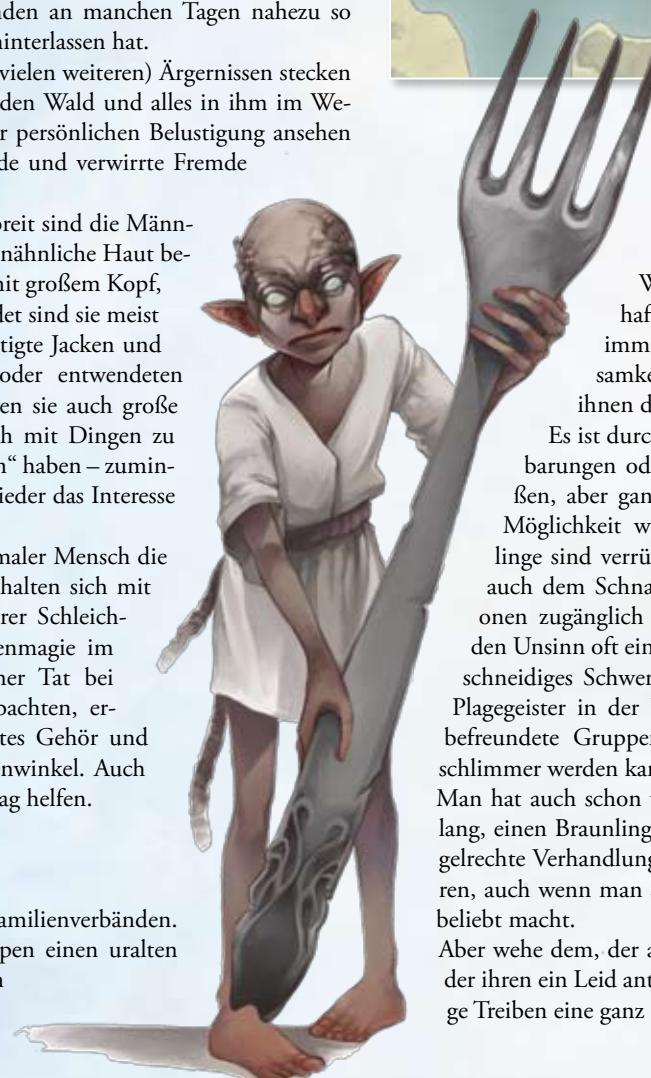
Hinter all diesen (und noch vielen weiteren) Ärgernissen stecken Braunlinge, Feenwesen, die den Wald und alles in ihm im Wesentlichen als Mittel zu ihrer persönlichen Belustigung ansehen – insbesondere nichtsahnende und verwirrte Fremde auf der Durchreise.

Nicht größer als eine Handbreit sind die Männlein und Weiblein, die borkenähnliche Haut bedeckt einen schmalen Leib mit großem Kopf, Händen und Füßen. Gekleidet sind sie meist in winzige, wohl selbst gefertigte Jacken und Hosen aus Pflanzenteilen oder entwendeten Stoffstückchen, doch scheinen sie auch große Freude daran zu finden, sich mit Dingen zu schmücken, die sie „gefunden“ haben – zumindest eine Zeit lang, bis sie wieder das Interesse daran verlieren.

Zu sehen bekommt ein normaler Mensch die Braunlinge selten, denn sie halten sich mit Hilfe ihrer Schnelligkeit, ihrer Schleichkünste und ebenso mit Feenmagie im Verborgenen. Sie auf frischer Tat bei ihrem Schabernack zu beobachten, erfordert viel Geduld, ein gutes Gehör und rasche Blicke aus dem Augenwinkel. Auch eine gehörige Portion List mag helfen.

Lebensweise

Die Winzlinge leben in Familienverbänden. Meist bewohnen solche Sippen einen uralten Baum mit kleinen Höhlen darin oder aber kleine



Löcher im Erdboden eines Wurzelwerks. Allgemein sind Braunlinge sehr baumverbunden – was sie mitunter zu großen Feinden der Böstimber macht (siehe Seite 17).

Wie viele Feenwesen sind sie sprunghaft und neugierig, weshalb wohl Fremde immer ein bevorzugtes Ziel ihrer Aufmerksamkeit sind. Für langfristige Pläne fehlen ihnen die Geduld und das Interesse.

Es ist durchaus möglich, mit einer Sippe Vereinbarungen oder einen „Waffenstillstand“ zu schließen, aber ganz leicht ist das nicht. Die einfachste Möglichkeit wäre eine simple Bestechung: Braunlinge sind verrückt nach Milch, einige Familien sind auch dem Schnaps nicht abgeneigt. In kleinen Portionen zugänglich abgestellt, vermögen diese Getränke den Unsinn oft einzuzgrenzen. Allerdings ist das ein zweischneidiges Schwert, denn dadurch bleiben die kleinen Plagegeister in der Nähe, rufen gelegentlich sogar noch befreundete Gruppen hinzu, sodass letztlich alles noch schlimmer werden kann.

Man hat auch schon von Vorfällen gehört, in denen es gelang, einen Braunling in eine Falle zu locken und dann regelrechte Verhandlungen mit ihm und seiner Sippe zu führen, auch wenn man sich damit bei ihnen nicht unbedingt beliebt macht.

Aber wehe dem, der absichtlich oder unbeabsichtigt einem der ihren ein Leid antut. Dann gewinnt das sonst eher lästige Treiben eine ganz neue, boshafte Qualität.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 4 / 12 | 2 | 18 | 21 | 0 | 13 | 21 |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|------|---------------------|--------|
| Typus: | Feenwesen, Magisches Wesen III, Naturwesen | Übliche Anzahl: | 1W10 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 6, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 3, Naturmagie 14 | | | | |
| Zauber: | Natur I: Rindenhaut, Wachstum; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis; III: Chamäleon, Insektenchwarm | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter, Unauffällig) | | | | |
| Merkmale: | Feenblut, Schwächlich | | | | |
| Beute: | verschiedener Tand (50 T) | | | | |
| Kampfweise: | Braunlinge mögen zwar frech sein, setzen aber für gewöhnlich keine körperliche Gewalt ein und nehmen lieber geschwind Reißaus, als ihr Leben aufs Spiel zu setzen. Sollten sie oder einer ihrer Gefährten einmal in Bedrängnis geraten, werden sie eher versuchen, großen Radau anzustellen, um ihren Gegner abzulenken. | | | | |

Cewri

Bei den Cewri (Pl. Cewri, ausgesprochen Quwri) handelt es sich um riesige Gestalten mit einer Größe von rund fünf Metern. Sie sehen den Menschen ähnlich, auch wenn sie als nicht besonders schön gelten würden. Ihr Leib ist meist über und über mit zottigen Haaren bedeckt, die durchsetzt sind von kleinen Ästen, Herbstblättern, Tannenzapfen und vereinzelten Knochen.

Das Verweben des Haupthaars, bei männlichen Cewri auch des Bartes, gilt bei ihnen als besondere Kunstform. Durch die spezielle Anordnung von verfilzten Zöpfen und Dreingaben ergeben sich Hinweise auf Stand und Ansehen des Cewri und der Geschichte seiner Sippe. Über eine gesonderte Schrift verfügen sie nicht. Alte Cewri bestehen äußerlich aus nicht viel mehr als langem Haar, das bis zum Boden reicht.



Lebensweise

Sie sind begnadete Kunsthändler in der Verarbeitung von altem Holz und Haaren. Die Allesfresser haben eine besondere Vorliebe für Menschenfleisch und gehen regelmäßig auf die Jagd. Sie sind hervorragende Kletterer und besteigen die höchsten Gipfel oder lauern ihrer Beute an ungewöhnlichen Orten auf. Entscheidungen fällen sie nur sehr bedächtig. Dies wird ihnen häufig als Tumbheit ausgelegt.

Cewri sind Teil der Schönen Familie und leben in kleinen Sippschaften. Sie scheren sich nicht um die Welt des Feenvolkes. Eine Ausnahme bildet *Kroar Tylluan Wen*, der am Hofe der Stechginsterkönigin die Sommer verbringt und der Feenherrscherin als weiser Berater dient. Ihm zur Seite stehen zwei grobschlächtige, sechs Meter große Cewri-Brüder, die selten ein Wort über die Lippen bekommen.

Zwischen den Felsen des Pedrym Drycin lebt zudem eine Sippe, die vom Rest der Cewri ausgestoßen wurde. Ihre Leiber weisen keinerlei Haarwuchs auf. Ihre Haut ist hell und von Entzündungen übersät. Sie sind häufig auf der Jagd nach Menschen und ge-

hen dabei grausam und erbarmungslos vor. Warum sie nicht mehr Teil der Gemeinschaft sind und was ihnen ihren Haarwuchs nahm, ist ein wohlgehütetes Geheimnis.

Magie ist bei den Cewri sehr ausgeprägt. Sie nutzen ihr Haar, um Brücken und Leitern zu weben, unüberwindbare Barrieren zu errichten oder auf zauberhafte Weise ihre Wohnhütten wie Nester an Felswänden zu befestigen. Ebenso dienen sie manchen Wesen als zusätzliche Gliedmaßen.

Cewri haben ein natürliches Gespür dafür, wann ihre Zeit gekommen ist, diese Welt zu verlassen. Dann ziehen sie sich in die Wälder zurück und legen sich zwischen verrottende Baumstämme, um mit ihnen zu vergehen. Ihr Haar schlägt dabei auf wundersame Weise Wurzeln, sodass nach wenigen Tagen nicht mehr zu erkennen ist, wo Stamm beginnt und Haar aufhört.

Die Cewri leben ausschließlich in den Bergen Tir Durghachans. Sie siedeln meist in schwindelerregenden Höhen.

Da es sich bei den Kreaturen um Feenwesen handelt, besteht die Möglichkeit, sie in den Anderswelten anzutreffen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 3 | 3 | 9 | 4 | 8 | 2 | 5 | 9 | 12 | 20 | 28 | 28 | 2 | 32 | 26 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|---|
| Schlag | 23 | 2W6+2 | 7 | 7-1W6 | Umklemmen, Wuchtig |
| Haar | 23 | 1W10+2 | 10 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Entwaffnend 3, Lange Waffe, Umklammern |

- Typus:** Feenwesen, Riese
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 26, Felsmagie 10
Zauber: Fels 0: Stein; I: Standfest
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen; II: Entwaffnen; III: Würgegriff)
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Feenblut, Koloss 2 (Schlag, Haar), Schmerzresistenz, Taktiker
Beute: Haar (30 Lunare; Alchemie gg. 25)
Kampfweise: Wenn sich ein Cewri auf einen Kampf einlässt, versucht er meist, sein Opfer mit magisch belebten Haaren zu umklammern und auf diese Art festzuhalten, während er es mit Schlägen seiner gewaltigen Fäuste traktiert.
 Nur selten greifen Cewri auf Waffen zurück.

Chuprawaro

In den Dschungeln von Marakatam hausen viele Raubtiere, die nur sich selbst als natürliche Feinde hätten, gäbe es nicht einen geheimnisvollen Schrecken der Lüfte – den Chuprawaro! Dieser Raubvogel ist ein echter Gigant der Lüfte, die Spannweite seiner mächtigen Schwingen kann in seltenen Fällen sogar sechs Meter überschreiten. Unterhalb des massigen Körpers schnappen Beine mit Klauen, die wie gedrungene Sicheln wirken, nach der Beute. Der wuchtige Kopf des Vogels sitzt auf einem muskulösen Hals und trägt einen kräftigen Schnabel, der so scharf ist, dass er mit einem Biss Gliedmaßen abtrennen kann. Der Chuprawaro reißt am liebsten die Raubtiere des Dschungels, um seinen großen Hunger zu stillen. Jagderfolg sucht der Raubvogel vor allem dadurch zu erreichen, dass er sich trotz seiner gewaltigen Ausmaße überraschend auf seine Opfer stürzt. Dies gelingt ihm nicht nur deshalb, weil er ausschließlich nachts auf die Jagd geht, sondern auch, weil er darüber hinaus ein Meister des lautlosen Gleitflugs ist. Unterstützt wird diese Taktik durch sein Gefieder, das an der Unterseite des Körpers ausnahmslos schwarz ist und so gegen den Nachthimmel kaum wahrgenommen werden kann. Wo ihn sein getarnter Unterleib bei der nächtlichen Jagd unterstützt, da ist das Gefieder seines Rückens umso prächtiger. Es setzt sich zumeist aus zwei Leitfarben zusammen, häufiger aus blau und grün, seltener aus gelb und rot, wobei die Intensität der Farbe im Bereich des Rückens zunimmt.

Der Chuprawaro ist ein stolzer König der Lüfte und nichts ärgert ihn mehr, als wenn ihm ein Angriff misslingt. In diesem Fall bricht er sein konzentriertes Schweigen, macht seinem Zorn in lautem Gezeter und Gekreische Luft und zieht derweil weite Kreise, um erneut seine Beute zu belauern. Dies kann sich über einige Tage hinziehen, denn der Raubvogel ist nachtragend und eitel. Die Schreie eines Chuprawaros gelten in Marakatam einerseits als Zeichen dafür, dass jemand mit viel Glück dem sicheren Tod entgangen ist, zum anderen geben sie ein deutliches Signal dafür, dass ein finsterner Jäger, der nun alle Heimlichkeit aufgegeben hat, auf eine zweite Gelegenheit lauert.

Lebensweise

Chuprawaros jagen im Dschungel von Marakatam in erster Linie Raptoren, die ihre Leibspeise darstellen. Ihr überraschender Sturzflug zersprengt zuverlässig ganze Gruppen der ansonsten furchtlosen Echsen und schlägt diese in die Flucht. Da die Vögel das



Bewegungsmuster der Raubechsen im Laufe vieler Jagden verinnerlichen, haben sie bei ihrem ersten Angriff auf einen Humanoiden zunächst gewisse Umstellungsschwierigkeiten. Dieser Umstand hat schon mehr als einem das Leben gerettet.

Der Chuprawaro ist ein Einzelgänger und beansprucht ein weitläufiges Revier für sich, in dem er keine Rivalen duldet. Er errichtet seine geräumigen Nester auf den höchsten Baumkronen des Dschungels. Hier kann man in den Überresten der Jagdbeute möglicherweise das ein oder andere wertvolle Fundstück entdecken. Das Gefieder eines Chuprawaros ist zwar hübsch anzuschauen, im Grunde aber wertlos. Jagd auf diese Vögel macht in erster Linie der, der das Geschimpfe am Himmel nicht mehr erträgt, das tagelang einen weiteren, diesmal möglicherweise tödlichen Angriff ankündigt, und der einen grollenden Jäger ein für alle Mal vom Himmel holen will.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 5 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 5 | 4 / 22 | 8 | 6 | 24 | 0 | 18 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 1W10+2 | 8 | 8-1W6 | Scharf 3 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Tier, Vogel | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Fliegend | | | | |
| Beute: | Federn (1 Lunar; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Chuprawaros greifen aus dem Hinterhalt an, wobei sie ihre Beute häufig lange zuvor beobachten. Anschließend versuchen sie, sich in einem unbemerkten Moment auf sie zu stürzen, und traktieren sie mit Sturzflugangriffen, bis die Beute tot oder der Vogel schwer verwundet ist. | | | | |

Daeva

Von den vielen Dämonen, die in Pash Anar die Sterblichen quälen, sind die Daevas vielleicht nicht die tödlichsten, aber mit Sicherheit zählen sie zu den hinterhältigsten. Auf den ersten Blick scheinen die buckligen Feenwesen mit rötlicher Haut keine große Gefahr darzustellen. Zwar verraten ihre scharfen Krallen und der breite, zu einem Grinsen verzogene Mund mit spitzen Zahnen, dass sie sich körperlich zu wehren verstehen, doch liegt ihre wahre Genialität in der Fähigkeit zur Lüge und Versuchung.

Lebensweise

Es gibt verschiedene Häuser der Daevas, und alle versuchen auf ihre Art, Sterbliche durch ihre Einflüsterungen zu manipulieren.

So verführt das Haus *Izaz* zur Gier,

während Daevas des Hauses *Bashya*

zur Lüge anstacheln und das Haus *Arcka* Rachedurst in sterbliche Herzen pflanzt.

Ihre eigentliche Heimat ist das Tote Land, wo sich in unzugänglichen Felspalten, unsichtbaren Türmen und hinter fuchslochförmigen Feenwelttoren die geheimen Hauptsitze ihrer Häuser befinden. Doch wandern sie heimlich und unerkannt durch ganz Pash Anar und an der Smaragdküste entlang, um Opfer für ihr schändliches Tun zu finden. Dafür verlassen sich höhere

Daevas auf ihre Fähigkeit zum Gestaltwandel. In der Gestalt von Sterblichen bieten sie sich Karawanen als Führer oder einfachen Satrapen als bescheidene Berater an. Aber auch niedere Daevas,



denen der Gestaltwandel verwehrt ist, beherrschen die Kunst der Einschmeichelung so gut, dass Sterbliche ihnen oft wider besseres Wissen Vertrauen schenken. Ihre Opfer sind meist Arme, Einsame und Entrichtete, die sie glauben machen, sie seien ihr einziger Freund. Doch gleich, ob man sich mit einem höheren oder niederen Daeva einlässt, in allen Fällen stehen am Ende Verrat, Tod, Trauer und Verzweiflung.

Die Motive der Daevas sind dabei schwer zu durchschauen. Niemand weiß, ob sie nur ihrer bösartigen Natur wegen Zerstörung und Zwietracht säen wollen, ob Verzweiflung ihre Nahrung ist oder ob sie einer geheimen Agenda folgen, die der endgültigen Vernichtung aller Fleckengnome dient, die sie zutiefst hassen. In den Schlangenlanden ist der Ausdruck „Hassen wie der Daeva den Fleckengnom“ ein geflügeltes Wort, und tatsächlich begegnet man auf Lorakis selten so unversöhnlichem Hass wie jenem, den die Daevas dem Gnomenvolk gegenüber empfinden. Gibt ein Fleckengnom in die Fänge der Daevas, kann er keinen schnellen Tod erwarten. Pfähle mit Fleckengnomenköpfen kennzeichnen Gebiete in den Toten Landen, in denen die Daevas hausen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---------|-----|-------|----------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 9 | 7 | 34 | 22 | 0 | 20 | 21 | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 17 | 1W6+2 | 7 | 2-1W6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Feenwesen, Schattenwesen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 9, Athletik 7, Diplomatie 17, Empathie 17, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 18, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 7, Beherrschungsmagie 16, Verwandlungsmagie 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Beherrschung II: Suggestion; III: Erinnerungslücke, Halluzination; Verwandlung III: Stimme kopieren | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Diplomatie (I: Stil und Grazie; II: Etikette), Empathie (II: Gegner durchschauen II), Heimlichkeit (II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II), Redegewandtheit (II: Tarnidentität) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 1, Feenblut, Portalöffner, Resistenz gegen Schattenschaden 10, Taktiker, Verwundbarkeit gg. Lichtschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Hörner (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Daevas versuchen meist, potenzielle Opfer in Sicherheit zu wiegen, um dann in dem Moment zuzuschlagen, wenn diese am wenigsten damit rechnen. Sollte die Gegenwehr zu groß sein, ziehen sie sich rasch zurück – doch ihre Rachsucht lässt sie meist dasselbe Opfer später erneut angreifen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Drachen

Die lorakischen Drachen sind ein großes Geschlecht, weniger in schierer Anzahl als in ihrer Vielfältigkeit – es gibt unzählige verschiedene Arten. Zwar trifft man nur selten auf einen echten Drachen, doch wenn es zu solch einer Begegnung kommt, kann dies praktisch überall passieren. Kein Lebensraum scheint zu unwirtlich zu sein, um nicht einer Drachenart Lebensraum bieten zu können.

So leben verschiedene Spezies von *Eis- und Wasserdrachen* an den immerkalten Küsten des Frynjordsfjells, die gefürchteten *Sanddrachen* in der glühenden Surmakar. Die kleinen *Sperberdrachen* sind fester Bestandteil des Lebens im Chorrash und *Walldrachen* sind in fast jedem größeren Dschungel- oder Waldgebiet anzutreffen. Eine weitere große Gruppe von Drachen sind die *Geflügelten Schlangen* Takasadus. Die meisten Arten dieser östlichen Drachen sind, anders als viele westliche Drachen, sehr elegante Flieger. Während diverse westliche Drachenarten auch in Takasadu vorkommen können, findet man östliche Drachen im Westen seltsamerweise extrem selten.

Neben all diesen eher primitiven und nur selten wirklich intelligenten Arten, die allgemein als *Niedere Drachen* bezeichnet werden, gibt es die *Höheren Drachen*. Uralte, solitär lebende Wesen von enormer Macht, die sich sowohl aus ihrer gewaltigen Physis, den legendären magischen Fähigkeiten, als auch ihrer Intelligenz und Lebenserfahrung, die das für die fünf Völker übliche Maß weit übersteigen, herleitet.

Aussehen und Eigenschaften

Da es kaum Eigenschaften oder Merkmale gibt, die allen Drachen gemein sind, streiten sich die Gelehrten seit jeher, was ein Drache ist und was nicht. Zwar haben fast alle Drachen ein Schuppenkleid, vier Beine, ein Flügelpaar und verfügen über starke Fähigkeit, Magie zu nutzen – doch sind zu jedem dieser Merkmale auch Ausnahmen bekannt. So fehlt es vielen

Eisdrachen am Schuppenpanzer, Höhlendrachen haben keine Flügel und einigen

kleineren Arten der östlichen Drachen scheint es an magischen Fähigkeiten zu mangeln. All diese Arten gelten nichtsdestotrotz als Drachen.

Ähnlich schwierig ist die Einordnung der Höheren Drachen. Jedes dieser Wesen scheint in seinem Aussehen und seinen Fähigkeiten einmalig auf Lorakis zu sein und sie als Drachen zu bezeichnen hat zumindest bei einigen von ihnen ein Hauch von Untertreibung.

Es gibt nur eine Eigenschaft, zu der bisher keine Ausnahme bekannt ist: Drachen schlüpfen aus Eiern.

Einige Arten, wie die *Wyvern* in Zwingard oder die *Drachenfische* in Takasadu, haben zwar viele drachische Eigenschaften, gelten gemeinhin aber nicht als solche.

Eine Festlegung, was ein Drache ist und was nicht, erscheint ob dieser Vielfalt fast unmöglich, zumal auch immer wieder Berichte von bisher unbekannten Arten auftauchen, die, ob wahr oder nicht, doch die Diskussionen unter den Gelehrten und Drachenjägern immer wieder neu entfachen.

Herkunft

Eine weitere ungeklärte Frage ist die nach der Herkunft der Drachen. Anders als bei den Gnomen und den Orks, bei denen allgemein bekannt ist, dass sie ursprünglich aus den Feenwelten stammen, ist dies bei den Drachen nicht eindeutig geklärt. Für diese These spricht die hohe Affinität zur Magie und Einzelfälle wie die Sperberdrachen, von denen man weiß, dass sie in den Feenwelten ihre Brutplätze haben. Jedoch sind auch einige göttliche Drachen oder drachenartige Götter sowie Schöpfungsmythen mit drachischen Welterbauern überall auf Lorakis bekannt, was den feeischen Ursprung wiederum fragwürdig erscheinen lässt.



Göttliche Drachen

Unter der Vielzahl von Göttern, die auf Lorakis verehrt werden, gibt es auch einige, denen drachisches Aussehen oder drachische Eigenschaften zugeschrieben werden. Die bekanntesten unter ihnen sind:

- ⌚ **Ahas**, eine der 13 Tiergeister Zhoujiangs, die als geflügelte Schlange verehrt wird.
- ⌚ **Kaerakh**, der Gegner der Götter und Meister der Frostbestien, ein in Wintholt und im Immersommerwald gefürchteter Eisdrache, von dem unklar ist, ob er Gott, Feenwesen oder Höherer Drache oder nicht einfach nur eine Legende ist.
- ⌚ **Shura**, ein drachengestaltiger Diener von Pudjari, der badashanischen Lokalgottheit im farukanischen Pantheon.
- ⌚ **Skalangor**, der als das Reittier von Vangara gilt, der Wächterin und obersten Schutzgöttin des Wächterbundes.

Zu den bekanntesten der etwa zwei Dutzend *Höheren Drachen*, von denen man weiß, gehören folgende:

- ⌚ **Giftfang**, ein stinkendes Ungetüm, das sein Herrschaftsgebiet im Unreich mit seinem giftigen Odem erbittert gegen alle Eindringlinge verteidigt,
- ⌚ **Gungrasch**, eine uralte, undurchsichtige Bestie aus Selenia, die möglicherweise weniger Drache als vielmehr Feenwesen sein könnte,
- ⌚ **Karulfar**, der in seinem verborgenen Hort in den Schlangenlanden unermessliche Reichtümer angehäuft haben soll,
- ⌚ **Pen-Huo**, die große Schlange, die irgendwo im Aiun-Gebirge lebt und alle paar Jahrzehnte den Nordwesten Zhoujiangs mit ihrem Feueratem verwüstet,
- ⌚ **Wipfelfürst**, in den Dschungeln Badashans lebend, von dem nicht sicher ist, ob er nicht doch „nur“ ein besonders intelligenter Walddrahe ist.

Niedere Drachen

Im Folgenden sollen einige der unzähligen Arten der *Niederen Drachen* exemplarisch vorgestellt werden. In *Splittermond: Die Regeln* finden Sie zudem noch Beschreibungen für die *Sanddrachen* der Surmakar (Seite 278) sowie die *Walddrachen* (Seite 282) näher beschrieben.

Baumdrache

Von wagemutigen Reisenden, die sich in die Wandernden Wälder gewagt haben (und es zurück geschafft haben), hört man immer wieder Geschichten über Baumdrachen. Wie die meisten Bewohner dieser Wälder sind auch diese einzigerischen und unkommunikativen Wesen Fremden gegenüber bestenfalls misstrauisch, meist aber feindlich gesonnen. So werden sie zunächst versuchen, mögliche Störenfriede zu vertreiben, und wenn das nicht hilft, sie zu töten. Ihre rundlichen, etwas plump wirkenden Körper ruhen auf langen dünnen Beinen mit beweglichen krallenbewehrten Zehen.

Baumdrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 6 | 4 | 11 | 3 | 10 | 2 | 5 | 8 | 8 / 15 | 20 | 26 | 35 | 5 | 36 | 28 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|---|
| Biss | 29 | 2W10+4 | 11 | 6-1W6 | Durchdringung 1, Kritisch 2, Scharf 3, Wuchtig |
| Klauen | 28 | 1W10+4 | 8 | 6-1W6 | Durchdringung 1, Kritisch 3, Scharf 3, Umklammern |
| Schwanz | 25 | 3W6+3 | 13 | 6-1W6 | Ablenkend 1, Kritisch 2, Lange Waffe, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|--------|
| Typus: | Monster, Niederer Drache | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 26, Athletik 23, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 20, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 26, Bewegungsmagie 21, Naturmagie 18 | | | | |
| Zauber: | Bewegung 0: Stoß; I: Beschleunigen, Sprung; II: Schwere Arme; III: Spurlos in der Wildnis; Natur I: Rinden Haut; II: Ranken; III: Chamäleon | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern, Umreissen [Schwierigkeit 22], Vorstürmen; II: Schmerzhafter Hieb (Klauen), Rundumschlag (Klauen, Schwanz), Kraftvoller Rundumschlag (Schwanz)), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Furchterregend (20), Giftimmunität, Koloss 3 (Biss, Klauen, Schwanz), Resistenz gegen Naturschaden 5, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Haut (35 Lunare; Jagdkunst gg. 30), Flügelmembran (40 Lunare; Jagdkunst gg. 30) | | | | |
| Kampfweise: | Baumdrachen versuchen, ihr gewohntes Territorium auszunutzen, greifen von Bäumen aus an oder flüchten sich in die Wipfel, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Auf diese Art können sie auch aus dem Hinterhalt angreifen, wenn ein argloses Opfer es vergisst, die Äste im Blick zu behalten. | | | | |

Ihre ebenfalls langen und schlanken Flügel verstecken sie unter einer Hautfalte, solange sie nicht gebraucht werden. Der widerstandsfähige Schuppenpanzer ist bräunlich gefärbt. Der wuchtige Kopf sitzt auf einem kurzen, aber gelenkigen Hals. Der Schwanz ist lang und dünn und dient als Kletterhilfe. Ihre Körperlänge beträgt etwa vier Meter, von Kopf bis Schwanzspitze ist ein Baumdrache im Durchschnitt etwa zehn Meter lang. Baumdrachen sind ausgezeichnete Kletterer und gute Flieger. Nur am Boden wirken ihre Bewegungen etwas tollpatschig und ungeschickt. Meist hängen sie kopfüber von starken Ästen herab oder krallen sich direkt an den Stamm der Bäume.



Sanddrache

Bergdrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 5 | 3 | 7 | 3 | 7 | 2 | 5 | 6 | 9 / 13 | 13 | 21 | 27 | 4 | 30 | 27 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|---|
| Körper | 19 | 2W6+3 | 8 | 7-1W6 | Durchdringung 1, Kritisch 2 |
| Schwanz | 18 | 1W10+2 | 10 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Kritisch 1, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Monster, Niederer Drache | Übliche Anzahl: | 1-3 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 22, Athletik 20, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 20, Windmagie 19 | | | | |
| Zauber: | Wind I: Stoß, Nebelsicht, Schockgriff; II: Beflügelte Waffe, Blitzschlag; III: Kettenblitz, Windschild | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 22], Vorstürmen; II: Kräftiger Rundumschlag (Schwanz)), Athletik (II: Muskelprotz), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Furchterregend (15), Giftimmunität, Koloss 2 (Körper, Schwanz), Resistenz gegen Windschaden 5, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Haut (30 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Bergdrachen meiden üblicherweise den Kampf und ziehen sich eher zurück, als dass sie sich mit eindeutig überlegenen Kreaturen einlassen. Wenn jedoch ihr Gelege bedroht wird, greifen sie aggressiv an und lassen nicht ab, bis die Eindringlinge vertrieben oder sie selbst tot sind. | | | | |

Höhlendrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 6 | 4 | 11 | 4 | 12 | 2 | 6 | 9 | 8 | 20 | 40 | 34 | 6 | 38 | 29 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|---|
| Biss | 28 | 3W6+6 | 12 | 6-1W6 | Durchdringung 2, Wuchtig |
| Klauen | 30 | 2W6+5 | 10 | 6-1W6 | Kritisch 2, Umlkammern, Wuchtig |
| Schwanz | 29 | 2W10+5 | 14 | 6-1W6 | Ablenkend 1, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|--------|
| Typus: | Monster, Niederer Drache | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 16, Athletik 22, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 27, Erkenntnismagie 19, Felsmagie 26, Schattenmagie 17 | | | | |
| Zauber: | Erkenntnis I: Gehör verbessern, Einstellung erspüren; Fels I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 24], Standfest; II: Steinhaut; III: Fels formen; Schatten I: Verhüllung | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umlkammern (Klauen), Umreißen [Schwierigkeit 27], Opportunist (Schwanz), Vorstürmen, Verwirrung; II: Schmerzhafter Hieb (Klauen), Rundumschlag (Klauen, Schwanz), Kraftvoller Rundumschlag (Schwanz)), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Athletik (II: Muskelprotz), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | |
| Merkmale: | Furchterregend (25), Giftimmunität, Koloss 4 (Biss, 2 Klauen, Schwanz), Resistenz gegen Felsschaden 5, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Schuppen (75 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30) | | | | |
| Kampfweise: | Obwohl der Höhlendrache es sich leisten könnte, meidet er in den meisten Fällen offene Kämpfe und nutzt seine Kenntnisse seiner Höhlen, um sich zurückzuziehen und erneut aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. In die Ecke getrieben kämpft er allerdings bis zum bitteren Ende. | | | | |

Bergdrache

Bergdrachen kann man in fast jedem Gebirge auf Lorakis antreffen. Sie sind mit einer Körperlänge von zwei bis drei Metern und einer Flügelspannweite von vier bis fünf Metern eher kleinere Vertreter ihrer Art. Sie haben einen schlanken Körperbau und einen zum Ende abflachenden Schwanz, der sich – einer waagerechten Fischflosse ähnlich – in Hautfalten auffächert. Die Beine dieser ausgezeichneten Flieger sind kurz und kräftig, der schmale Kopf sitzt auf einem kurzen kräftigen Hals. Farbe und Form des Schuppenkleides können sich von Region zu Region sehr stark unterscheiden.

Für durchschnittliche Reisende stellen die scheuen Bergdrachen normalerweise keine Gefahr dar, da sie für die Kreatur als Beute zu groß und als Bedrohung zu klein erscheinen. Gefährlich werden könnte es allenfalls für einen allein reisenden Gnom. Besondere Umstände machen aber auch Bergdrachen zu gefährlichen Gegnern: Wenn man etwa dem Gelege zu nahe kommt oder dieses schon geschlüpft ist und man plötzlich von einem Schwarm junger Bergdrachen als Übungsbeute auserkoren wird.

Höhlendrache

Diese Drachen sind hinterhältige und verschlagene Bestien. Etwas wohlwollender kann man sie auch als effiziente und perfekt an ihre Umgebung angepasste Jäger bezeichnen.

Höhlendrachen verbringen fast ihr gesamtes Leben unterirdisch. An die ständige Dunkelheit angepasst, besitzen sie einen hervorragenden Geruchs- und Tastsinn und ein sehr gutes Gehör. Das Aussehen und Verhalten eines Höhlendrachen hängt von seinem Alter ab. Kurz nach dem Schlüpfen sind sie leicht mit Sperberdrachen zu verwechseln. In diesem Alter haben sie dunkle Schuppen und durchstreifen mit Vorliebe nachts die Umgebung auf der Suche nach „ihrer“ Höhle. Haben sie einen geeigneten Wohnort gefunden, ziehen sie sich dorthin zurück und werden zukünftig nur noch selten und nach einiger Zeit gar nicht mehr daraus hervorkommen. Ab diesem Zeitpunkt wird auch das Schuppenkleid immer heller und der Drache fängt an zu erblinden. Höhlendrachen scheinen zeitlebens zu wachsen und erweitern, um diesem Umstand Genüge zu tun, unter Zuhilfenahme von Felsmagie und ihren kräftigen Klauen ständig ihre Höhle. Wie groß Höhlendrachen werden können ist unbekannt, im Durchschnitt trifft man auf vier bis acht Meter große Exemplare.

Eine heimtückische und für arglose Reisende besonders gefährliche Jagdmethode der Höhlendrachen ist es, einen Höhleingang so zu präparieren, dass er wie eine kleine wetterge-

Mondsteindrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | |
|-------------------------|---|-----|--------|-----|-----|-------|-----|--|---------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|
| 4 | 6 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 4 | 5 | 10 / 16 | 10 | 26 | 25 | 3 | 24 | 23 | | | | |
| Waffen | | | | | | | | Merkmale | | | | | | | | | | | |
| Körper | 20 | | 1W10+2 | | 7 | 7-1W6 | | Durchdringung 1, Kritisch 3, Scharf 3 | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Niederer Drache | | | | | | | Übliche Anzahl: 1W6 Monstergrad: 3 / 1 | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 18, Athletik 16, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 9, Kampfmagie 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Kampf I: Magischer Schlag, Schockgriff; II: Einfrieren; III: Beflügelte Waffe, Eislanze | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 24], Vorstürmen; II: Rundumschlag), Kampfmagie (I: Gezielte Zauber, Fernzauber; II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Furchterregend (10), Giftimmunität, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Farbenfrohe Schuppen (45 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Mondsteindrachen vermeiden direkte Konfrontationen und flüchten lieber, als dass sie sich auf einen Kampf einlassen. Werden sie zum Kampf gezwungen, versuchen sie, die nächstbeste Möglichkeit zu finden, um sich ihm wieder zu entziehen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Rosendrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | |
|-------------------------|---|-----|--------|-----|-----|-------|-----|--------------------------|---------------------------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|
| 4 | 5 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 6 / 15 | 4 | 17 | 21 | 1 | 19 | 23 | | | | | | | |
| Waffen | | | | | | | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 14 | | 1W10+2 | | 8 | 7-1W6 | | Ablenkend 1, Kritisch 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Niederer Drache | | | | | | | Übliche Anzahl: 1 | Monstergrad: 2 / 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 9, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 11, <i>Jagdkunst</i> 8, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 6, Naturmagie 12, Windmagie 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Natur I: Wachstum, Ranken; Wind I: Geruch, Schockgriff; II: Blitzschlag | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Verwirrung), Kampfmagie (I: Gezielte Zauber) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Flügel (15 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25), Haut (30 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Rosendrachen haben ihren eigenartigen Namen aufgrund ihrer ungewöhnlichen Verteidigungsstrategie erhalten. Ein Rosendrache irritiert seinen Gegner zunächst, indem er ihn mittels <i>Windmagie</i> in extrem berauscheinende oder die Sinne benebelnde Gerüche einhüllt. Oft ist hier ein rosenähnlicher Duft dominant. Der eigentliche Angriff erfolgt dann mit Hilfe von <i>Naturmagie</i> , sodass die umliegende Flora dem Gegner physisch zusetzt. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Sperberdrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 7 / 14 | 5 | 13 | 19 | 2 | 19 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 13 | 1W6+3 | 7 | 7-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Monster, Niederer Drache

Übliche Anzahl: 1-3

Monstergrad: 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 10, Jagdkunst 13, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 8, Windmagie 11, Kampfmagie 4

Zauber: Wind 0: Stoß; II: Blitzschlag; Kampf 0: Gegenstand beschädigen

Meisterschaften: Kampfmagie (I: Gezielte Zauber)

Merkmale: Fliegend, Hitzeresistenz 1, Kreatur 6, Resistenz gegen Windschaden 5, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Beute: Haut (30 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Kampfweise: Die Kampfweise eines Sperberdrachen ähnelt dem anderer Raubvögel: Sie versuchen, ihre Gegner mit Sturzflügen zu bezwingen, flüchten aber, wenn sie ein oder zwei schwerere Treffer erhalten.

schützte Nische wirkt, die zum Nachtlager geradezu einlädt.

Hinter einer dünnen Wand aus Felsgestein lauert

der Drache und wartet einen günstigen

Zeitpunkt ab. Dann entfernt er auf magischem Wege geräuschlos die Barriere

und stürzt sich auf die Beute.

Mondsteindrache

Diese Drachen leben fast ausschließlich in Dragoreia und hier überwiegend in Selenia. Wie ihr Name schon verrät, sind sie eng mit dem Mondstein verbunden. Die ersten Berichte über die kleinen, prächtig anzuschauenden Wesen stammen aus der Zeit kurz nach dem Mondfall. Ob es sie schon vorher gab oder ob sie gar mit dem Mondstein nach Lorakis kamen, kann heute wohl niemand mehr mit Sicherheit sagen.

Ihre Körperlänge vom Kopf bis zum Schwanz wie auch die Spannweite ihrer breiten, kräftigen Flügel beträgt etwa drei Meter. Mondsteindrachen haben ein äußerst festes und farbenfroh glitzerndes Schuppenkleid.

Sie scheinen vom Mondstein geradezu angezogen zu werden. Es ist daher eine gängige Vorgehensweise von Mondsteinsuchern, zunächst nach den Drachen Ausschau zu halten. Sind diese gefunden, kann auch das kostbare Mineral nicht weit sein. Bei der Bergung ist nun jedoch Vorsicht geboten, denn die Drachen, die üblicherweise in kleinen Rudeln zusammenleben, verteidigen „ihren“ Mondstein aggressiv und bis aufs Blut.

Versuche, einen Drachen zu fangen und für die Mondsteinsuche abzurichten, sind bisher jedoch immer wieder gescheitert.

Rosendrache

Der Rosendrache ist eine der kleinsten bekannten Drachenarten. Sie zählen wegen ihres schlängenartigen Körperbaus zu den östlichen Drachen, kommen aber im Gegensatz zu ihren Verwandten auch in anderen Gegenden von Lorakis vor.

Vulkandrache



Den ebenfalls kleinen Sperberdrachen übertreffen sie zwar in Körperlänge und Spannweite, doch sind ihre schlängelhaften Körper viel filigraner und die Flügel erinnern eher an Insektenflügel als an die von Drachen.

Rosendrachen sind „Gärtner“: In den Dschungeln der Smaragdküste leben sie häufig in einer Art Symbiose mit den gigantischen Drachenbäumen, die sie pflegen und beschützen, während die Bäume sie ernähren und ihnen Unterschlupf gewähren.

Sperberdrache

Die Sperberdrachen sind von ganz besonderer Art. Während die Brut- und Aufzugsplätze in den Feenwelten liegen, verbringen sie den Großteil ihres Lebens im Diesseits – vornehmlich in den Steppen des Chorrhast. Mit einer Körperlänge von kaum einem halben Meter (von Kopf bis Schwanzende selten mehr als einem Meter) sind die Sperberdrachen geradezu Winzlinge unter den Drachen. In vielerlei Hinsicht unterscheiden sie sich nicht von Raubvögeln wie Adlern oder Falken. Sie besitzen ein ähnliches Jagdverhalten und Beuteschema und lassen sich (wenn auch mit weitaus größerer Mühe) von den Chorrhasten zur Jagd abrichten. Sperberdrachen scheinen meist weit weniger intelligent zu sein als die meisten ihrer Verwandten. Doch aufgrund ihrer Eigenwilligkeit und Unabhängigkeit genießen sie unter den freiheitsliebenden Chorrhasten großen Respekt und erfahren in seltenen Fällen sogar religiöse Verehrung.

senke: An vielen Stellen in Lorakis bricht die Kruste der Welt auf, und glühendes, flüssiges Gestein quillt an die Oberfläche. Dies ist das Revier der Vulkandrachen.

Vulkandrachen zählen zu den größten unter den Niederen Drachen von Lorakis. Es ist nicht sicher, ob sie von aktiven Vulkanen angezogen werden oder ob ihre Existenz die Entstehung von Vulkanen beschleunigt, aber unzweifelhaft sind diese massiven Bestien eine nur schwer zu bezwingende Gefahr, die sich überall dort finden kann, wo die Erde aufbricht und Hitze in die Welt speit.

Der bullige, gedrungene Leib eines Vulkandrachen täuscht darüber hinweg, dass es sich bei ihnen um ausdauernde und geschickte Flieger handelt – und das müssen sie auch sein, denn ob ihrer gewaltigen Größe herrschen sie über ein riesiges Territorium, in dem sie ihre Beute suchen. Das Feuer eines Vulkans kann ihnen nichts anhaben und scheint sogar in ihrem Inneren zu schlummern, und so jagen sie mit mächtigen Feuerstößen aus ihren aufgerissenen Schläuchen, verbrennen Knochen und Fleisch und machen ihre Beute so für die Drachen schmackhaft. Ihre Höhlen befinden sich oft tief in den Flanken des Vulkans, sodass ein Vordringen zu ihnen äußerst schwierig ist.

Vulkandrachen sind nicht sehr intelligent, aber Geschichten und Legenden über uralte, kluge Exemplare, die sich zum Herrscher eines ganzen Landstriches aufschwingen und Tribute in Form von Schätzen oder Dienern fordern, gibt es in den meisten Kulturen von Lorakis.

Vulkandrache

Ob die Gebirge von Westergrom, der Glühberg in Selenia, die Schlote des Raszka-Tomi-Gebirges, die Krater der Donnerkämme oder natürlich die hitzeumwaberten Erdrisse in der Flammen-

Vulkandrache

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---------|-----|-----|-------|-----|--|----|---------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 4 | 6 | 5 | 15 | 5 | 14 | 3 | 8 | 10 | 14 / 18 | 28 | 51 | 39 | 8 | 44 | 36 | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Biss | 28 | 3W10 | | 14 | 5-1W6 | | Durchdringung 4, Kritisch 3, Scharf 3, Wuchtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Klauen | 34 | 2W10 | | 10 | 5-1W6 | | Durchdringung 3, Kritisch 2, Scharf 3, Umklammern, Wuchtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schwanz | 32 | 2W10+5 | | 15 | 5-1W6 | | Ablenkend 1, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flügelschläge | 31 | 1W10+4 | | 8 | 5-1W6 | | Ablenkend 2, Kritisch 2, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Niederer Drache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 24, Athletik 30, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 24, Zähigkeit 32, Feuermagie 29, Schutzmagie 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Feuer I: Feuerstrahl, Flammenhand; II: Flammenherrschaft; III: Flammenkegel; IV: Feuerball, Flammenwand; V: Einäscher; Schutz II: Windschild; III: Großer Magieschutz, Magischer Panzer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern (Klauen), Opportunist (Flügel, Schwanz), Umreißen [Schwierigkeit 29]; Vorstürmen II: Schmerzhafter Hieb (Klauen), Rundumschlag (Klauen, Schwanz), Kraftvoller Rundumschlag (Schwanz); III: Durchschlagender Hieb (Biss, Schwanz), Weitreichender Klingenspirale (Flügelschlag)), Feuermagie (I: Brandstifter, Flammenherz; II: Feuermeisterschaft; III Inferno), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Furchterregend (30), Giftimmunität, Hitzeresistenz 5, Koloss 6 (Biss, 2 Klauen, Schwanz, 2 Flügelschläge), Resistenz gegen Feuerschaden 15, Schmerzresistenz, Taktiker, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Schuppen (300 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Vulkandrachen sind weder sonderlich subtil noch sonderlich gerissen. In Kämpfen stürzen sie sich mit der Kraft einer Naturgewalt, schlagen mit riesigen Pranken um sich, speien Feuer und lassen gewaltige Kiefer zusammenkrachen – was meist schon ausreicht, um sämtliche Gegner in die Flucht zu schlagen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Drachling

Das Herrschaftsgebiet der Dracurier erstreckte sich einst über ganz Dragorea und durch die Mondtore auch weit darüber hinaus. Ihre Sklavenvölker wurden über die ganze Welt verstreut. Erst als der Blaue Mond fiel, ging auch das Reich der Drachlinge zugrunde, und die meisten von ihnen verschwanden. Noch heute wird in Selenia gern betont, dass die eigenen Vorfahren kurzen Prozess mit den verhassten Herren machten und das Land so in die Freiheit führten. Die Drachlinge sind dementsprechend zu einem Symbol geworden, wenn auch mit wechselnder Bedeutung: Die Mysterien des Wächterbunds erklären sie zu Märtyrern und Gottesdienern, die verschwunden sind, um gegen die Dunkelheit aus den Verheerten Landen zu kämpfen, während sie in der uralten Geschichte Zhoujiangs lediglich eine geschichtliche Ära unter vielen bestimmten konnten. In Selenia und anderen Gebieten Dragoreas sind sie immer noch ein Symbol für Unterdrückung und Knechtschaft. Und doch ließ das Reich der Dracurier nicht nur Legenden und Ruinen zurück – im Verborgenen ziehen noch heute vereinzelte Drachlinge durch Lorakis oder haben abseits ihrer alten Sklavenvölker eine neue Heimat gefunden.

Endlose Legenden

Selbst die Geschichten, die man häufiger in Dragorea hört, etwa die der Eremitin *Vazyriatis* in ihrer fliegenden Wolkenburg oder die des *Riesenfürsten* mit seinem mystischen Reich in den Bergen (*Splittermond: Die Welt*, Seite 25), erinnern oftmals an Kinder-märchen. Wer sie verachtet, missachtet jedoch, dass jedes Märchen einen Funken Wahrheit enthält.

█ Dass man in Zhoujiang auch nach dem Mondfall noch einige Jahre benötigte, um den Einfluss der verbliebenen Drachlinge abzuschütteln, ist gut unterrichteten Historikern bekannt. Aber dass noch immer eine mächtige Dracurierin den Schattenmarkt der alten Kaiserstadt Inani dirigieren und direkt unter der Nase General Wus mit den Triaden zusammenarbeiten soll, gehört sicherlich ins Reich der Legenden.

█ Die „*Pfadfinderin*“ soll in der Maskerade einer zwergischen Landstreicherin durch Lorakis ziehen, mit einem Gefolge aus Heimatlosen, die ihren Anweisungen bedingungslos folgen. Wo sie auftaucht, spielen die Mondtore verrückt, und man erzählt sich, niemand verstehe die alte dracurische Artefaktmagie besser als sie. In Ultia, wo sie zuletzt gesichtet wurde, fürchtet man sich allerdings mehr vor dem „dreckigen Pöbel“, der in die Stadt strömt.

█ Fünf wohlbekannte Glücksritter aus Wintholt hatten Gerüchte über einen Drachling gehört und waren seiner Spur bis hin zu einer gewaltigen Ruine am nördlichen Rand der Verheerten Lande gefolgt. Der einzige Überlebende der darauf folgenden Begegnung konnte später nur zusammenhanglos von einem tatsächlichen Drachen berichten, der die Verteidigungsanlagen der Ruine ungemein klug ausgenutzt haben soll, um die Angreifer zu vernichten.

█ Gelegentlich greift ein Neider des selenischen Kaiserhauses die uralte



Behauptung auf, man halte sich einen Drachling in den Tiefen der Sarnfeste, der die Kaiser seit Generationen berate und dabei ebenso hinterhältig wie geduldig seine eigenen Ziele verfolge; angeblich sei er kurz davor, sie zu erreichen. In der Bevölkerung der Stadt dagegen glaubt man in diesem Drachling gar den geheimnisvollen Säulenheiligen von Sarnburg zu erkennen.

█ Ein Gedankenkristall, ein Artefakt zur Aufbewahrung uralter dracurischer Erinnerungen, wusste von einigen Drachlingen zu berichten, die kurz vor dem Mondfall beschlossen hatten, ihre große Zivilisation bei Nacht und Nebel hinter sich zu lassen und in die Wandernden Wälder zu flüchten, weit weg von ihren Verfolgern. Zu den Gründen schweigt sich die Kugel aus, aber *Kaiser Klaz*, ein arroganter albischer Abenteurer und der geheimnisvolle Finder der Kugel, versichert jedem, der ihn fragt, dass die geheime Drachling-Enklave noch heute bestehen muss, und dass große Schätze auf jene warten, die ihm bei der Suche helfen.

Vom Drachling selbst

Drachlinge sind beinahe drei Meter große, furchteinflößende Kreaturen mit Krallen, kraftvollen Kiefern und gewaltigen Flügeln, mit denen sie sich wendig in die Lüfte erheben können. Sollte jemand tatsächlich zwei lebendige Exemplare zu sehen bekommen, könnten ihm deutliche Unterschiede in den drachischen Gesichtszügen und der Färbung der Schuppen auffallen. Viele verfügen über einen scharfen Intellekt und umfassende Kenntnisse der letzten Jahrhunderte, und obwohl sie sich nicht immer durch eine überragende Geduld auszeichnen, sind sie imstande, Pläne zu schmieden, die allen anderen einen Schritt voraus sind. Viele Sagen ranken sich zudem um ihre Meisterschaft und ihr tiefes Verständnis der Magie, ebenso wie um ihre fremdartigen Artefakte. Ein Wesenzug, den sich alle Drachlinge teilen, ist die herablassende Sicht auf andere Völker, die in ihren Augen kaum mehr sind als primitive Tiere. Viele geben sich noch immer als die rechtmäßigen Herrscher einer Welt, die ihnen längst entglitten ist. Sie scharen abseits der Zivilisation Untergebe-ne oder gar Sklaven um sich und drangsalieren sie ohne Rücksicht oder Mitgefühl. Andere wirken als Mentoren,



die bereit sind, ihr Verständnis der Welt zu erklären, sofern man nur mit dem angemessenen Respekt vor sie tritt. Besonders ihr Wissen über Magie und die verschiedenen Domänen hat schon so manchen Bittsteller dazu gebracht, ihre Geduld auf die Probe zu stellen, was ebenso gefährlich sein kann wie eine direkte Beleidigung. Manchem erschien es fast, als wären die mächtigen Kreaturen von einer alten Schuld getrieben, die sie überhaupt erst dazu brächte, sich mit den „niederen Wesen“ auseinanderzusetzen. Begegnet man heute einem Drachling, handelt es sich fast immer um einen Einzelgänger in Dragorea oder Takasadu; die meisten herrschen im Verborgenen über ein winziges Reich oder ziehen allein durch die Lande. Vielleicht liegt es daran, dass die Krea-

turen ihre Überlegenheit nur ungern mit den wenigen anderen teilen, die sie überhaupt noch für sich beanspruchen können, vielleicht folgen sie lediglich unterschiedlichen Philosophien. Ihr einstmaliger Hass auf die Lamassu und die Azurnen Riesen ist der Stoff von Legenden, und so verwundert es kaum, dass Sichtungen in Pash Anar oder an der Smaragdküste selten sind.

Bedrängt man einen der verbliebenen Drachlinge, zeigt sich erst, wie verbissen sich die meisten dieser Kreaturen an ihr Dasein klammern, und tatsächlich soll ein uralter Drachling, der in Zwingard niedergejagt wurde, ein Artefakt bei sich getragen haben, das ihn magisch am Leben gehalten hat. Gerüchteweise sollen manche tatsächlich Portale in andere Sphären öffnen.

Drachlinge unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten untereinander stark; zur Inspiration für den Spielleiter haben wir an dieser Stelle zwei Wertekästen von unterschiedlichen Drachlingen angegeben. Fühlen Sie sich frei, von diesen ausgehend ihre eigenen Dracurier zu entwerfen und für ihr Spiel entsprechend anzupassen.

Durchschnittlicher Drachling

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|--|-----|-----|-----|--------------------------|----------------|-----|------------|---------------------------|---------|----------------------------------|----|-----|----|----|----|--|--|
| 5 | 4 | 4 | 5 | 7 | 6 | 8 | 8 | 7 | 11 / 15 | 12 | 35 | 28 | 3 | 28 | 30 | | |
| Waffen | | | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | | | | 20 | 1W6+3 | | 7 | 6-1W6 | | – | | | | | | | |
| Drachlingslanze | | | | 21 | 3W6+3 | | 12 | 6-1W6 | | Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig | | | | | | | |
| Typus: Drachling | | | | Übliche Anzahl: 1 | | | | Monstergrad: 3 / 2 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 19, Athletik 20, Anführen 22, Arkane Kunde 25 Diplomatie 23, Empathie 21, Entschlossenheit 23, Heimlichkeit 6, Redegewandtheit 22, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 20, Beherrschungsmagie 24, Kampfmagie 22, Schutzmagie 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: Beherrschung I: Furcht; II: Suggestion; III: Halluzination; Kampf I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 24]; II: Feuerstrahl, III: Blitzschlag; Schutz I: Gedankenschutz; Magische Rüstung; II: Steinhaut; Windschild; III: Großer Magieschutz | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Stangenwaffen (I: Vorstürmen, Sturmlauf), Anführen (II: Schlachtplan (Verteidigung), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II), Empathie (II: Gegner durchschauen II), Redegewandtheit (I: Ablenken), Beherrschungsmagie (I: Willensbrecher; II: Schläfer) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Fliegend, Hitzeresistenz 3, Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Feuerschaden 5, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Drachlingslanze (24 Lunare), Weiteres je nach Drachling | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Erfahrener Drachling

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|---|-----|-----|-----|--------------------------|----------------|-----|------------|---------------------------|---------|----------------------------------|----|-----|----|----|----|--|--|
| 6 | 4 | 4 | 5 | 8 | 6 | 8 | 8 | 7 | 11 / 15 | 14 | 46 | 30 | 3 | 30 | 32 | | |
| Waffen | | | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | | | | 23 | 1W6+3 | | 7 | 6-1W6 | | – | | | | | | | |
| Drachlingslanze | | | | 24 | 3W6+3 | | 12 | 6-1W6 | | Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig | | | | | | | |
| Typus: Drachling | | | | Übliche Anzahl: 1 | | | | Monstergrad: 4 / 3 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 22, Athletik 23, Anführen 27, Arkane Kunde 29, Diplomatie 25, Empathie 26, Entschlossenheit 27, Heimlichkeit 6, Redegewandtheit 25, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 24, Beherrschungsmagie 28, Kampfmagie 27, Schutzmagie 26 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: Beherrschung I: Furcht; II: Suggestion; III: Halluzination; IV: Willenloser Diener; Kampf I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 28]; II: Feuerstrahl, III: Blitzschlag; IV: Machtexplosion; Schutz I: Gedankenschutz; Magische Rüstung; II: Steinhaut; Windschild; III: Großer Magieschutz; IV: Flammenschild | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Stangenwaffen (I: Vorstürmen, Sturmlauf), Anführen (III: Taktisches Genie), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II), Empathie (II: Gegner durchschauen II; III: Herr über den Geist, Hypnose), Redegewandtheit (I: Ablenken), Beherrschungsmagie (I: Willensbrecher; II: Schläfer) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Fliegend, Hitzeresistenz 3, Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Feuerschaden 10, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Drachlingslanze (24 Lunare), Weiteres je nach Drachling | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: Die Kampfweisen sind so unterschiedlich wie die Drachlinge selbst. Je nach Drachling stürzen sie sich wie Berserker in den Kampf, fordern Gegner mit aller Ehrerbietung eines Ritters heraus oder halten sich im Hintergrund, während sie den Kampf mit Zaubern kontrollieren. Allgemeingültige Angaben können hier leider nicht getroffen werden. | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Dünenschwimmer

Es ist ein bemerkenswerter Anblick, wenn ein Schwarm Dünenschwimmer wie eine Welle über den Sand der Surmakar gleitet. Diese rautenförmigen Lebewesen mit ihren platten Körpern und riesigen Seitenflossen ähneln den Rochen des Binnenmeeres, was eine alte Theorie farukanischer Gelehrter stützt, nach der die Surmakar einst aus dem Meer aufstieg und ihre Bewohner mitgenommen hat. Zur Fortbewegung nutzen die etwa zwei Meter langen und ebenso breiten Wesen den ganzen Körper, den sie in einer Wellenbewegung über den Sand gleiten lassen. Sie können sich jedoch auch blitzschnell im Sand vergraben und sogar in mühsamen Sprüngen Geröllfelder durchqueren.

Die Haut der Dünenschwimmer lädt sich durch den steten Kontakt mit dem Wüstensand statisch auf und entlädt sich in regelmäßigen Abständen in magischen blauen Blitzen, wodurch erfahrene Wüstenwanderer wie die Sandläufer der Tarr einen Schwarm Dünenschwimmer schon aus einiger Entfernung erkennen und einen großen Bogen um die „Sandgewitter“ machen, wie sie dieses Phänomen nennen.

Lebensweise

Dünenschwimmer durchziehen die Surmakar in Schwärmen von einem halben bis zu zwei Dutzend Exemplaren, wobei sie sich nachts und in den Dämmerstunden bewegen, während sie die Mittagshitze im Sand eingegraben dösen. Sie ernähren sich hauptsächlich von Insekten und Spinnentieren, die sie aus dem Sand der Wüste sieben, doch gelegentlich schieben sie auch eine unvorsichtige Wüstenmaus oder eine Schlange in ihr breites Maul. Um größere Wüstenbewohner machen sie einen Bogen und stellen daher nur dann eine Gefahr dar, wenn man einem im Sand schlafenden



Dünenschwimmer zu nahe kommt. Tritt man versehentlich auf ihn oder beunruhigt ihn, beispielsweise durch das Einschlagen eines Pflockes, verteidigt er sich mit seinem Giftstachel und elektrischen Schlägen, während er seine Artgenossen herbeiruft, um den vermeintlichen Angreifer in die Flucht zu schlagen.

Die einzelnen Schwärme folgen im Jahresrhythmus festen Wanderrouten, die sie von Silbergrat und Schimmerklinge bis zum Auge von Telwari führen, wo sich die Schwärme treffen und etwa zwei Wochen lang in gewaltiger Zahl die Strände bedecken. Nachdem sie abgelaicht haben, treten sie wieder die Rückreise an. Der Dünenschwimmerlaich ist unter dem Namen *Silberperl* weithin als Delikatesse begehrt. Rattlingäume am Rande der Surmakar haben darin eine einträgliche Einkommensquelle gefunden und halten eine beträchtliche Anzahl von Dünenschwimmern in sandgefüllten Felsbecken als Nutzvieh. Allerdings fehlt diesem Laich die Qualität des Silberperls wilder Dünenschwimmer.



Niemand kann sich erklären, wieso die Dünenschwimmer in manchen Jahren geschlossen die Orientierung verlieren und ihre gewohnten Wanderrouten verlassen. Unvergessen bleibt die Schwimmerflut von 967 LZ, als Tausende von Dünenschwimmern vor den Mauern von Nahashtab verendeten, nachdem sie in den Wüstenrandgebieten eine Schneise der Zerstörung und in wilder Panik getöteten Viehs hinterließen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 1 | 6 | 12 | 9 | 16 | 18 | 1 | 17 | 13 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-----------------------------|
| Körper | 12 | 1W6+4 | 5 | 7-1W6 | Durchdringung 2, Umklammern |

Typus: Monster, Tier **Übliche Anzahl:** 2W10+4 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 11, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 9, Windmagie 11

Zauber: Wind I: Schockgriff; II: Blitzschlag

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern, Vorstürmen), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)

Merkmale: Gift (Blut 2 / Benommen / 50 Ticks), Hitzeresistenz 2, Giftimmunität, Resistenz gegen Elektrizitätsschaden 5, Schmerzresistenz, Schwarm (4 / 3)

Beute: Gift (3 Lunare; Alchemie gg. 25), Leder (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15)

Kampfweise: Dünenschwimmer versuchen, Kämpfen aus dem Wege zu gehen. Wenn ein Kampf sich nicht vermeiden lässt, entladen sie zunächst ihre statisch aufgeladene Haut auf magische Weise gezielt auf den Gegner. Anschließend greifen sie mit ihren giftigen Schwanzstacheln an. Wenn sich der Gegner als übermäßig herausstellt, opfert sich ein Dünenschwimmer des Schwarms, springt den Feind an und umklammert ihn mit seinem Körper, um so seinen Artgenossen die Flucht zu ermöglichen.

Echsen

Ein fester Bestandteil der lorakischen Fauna sind schuppige Kriechtiere aller Arten und Formen.

Als zumeist wechselwarme Tiere sind Echsen im Allgemeinen im Norden eher weniger häufig und auch kleiner, erreichen aber im Süden des Kontinents teilweise geradezu monströse Ausmaße. Auch in der Luft und im Wasser gibt es Vertreter von harmlosen Gleitechsen bis hin zu den hausgroßen Flugechsen der Echsenbucht.

Die Mehrzahl der Echsen in Lorakis sind also zu klein oder zu unbedeutend, um das Leben von Abenteuerern zu beeinflussen, deswegen sollen hier in erster Linie solche Vertreter beschrieben werden, auf die dieses Argument nicht zutrifft.

Eidechsen und Schlangen

Wenngleich viele bei Eidechsen eher an kleine Mauereidechsen denken, fallen hierunter auch einige gefährliche Vertreter der Echsen. An erster Stelle seien dabei die **Giftechsen** der Myrkan-Sümpfe genannt. Bunt gefärbt und nicht viel größer als ein Unterarm, wirken sie harmlos und gehen normalerweise Zweihei-

nern, die ihren Sumpf durchqueren, durch rasche Flucht oder einen Sprung ins nächste Gewässer aus dem Weg.

Versucht man sie allerdings zu fangen oder treibt sie in die Enge, können sie heftig und schmerhaft zubeißen. Da ihr Speichel zudem ein Kontaktgift beinhaltet, lernt man schnell die Finger von ihnen zu lassen. Das Gift bewirkt ein starkes Brennen und ein Gefühl der Lähmung an der Kontaktstelle. Die Alchemisten Dakardsmyrs stellen aus diesem Gift ein günstiges Mittel gegen Gliederreißer und Verspannungen her.

Andere Eidechsen werden deutlich größer. Hierzu gehören vor allem die **Warane**, die in Pash Anar und an der Smaragdküste vorkommen und dort als Raubtiere bei Hirten und teilweise auch bei Reisenden Schrecken verbreiten. Diese bis zu vier Meter langen Raubechsen können über kurze Strecken sehr schnell sprinten und dann kräftig zubeißen. Ohne medizinische Behandlung verenden ihre Opfer dann bald an den sich entwickelnden Schwären und Fiebern.

Schlangen gibt es im Norden bis in die Sümpfe um Arkuri, in den Wandernden Wältern und an der Nordküste Zhoujiangs, doch bleiben sie zumeist klein und sind nur selten giftiger als der Stich einer Biene. Weiter im Süden werden sie langsam häufiger, größer und einige von ihnen auch gefährlicher. Dragorea

Giftechse

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 2 | 2 | 14 | 0 | 12 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6-1 | 6 | 8-1W6 | Stumpf |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|---------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1-3 | Monstergrad: | 0- / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 6, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 4 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Kreatur 1, Gift (Kontakt 1 / Benommen / 5 Minuten), Hitzeresistenz 1, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Zerbischlich | | | | |
| Beute: | Gift (30 Telare; <i>Alchemie</i> gg. 10), Schwanz (3 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 10) | | | | |

Waran

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 5 | 0 | 4 | 1 | 1 | 7 | 10 | 12 | 2 | 20 | 1 | 18 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 14 | 2W6+2 | 9 | 8-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 11 | | | | |
| Meisterschaften: | - | | | | |
| Merkmale: | Gift (Blut 3 / Sterbend 1, Verwundet / 7 Tage Hitzeresistenz 1, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Leder (2 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

Giftschlange

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 5 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 / 7 | 3 | 2 | 19 | 0 | 13 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------|
| Körper | 8 | 1W6 | 7 | 7-1W6 | Ablenkend 1 |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|--------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 8, Athletik 5, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Schwimmen 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 4 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter), Schwimmen (I: Flusstaucher) | | | | |
| Merkmale: | Gift (Blut 2 / Benommen, Verwundet / 1 Tag) Hitzeresistenz 1, Taucher, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Leder (1 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

und Takasadu scheinen kaum über nennenswerte Würgeschlangen zu verfügen, wenngleich auch südlich von Midstad sowie am Jadeband eine Reihe gefährlicher Schlangen vorkommen. Hier sei besonders die Stiefnatter genannt, die den Menschen geradezu aufzusuchen scheint. Vielerorts wird sie mit gemischten Gefühlen betrachtet. Sie ist zum einen ein effektiver Schädlingsbekämpfer, der Haus und Hof frei von Ratten und Mäusen hält. Zum anderen führt ihre Neigung, den Tag in engen Höhlen zu

verbringen, manchmal zu unliebsamen Überraschungen. Ihr Gift ist durchaus gefährlich.

Im Südosten von Lorakis sind Schlangen deutlich häufiger, besonders zu erwähnen sind hier natürlich die zahllosen Gift- und Würgeschlangen der nach ihnen benannten Schlangenlande. Hier gibt es Schlangen aller Arten und Größen: Wer diese Lande durchreist, muss sich mit ihrer Allgegenwart abfinden. In den südlichen Dschungeln schließlich sieht es nicht viel besser aus. Schlangen

Würgeschlange

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 2 | 4 | 0 | 8 | 1 | 2 | 7 | 4 / 6 | 11 | 4 | 24 | 0 | 25 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 20 | 1W6+4 | 7 | 7-1W6 | Umklemmern |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Schwimmen 13, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten, Umklammern; III: Würgegriff), Athletik (II: Muskelprotz), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz I; Taucher, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, | | | | |
| Beute: | Leder (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |

Krokodil

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 3 | 4 | 0 | 6 | 0 | 1 | 7 | 4 / 8 | 11 | 2 | 20 | 4 | 20 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 13 | 2W6+3 | 10 | 7-1W6 | Umklemmern |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1-3 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 9, Athletik 16, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 12, Schwimmen 17, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 13 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Taucher, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, | | | | |
| Beute: | Leder (20 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |

Raubsaumier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 3 | 9 | 0 | 10 | 1 | 1 | 9 | 13 | 18 | 2 | 31 | 4 | 28 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 25 | 2W10+2 | 9 | 7-1W6 | Kritisch 3 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 1-2 | Monstergrad: | 4 / 3 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 24 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Schmerzresistenz, Taktiker, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Leder (30 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | | | |

Raptor

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 4 | 2 | 16 | 1 | 13 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6+1 | 7 | 7-1W6 | Scharf 2 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|--------|
| Typus: | Reptil, Tier | Übliche Anzahl: | 3W6 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Kreatur 3, Schwächlich, Schwarm (3 / 3), Schwarmpräsenz (1 / Schaden +2), Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | Leder (5 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Federn (10 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |

erreichen dort enorme Ausmaße und tragen oft tödliches Gift in sich. (Ein Beispiel für eine solche giftige *Riesenschlange* finden Sie mit Werten beschrieben in *Splittermond: Die Regeln*, S. 285).

Landsaurier und Krokodile

Neben den erwähnten Echsen gibt es auch noch die Krokodile und Landsaurier. Diese kommen gemeinhin allerdings nur in der Südhälfte von Lorakis vor. **Krokodile** bewohnen Seen und Flüsse, teilweise aber auch das offene Meer. Gerade an der Küste Nalugasars werden immer wieder riesige Meereskrokodile gesichtet. Da Krokodile an Wasser gebunden zu sein scheinen, kann man ihnen leichter aus dem Weg gehen als den unterschiedlichen Landsauriern, die vor allem in Arakea und den Ländern der Smaragdküste vorkommen. Sie können gewaltige Ausmaße erreichen und sind zum Teil friedliche Pflanzenfresser, die sich unter Umständen sogar abrichten lassen. Allerdings gibt es unter ihnen auch einige der gefürchtetsten Räuber des Dschungels: So etwa den großen, in Marakatam „Reißer“ genannten **Raubosaurier**. Die mit sieben bis zehn Meter Länge ausgewachsenen Tiere jagen oft in Paaren und betreiben intensive Brutpflege. Ihre nur etwa kniehohen Schlüpfinge sind dicht mit feinen Daunen bewachsen und können für viel Geld an Interessierte verkauft werden. Allerdings werden die Elterntiere ihre Jungen bis aufs Äußerste verteidigen. Darüber hinaus gibt es auch noch die kleineren **Raptoren**: zweibeinige Saurier, gans- bis etwa gnomengroß in verschiedenen Farben. An Vorderläufen und Schwanz tragen sie oft auffällige



Raptor

Federn. Sie jagen zumeist in Rudeln von sechs bis 18 Tieren und zeigen dabei ein außergewöhnliches Maß an Listigkeit und Zusammenarbeit.

Flugechsen

An den Klippen und in den Gebirgen rund um die Echsenbucht zwischen Arakea und der Smaragdküste gibt es fliegende Echsen, die **Flugechsen**. Zumeist in großen Kolonien brütend, lassen sich diese Tiere gut beobachten, wenn sie hoch über dem Meer kreisen oder auf Beutezug tief über die Wasseroberfläche rasen. Die meisten dieser Flugechsen besitzen Spannweiten um die zwei Meter, nur wenige Vertreter fallen mit über acht Metern Spannweite und bunten Auswüchsen auf dem Schädeldach besonders auf.

Neben den erwähnten Gebieten trifft man Flugechsen gelegentlich auch entlang des Luwango, des Gotor und des Tembako und im Bereich um das Pangawai-Massiv an. Hier leben allerdings vornehmlich die kleineren Arten, die dann neben Fisch auch Jagd auf Kleintiere und riesige Insekten machen.

Meeressaurier

Im Luwango und der Echsenbucht gibt es zudem noch **Fischsaurier**: Echsen, die eine Körperform wie ein Fisch aufweisen, nie das Wasser verlassen und selten Längen von mehr als drei Metern erreichen. Sie verfügen über ein Maul voller scharfer Zähne, was sie bei Fischern wie Schwimmern unbeliebt macht. Gelegentlich sollen sie auch Floßfahrer angreifen. Deutlich größere Vertreter ihrer Art gibt es den Legenden nach in den Meeren des Südens.

Flugechse

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-------------|----------------|-----|------------|-------|------------|-----|-----------------|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 4 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | 4 / 16 | 7 | 4 | 19 | 1 | 17 | 15 |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | 9 | 2W6 | | 8 | 6-1W6 | | | Kritisch 2 | | | | | | | |

Typus: Reptil, Tier

Übliche Anzahl: 2W10 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 10, Jagdkunst 11, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 8

Meisterschaften: Handgemenge (!: Vorstürmen)

Merkmale: Fliegend, Hitzeresistenz 1, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Beute: Leder (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Meeressaurier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-------------|----------------|-----|------------|-------|------------|-----|-----------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 1 | 2 | 6 | 10 | 9 | 4 | 20 | 2 | 19 | 16 |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | 11 | 1W10+2 | | 8 | 8-1W6 | | | - | | | | | | | |

Typus: Reptil, Tier

Übliche Anzahl: 1-3 **Monstergrad:** 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (!: Vorstürmen)

Merkmale: Unterwasserwesen, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Beute: Leder (5 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Einhorn

Nur wenige Tiere sind Bestandteil derart vieler Sagen und Legenden wie die Einhörner. Prachtvollen Pferden mit schneeweißem Fell gleich und mit einem erhabenen Horn auf der Stirn durchstreifen sie majestätisch die unberührten Wälder Dragoreas. Trotz ihres Stockmaßes von annähernd 1,70 Metern sind es elegante Tiere, deren Wesenszüge allerdings nicht immer ihrem edlen Äußeren entsprechen. Auch werfen sie ihre Hörner nicht ab, weshalb einige wagemutige Jäger ihnen gezielt nachstellen. Derartige Unternehmungen scheitern zumeist, da Einhörner ein extrem ausgeprägtes Magiepotential besitzen und manche sich sogar mit Drachen messen können. Weitaus weniger bekannt ist das hohe Lebensalter, das Einhörner erreichen können. Lebensspannen von drei- oder vierhundert Jahren sind für ein Einhorn keine Seltenheit, und die besonders stattlichen Hengste sind noch deutlich älter.



warnen die Stuten Eindringlinge meist, bevor sie sie attackieren. Einige wenige Einhörner hingegen sind Allianzen mit anderen Rassen eingegangen, bei denen sie stets der dominante Part sind. Lehnsherrn gleich, müssen sich die anderen Rassen dem Willen des Einhorns beugen, wollen sie in seinem Gebiet schadlos leben. Für die notwendige Kommunikation bedienen sie sich dabei der Magie.

Einhörner kommen vornehmlich in Dragorea und den angrenzenden Reichen vor. Dabei bevorzugen sie jene Gebiete, die fernab der Zivilisation liegen und somit weitgehend frei von Dörfern oder gar Städten sind. Vor allem die schier endlose Weite des Unreichs scheinen die Einhörner zu bevorzugen. Hier herrschen sie über ihre Gebiete und teilen sich ihren Machtanspruch nur mit Drachen oder anderen mächtigen Kreaturen. Ebenfalls hoch ist ihre Population in den Wandernden Wäldern:

An keinem Ort auf ganz Lorakis gibt es mehr Einhörner als hier.

Lebensweise

Einhörner sind Einzelgänger. Nur in der Paarungszeit finden sich die Stuten zusammen, um sich von einem Hengst decken zu lassen. Die männlichen Einhörner kämpfen dabei wildentschlossen um die kleinen Herden, wobei sie weder vor dem Einsatz ihrer Hörner und Hufe, noch vor schadhafter Magie zurückschrecken. Gibt keiner der beiden Kontrahenten rechtzeitig auf, so enden die Kämpfe nicht selten mit schweren Verletzungen. Nach der Paarungszeit zerstreuen sich die Gruppen wieder, und jedes Tier kehrt in sein Revier zurück.

Ihre Territorien verteidigen Einhörner mit äußerster Aggressivität gegenüber Artgenossen und anderen Wesen, die sie als Bedrohung ansehen.

Vor allem die Hengste legen oftmals ein misstrauisches bis aggressives Verhalten an den Tag, aber auch die Stuten sind vernunftbegabten Rassen gegenüber zurückhaltend. Anders als die Hengste



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|----------------|------------|------------|------------------------------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 7 | 4 | 3 | 4 | 6 | 6 | 2 | 4 | 7 | 14 | 11 | 45 | 26 | 0 | 22 | 28 | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 21 | 1W10+3 | 8 | 6-1W6 | Durchdringung 3, Scharf 3, Wuchtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Reittier, Tier | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Anführen 16, Athletik 24, Entschlossenheit 19, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 10, Erkenntnismagie 18, Kampfmagie 24, Lichtmagie 16, Stärkungsmagie 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Erkenntnis III: Magisches Zwiegespräch; Kampf III: Leichtes Ziel, Schadenswelle; Licht 0: Licht; Stärkung III: Widerstände erhöhen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen, Verwirrung), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Konzentrationsstärke, Taktiker, Unbeherrschbar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Horn (75 Lunare; Jagdkunst gg. 35) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Einhörner sind aggressive und gewiefte Kämpfer. Sie setzen sich mit kräftigen Hufstoßen und ihrem spitzen, aber erstaunlich stabilen Horn zur Wehr, kampfstarken Gegnern setzen sie allerdings auch mit mächtiger Kampfmagie zu, die vor allem die Männchen oft bis zur Perfektion beherrschen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Farnschlinger

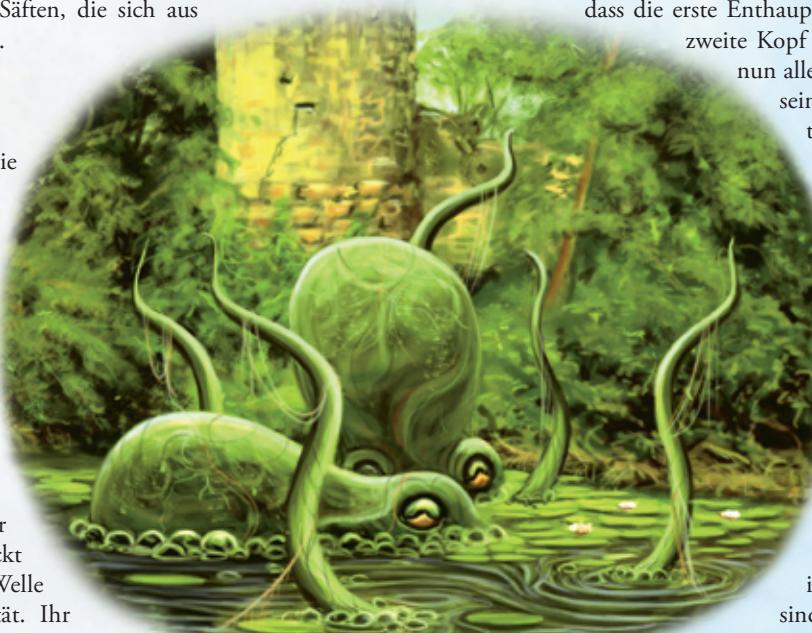
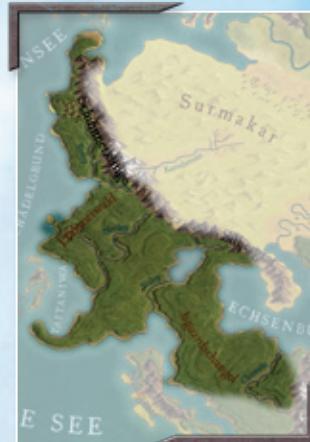
Unter den vielen seltsamen Kreaturen, die im Bestienschungel hausen, ist der Farnschlinger eines der ungewöhnlichsten. Trotz seiner gewaltigen Größe lauert dieses zweiköpfige Monstrum gerne im Verborgenen auf seine Beute, um es von dort aus überraschend mit seinen Tentakeln zu umschlingen. Im Farn scheint es sich besonders wohl zu fühlen. Einerseits sind die Farne des Dschungels mit ihren ausladenden Blättern gut dazu geeignet, den massigen Körper des Tieres zu verbergen, andererseits kann sich der Farnschlinger von der Pflanze offenbar nötigenfalls eine gewisse Zeit lang ernähren, wenn seine Jagd nicht erfolgreich ist. Niemand hat bisher ergründen können, weshalb ein Wesen, das viele Merkmale einer Meereskreatur hat, ausgerechnet in der brütenden Hitze des südlichen Dschungels sein Unwesen treibt. Entgegen der intuitiven Vermutung kommt der Farnschlinger mit den Eigenschaften, mit denen ihn die Natur ausgestattet hat, sehr gut zurecht: Seine zähe Haut schützt ihn vor der Austrocknung, die geschmeidigen Tentakel erlauben ihm lautlose Bewegungen. Insekten stören sich am muffigen Geruch und lassen ihn daher in Frieden, fleischfressende Raubtiere verspüren kein Verlangen nach den schleimigen Säften, die sich aus seinem Fleisch ergießen.

Lebensweise

Ähnlich rätselhaft wie seine Erscheinung ist die Gedankenwelt, in der sich der Farnschlinger bewegt. Während er auf der Lauer liegt, wirkt der glasige Blick seiner vier Augen so, als sei er eine gänzlich geistlose Kreatur. Sobald ihn jedoch ein Beutetier aus seiner Trance reißt, durchzuckt die beiden Köpfe eine Welle der hektischen Aktivität. Ihr weiteres Vorgehen scheint nun in einem unverständlichen Streitgespräch ausgehandelt zu werden, bei dem sich die Köp-

fe mit brabbelnden und gurgelnden Lauten untereinander verständigen. Nicht immer werden sich die beiden einig, und diese Uneinigkeit hat schon manchem Reisenden das Leben gerettet, wo ihn die kräftigen Tentakel sonst ohne viel Federlesens zermalmt hätten. Aufgrund seiner Jagdmethode steht man einem Farnschlinger üblicherweise ohne jede Vorwarnung gegenüber, weshalb man eine folgenschwere Entscheidung bereits im Vorfeld getroffen haben sollte: Möchte man sich darauf einlassen, dem Untier nach und nach die einzelnen Fangarme abzuschlagen? Dies ist kein leichtes Unterfangen, da die wulstigen Gliedmaßen auf unvorhersehbare Weise durch die Luft wirbeln. Oder möchte man ihm lieber beide Köpfe vom Körper trennen? In diesem Fall sollte man wissen, dass die erste Enthauptung dazu führt, dass der zweite Kopf die Führung des Körpers nun alleine übernimmt und ohne seinen Widerpart über eine tödliche Zielstrebigkeit verfügt.

Die Tiere scheinen nicht von dieser Welt zu sein und ihre Existenz gibt in jeder Hinsicht Rätsel auf. Ein uraltes Märchen aus Zhoujiang, das sich mit der spektakulären Entdeckungsreise eines Kaufmanns in den Süden befasst, berichtet von Farnschlingern, die in Stämmen organisiert sind und tief im Dschungel einen der ihnen als König verehrten. Dieser König soll über eine bizarre und labyrinthische Stadt gebieten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|------------------|---|-----------------|-----|--------------|-------------------------------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|
| 0 | 6 | 4 | 6 | 0 | 8 | 1 | 2 | 8 | 6 | 14 | 4 | 28 | 1 | 28 | 38 | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | |
| Tentakel | 18 | 2W6+2 | 8 | 6-1W6 | Kritisch 1, Lange Waffe, Umklammern | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 3 | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 14, Athletik 15, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern; III: Würgegriff), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Koloss 4 (Tentakel), Unbeherrschbar, Unterwasserwesen | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheit: | Wird einer der beiden Köpfe des Farnschlingers abgeschlagen (Gesundheitsstufe <i>Schwer verletzt</i>), erhält er zusätzlich die Merkmale <i>Taktiker</i> und <i>Schmerzimmunität</i> . | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Leder (2 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Der Farnschlinger greift stets aus dem Hinterhalt an und setzt dann mit seinen mächtigen Tentakeln zum Würgegriff an, und versucht seine Beute unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. | | | | | | | | | | | | | | | | |

Feuerkäfer

Bei den Feuerkäfern handelt es sich um eine etwa handtellergroße Käferart, die ausschließlich an den Hängen des Ruraroate vorkommt, des großen und einzigen aktiven Vulkans des Mahaluu-Achipels. In der Sprache der Einheimischen werden sie als *Ahikapuhuloa* bezeichnet und kommen schon in den ältesten Geschichten über den Vulkan vor. Dieser Name, der übersetzt „ewige nützliche Käfer des Feuerbergs“ bedeutet, verweist zum einen darauf, dass sie zumindest in der Erinnerung schon immer da waren, zum anderen hebt er die Bedeutung der Tiere für gewisse Rituale hervor.

Ihre Flügeldecken sind tiefrot, wohingegen der restliche Körper auch dunklere Farben bis hin zu einem satten Violett aufweisen kann. Ihre Unterseiten leuchten allerdings in einem kühlen Blau, wenn man ihnen süße Säfte oder Nektar zu trinken gibt. Diese Eigenschaft haben sich die Mahaluu schon seit Langem zu Nutzen gemacht, indem sie die Käfer sammelten und fütterten, um sie dann bei Prozessionen auf den Kraterrand des Ruraroate mitzuführen oder bei Feierlichkeiten in

kleine Lampions zu setzen. Ihr Gift wurde seit alters her für die Betäubung von Kranken und Verwundeten eingesetzt, da es einen schmerzlosen Schlaf herbeiführt. In der jüngeren Vergangenheit ist es dabei aber zunehmend häufiger zu Unfällen gekommen, sodass die Betäubten in eine todesähnliche Starre fielen, aus der sie nicht mehr erwachten. Zudem gibt es mittlerweile



Berichte darüber, dass die Feuerkäfer Pilger oder Wanderer am Ruraroate angegriffen hätten. Ob dies in Verbindung mit der zunehmenden Feindseligkeit auch anderer Tiere und Pflanzen am Ruraroate steht, kann nur vermutet werden.

Lebensweise

Die Geschichten der Mahaluu besagen, dass die Käfer früher friedliche Nektartrinker waren. Wann sie ihren Appetit auf Fleisch entdeckt haben, kann niemand mehr so genau nachvollziehen. Die Angriffe der Käfer sind besonders deswegen so gefährlich, weil der Geruch, den vergiftete Opfer abgeben, nicht nur die Käfer aus der Umgebung anzieht: Er sorgt auch dafür, dass die Insekten ihr Opfer immer wiederfinden, selbst wenn es von hilfsbereiten Mahaluu oder Gefährten in vermeintliche Sicherheit gebracht worden ist. Diese Duftspuren scheinen stark genug zu sein, um überall auf der Insel innerhalb weniger Stunden Scharen von Feuerkäfern anzulocken. So hilft in der Regel nur, den Vergifteten auf eine Nachbarinsel zu bringen, denn die Feuerkäfer scheinen flugunfähig zu sein. Wird ein Vergifteter nicht rechtzeitig gefunden, beginnen die Käfer ihr schreckliches Mahl. Zunächst vergraben sie ihr Opfer, wobei sie nach und nach kleine Stücke Fleisch ablösen und die Beute so komplett skelettieren. In die dann vergrabenen Überreste werden Eier gelegt. Die Larven ernähren sich von Mark und anderen fettrichen Geweben, bis sie sich verpuppen und die nächste Generation Käfer aus ihnen hervorgeht.

Das neue Gift der Feuerkäfer dürfte die Neugier von so manchem Alchemisten wecken, wenn er davon erfährt. Das Gift taugt nicht nur als Betäubungsmittel, sondern auch als Waffengift. Zur Not kann es sogar unbehandelt direkt aufgetragen werden, dann endet die Wirkung allerdings deutlich schneller.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 6 | 14 | 1 | 8 | 10 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|--------|
| Typus: | Insekt, Tier | Übliche Anzahl: | 1-3 | Monstergrad: | 1 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 2, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 3, Lichtmagie 8 | | | | |
| Zauber: | Licht 0: Lichtertanz | | | | |
| Meisterschaften: | - | | | | |
| Merkmale: | Gift (Blut 3 / Schlafend (Siechtum 2) / 1 Woche), Hitzeresistenz 1, Schwächlich, Schwarm (3 / 3), Verbündete rufen (60 / 3) | | | | |
| Beute: | Gift (30 Lunare; <i>Alchemie</i> gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Fühlt sich ein Feuerkäfer bedroht, reißt er mit seinen kräftigen Mandibeln tiefe Schnittwunden in die Haut seines Opfers und injiziert sein potentes Gift. Dieses ist nicht nur äußerst tödlich, sondern lockt zudem Heerscharen weiterer Käfer aus der Umgebung an. | | | | |

Finsternom

Kaum eine andere Kreatur plagt die Bergregionen Turubars so sehr wie der Finsternom, ein kleines, vage humanoides Wesen, das nur seinem Fresstrieb zu folgen scheint. Des Nachts durchstreift es Bergsiedlungen und Bauerndörfer auf der Suche nach Nahrung, wobei sein außerordentlicher Geruchssinn es stets zu den fettesten Hühnern und den reichhaltigsten Speicherkammern führt.

Inwiefern die *Zeshrim*, wie sie die Farukanis nennen, tatsächlich mit den Gnomen verwandt sind, ist bislang nicht geklärt. Eine gewisse Ähnlichkeit ist jedoch unbestreitbar. So sind Finsternome mit etwa einem Meter Körperhöhe zwar kleiner, weisen allerdings die gleichen charakteristischen Stirnhörner auf. Die Zeshrim sind jedoch eindeutig tierhafte Kreaturen, die nicht vernunftbegabt sind und kaum Formen sozialer Organisation zeigen.

Ihre Sinnesorgane sind auf ein Leben in der Dunkelheit der tiefen Höhlen der Schattenwand ausgelegt: Große, abstehende Ohren erlauben ihnen hervorragende Orientierung nach Gehör, die katzenhaften Augen sind äußerst lichtempfindlich – grelles Licht hat sich tatsächlich als das beste Abwehrmittel gegen die Plagegeister herausgestellt.

Lebensweise

Mit ihren dünnen, sehnigen Gliedmaßen bewegen sie sich meist ähnlich einem Affen auf allen Vieren fort. Hände und Füße haben zwar eine ähnliche Form wie die von Gnomen, weisen jedoch scharfe Krallen auf.

Finsternome wurden bislang nur in den dünn besiedelten Bergregionen Turubars gesichtet, wo sie in den unzähligen Felshöhlen der Schattenwand zu leben scheinen. Berg-



bauarbeiter treffen hier in den Stollen immer wieder auf ganze Nester, in denen sich die Kreaturen am Tage zusammenrotten, scheinbar angezogen von der Wärme des Gesteins.

Das Mysterium der Finsternome

Allerlei Schauermärchen kursieren über die scheußlich anzusehenden Wesen. Es ist unbestritten, dass sie erst vor wenigen Jahrhunderten aus den Berghöhlen gekrochen kamen – genau genommen eigentlich erst nach der Eroberung des alten Gnomenreiches Kesh.

Weise Gelehrte der *Keshabid* wollen in alten Aufzeichnungen Hinweise darauf gefunden haben, dass sich einige ihrer fleckengnomischen Vorfahren während der Eroberung von Kesh tief in die Höhlen der Berge geflüchtet haben – und dort im Tiefdunkel von grausamen Kreaturen in den Wahnsinn getrieben und zu den abstößenden, tierhaften Finsternomen gemacht wurden. Ein besonders kühner Priester der *Adeshbid* behauptet sogar, sie sollen von den farukanischen Soldaten absichtlich in den Höhlen eingeschlossen worden sein – ein Hochverrat, für den er nun im Kerker sitzt.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | 6 | 5 | 6 | 19 | 0 | 16 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | – |

- Typus:** Humanoider **Übliche Anzahl:** 2W6 **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 5, Athletik 8, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 6, Schattenmagie 6
Zauber: Schatten I: Dunkelheit
Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Leisetreter), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Tiefdunkel)
Merkmale: Dunkelsicht, Feigling, Lichtempfindlich 2, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: keine
Kampfweise: Einzeln umherstreifende Finsternome stellen in der Regel keine Gefahr dar. Werden sie auf frischer Tat ertappt, nehmen sie meist Reißaus und flüchten sich zurück in den Schutz der Finsternis – solange man sie nicht in die Ecke drängt. Dann können sie mit ihren spitzen Zähnen tiefe Wunden reißen.

Finsterwasser

Ein Finsterwasser besitzt weder Haut noch Hülle, noch eine festgefügte Gestalt. Es ist bloßes schwarzes Wasser von beträchtlichem Volumen. Es handelt sich hierbei um ein magisches Relikt, von den Drachlingen geschaffen, um Wasserwege zu sichern. Das einst leicht zu kontrollierende Wächterwesen hat sich längst aus den engen Bahnen seiner ursprünglichen Bestimmung befreit. Heutzutage kursieren diverse konträre Lehrmeinungen über seinen Ursprung. Mancherorts wird das Finsterwasser gar als göttlicher Diener geachtet oder gefürchtet.

Diese unheimliche Gefahr ist ein gelegentlicher Gast in allen ober- und unterirdischen Gewässertypen des westlichen Lorakis. Nur selten bewegt sich ein Finsterwasser jenseits von Flussmündungen entlang der Küste, niemals wird man eines auf offener See antreffen. Über die Jahrhunderte ist das Finsterwasser weiter nach Osten vorgedrungen, derzeit bis etwa Matandra im Norden und Siadal im Süden. Ioria scheint von diesen Wesen bislang zum Glück verschont.

Lebensweise

Gemäß seiner magischen „Konditionierung“ ist ein Finsterwasser ständig auf der Suche nach Humanoiden, die sich durchs Wasser bewegen, sowie schwimmenden Objekten mit Kiel. Trifft es auf solche, greift es an. Diese Angriffe dienen auch dem eigenen Überleben, denn es löst sich auf, wenn es nicht binnen 44 Tagen – Stichtag Blutvollmond (siehe **Die Welt, S. 248**) – die Lebenskraft von mindestens einem humanoiden Wesen in sich aufnimmt, indem es das Opfer nach dessen Tod für etwa eine Stunde voll umschließt.

Finsterwasser sind Einzelgänger. Allerdings weiß man in Dakardsmyr von der Tragödie aus dem Jahr 680 LZ zu berichten, als der Fluss Myrkan an einem freundlichen Sommertag zur Todesfalle für über zweihundert Personen wurde, als unzählige dieser Kreaturen deren Wasserfahrzeuge zu Dutzenden zerstörten. Auch hält sich das Gerücht, es habe sich in Wahrheit nur um ein einziges Finsterwasser von gigantischen Ausmaßen gehandelt. Tatsächlich strömen Finsterwasser ungefähr alle 10 Jahre in Seen zusammen, um sich zu vermehren. Ihre Anzahl variiert dabei stark, was erklärt, weshalb Katastrophen wie die oben beschriebene so selten sind. Und falls sich mehrere Exemplare wahrhaftig zu einem riesigen Exemplar vereinen können, so liegen die Gründe und Details bislang im Dunkel der Geschichte verborgen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 2 | 2 | 8 | 7 | 7 | 2 | 4 | 8 | 8 | 16 | 37 | 28 | 0 | 30 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 21 | 2W10+2 | 10 | 8-1W6 | Scharf 2, Umklammern |

Typus: Monster, Schattenwesen, Wasserwesen **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 14, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 20, Schwimmen 25, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 23, Schattenmagie 18, Wassermagie 24

Zauber: Schatten: III: Lichtbann; Wasser I: Einfrieren; II: Kälteschild; IV: Säurestrahl, Wasserschwall; V: Wasserherrschaft

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern)

Merkmale: Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Giftimmunität, Kälteresistenz 1, Konzentrationsstärke, Körperlos, Schmerzimmunität, Unterwasserwesen, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Besonderheit: Der Angriff eines Finsterwassers verursacht nur beim Ziel Elektrizitätsschaden, aber bei allen Wesen (außer dem Finsterwasser selbst) in 5 m Umkreis des Ziels den Zustand *Benommen* 2.

Beute: keine

Kampfweise: Kleinere Wasserfahrzeuge werden zum Kentern gebracht oder Lebewesen ihrer Schwimmfähigkeit beraubt, indem die Wasserdichte verringert wird (Wasserherrschaft). Größere Wasserfahrzeuge werden unter der Wasserlinie mit Säure beschädigt. Über elektrischen Schäden werden schwimmende Gegner wehrlos gemacht und ausgeschaltet. Im Kampf gegen mehrere Gegner wendet es sich von überwundenen Gegnern ab. Am effektivsten bekämpft man Finsterwasser mit Feuer oder Licht – beides kann die Kreatur schnell die Flucht ergreifen lassen.

Flederwolf

Bei Flederwölfen handelt es sich um fleischfressende Flughunde, deren Körpergröße der eines gewöhnlichen Wolfs kaum nachsteht. Sie sind jedoch wesentlich schlanker gebaut und ein Großteil ihrer Knochen ist zudem hohl.

Flederwölfe sind elegante, wendige Flieger und verfügen darüber hinaus über ein scharfes Gehör und einen feinen Geruchssinn. In Verbindung mit ihrer Dämmersicht und ihrem fast lautlosen Flug macht sie dies zu hervorragenden Nachtwächtern. Das müssen sie auch sein, denn Flederwölfe benötigen sehr viel Energie für ihre Flugfähigkeit. Ihr Beutespektrum ist daher entsprechend breit: Von Nagern über Feldhasen zu kleineren Hirscharten ist alles dabei. Selbst andere Fledertiere, Eulen und unbeaufsichtigte Kleinkinder werden nicht verschmäht. Mancherorts wird sogar von fischfressenden Flederwölfen berichtet, die sich ihre Beute in einem halsbrecherischen Tiefflugmanöver direkt aus dem Wasser schnappen. Mindestens ebenso eindrucksvoll ist es,

Flederwölfe in Vollmondnächten bei ihren akrobatischen Lufttänzen zuzusehen.

Lebensweise

Flederwölfe leben in kleinen Rudeln zusammen, die meist nicht mehr als fünf oder sechs Tiere umfassen und in der Regel aus den Elterntieren, ihren Järlingen und Welpen bestehen. Während der Tragzeit ist es nicht ratsam, der Wohnstätte zu nahe zu kommen, da Männchen und Järlinge sich jedem Eindringling verbissen entgegen werfen, um das Muttertier und die Welpen zu schützen. Überhaupt schätzen Flederwölfe es gar nicht, aufgestört zu werden. Da sie sich bevorzugt in alten Drachlingsruinen ansiedeln, führt dies häufig zu Zusammenstößen mit allzu unvorsichtigen Gelehrten oder gierigen Schatzjägern.



Flederwölfe sind überall dort in Dragorea anzutreffen, wo sie genug Beute und passende Wohnstätten vorfinden. So ist es nicht verwunderlich, dass man sie in allen großen Wäldern und Landstrichen mit hoher Ruinendichte antreffen kann. In jenen Gebieten, die an die Verheerten Lande angrenzen, werden sie häufig mit den Finsterschwingen verwechselt, sodass man in diesen Regionen oftmals gnadenlos Jagd auf sie macht und darüber hinaus den Kontakt mit ihren Hinterlassenschaften aus abergläubischer Furcht streng vermeidet.

Zwar sind Flederwölfe aufgrund ihrer enormen Gefäßigkeit jedem Bauern und auch den Eltern junger Kinder ein Dorn im Auge, andererseits stellt Flederwolfguano ein hervorragendes Düngemittel dar. Die Wenigsten ahnen jedoch, dass sie hierdurch mit ihrer eigenen Gesundheit und der ihrer Abnehmer spielen. Denn Flederwölfe sind oftmals Träger von Krankheitserregern, die durch ihren Biss, in Einzelfällen aber auch durch Kontakt mit ihrem Guano oder dem Verzehr damit gedünghter Pflanzen übertragen werden können.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 4 | 3 / 12 | 6 | 4 | 18 | 0 | 14 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 9 | 1W6+2 | 7 | 8-1W6 | Umklemmern |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Hundeartiger, Tier | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 0 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 10, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Fliegend, Krankheitsträger (8/ Blutfluss), Kreatur 4, Schwächlich | | | | |
| Beute: | Leder (30 Telare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Flederwölfe greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an. Aufgrund ihrer Statur sind sie keine ausdauernden Kämpfer und ziehen sich bei Verletzungen schon bald zurück. Auf der Suche nach Nahrung fallen sie in der Regel daher nur Lebewesen an, die kleiner als sie selbst sind. Fühlen sie sich jedoch bedroht, legen sie sich durchaus mit Gegnern an, die sie an Körpergröße übertreffen. | | | | |

Frostbestien

Jedes Kind in Wintholt lernt von klein auf die größten Gefahren des Lebens im kalten Norden kennen: die schrecklichen, langen Winter, die weglose Wildnis in den endlosen Wäldern, die ausgehungerten Tiere nach einer langen Zeit des Eises – und die *Frostbestien*.

Frostbestien sind Kreaturen der Kälte, aber das heißt nicht, dass sie nur im tiefsten Winter auftauchen. In der Wildnis des Nordens können Wanderer zu jeder Zeit auf diese Kreaturen stoßen, und nicht alle Reisenden überleben eine solche Begegnung.

Im Winter aber werden die Frostbestien zu einer wirklichen Gefahr. Mit jedem Tag, an der die Kälte bitterer und frostiger wird, wächst auch die Angriffslust der Bestien, bis sie sich irgendwann Bahn bricht. Die sonst eher einzelgängerischen Kreaturen rotten sich in solchen Fällen zu wahren Meuten zusammen, die Grenzen auflauern und ganze Siedlungen attackieren. In seltenen Fällen dringen sie sogar bis nach Albronnen oder Arkuri vor.

Aus Wintholt, wo die Menschen und Alben seit tausend Jahren Seite an Seite gegen die Frostbestien kämpfen, kennt man deutlich mehr Geschichten über diese Angriffe als von den Raugarr. Dies mag jedoch daran liegen, dass in zivilisierten Gegenden nur wenige davon erfahren, wenn in den Raugarr-Ländern ein Stamm ausgelöscht wird.

In besonders schweren Wintern fallen ganze Scharen von Frostbestien von Norden in die Wälder ein, und der König versammelt sein Gefolge, um in die *Reißzahnfeste* zu ziehen, von wo aus er die Verteidigung gegen die Kreaturen leitet.

Der aktuelle König, Aelfric Schwarzhand, verlor gar seine Hand im Kampf gegen die Frostbestien.

Sein Vater Aelfgar, der in den Norden zog, um die Herkunft der Wesen zu ergründen, ist schon lange verschollen.

Erscheinung

Es gibt keine einheitliche Erscheinung von Frostbestien, sondern unzählige Formen. Viele Bestien erinnern in ihrem Aussehen an gewöhnliche Tiere: mächtige Geisterwölfe oder zottige Bären, das Fell von schmutzig-weißbläulicher Farbe und struppig, fast stachlig. Manche wiederum ähneln Trollen oder anderen humanoiden Wesen, mit blassgrauer Haut und geifernden Zähnen. Wieder andere sind in keiner Weise bekannten Wesen zuzuordnen, sondern verdrehte, verwachsene Monstrositäten, die aus messerscharfen Eiskanten und bläulich flackerndem Licht zu bestehen scheinen. Ihnen allen gemein ist nur die Aura der Kälte, die von ihnen ausgeht und die selbst im tiefsten Winter des Nordens schnell zu spüren ist und sich rasch in den Gliedmaßen festsetzt.

Herkunft und Lebensweise

Es steht außer Frage, dass Frostbestien keine gewöhnlichen Tiere sind. Sie greifen nicht an, um zu fressen, sondern töten aus reiner Aggressivität. Tatsächlich sind sie bislang noch nie bei der Nahrungsaufnahme beobachtet worden, sodass die Vermutung nahe liegt, dass es sich bei ihnen um künstlich geschaffene Kreaturen handelt – möglicherweise aus der magischen Verbindung normaler Lebewesen mit aggressiven Eisgeistern. Ihnen ist jedenfalls zu eigen, dass ganz gleich, wie sie aussehen, kaum Feindschaft zwischen ihnen herrscht: Zwar wird gelegentlich von Aggressionen zwischen unterschiedlichen Bestien berichtet, doch in den meisten Fällen gehen Frostbestien jeder Ausprägung gemeinsam auf die Jagd.



In Wintholt gelten Frostbestien als Diener des Eisdrahten *Kaerakh*, der in den Frostlanden lebte und Legenden zufolge der Grund dafür war, weshalb die Drachlinge Wintholt als Festungsreich errichteten. Die Bestien sollen sein Fußvolk und seine Krieger gewesen sein, die er regelmäßig gegen die verhassten Feinde hetzte.

Es ist unklar, ob die heute existierenden Frostbestien noch aus der damaligen Zeit stammen, ob sie sich fortpflanzen können – oder ob Kaerakh, der seit Jahrhunderten als bezwungen gilt, möglicherweise doch noch lebt und wieder und wieder neue Diener schafft, um einen Angriff vorzubereiten.

Immer wieder hat es in der Vergangenheit in Wintholt besonders schlimme Angriffe der Frostbestien gegeben, Zeiten, in denen sie in weit größerer Zahl auftraten als sonst. Viel spricht dafür, dass eine solche Zeit erneut angebrochen ist.

Die Raugarr, die ebenfalls häufig Opfer der Angriffe der Frostbestien werden, haben eine andere Erklärung für die Herkunft der Frostbestien: In ihren Sagen sind sie Geister Verirrter, die im hohen Norden erfroren und in gewöhnliche Kreaturen eingefahren sind.

Verbreitung

Auch wenn Wintholt vermutlich am meisten unter den Frostbestien zu leiden hat, sind sie doch nicht die einzigen. Berichte über solche Angriffe gibt es in den gesamten Frostlanden, von Wintholt über die Lande der Raugarr bis hoch nach Arkuri. Es steht zu vermuten, dass diese Kreaturen auch in anderen kalten Gebieten des hohen Nordens existieren.

Mittelgroße Frostbestie

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 5 | 4 | 3 | 0 | 5 | 1 | 3 | 5 | 14 | 8 | 6 | 22 | 2 | 22 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-----------------------------|
| Körper | 12 | 1W6+4 | 6 | 6-1W6 | Durchdringung 2, Umklammern |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Chimäre, Monster | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 15, Athletik 23, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 10 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten, Umklammern, Vorstürmen), Athletik (I: Kletteraffe) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (15), Kälteresistenz 4, Resistenz gegen Kälteschaden 15, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Beute: | Trophäen (in Wintholt und Arkuri bis zu 10 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Frostbestien sind in Kämpfen nicht sonderlich subtil. Wenn möglich, schlagen sie aus dem Hinterhalt zu, ansonsten greifen sie offen an. So oder so aber kämpfen sie mit außerordentlicher Wildheit und Aggressivität und lassen nicht ab, bis sie oder ihre Opfer tot sind. | | | | |

Große Frostbestie

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 4 | 3 | 7 | 2 | 7 | 1 | 4 | 7 | 11 | 14 | 17 | 26 | 3 | 30 | 24 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|---------------------|
| Körper | 18 | 1W10+4 | 8 | 7-1W6 | Wuchtig, Umklammern |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Chimäre, Monster | Übliche Anzahl: | 1-2 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 25, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 14, Wassermagie 14 | | | | |
| Zauber: | Wasser I: Einfrieren; II: Kälteschild | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten, Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (I: Kletteraffe) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (20), Kälteresistenz 4, Resistenz gegen Kälteschaden 15, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Beute: | Trophäen (in Wintholt und Arkuri bis zu 25 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

Gamji

Die Gamji sind große, fahle Gestalten, deren Körper länger und dünner sind als die eines Menschen. Ihre Hände sind klauenartig, jeder Finger so lang wie der Unterarm eines kleinen Kindes. Wenn sie sich nach ihren Opfern ausstrecken, dann knacken ihre Gelenke wie dutzende gebrochene Kinderfinger. Sie sind verfluchte Geistwesen, halb untot, halb Spukgestalt. Tagsüber sind sie nicht anzutreffen, denn sie bevorzugen das Dämmerlicht oder die Nacht. Da sie Schlafende jagen und ihre liebsten Opfer Kinder unter fünf Jahren sind, flüstern sie auf der Jagd oft ein leises Schlaflied, das dazu dient, die Opfer zu beruhigen.

Die Herkunftsmöglichkeiten der Gamji sind mannigfaltig: Entweder sind sie der Geist einer Amme, der es nicht vergönnt war, eigene Kinder zu bekommen, oder einer Mutter, die auf dem Kindbett verstarb oder deren Kleines keinen Schritt ins Leben wagen durfte und sofort wieder kehrt machen musste. Das Gesicht der Gamji gilt als fürchterlich: Bei seinem Anblick kann die schwächeren Seelen der sprichwörtliche Schlag treffen. Es wird verdeckt von einer weiß lackierten Begräbnismaske, die das Antlitz einer Frau zeigt.

Lebensweise

Das Verlangen nach dem, was sie nie besessen haben, treibt die Gamji umher. Sie sind Jäger der Unschuldigsten unter allen Geschöpfen von Lorakis: der Kinder. Ihre Anwesenheit ist kaum zu erspüren: So laut das Klagen ist, das sie hinter sich lassen, so lautlos und unbemerkt bewegen sie sich umher. „Neues“ zieht sie an, besonders Neugeborenes.



Wenn sie auferstehen, wandern sie ziellos umher, bis neues, junges Leben ihre Aufmerksamkeit und ihren Bludurst weckt. Unruhig ziehen sie dann um das Haus ihres Opfers und warten, bis alle Bewohner zu Bett ge-



gangen sind. Ihr bevorzugter Eingang ist der Kamin des Hauses der Familie. Deswegen schmücken oft Heilszeichen eines gnädig gestimmten Gottes die Kamine derer, die kleine Kinder im Haus haben. Dringt ein Gamji jedoch trotzdem ein, zieht er eine Aschespur aus der erloschenen Glut durch die Räumlichkeiten bis ins Zimmer des Kindes.

Ehe sie Leben gekostet haben, sind sie noch schwach. Besonders Angriffe auf ihre Maske sind hier sehr effektiv. Aber wenn sie beginnen, dem Kind mit ihrem unheiligen Lied das Leben zu entziehen und langsam über der Wiege die Maske abnehmen, schwächt ihre Kraft stark und rot an und sie werden zu einem schrecklichen, von gestohlem Blut wahnsinnigen Geschöpf, dessen Gesicht eine entstellte Mischung aus dem Gesicht des Kindes und dem verrotteten Gesicht einer seit Jahrhunderten begrabenen Leiche ist. Wenn das Kind besonders gesund und lebendig war, dann gilt es in dieser Nacht nicht nur ein Opfer zu beklagen, sondern jedes Leben im Haus wird ausgelöscht. Da die Gamji den Geschmack einer Familie über viele Jahrzehnte niemals vergessen, löschen sie oft ganze Clans oder Stammbäume aus, bis sie schließlich wieder in Lethargie fallen und ein neues Leben für sich entdecken.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 7 | 7 | 30 | 26 | 3 | 24 | 30 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 12 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | Stumpf |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Geisterwesen, Untoter | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 15, Athletik 12, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 22, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Schicksalsmagie 23, Todesmagie 20 | | | | |
| Zauber: | Schicksal I: Pech; II: Fluch der Schmerzen; III: Verhängnis; IV: Verdammung; Tod I: Schwächeanfall; III: Lebensraub; IV: Todesflucht | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (15; bei Blick hinter die Maske 30), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Untot | | | | |
| Besonderheiten: | Die Kraft eines Gamji ist seine Maske: Wird sie zerschlagen, hat der Spuk ein Ende, nur seine Kleidung bleibt übrig. Bei einem gesättigten Gamji ist es weitaus schwieriger, die Maske zu zerstören. | | | | |
| Beute: | Maske (2 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Gamji gehen direkten Konfrontationen wenn möglich aus dem Weg. Sind sie doch zum Kampf gezwungen, wehren sie sich lieber durch ihre Magie oder greifen zur Not auf ihr Aussehen zurück: Mit einer Aktion <i>Gegenstand anwenden</i> können sie ihre Maske anheben und so ihre Gegner durch ihr fürchterliches Aussehen verschrecken. | | | | |

Gargoll

Gargolle sind küstennahe Meeresbewohner, die einer Kreuzung aus Rochen und Hai entsprungen zu sein scheinen. Ausgewachsene Exemplare haben eine Körperlänge von knapp vier Metern, hinzu kommt der etwa halb so lange, zum Ende hin stachelbe- wehrte Schwanz.

Tatsächlich sind diese Kreaturen nicht natürlichen Ursprungs, wenngleich sie wie normale Tiere leben und sich fortpflanzen. Sie wurden, was am Binnenmeer unbekannt ist, einst von den Drachlingen erschaffen und mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet: Ein Gargoll kann in der Luft „schwimmen“, als wäre er noch unter Wasser, und so auch längere Strecken über festem Grund und Boden überqueren. Zudem verfügt er über die Fähigkeit, optisch mit dem Hintergrund zu verschmelzen. Sein Körper erscheint dann wie ein flüchtiger Nebelschleier, durch den das Licht hindurchdringt. Ein Stich mit seinem Doppelhorn oder ein Schlag mit der Schwanzspitze versetzt seinem Gegner einen heftigen elektrischen Schlag und kann ihn lähmen.

Beim Gargoll handelt es sich um eine Erfindung des damals 8-jährigen Marcus Fischer, der mit ihm den GEO-lino-Monsterwettbewerb von 2013 gewonnen hat.

in der Luft – optisch getarnt seiner Beute und versetzt ihr einen elektrischen Schlag mit der Schwanzspitze. Matrosen im Ausguck werden häufig als „Gargollenfutter“ verunglimpt, wenn sie es an der nötigen Aufmerksamkeit fehlen lassen.

Als Jagdrudel greifen Gargolle auch weitaus größere Gegner wie Wale oder Seeschlangen an. Sie umschwärmten zunächst ihren Gegner in taktischen Formationen, um ihn zu verwirren und zu ermüden. Dabei fügen sie ihm immer wieder Treffer mit Schwanz und Doppelhorn

zu, bis sie schließlich zum direkten Angriff übergehen. Selbst sehr große Schiffe oder Flotten bleiben von solchen Attacken nicht verschont, und es kommt immer wieder vor, dass ein unbedachtes Mannschaftsmitglied von der Reling „gepfückt“ wird.

Berichten des Zirkels der Zinne zufolge scheinen Gargolle über eine Art rituelle Magie beherrschbar zu sein, deren tatsächliche Praxis allerdings bisher noch nicht (wieder-)entdeckt wurde.

Gargolle sind in Küstennähe aller lorakischen *Binnenmeere* anzutreffen. Einzelne Exemplare wurden auch in weiter südlichen Gefilden bis hin zum *Schimmermeer* und zur *Echsenbucht* gesichtet. Ihre Heimatregion liegt im *Golf von Midstad*, irgendwo zwischen den Inseln *Scherigya* und *Orya*. Dort halten sich zur Paarungszeit im Frühjahr große Gargollen-Schwärme auf und machen die Schifffahrt in diesen ohnehin gefährlichen Gewässern zu einem selbstmörderischen Unterfangen.vv



Lebensweise

Gargolle leben sowohl als Einzelgänger als auch in Gruppen von bis zu zehn Tieren, die sich als Jagdrudel organisieren. Zur Paarungszeit kommen große Kolonien im Golf von Midstad zusammen.

Der Gargoll ist ein Raubfisch mit äußerst erfolgreicher Jagdtechnik. Ein einzelner Gargoll nähert sich – unter Wasser wie



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|---------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 5 | 4 | 6 | 3 | 6 | 0 | 4 | 8 | 11 / 11 | 14 | 19 | 27 | 0 | 25 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 22 | 2W6+6 | 9 | 6-1W6 | Scharf 3, Umklammern |

Typus: Fisch, Monster
Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 18, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 18, Schwimmen 21, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16, Naturmagie 15

Zauber: Natur III: Chamäleon
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Verwirrung), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)

Merkmale: Dämmersicht, Fliegend, Gift (Blut 4 / Benommen / 60 Ticks), Kälteresistenz 2, Schmerzresistenz, Unterwasserwesen
Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Gargollen richten *Elektrizitätsschaden* an.

Beute: Leder (6 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Doppelhorn (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Kampfweise: Als Einzelgänger tarnt sich der Gargoll zunächst (Zauber *Chamäleon*) und versucht, sich mit einem *Überraschungsangriff* an seine Beute heranzumachen. Den ersten Schlag führt er mit dem Schwanz aus, wodurch die oben stehende Giftwirkung durch Elektrizitätsschaden ausgelöst werden kann. Schließlich verbeißt er sich in sein Opfer (erst *Umklammern*), bis es stirbt.

Gefiederte Schlange

Eine der seltenen Gefiederten Schlangen über den Dschungeln des südöstlichen Lorakis gleiten zu sehen, ist ein majestätischer Anblick. Bis zu sechs Meter Länge können diese Kreaturen erreichen und gehören damit zu den größten Wesen am Himmel der Smaragdküste. Während sie in manchen Gegenden als Viehräuber verschrien sind, gibt es kaum Übergriffe auf die Bevölkerung. Die mit rudimentärer Intelligenz ausgestatteten Wesen reagieren stattdessen mit Neugier und Spieltrieb auf denkende Wesen, auch wenn sie große Städte meiden. Dieses Verhalten hat schon zu manchen Theorien über ihre Herkunft als künstlich geschaffene Diener der mysteriösen Azurnen Riesen geführt. Während ihr Verbreitungsraum und ihre häufige Sichtung nahe alter Ruinenstätten diese Theorie stützen, liegt ihre Herkunft dennoch im Nebel der Geschichte.

In den Schlangenlanden glaubt man, sie wären die geflügelten Götterboten der Weltenschlange Zarusz. Die seltenen Fälle von nicht provozierten Angriffen auf Karawanen und Reisende werden hier oft als Strafe für vermeintliche Frevler gedeutet. Auch in manchen Stämmen der Puntani und Piriwatu genießen Gefiederte Schlangen kultische Verehrung. Bei letzteren existieren sogar Legenden, wonach ihre größten Häuptlinge einst auf diesen mächtigen Wesen über den Himmel ritten.

Die Neusiedler in Gotor und Marakatam verfolgen solche Geschichten mit größtem Interesse, und es gab bereits erste Versuche, Gefiederte Schlangen als Reittiere abzurichten. Hierfür muss jedoch eines der seltenen Eier dieser Wesen gefunden werden, denn die freiheitsliebenden Tiere wehren sich bis zum Tode gegen jeden Versuch der Gefangennahme. Und nach allem, was bekannt ist, lassen sich selbst von Hand aufgezogene Schlangen nur äußerst schwer zähmen.



Lebensweise

Gefiederte Schlangen kann man im ganzen Südwesten von Lorakis antreffen. Im Norden scheint der mythische Hakkaberg, dessen Gipfel sie mitunter anfliegen, die Grenze ihrer Verbreitung darzustellen – was auch schon zu Verwirrung in Bezug auf die ungefiederten *Geflügelten Schlangen* der Mythologie Zhoujiangs geführt hat.

Besonders häufig treten Gefiederte Schlangen rund um das Pangawai-Gebirge auf, wo auch ihre hauptsächlichen Brutstätten vermutet werden. Einige Schatzsucher erzählen Geschichten von noch deutlich größeren Vertretern der Art mit bis zu zehn Metern Länge, die über den höchsten Gipfeln Kämpfe mit Drachen ausfechten und in einigen verborgenen Tälern die Hinterlassenschaften der Azurnen Riesen bewachen. Ob derlei Gerüchte allerdings wahr sind, müssten zukünftige Expeditionen klären.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 8 | 2 / 18 | 10 | 25 | 29 | 1 | 24 | 30 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 19 | 1W6+4 | 8 | 4-1W6 | – |

| | | | | | |
|------------------|--|-----------------|---|--------------|-------|
| Typus: | Monster, Reptil | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 21, Athletik 19, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 10, Illusionsmagie 17 | | | | |
| Zauber: | Illusion 0: Lichtertanz; II: Kreischen; III: Chamäleon | | | | |
| Meisterschaften: | Akrobatik (III: Ausweichbewegungen), Heimlichkeit (II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Fliegend, Gift (Blut 2 / Benommen / 60 Ticks), Hitzeresistenz 1 | | | | |
| Beute: | Federn (60 Lunare; Jagdkunst gg. 35), Gift (5 Lunare; Alchemie gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Gefiederte Schlangen greifen bevorzugt aus der Luft an und ziehen sich oft temporär zurück, wenn dies nicht möglich ist. Sie legen mitunter (unterstützt durch ihre Illusionsmagie) Hinterhalte und versuchen gezielt starke Gegner mit ihrem Gift zu schwächen. | | | | |

Geister

Die Entstehung von Geistern

Es gibt in lorakischen Gelehrtenkreisen bisher keine abschließende Klarheit darüber, wie Geister entstehen – es kursieren allenfalls Theorien. Dies ist vor allem damit zu begründen, dass es eine Vielzahl von Rahmenbedingungen gibt, die dazu beitragen können, aber nicht müssen, dass ein Lebewesen nach seinem Tod zu einem Geist in der physischen Domäne wird.

⌚ **Todeszeitpunkt:** Je nach Mond- oder Sternenkonstellation kann der Todeszeitpunkt schon ausreichen, um zu einem Geistwesen zu werden (da nicht jeder, der zu einer bestimmten Zeit stirbt, ein Geist wird, ist diese Ursache nur einer von mehreren Faktoren, die eintreten müssen).

⌚ **Lebenswille:** Die schiere Angst vor dem Tod oder der feste Wille, den eigenen Tod nicht zu akzeptieren, kann ebenfalls dazu führen, dass ein Verstorbener zu einem Geist wird – sich dessen aber nicht bewusst ist.

⌚ **Todesart:** Ein gewaltsamer Tod kann oftmals dazu führen, dass der Getötete nicht in die spirituelle Domäne oder göttlichen Paradiese einzieht, sondern zu einem Geist wird. Orte, wo viele Lebende zu Tode gekommen sind (oder besonders grausam zu Tode kamen), verändern sich und schaffen temporäre Übergänge in die Geisterwelt.

⌚ **Aufgaben und Verpflichtungen:** Wenn der Verstorbene seiner Meinung nach noch einen immens wichtigen Grund hat, in der physischen Domäne zu verbleiben, kann seine Seele im Diesseits gefangen bleiben. Häufig kann er sich selbst den Grund seines Daseins nicht erklären.

⌚ **Magie:** Bis heute ist nicht erforscht, inwie weit das magische Feld von Lorakis sowie der vielen Lebewesen innenwohnende Fokus die Entstehung der verschiedenen Geisterarten beeinflussen. Fakt ist, dass die meisten Geister mittels Magie gerufen werden und ein Teil von diesen im Diesseits verbleibt – wenn sie nicht auf magischem Wege vertrieben werden.

⌚ **Geschenk oder Strafe der Götter:** Auch ist es möglich dass der Geist eines frisch Verstorbenen durch einen Priester (oder einen Gott selbst) an einen Ort, eine Person oder einen Gegenstand gebunden wird.



Übergänge aus der spirituellen Domäne

Manche Orte bilden permanente oder temporäre Übergänge zwischen spiritueller und physischer Domäne. Meist handelt es sich dabei um klassische Spukhäuser, Geisterschiffe, Folterkammern, Kerker oder Schlachtfelder – allesamt Ort, die von Leid und Kummer förmlich durchtränkt wurden und nun eine deutlich leichtere Verbindung zwischen den beiden Domänen ermöglichen. An solchen Orten ist aufgrund der Affinität die Probe auf die Zauber *Geisterblick*, *Geister rufen* sowie *Geistreise* um bis zu drei Punkte erleichtert.

Arten von Geistern

Wir wollen an dieser Stelle zwischen zwei grundsätzlichen Geisterarten unterscheiden: Diejenigen, die vollkommen körperlos agieren, und diejenigen, die sich, um überhaupt wahrgenommen zu werden, in einen fremden Körper hüllen müssen.

Geisterhafte Krieger und Spuk

Diese Untotenarten werden in *Splittermond: Die Regeln* auf den Seiten 271 und 280 detailliert beschrieben.



Totengeister und Ahnengeister

Ein *Totengeist* ist die blasser, meist grünlich oder bläulich durchscheinende Gestalt eines Verstorbenen. Diese Art von Geistern kommuniziert in der Geistersprache und üblicherweise erscheint ein Totengeist, wenn man ihn mittels des Zaubers *Geister rufen* herbeiruft. Dabei wird der Totengeist gerufen, der sich in der spirituellen Domäne am nächsten aufhält. Totengeister verschwinden meist relativ schnell nach ihrer Beschwörung wieder in der spirituellen Domäne, da ihnen der Aufenthalt in der physischen Domäne zuwider ist.

Ahnengeister können sich in Zhoujiang in vielerlei Gestalt manifestieren und werden zumeist als Berater der Familie hochgeschätzt. Nur allzu aufdringliche und rechthaberische oder bestimmende Geister werden schnell ausgetrieben oder anders beschwichtigt (oder wenn möglich einfach ignoriert). Manche Ahnengeister verbleiben nah bei ihren Anverwandten, um diesen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen oder einfach ihren angestammten Platz nicht räumen zu müssen. Manche Ahnengeister sind nur zu bestimmten Zeiten in der Lage, mit den Lebenden zu kommunizieren, manche erscheinen regelmäßig in ihrer alten Gestalt (oder der verstorbenen Variante davon), manche als grünlicher Schemen, Schatten oder Nebel oder auch als durchscheinendes Tier (dem der Verstorbene zu Lebzeiten besonders verbunden war). Es gibt aber auch Ahnengeister, die ganze Familien, Dörfer oder Regionen beherrschen. Wenige machtvolle Ahnengeister werden als regionale Mindergottheiten verehrt.

Totengeister und Ahnengeister

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 27 | 18 | 6 | 15 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6 | 9 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 9, Illusionsmagie 10, maximal 2 weitere Fertigkeiten auf FW 8 je nach Person

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; Illusion 0: Geräuschhexerei, Lichtertanz

Meisterschaften: –

Merkmale: Betäubungsmündigkeit, Dämmersicht, Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Schwächlich

Beute keine

Kampfweise: Wenn sie sich überhaupt auf einen Kampf einlassen, ist die Kampfweise eines Toten- oder Ahnengeistes der zu seinen Lebzeiten sehr ähnlich.

Phantom

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | INI |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|-------|
| 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 4 | 6 / 10 | 7 | 23 | 20 | 6 | 21 | 27 | 6-1W6 |

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen II **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 2 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 8, Athletik 9, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10, Beherrschungsmagie 20, Todesmagie 18

Zauber: Beherrschung I: Furcht; II: Schlaf, Suggestion; III: Halluzination; Tod III: Lebensraub

Meisterschaften: –

Merkmale: Betäubungsmündigkeit, Dunkelsicht, Fliegend, Furchterregend (15), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Unsichtbar

Beute keine

Kampfweise: Phantome kämpfen niemals mit physischen Angriffen, sondern wehren sich ausschließlich mit ihrer Magie.

Phantom

Hierbei handelt es sich um den Geist eines vergessenen Sterblichen, der vollkommen einsam verstarb und dessen Leib unbestattet blieb. Wird diese Person vermisst, kann höchstens ein gewöhnlicher Totengeist entstehen. Ist dies nicht der Fall, so wird der Totengeist zu einem Phantom. Bei dieser Geisterart handelt es sich um die am wenigsten stofflichen. Sie besitzen nur zu bestimmten Zeiten eine sichtbare Gestalt (meist ein unscharfer Schatten) und sind ansonsten körperlos und unsichtbar. Dennoch können sie sich in das Bewusstsein eines lebenden, intelligenten Wesens einnisten

Werte eines Fylgja

Fylgja verfügen über die Werte INT 8, MYS 8, VER 7 und WIL 6, die Merkmale *Körperlos* und *Unsichtbar* sowie über individuelle Fertigkeiten, die häufig zu ihrem Schützling passen (z.B. *Anführen* bei Kriegern oder *Heimlichkeit* bei diebischen Schützlingen). Ein Fylgja verfügt an jedem Spielabend über 2 Splitterpunkte, auf die der Schützling zurückgreifen kann (oder die der Spielleiter für den Schützling einsetzen kann). Weiterhin können die Fylgja Beistand, Rat oder Hilfe nach Spielleitermaßgabe gewähren.

und dieses in seinen Träumen heimsuchen. Dabei raubt das Phantom langsam die Lebenskraft seines Opfers. Zuerst in seinen Träumen, dann als teilweise halluzinierte Schattengestalt, übernimmt ein Phantom mehr und mehr vom Bewusstsein seines Opfers. Dabei ist das Phantom nicht in der Lage, dieses dauerhaft zu übernehmen, da es die Lebenskraft benötigt, um durch den Körper zu kommunizieren. Erst wenn das Phantom von jemandem aufrichtig vermisst wird, geht es ins Jenseits ein (weshalb viele Phantome den Körper wechseln, wenn sich eine solche Bindung abzeichnet).

Poltergeist

Ein Poltergeist ist eigentlich ein Konglomerat von Geistern. Zahlreiche Lebewesen sind auf engem Raum durch extreme Gewalt und Brutalität zu Tode gekommen. Zwar werden die Geister vorerst ihre Ruhe finden, aber bei der kleinsten Störung aktiviert. Zu einem Gruppenbewusstsein verschmolzen, terrorisiert und verfolgt der Poltergeist fortan diejenigen, die seine Ruhestätte gestört haben. Und da diese in den Augen des Geistes keinen Schutz und Zuflucht mehr bietet, ist der Poltergeist auch nicht mehr an diesen Ort gebunden, sondern kann sich ganz der Verfolgung und Bestrafung widmen. Dauerhaft vernichten kann man den unstofflichen Poltergeist nicht, der am ehesten an eine schizophrene Persönlichkeit erinnert. Außergewöhnlich ist, dass diese körperlose Geisterart unbelebte Materie telekinetisch bewegen und zerstören kann.

Poltergeist

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 3 | 2 | 8 | 3 | 12 | 1 | 3 | 7 | 4 | 15 | 22 | 24 | 6 | 26 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | Merkmale |
|----------------------|------|---------|-----|------------|-------|----------|
| Telekinetischer Stoß | 15 | 1W6+3 | 10 | 10 m | 8-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Geisterwesen, Magisches Wesen III | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 14, Bewegungsmagie 15 | | | | |
| Zauber: | Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; II: Lasten heben | | | | |
| Meisterschaften: | Bewegungsmagie (I: Durchschlagendes Geschoss) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Fliegend, Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Unsichtbar | | | | |
| Beute | keine | | | | |
| Kampfweise: | Poltergeister sind aggressiv und wenig subtil. Sie werfen mit Gegenständen um sich oder versetzen ihren Opfern telekinetische Stöße, gerne, um sie zum Beispiel von einem Treppenabsatz zu stoßen. Wenn sie mit ihren Zaubern zusätzlichen Schaden anrichten können, umso besser. | | | | |

Aschling

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 8 / 14 | 10 | 28 | 26 | 1 | 30 | 27 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 20 | 1W6+3 | 7 | 7-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Feuerwesen, Geisterwesen, Magisches Wesen III | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 16, Athletik 15, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 13, Feuermagie 19 | | | | |
| Zauber: | Feuer I: Feuerstrahl; III: Flammenschild; IV: Flammenwand | | | | |
| Meisterschaften: | Feuermagie (I: Flammenherz; III: Inferno) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (20), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Körperlos, Resistenz gegen Feuerschaden 15, Schmerzimmunität, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden | | | | |
| Beute | keine | | | | |
| Kampfweise: | Aschlinge versuchen, Lebewesen in ihre Aschewolken zu locken und diese dann überraschend zu attackieren. Sie greifen dabei mit allem an, was ihnen zur Verfügung steht, körperlichen Angriffen und Magie gleichermaßen. Scheinen sie zu unterliegen, ziehen sie sich zurück und kehren einige Zeit später wieder, um ihr Werk zu vollenden. | | | | |

Fylgja

Die Herkunft dieser Geistwesen in Tiergestalt ist bisher ungeklärt – viele halten sie für Diener der Valkyri, die im Auftrag der Götter einen besonderen Plan verfolgen und deshalb besondere Streiter beschützen und bei ihren Questen begleiten und unterstützen. Es gibt aber auch ein Gerücht, demzufolge die Fylgja auserwählte Seelen aus den Paradiesen der Götter Zwingards sind, die sich in der Welt der Lebenden einen Partner für die Ewigkeit suchen dürfen. Weitere Informationen finden Sie in *Splittermond: Die Welt* auf Seite 79.

Aschling

Aschlinge sind pervertierte Totengeister, die während und nach den Steppenbränden im Toten Land Demerais entstehen. Wann immer Asche von einem Lebewesen aufgewirbelt wird, bilden sich (je nach Menge der Asche) Gestalten in der Wolke, die versuchen Lebewesen dort hineinzulocken. Dabei sind sie intelligent und können auch außerhalb der Aschewolken existieren. Unklar ist, ob es sich um die Geister von Feenwesen oder Sterblichen handelt. Es ist jedoch nicht zu leugnen, dass sie einen grenzenlosen Hass auf die Lebenden zeigen, wobei sie sehr planvoll vorgehen.

Waldgeist

Verstirbt ein intelligentes Lebewesen bei einer Naturkatastrophe (wie etwa bei einem Waldbrand), so kann es sich mit der Essenz der ebenfalls „verstorbenen“ Bäume vereinen und zu einem Geistwesen werden, das in gewissem Umfang über die Natur gebieten kann. Meist besteht sein Körper anfangs aus einem teils durchlässigen Geistergewebe und Asche, erblüht aber mit der Zeit zu einem Gewebe aus Pflanzen und Geisteressenz, die es dem Waldgeist ermöglicht, in einem bestimmten Areal überall und nirgends zugleich zu sein. Waldgeister sind keine Elementarwesen und können nur bei Tag aktiv sein. Es gibt noch andere Naturgeister wie Windsbräute, Feuerteufel und ähnliches.

Fuchsfrauen, Schlangenmänner und andere Tiergeister

In Zhoujiang gibt es eine Reihe von tierhaften Kreaturen, von denen die Fuchsfrauen die wohl gefürchtetsten und am wenigsten stofflichen sein dürften. Die geisterhaften Wesen übernehmen die Körper junger und schöner Frauen und verleihen ihnen Attribute der Tierwelt. Sie gelten als listig und verschlagen und umgarnen gerne berühmte Krieger und Herrscher. Sie schenken ihren Gastkörpern die Gabe der Tierverwandlung und am Ende ihres Dienstes erhalten diese von den Fuchsfrauen als Gegenleistung einen Topf voll Goldmünzen. Doch was nützt dies, wenn man binnen weniger Tage oder Wochen Jahre seiner Lebenszeit verloren hat und zudem als Hexe verschrien ist. Fuchsfrauen sollen häufig daran zu erkennen sein, dass sie zwei unterschiedlich gefärbte Augen besitzen. Darüber hinaus soll es noch zahllose andere Tiergeister geben, die sich in menschliche (albische, gnomische, nur selten in vargische oder zwergische) Körper kleiden: Gefühlsskalte Schlangenmänner, verspielte Schmetterlingskinder und viele mehr. Manche werden den Eigenschaften, die ihnen der Volksglaube zuschreibt, gerecht, während es andere schätzen, undurchschaubar und wechselhaft zu sein.

Werte

Die körperlichen Werte und Fertigkeiten entsprechen dem Wirkkörper, hinzu kommen die Attribute INT 5, MYS 9, VER 6 und WIL 8 sowie die Merkmale *Gestaltwandler* (*Tierart*). Viele dieser Geister sind außerdem Meister der *Beherrschungs-, Illusions- und Naturmagie*.

Waldgeist

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 4 | 5 | 3 | 6 | 1 | 5 | 7 | 8 / 14 | 12 | 26 | 24 | 2 | 30 | 27 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------|------|---------|-----|-------|--------------------------------------|
| Trampeln | 20 | 3W6+1 | 14 | 6-1W6 | Wuchtig |
| Ranken | 20 | 1W10+2 | 8 | 6-1W6 | Ablenkend 1, Lange Waffe, Umklammern |

| | | | | | |
|------------------|--|-----------------|---|--------------|-------|
| Typus: | Geisterwesen, Naturwesen | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 19, Naturmagie 15 | | | | |
| Zauber: | Natur II: Ranken, Tiere beherrschen; III: Chamäleon, Insekten Schwarm | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 20]) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dämmersicht, Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Koloss 3 (Trampeln, 2 Ranken), Schmerzimmunität | | | | |
| Beute | keine | | | | |
| Kampfweise: | Waldgeister versuchen, ihr Opfer zuerst mit ihren Ranken und ihrer Magie zu fesseln und so möglichst unbeweglich zu machen – bevor sie mit mächtigen Gliedmaßen auf es einprügeln. | | | | |

Gespensterquelle

Überall in den Meeren sind Gespensterquallen Gegenstand von Seemannsgarn und Schauermärchen, ganz besonders häufig scheinen sie in der Albensee aufzutreten. Von Schiffen aus beobachtet, sind sie lediglich ein faszinierender Anblick, für unvorsichtige Schwimmer und Taucher können sie jedoch zu einer sehr realen Bedrohung werden.

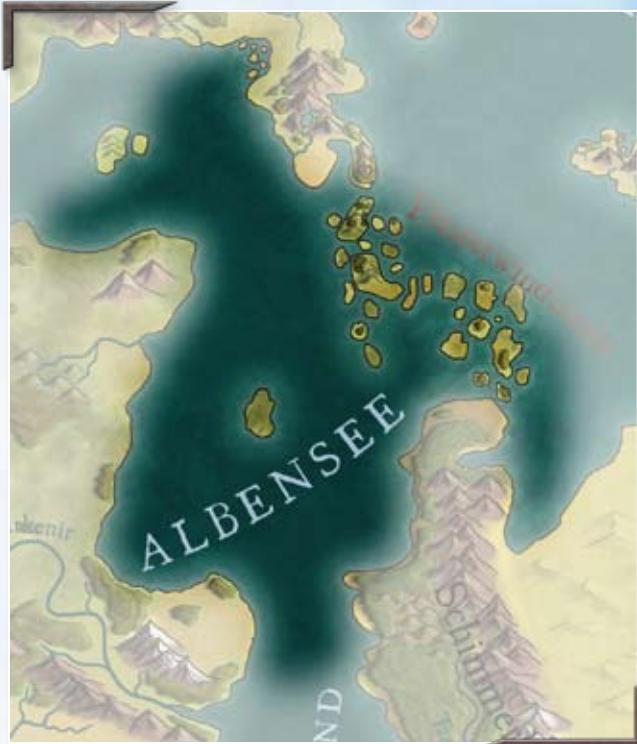
Gespensterquallen können erstaunliche Größen erreichen. Ausgewachsene Exemplare mit mehr als zwei Metern Schirmdurchmesser und mehr als doppelt so langen Fangarmen und Tentakeln sind keine Seltenheit. Ihren Namen haben sie von ihrem schleierartigen Aussehen, das sie wie einen durchs Wasser schwebenden Totengeist erscheinen lässt. Verstärkt wird dieser Eindruck durch das ihren Körpern eigene blassen baulich-grüne Leuchten und die teilweise auftretenden Schirmzeichnungen, die frappierend an Schreckensfratzen und Totenschädel erinnern können.

Lebensweise

Im frühen Polypenstadium leben Gespensterquallen fest verwurzelt auf dem Meeresgrund. Hier ist ihr magisches Leuchten ihnen Fluch und Segen zugleich, denn in gleichem Maße, wie es Kleinstlebewesen als Nahrung anlockt, macht es auch andere Räuber auf sie aufmerksam, denen

ein einzelner, zur Flucht unfähiger Polyp nur wenig Widerstand entgegensetzen kann. Höhere Überlebenschancen ergeben sich daher dort, wo viele Polypen dicht beieinander leben, denn so bieten die giftigen Tentakeln der Nachbarn einen wirksamen Schutz für alle. Solche

leuchtenden Polypenfelder bieten, wenn ihr Glimmen von der Wasseroberfläche aus in der Tiefe gesichtet werden kann, den Stoff für allerlei Mythen und Legenden von



hell erleuchteten Unterwasserstädten, versunkenen Schätzen und dergleichen mehr. Ein Tauchgang wäre jedoch nicht nur eine herbe Enttäuschung, sondern für unbewehrte Schwimmer auch eine ernstzunehmende Gefahr, wenn sie mit den in der Strömung wogenden, glücklicherweise in diesem Stadium noch recht kurzen Tentakeln in Berührung kommen sollten.

Aus den Polypen entwickeln sich die frei schwimmenden Gespensterquallen (auch Medusen genannt). Diese jagen meist allein, indem sie Beutetiere, die kleiner sind als sie selbst, mit ihrem Leuchten anlocken und mit dem schmerzhaften Nesselfest ihrer Fangarme attackieren. Die Berührung der Nessel vermag kleine Beutetiere rasch zu töten und verursacht auch bei größeren Wesen brennende Schmerzen und Krämpfe, die unter Wasser leicht zum Ertrinken führen können.

Selten einmal finden sich Gespensterquallen in größeren Schwärmen zusammen – nach schweren Stürmen oder in besonders heißen Sommern wurde schon davon berichtet. Ein Gespensterquallen-Schwarm ist ein beeindruckendes Naturschauspiel – solange man sich selbst nicht im Wasser in seiner Nähe befindet.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 8 | 11 | 12 | 0 | 16 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------------------|
| Körper | 13 | 1W6+1 | 8 | 8-1W6 | Lange Waffe, Umklammern |

| | | | | | |
|------------------|--|-----------------|--------------------|--------------|-------|
| Typus: | Tier | Übliche Anzahl: | 1, selten bis 3W10 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 4, Athletik 4, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 3, Schwimmen 8, Wahrnehmung 5, Zähigkeit 4, Lichtmagie 8 | | | | |
| Zauber: | Licht 0: Licht, Lichtertanz | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Gift (Kontakt 2 / Blutend, Verwundet, je max. Stufe 1 / 30 Ticks), Schwächlich, Unterwasserwesen | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Gespensterquallen greifen kaum aktiv an, sondern warten, bis Beute sich in ihren Fangarmen verheddet. Sobald dies geschehen ist, versuchen sie das Opfer nicht mehr entkommen zu lassen. | | | | |



Gnomenliebchen

Im Dschungel von Gotor wächst das *Gnomenliebchen*, eine besonders tückische fleischfressende Pflanze mit rosig-rot schimmernden Mäulern. An einem guten Jagdplatz kann die Pflanze sehr alt werden und durchläuft im Laufe der Zeit verschiedene Wachstumsstadien, die sich stark voneinander unterscheiden. Eine junge Pflanze breitet sich zunächst bodennah als flächiges Gestrüpp aus. Ihre zahlreichen Mäuler sind zu diesem Zeitpunkt noch sehr klein und farblich vom Blattwerk nicht zu unterscheiden. Wird das Pflanzenwerk erschüttert, so schnappen die Mäulchen zielloos zu und sondern dabei eine wässrige Milch ab, die bei kleineren Tieren zu Lähmungen führt. Bei Humanoiden führen diese Bisse üblicherweise nur zu Reizungen der Haut und einem unangenehmen Gefühl von Taubheit.

In der zweiten Wachstumsphase erreichen einige wenige Mäuler stattliche Größe und strecken sich etwa ein bis drei Meter in die Höhe. In diesem Zustand sind sie weit geöffnet und reagieren auf eine Berührung des Blattwerks mit einem zielgerichteten Zugschnappen, dessen Kraft bereits geeignet ist, viele Tiere des Wal-

des zu zerquetschen. Ist die Beute zu groß, so ist die Stärke der lähmenden Flüssigkeit nun oft ausreichend, um das Tier bewusstlos zu machen, sodass es anschließend dennoch verdaut werden kann. In dieser Form sind die Pflanzen für Wanderer im Dschungel eine erhebliche Gefahr, da es üblicherweise eine zweite Person braucht, um einen Bewusstlosen zu befreien.

Wann immer ein Gnomenliebchen an einem Ort wächst, der für seine Bedürfnisse perfekt ist, kann es die dritte Wachstumsstufe erreichen. Ohne künstliche Eingriffe ist dies zumeist eine Grube, über die ein Wildwechsel führt, der die Pflanze fortwährend mit genügend Nahrung versorgt, aber auch gezielte Anfütterungen wurden schon beobachtet. In dieser Stufe verkümmern alle Mäuler bis auf ein einziges, das gewaltige Ausmaße erreicht, während sich die langen Blätter der Pflanze weit von ihr strecken, und jede Erschütterung, die ein sich nähernches Lebewesen verursacht, sorgfältig registrieren. Die Pflanze schnappt in dieser Form nur nach großen Leckerbissen, Humanoide stellen dabei die kleinsten Kategorie dar, an denen noch ein Interesse besteht. Die sämige Flüssigkeit, die sich in diesem Zustand tief in ihrem roten Schlund befindet, wird von Giftmisern gut bezahlt. Aus diesem Grund machen sich auch immer wieder Schatz- und Pflanzen-sucher auf, um genau so ein gefährliches Exemplar zu finden.

Lebensweise

Das Gnomenliebchen trägt seinen Namen, weil es bei mehreren gleichwertigen Zielen aus unbekannten Gründen immer zuerst nach Gnomen schnappt. Es gedeiht hauptsächlich in Gotor und Marakatam, deutlich seltener in anderen Dschungelgebieten. In der dritten Wachstumsstufe nimmt das Gnomenliebchen in den beiden genannten Ländern hin und wieder eine rituelle Funktion ein, und zwar dann, wenn das pflanzliche Ungetüm gezielt mit Opfergaben gefüttert wird. Üblicherweise handelt es sich dabei um gefangene Feinde, die im Zuge einer Zeremonie in den Schlund gestoßen werden. Der Tod im Maul eines Gnomenliebchens gilt nicht nur als außerordentlich qual-, sondern auch als besonders schmachvoll.



Erste Wachstumsstufe: Um ein Gnomenliebchen in dieser Wachstumsstufe rechtzeitig zu erkennen und ihm auszuweichen, ist eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 nötig. Wer drei Quadratmeter Pflanzenbewuchs schadlos durchqueren möchte, statt sie zu umgehen, muss eine *Akrobatik*-Probe gegen 20 ablegen. Sollte die Probe misslingen, erhält der Abenteurer 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*.

Zweite Wachstumsstufe: Siehe oben, aber die Schwierigkeit der Proben erhöht sich auf je 25. Sollte die *Akrobatik*-Probe misslingen, erhält der Abenteurer für je 20 Ticks Aufenthalt im Gebiet 1W10 Punkte Schaden. Richtet die Pflanze Schaden an, ist eine einmalige *Zähigkeit*-Probe gegen 15 nötig, um nicht den Zustand *Bewusstlos* zu erhalten.

Dritte Wachstumsstufe: Siehe oben, aber die Schwierigkeit der Proben erhöht sich auf je 30. Sollte die *Akrobatik*-Probe misslingen, erhält der Abenteurer für je 30 Ticks Aufenthalt im Gebiet 3W10 Punkte Schaden. Dazu ist eine einmalige *Zähigkeit*-Probe gegen 25 nötig, um nicht den Zustand *Bewusstlos* zu erhalten.

Gnureißer

Eine der größten Gefahren in der Blutgrasweite stellen die Gnureißer dar – große, echsenartige Flugwesen mit einem ausgeprägten Jagdinstinkt. Ihr aggressives Verhalten und zügeloser Appetit auf alles bis zur Größe des namensgebenden Gnus hat diesen Tieren einen furchteinflößenden Ruf auch weit über die Grenzen ihrer Heimat hinaus verliehen. Durch die rasiermesserscharfen Klauen, die spitzen Zähne und ein dichtes Schuppenkleid trägt ihr Äußeres zu diesem Ruf deutlich bei. Ihre kräftigen Flügel weisen eine Spannweite von bis zu sechs Metern auf und sind jeweils an Vorder- und Hinterbeinen ausgebildet, wodurch sie in der Luft eine hohe Beweglichkeit erreichen können.

Lebensweise

Auf die Jagd begeben sich Gnureißer nur tagsüber und meistens alleine, allerdings zieht vielversprechende Beute häufig mehrere dieser Kreaturen an, was zu verbissenen Kämpfen untereinander führen kann. Oft ist dann der Himmel vom markerschütternden Kreischen der Streithähne erfüllt, wodurch auch die tapferste Seele in Angst und Schrecken versetzt werden kann. Vor einer Attacke studieren sie ihre Ziele sorgfältig, um überraschend und schnell zuzuschlagen.

Ihre Nist- und Schlafplätze befinden sich zum Großteil in den Gebirgen und an den schroffen Steilhängen der Blutgrasweite.



Von hier aus beginnen die ausdauernden Gnureißer ihre häufig tagelangen Streifzüge nach Beute, die sie dank ihres guten Sehvermögens und ausgezeichneten Geruchssinnes schon auf große Entfernung aufspüren können. Ihr Jagdrevier ist sehr weitläufig und kann mehrere hundert Kilometer umfassen – sehr zum Leidwesen grenznaher Dörfer und Weiler.

Der Ursprung dieser Wesen liegt teilweise im Dunkeln. Der Sage nach kamen sie vor langer Zeit gemeinsam mit den Orks aus den Feenwelten und wurden schon bald in der Blutgrasweite heimisch. Verwandt sind sie mit den Wyvern aus Zwingard (siehe S. 126), die wahrscheinlich durch eine unselige Verbindung zwischen Gnureißern und Drachen entstanden sind. Unter den Gelehrten herrscht darüber aber keine Einigkeit, denn manche vertreten die Meinung, es handele sich bei den Gnureißern um Nachfahren von Wyvern, die durch den Einfluss der Orks verdorben wurden. Eine enge Verbundenheit mit den grausamen Orks steht hingegen außer Frage. Diese nutzen geähmte Gnureißer als Flugtiere, um mit ihnen die Grenzen zu Zwingard und Termark auszukundschaften. In letzter Zeit häufen sich Meldungen über „fliegende Orks“ von besorgten Bewohnern. Gar seltsam mutet indessen das Verhalten freier Gnureißer an – aus bisher unbekannten Gründen scheinen sie Zwingard unter allen Umständen zu meiden.

Auf Gnureißer kann man überall in der Blutgrasweite treffen. Besonders verbreitet sind sie aber in der Nähe der Blauen Klippen und in geringerer Anzahl am Nachtwall. Eine kleine Population soll außerdem auf den Harkensteinen nisten und die umliegenden Küstenbereiche unsicher machen. Des Öfteren suchen sie auch kleine Ortschaften in dem arg gebeutelten Termark heim und fressen sich dort an Vieh und Bewohnern satt.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|---|--------|-----|-------|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 5 | 5 | 7 | 0 | 8 | 1 | 5 | 7 | 5 / 19 | 14 | 10 | 27 | 3 | 30 | 26 |
| Waffen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Biss | 22 | 2W10+3 | 12 | 5-1W6 | | | | | | | | | | | |
| Klauen | 20 | 1W10+4 | 8 | 5-1W6 | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Reptil | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 16, Athletik 18, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 16 | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern, Vorstürmen; II: Rundumschlag (Klauen)) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Fliegend, Furchterregend (25), Koloss 2 (Biss, Klaue), Schmerzimmunität, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Leder (20 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15), Flügel (30 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25) | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Gnureißer stürzen sich auf ihre Opfer meist im Sturzflug aus der Luft und schlagen ihre mächtigen Klauen in das Fleisch ihrer Beute. Leichte Kreaturen hieven sie dann oft in die Luft empor, um sie dann wieder auf den Boden fallen zu lassen und so ohne größeren Kraftaufwand zu töten. Bei schwereren Wesen setzen sie stattdessen auf ihren mächtigen Schnabel. | | | | | | | | | | | | | | |

Graul

Wer sich auf den mühsamen und gefährvollen Weg durch den Graulenkamm macht, der wird niemals das grausame Krächzen und den beißenden Spott jener Greifvögel vergessen, die dem Gebirge seinen Namen gaben. Graulen (*der Graul, graulisch*) erinnern in Aussehen und Größe an die Riesengreife der Frostlande: Ihre Körperlänge beträgt etwa 1,50 Meter, ihre Spannweite drei Meter. Was sie jedoch von anderen Greifvögeln unterscheidet, sind ihre Bösartigkeit und ihre Intelligenz. Graulen sprechen die vorherrschende Sprache ihrer Region, benutzen sie jedoch ausschließlich dazu, vernunftbegabte Lebewesen krächzend zu verhöhnen und zu verspotten. Graulen sind Aasfresser, was ihnen den Ruf der Feigheit eingebracht hat. Oft sieht man sie in Scharen in großer Höhe kreisen, wo sie nach wehrlosen Opfern Ausschau halten. Da-

Graulen lieben das Gewitter: Wenn Donner und Blitze den Himmel über dem Graulenkamm beherrschen, bricht ihre Zeit an, und sie zeigen ihre wahre Boshaftheit. Sie verlassen ihre Horste in großen Schwärmen und fliegen hinab bis nach Selenia und Westergrom. Dort kreisen sie krächzend und spöttend über Dörfern und einzelnen Gehöften, mit der übernatürlichen Gabe gesegnet, ihre Opfer derart zu erzürnen, dass diese in blinder Wut aus der sicheren Behausung stürmen. Niemand weiß genau, aus welchem Grund der Spott der Graulen derart tief in die Herzen schneidet. Man erzählt sich, die Graulen würden zuvor heimlich ihre Opfer belauschen, um deren dunkle Geheimnisse und wunden Punkte zu erfahren. Auch finden sie nur im Gewitter den Mut, wehrhafte Gegner anzugreifen. Aus diesem Grund werden die Graulen in Selenia auch „Gewitterkerle“ genannt.



Lebensweise

Graulen sind keine eigene Spezies, sondern entwickeln sich aus Adlereiern, die von Harpyien gestohlen und ausgebrütet wurden.

Dabei überlebt nur die männliche Brut, die die Harpyien verachten und verstossen, sobald sie flügge sind. Weiblichen Nachkommen droht ein noch schlimmeres Schicksal: Ihre Ziehmütter töten sie direkt nach dem Schlüpfen. Nur an einem Tag im Jahr, in der ersten Gewitternacht im Herbst, treffen sich die Harpyien und Graulen des Graulenkamms aus unerfindlichen Gründen, um gemeinsam laut schreiend das Sturmhorn zu umfliegen.

Den Rest ihres Lebens verbringen die Graulen gemeinsam mit ihren Brüdern in einer Schar. Auf hohen Klippen errichten sie Horste, die ihnen als Schlaf- und Fressplatz dienen, in denen sich aber auch gestohlene Eier und eiförmige Steine finden.

Nirgends sonst sind die Graulen so weit verbreitet wie im namensgebenden Graulenkamm, doch findet man sie in kleineren Vorkommen überall dort auf Lorakis, wo auch Harpyien leben. Dazu zählen die weiten Wälder im Norden und Osten Dragoreas, aber auch Gebirge wie Riesheim und die Schattenwand. In den Dschungeln Arakeas leben Dämmergraulen, die deutlich größer sind und sich weit aufs Meer hinauswagen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 5 | 3 / 19 | 6 | 9 | 19 | 0 | 16 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------------------|
| Körper | 12 | 1W10+2 | 8 | 7-1W6 | Kritisch 2, Umklammern |

| | | | | | |
|------------------|--|-----------------|-----|--------------|-------|
| Typus: | Monster, Tier, Vogel | Übliche Anzahl: | 2W6 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 8, Athletik 6, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 9, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 8, Beherrschungsmagie 8 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung II: Suggestion | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern), Beherrschungsmagie (III: Auge des Zauberers) | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Fliegend, Kreatur 6, Taktiker, Verbündete rufen (60 / 2) | | | | |
| Beute: | Federn (10 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Graulen gehen jedem Kampf aus dem Weg – außer, der Gegner schlafst oder ist außer Gefecht gesetzt. Dann landen sie leise neben ihm und hacken mit ihren Schnäbeln auf ihn ein. Während eines Gewitters locken sie den Gegner ins Freie und greifen ihn nacheinander im Sturzflug an, wobei sie versuchen, ihn mit ihren Klauen zu zerreißen. | | | | |

Greif

Greifen sind majestätische Mischwesen aus Adler und Raubkatze, doch scheint es sich bei ihnen nicht um Chimären zu handeln. Sie gelten als Inbegriff von Heldenmut, Treue und Ehrenhaftigkeit, auch bedingt dadurch, dass Greifenaare zueinander loyal bis in den Tod sind und sich zum Schutz ihrer Brut sogar mit Drachen anlegen.

Lebensweise

Greifen attackieren die humanoiden Völker nicht ohne Weiteres, sofern diese nicht der Brut eines nistenden Paares zu nahe kommen. Stattdessen kann man sogar das Vertrauen der Tiere gewinnen, wenn man sich ruhig und friedlich verhält. Es gibt sogar einige wenige Berichte über Greifen, die nach langen Jahren des Kontaktes einen Menschen als Reiter angenommen haben – doch scheint es sich dabei stets eher um eine Akzeptanz als um ein echtes Abrichten zu handeln. In Gefangenschaft hingegen verhalten sich Greifen höchst aggressiv und verweigern jegliche Nahrungsaufnahme. Die Begleitung eines Greifen muss man sich entsprechend eher verdienen, als dass man sie erzwingen kann. Wem dies gelingt, der mag sich Verehrung und Hochachtung sicher sein – und der Erwartung, dass er große Heldenataten vollbringen sollte.

Greifen haben nichts mit den Riesengreifen der Frostlande zu tun, wie mancher Glücksritter nach einer Reise in den Norden auf der Suche nach dem König der Greifen schon enttäuscht feststellen musste – bei ihnen handelt es sich vielmehr um den Graufliegen (siehe S. 52) ähnliche große Greifvögel, die mit den echten Greifen nur den Namen gemein haben.

Greifen bewohnen die Gebirge aller gemäßigten Breiten, kommen jedoch im westlichen Lorakis häufiger vor als anderswo. So



verwundert es wenig, dass die majestätischen Wesen in Dragoreia den größten Einschlag in Heraldik, Sagenwelt und Kultur gefunden haben – und auch, dass es hier am häufigsten Berichte über abgerichtete Greifen und ihre heldenhaften Reiter gibt. Greifen leben meist in eher abgeschiedenen Gebieten und meiden größere Siedlungen, suchen mitunter aber die Nähe von Einsiedlern, Druiden und Bergbauern. In Zwingard existiert die Sage vom Greifenkönig *Zazurias*, der einst gegen Ende der Herrschaft der Drachlinge einer Führerin des Widerstands unter den Sklaven ein magisches Gewand aus seinem eigenen Federkleid geschenkt haben soll, mit dessen Hilfe sie sich in einen Greifen verwandeln und den Häschern der Geschuppten entkommen konnte. Später kehrte diese Anführerin zurück und wurde die erste Hauptfrau der Stämme, aus denen das Königreich Zwingard entstehen sollte. Und mit ihr sollen einige Greifen gekommen sein, die auf Generationen denjenigen dienten, die das Gewand trugen – auf den Rücken der Greifen stritten die stärksten Krieger der Stämme angeblich gegen die Drachen des Riesheims und vernichteten die letzten verbliebenen Drachlinge. Doch irgendwann verschwand das Gewand, angeblich gestohlen von der Göttin Lyxa, weil der damalige König sie beleidigt hatte. Noch heute ziehen junge Zwingarder in die Welt hinaus, um das Gewand zurückzuerlangen und somit der neue Führer der mythischen Greifenreiter zu werden.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 5 | 2 | 2 | 0 | 4 | 1 | 3 | 7 | 8 / 20 | 9 | 6 | 23 | 2 | 32 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 13 | 1W6+4 | 8 | 5-1W6 | – |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Katzenartiger, Monster, Vogel | Übliche Anzahl: | 1-2 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 18, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 10 | | | | |
| Meisterschaften: | Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Wahrnehmung (III: Unterschwellige Warnung) | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Fliegend, Taktiker | | | | |
| Beute: | Greifenfedern (30 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30) | | | | |
| Kampfweise: | Greifen greifen meist im Sturzflug an, kämpfen aber auch am Boden, sofern sie dazu gezwungen sind. Wenn sie schwer verletzt sind, treten sie meist den Rückzug an – es sei denn, ihre Brut oder ihr Partner ist in Lebensgefahr. | | | | |

Harschfrosthyäne

Eis und Schnee können der Harschfrosthyäne nichts anhaben, ist sie doch perfekt an ihren polarkalten Lebensraum angepasst. Ihr dichtes weißes Fell wärmt sie nicht nur in Wind und Schnee, es hilft ihr auch, weitgehend ungesehen zu bleiben, wenn sie in kleinen Gruppen von vier bis acht Tieren umherstreift auf der Suche nach Nahrung.

Dabei ist sie nicht wählerisch, ihr furchterregend starkes Gebiss ermöglicht ihr nicht nur, Knochen aufzubrechen, auch gefrorenes Fleisch von verendeten Tieren steht auf ihrem Speiseplan.

Lebensweise

Die Hyänen sind keine guten Jäger, doch kranke und schwache Tiere verfolgen sie oft über lange Strecken, und sie sind auch nicht darüber erhaben, erfolgreicher Jägern ihre Beute abzuluchsen. Sie wagen sich auch auf das Meereis hinaus, um selber an Eislöchern auf leichte Beute zu warten.

Harschfrosthyänen leben in kleinen Familienverbänden, in deren Rangordnung die Weibchen, die auch ein gutes Stück größer sind, deutlich über den Männchen stehen. Ein Clan kann mit Jungtieren aus über dreißig Hyänen bestehen, die allerdings selten alle an einem Ort zu finden sind, sondern in kleineren Gruppen umherstreifen und sich dabei auch auf die Entfernung mit den charakteristischen, ein wenig an Gelächter erinnernden Lauten verständigen.

Bei Reisenden im hohen Norden sind sie berüchtigt, denn deren Proviant erscheint den Tieren oft wohlriechend und leicht zu haben, sodass sie Reisegruppen mitunter tagelang geduldig verfolgen, und auf eine günstige Gelegenheit für einen Diebstahl warten.



Als wäre verlorener Proviant an sich nicht schon eine ernstzunehmende Gefahr

im ewigen Eis, geht die größte Bedrohung durch die Harschfrosthyänen von ihren Leitweibchen aus – nicht wenige der weiblichen Leittiere besitzen eine magische Gabe. Sie fixieren ihr Opfer mit einem Blick aus eisblauen Augen, und schon macht sich in diesem eine bleierne Müdigkeit und Erschöpfung breit. Dieser nachzugeben, und sich auch nur für einen kurzen Augenblick hinzulegen, nur für einige Herzschläge die Lider zu schließen, kann für einen einsamen Wanderer den unausweichlichen Kältetod bedeuten.

Aus diesem Grund machen die Zwerge Jordheims erbarmungslos Jagd auf die Räuber, selbst wenn ihr hartes und struppiges Fell nicht zur Herstellung von Kleidung taugt und das Fleisch völlig ungenießbar ist. Einige Alchemisten sind jedoch mittlerweile auf die Tiere aufmerksam

geworden, und fragen sich, ob man beispielsweise die Augen der Weibchen in einem Schlaftrunk verwenden könnte. Ganz so leicht ist an diese aber nicht zu kommen, denn auch wenn die Harschfrosthyänen selten wache und gesunde Gegner angreifen, sind sie dennoch wehrhaft und zäh und scheuen die Auseinandersetzung nicht. Ihre scharfen Zähne und die kräftigen Kiefer können selbst durch die dickste Fellkleidung beißen. Wenn man dann noch bedenkt, dass sie intelligente Rudeltiere sind, tut man gut daran, sie zu fürchten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 8 | 7 | 9 | 18 | 2 | 19 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 8 | 2W6+2 | 10 | 8-1W6 | Kritisch 2 |

| | | | | | |
|------------------|--|-----------------|-----|--------------|-------|
| Typus: | Katzenartiger, Monster, Tier | Übliche Anzahl: | 3W6 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 12, Beherrschungsmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung II: Schlaf (nur Weibchen) | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Schmerzresistenz, Verbündete rufen (60 / 1) | | | | |
| Beute: | Augen (10 Lunare; Alchemie gg. 30; nur Weibchen) | | | | |
| Kampfweise: | Harschfrosthyänen jagen im Rudel, wobei sie ihren Mangel an Stärke durch Ausdauer und Hinterlist mehr als wettmachen. Dabei setzen die Weibchen mit ihrem magischen Blick das Opfer kurzzeitig außer Gefecht, während der Rest des Rudels über die leichte Beute herfällt. | | | | |

Hengeyokai

Bei den Hengeyokai oder Wandelwesen handelte es sich ursprünglich um Kreaturen der Geisterebene, die durch ihre große Neugier immer wieder zu Reisen in das Diesseits getrieben wurden und sich im Laufe von vielen Jahrtausenden hier ansiedelten. Verschiedene Mönchskloster des Aiun-Gebirges vermuten sogar noch immer eine Verbindung zu den Fuchsfrauen, Schlangenmännern oder ähnlichen Geisterwesen.

Hengeyokai erscheinen in zwei verschiedenen Formen, zwischen denen sie fast völlig frei wechseln können. Die erste und wohl ursprüngliche Gestalt ist die eines mittelgroßen, besonders schönen Wildtiers. Die unterschiedlichen Ausprägungen scheinen hier zahllos zu sein, aber Tiere der Wälder wie Füchse, Affen, Dachse, Waschbären oder Hasen lassen sich regelmäßig unter ihnen finden. Jedoch wird vereinzelt auch von deutlich größeren Tieren wie Luchsen oder Bären berichtet. Ihre zweite Gestalt ist die, in der man als Reisender viel eher mit den Wandelwesen in Kontakt treten wird. Hier gleichen sie einem der sterblichen Völker – oft dem zahlreichsten der jeweiligen Region –, wobei sich aber immer verschiedene Merkmale ihrer tierischen Natur erkennen lassen. In Inani mag man daher einem Menschen mit den geschlitzten Augen einer Wildkatze begegnen, der einen gestreiften Schwanz unter seiner Robe verbirgt, während in Bawalin eine Zwergin mit großen pelzigen Ohren auf ihrem Kopf und Reißzähnen als Maat auf einem Schiff dienen mag.

Lebensweise

Hengeyokai neigen zu einem ausgeprägten Wissensdurst und einer starken Neugier, die sie zu weiten Reisen und stetem Ortswechsel antreibt. Daher versuchen sie sich meist als Fernhändler, Wandermönche oder fahrende Handwerker unter-



Volk zu mischen, wobei sie in manchen Landstrichen auch als Bettler, Diebe und Betrüger verschrien sind, die durch Geschick und Magie auf Kosten anderer das Leben genießen. Bei den wenigen sesshaften Hengeyokai scheint die Genussucht die Wanderlust endgültig überflügelt zu haben. Sie haben meist ein kleines Vermögen angesammelt und leben (oft unerkannt) als wertvolles Mitglied der Gesellschaft unter all den anderen Einwohnern der Städte und Dörfer.

Der unter Gelehrten geläufigste Name dieser Wesen, Hengeyokai, entstammt dem schwertalbischen Kintial, da sich in der Stadt Miari einige dieser Kreaturen offen niederließen und bereit waren, forschenden Zeitgenossen Rede und Antwort zu stehen. Auch wenn die Wandelwesen offenbar am häufigsten in Takasadu anzutreffen sind, kann man ihnen in ganz Lorakis begegnen. Gerade in Farukan gibt es zahlreiche Märchen von listigen Tieren und in den wilden Dschungeln Arakeas sollen sie sogar hohe Ämter im Gefolge der gewaltigen Gottesbestien einnehmen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|----------------|------------|------------|--|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 9 | 7 | 22 | 22 | 1 | 19 | 19 | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 10 | 1W6 | 5 | 5-1W6 | Stumpf | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfstab | 15 | 1W10+2 | 9 | 5-1W6 | Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Humanoider | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 13, Athletik 12, Empathie 15, Entschlossenheit 17, Heimlichkeit 11, Redegewandtheit 17, Straßenkunde 15, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 9, Beherrschungsmagie 15, Schicksalsmagie 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Beherrschung 0: Einstellung verbessern; I: Furcht; II: Suggestion; Schicksal I: Pech, Segnung; II: Leichtes Ziel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Stangenwaffen (I: Opportunist), Akrobistik (I: Stehaufmännchen), Empathie (I: Rede mit mir), Entschlossenheit (II: Undurchschaubar) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Gestaltwandler (Fuchs), Taktiker | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Kampfstab (6 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Hengeyokai werden meistens versuchen, eine kämpferische Auseinandersetzung zu vermeiden und sich aus Konflikten entweder herauszureißen, zu handeln oder, wenn sie keinen anderen Ausweg sehen, zu fliehen. Wenn es den Anschein macht, als könnte man das Gegenüber bestechen oder verführen, werden sie versuchen diese Gelegenheit – auch durch den Einsatz von Magie – zu nutzen. Sollten sie ohne Fluchtmöglichkeit gestellt werden, werden sie sich wie ein in die Ecke gedrängtes Raubtier auf ihre Instinkte verlassen und mit Hilfe von Zauberei und der für die Situation geeigneteren Gestalt ihre Haut bis zum Äußersten verteidigen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Herbstschrecke

Als Herbstschrecke kennt man eine normalerweise unauffällige dragoreische Insektenart, die in unregelmäßigen Abständen plötzlich schwarmbildend und zur gefährlichen Plage werden kann. Herbstschrecken kommen von den südlichen Regionen Selenias bis hinunter in die Blutgrasweite vor, wo sie durch den verderblichen Einfluss der dort lebenden Orks (siehe Seite 78) nicht nur im Schwarm, sondern auch als Einzelwesen ganzjährig aggressiv sind.

Für gewöhnlich bekommt man Herbstschrecken kaum zu Gesicht. Die etwa handgroßen, unregelmäßig grau-bräunlich bis orange-rötlich gefärbten Insekten mit den charakteristischen blattförmigen Rückenpanzern gehen für den flüchtigen Blick als trockenes Laub oder Ästchen durch. Sie verharren über lange Zeit regungslos in Sträuchern, Büschen oder auf Bäumen, wo sie ihre Tarnung effektiv vor Feinden schützt. Sie sind nicht zu Sprüngen in der Lage, aber ganz vortreffliche Kletterer.

Die vorderen zwei der sechs kräftigen Beine sind mit Widerhaken ausgestattet und dienen dem Schlagen und Festhalten tierischer Beute. Messerscharfe Beißwerkzeuge zerteilen pflanzliche Nahrung ebenso wie Chitin, Haut oder gar Knochen.

Lebensweise

Herbstschrecken sind Allesfresser und ernähren sich in der Regel von Blattwerk, anderen Insekten und (selten) kleineren Vögeln oder Nagetieren, die oft bereits durch Krankheit und Verletzungen geschwächt oder sogar schon verendet sind. In unregelmäßigen

Zyklen jedoch packt die Schrecken ein unstillerbarer Hunger, der vor nichts Essbarem Halt macht und zeitgleich zur Bildung großer Schwärme führt, die als Plage ganze Landstriche verwüsten können. Diese Fressgier befällt die Herbstschrecken stets zur Erntezeit, daher (neben ihrer herbstlichen Körperfärbung) ihr Name in der Bevölkerung. Ein ausreichend großer Herbstschreckenschwarm kann in kürzester Zeit ganze Felder niedermähen und fällt



auch über das Vieh und jene Bauern her, die unvorsichtig oder verzweifelt genug sind, ihre Ernte verteidigen zu wollen. Tatsächlich scheinen sie in dieser Phase tierische Nahrung gegenüber pflanzlicher Kost sogar zu bevorzugen und sich, wann immer möglich, an warmem Blut und Fleisch zu nähren.

Die Insekten sind zu allem Überfluss erschreckend robust, kämpfen sich über Stein- und Erdwälle, durch Wassergräben und mit einigen Verlusten sogar durch Feuerwände, wenn sie erst einmal auf eine Beute aus sind – nur mit starker Kälte kommen sie nicht gut zurecht. Geht ihnen die Nahrung aus, fallen sie zur Not sogar übereinander her.

Wurde der Schwarm durch Gegenwehr, Nahrungsmangel oder Kälteeinbrüche stark dezimiert, zerfällt er, und die Herbstschrecken kehren – oft über Jahre – in ihr harmloses Verhalten zurück.

Der Auslöser für die wiederkehrenden Plagen ist bis heute unbekannt. Viele Kirchen sehen in ihnen einen Fluch bösartiger oder strafender Götter, andere machen den Lauf der Monde oder das Nehen eines besonders strengen Winters verantwortlich.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 | 2 | 2 | 17 | 0 | 18 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 4 | 1W6-2 | 5 | 9-1W6 | Stumpf |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---------|---------------------|---------|
| Typus: | Insekt, Tier | Übliche Anzahl: | 5W10+30 | Monstergrad: | 0- / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 16, Athletik 5, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Schwächlich, Schwarm (25 / 20), Schwarmpräsenz (3 / Echter Schaden), Schwarmpräsenz (5 / Koloss [Schwarmstufe / 5]), Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Normalerweise sind Herbstschrecken nicht sonderlich angriffslustig. Fleischhungrige Herbstschrecken jedoch fallen in Schwärmen über alles her, was Blut in den Adern fließen hat. Dabei greifen sie in ihrer Fressgier ohne Rücksicht auf Verluste an und jede einzelne von ihnen versucht sich mit ihren Kauwerkzeugen ein größtmögliches Stück Fleisch aus ihrem Opfer herauszuschneiden. | | | | |

Himmelsqualle

Die Himmelsquelle (in Takasadu auch *Tian Wudao* genannt, das man mit „Wolkentänzer“ ins Basargnomische übersetzen kann) ist ein seltener Anblick am Firmament der östlichen Weiten.

Ihr Auftauchen wird in Kintai und Zhoujiang stets als gutes Omen angesehen und zu ihren Ehren steigen an Festtagen zahlreiche bunte Papierdrachen in die Lüfte, die ihrer Form nachempfunden sind.

Es war der Anblick dieser Tiere, der den Traum vom Fliegen in die Köpfe der Bewohner Zhoujiangs setzte, und trotz aller Bemühungen ist es außer dem Mönch *Fu Chan* bisher niemandem gelungen, eine *Tian Wudao* zu zähmen. Es wird erzählt, dass er vor vierhundert Jahren von einem Berg auf den Rücken einer Qualle sprang, um dort drei Tage zu meditieren und schließlich mit ihr in Richtung Schattenwand davon zu fliegen. In einigen Regionen wird dies jedoch als Märchen abgetan. Viel glaubhafter ist die Tatsache, dass die Leibmagier General Wus mittels Beherrschungsmagie eine Himmelsquelle in ihre Gewalt gebracht haben und sie als Aufklärer für die Armee des Generals einsetzen.

In Jogai wird die *Tian Wudao* hingegen als geschickter Räuber angesehen und die Jagd auf sie ist eine gefährliche Angelegenheit, bei der man viel Ruhm und Ehre für seine Familie erlangen kann. Auch das Fleisch der Tiere gilt hier als Delikatesse und es ist so teuer, dass jedes Gramm mit Gold aufgewogen wird. Sagenumwoben war auch *Shiruba*, die Herrin der Blitz, eine Himmelsquelle von gigantischem Ausmaß, auf deren Körper eine von Windfeen bewohnte Stadt gestanden haben soll. Doch seit der Machtübernahme Myrikos in den südlichen Provinzen Zhoujiangs wurde sie nicht mehr gesichtet.

Lebensweise

Die *Tian Wudao* sind Rudeltiere, sie durchstreifen in Gruppen von fünf bis zehn Exemplaren die östlichen Weiten auf der Suche nach Nahrung. Dabei lassen sie sich von den Windströmungen tragen und



ändern nur ihren Kurs, wenn sie Beute erspäht haben. Die Himmelsquelle bewegt sich nur sehr langsam gegen den Wind und verlässt sich auf chamäleonartige Tarnung, um unerkannt in Reichweite ihrer Opfer zu gelangen. Nur die ausgewachsenen Tiere steigen zum Jagen herab, während die Jungtiere weiter oben am Himmel auf ihren Anteil warten. In das Beuteschema der Qualle fallen Kühe, Pferde, Bisons, Rehe und andere Herdentiere, aber auch mancher Reiter, der über die Ebene reist.

Himmelsquallen vermehren sich nur alle zehn Jahre. Dabei erschafft ein Pärchen ein schwebendes Nest aus Blasen, in das es ein Ei legt. Nach vierzig Tagen schlüpft ein Jungtier, das vom Rudel gemeinsam aufgezogen wird.

Himmelsquallen kommen in den Ebenen Gontcharias, Takasadus und der Jogai-Steppe vor, sind aber nicht besonders zahlreich. Man findet sie jagend nur auf offenen weiten Flächen. Selten einmal sieht man sie über dem Firnmeer oder der Jadesee.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|---------|-----|-----|-------|-----|-----------------------------------|----|-------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 2 | 3 | 2 | 9 | 3 | 10 | 0 | 1 | 11 | 0 / 3 | 20 | 28 | 34 | 0 | 34 | 21 | | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fangarme | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fangarme | 19 | 2W10+3 | | 12 | 8-1W6 | | Lange Waffe, Scharf 3, Umklammern | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Windwesen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 6, Athletik 13, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 14, Naturmagie 12, Windmagie 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Natur III: Chamäleon; Wind I: Schockgriff; III: Kettenblitz; V: Wetterkontrolle | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Koloss 5 (Fangarme), Schmerzimmunität, Unbeherrschbar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Fleisch (bei den Jogodai 100 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 35) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Die Himmelsquelle ist ein lautloser Jäger und greift meist unerkannt aus dem Hinterhalt an. Hat sich die <i>Tian Wudao</i> an ihre Beute angepirscht, lähmt sie ihr Opfer mit Blitzattacken, bevor sie mit ihren Tentakeln zusappt und wieder aufsteigt. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Höhlenmeute

Diese kleinen Raubtiere leben bevorzugt in Höhlen und anderen unterirdischen Komplexen. Die gierigen Jäger können fast so groß werden wie ein Rattling und sind bestens an das Leben unter der Erde angepasst. Kreaturen der Höhlenmeute (Einzahl: die Höhlenmeute) sehen hervorragend im Dunkeln, können wie eine Katze springen und nutzen ihre Krallen, um blitzschnell zu klettern. So begeben sie sich gerne außerhalb der Reichweite ihrer Widersacher, verstecken sich an der Decke oder in schmalen Ritzen und lauern auf eine gute Gelegenheit zu einem heimütckischen Angriff. Der harte Rückenpanzer bietet ihnen nicht nur Schutz, sondern tarnt sie auch auf felsigem Grund hervorragend. Die vorsichtigen Räuber sind abseits bewohnter Gebiete zu finden und kommen nur sehr selten an die Oberfläche. Weidet jedoch Vieh in der Nähe eines Höhleneingangs, können sie auch schon mal nach draußen gelockt werden. Dann machen sie ihre Beute und ziehen sich wieder zurück in die Dunkelheit.

Lebensweise

Eine Höhlenmeute besteht aus mindestens acht Tieren, häufig sind es aber deutlich mehr. So feindselig die Kreaturen auch Eindringlingen gegenüber sind, so weisen sie untereinander ein intensives Sozialverhalten auf. Die Meute wird von einem besonders starken Paar geführt. Gerät ein Tier in Gefahr, wird der Rest der Meute es unterstützen. Die Raubtiere können sich von kleinem Getier in ihren Höhlen ernähren, machen aber lieber furchtlos Jagd auf größere Wesen wie Wölfe oder sogar Bären. Beute bis zur Größe eines Gnoms wird von der ganzen Meute angegriffen. Größere Gegner versuchen sie aus dem Hinterhalt zu erwischen. Dann beißen sie einmal zu und begeben sich schnell außerhalb der Reichweite. Erst wenn die Beute durch das Gift mehrerer Bisse geschwächt ist, greift die ganze Meute an. Dabei können die Räuber sehr geduldig sein, sich immer wieder gut verstecken und ihr Ziel über Stunden mit Scheinangriffen plagen. Auch das Erschlagen eines einzelnen Tiers reicht nicht aus, um die Meute dauerhaft zu vertreiben.



Es ist noch nicht gelungen, Tiere einer Höhlenmeute zu fangen und zu zähmen. Außerhalb ihrer Gruppe verkümmern sie schnell und sterben. Der ledrige Rückenpanzer der Wesen ist in einigen Gegenden als Trophäe beliebt.

Als aggressive Allesfresser geraten sie regelmäßig in Konflikt mit anderen Höhlenbewohnern. Insbesondere Rattlinge hassen und fürchten diese gierigen Jäger.

Die Höhlenmeuten sind in ganz Dragorea verbreitet. Neben natürlichen Höhlenkomplexen bevölkern die Raubtiere auch gerne verlassene, unterirdische Kammern. So sind sie in Gegenden mit vielen Ruinen, wie den zahlreichen Zeugnissen der Drachlingkultur in Selenia, häufiger anzutreffen. Da die Kreaturen der Meute Wasser meiden, sind sie auf Inseln wie Elyrea nicht anzutreffen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 3 | 2 | 0 | 2 | 1 | 4 | 3 | 10 | 5 | 8 | 19 | 2 | 16 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 1W6+2 | 7 | 6-1W6 | - |

Typus: Monster **Übliche Anzahl:** 2W6+6 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 11, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7

Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)

Merkmale: Dunkelsicht, Gift (Blut 3 / Benommen / 60 Ticks), Kreatur 4, Schwächlich, Schwarm (4 / 4), Schwarmpräsenz (2 / Schaden +2)

Beute: Rückenpanzer (2 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Kampfweise: Die Höhlenmeute greift nur in der Gruppe an und schlägt meist aus dem Hinterhalt zu. Sollte sie stärkere Gegenwehr erhalten, zieht sie sich oft zurück, um dann später erneut zuzuschlagen – nur in den seltensten Fällen lassen sie völlig von einem einmal auserkorenen Opfer ab.

Ifrit

Ifrite sind bösartige, gestaltwandelnde Feuergeister, die für ihre Hinterhältigkeit ebenso gefürchtet sind wie für ihre mächtige Magie. Sie scheinen eine gar hämische Freude daran zu haben, mit Durchreisenden ihre Spielchen zu treiben und sie mit ihren Illusionen in die Irre zu führen – und lassen die armen Geschöpfe mit Vergnügen in ihr Verderben rennen. Wenn sich die flammenhaften Feenwesen zu erkennen geben, erscheinen sie als dunkle, von Rauschschwaden umgebene Flammenlohen in zumeist humanoïder Gestalt. Ein Ifrit kann jedoch viele Formen annehmen und man kann ihm ebenso in Gestalt einer streunenden Katze oder eines edlen Prinzen begegnen.

Lebensweise

Ifrite erweisen sich zwar als äußerst gerissen, lassen sich in ihrer blinden Boshaftigkeit jedoch immer wieder zu Unvorsichtigkeiten hinreißen. Einen Ifrit zu durchschauen ist durchaus keine unlösbare Aufgabe. Ifrite sind für ihre Machtgier berüchtigt und in diesem Streben sogar durchaus vorhersehbar. Es gibt zahlreiche Legenden von kühnen Helden, denen es gelungen ist, einen Ifrit mit einer List in seine wahre Form zu zwingen und bloßzustellen. Einige mächtige farukanische Bannmagier haben es sich gar zur Aufgabe gemacht, besonders gefährliche Ifrite in Fallen zu locken und mithilfe magischer Siegel in Kanopen oder anderen Behältnissen einzuschließen.

Ifrite werden bereits in uralten Quellen und Bilddarstellungen erwähnt und spielen in der reichhaltigen



Mythologie der Farukanis eine wichtige Rolle. Auffallend zahlreich treten Ifrite in der Flammensecke und den östlichsten Grenzgebieten Demerais auf. Einer Legende nach soll hier gar ihr Ursprung liegen: Nach dem Untergang Lurogosh's sollen einst die verderbtesten und bösigsten Menschen des Reiches in einem göttlichen Feuersturm in die Feenwelten gerissen und als Flammenwesen wieder ins Diesseits gespuckt worden sein.

Grundsätzlich sind Ifrite jedoch in ganz Pash Anar verbreitet. In den weiten, wenig besiedelten farukanischen Steppen herrschen sie oft sogar über ihr eigenes kleines Reich. Die gefürchteten Feuergeister scheuen jedoch beileibe nicht das geschäftige Leben der Städte.

Auch wenn die Gefahr, entdeckt und bezwungen zu werden, natürlich deutlich größer ist, so lockt sie dennoch die Aussicht auf Macht und Reichtum. Manch einem besonders erfolgreichen Kaufmann wurde von seinen Konkurrenten schon vorgeworfen, in Wahrheit ein hinterlistiger Ifrit zu sein – eine Unterstellung, die in Farukan eine schlimme Beleidigung darstellt.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 15 | 8 | 43 | 26 | 1 | 26 | 28 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 1W6+5 | 9 | 7-1W6 | – |

- Typus:** Feenwesen, Feuerwesen, Schattenwesen **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 14, Athletik 14, Entschlossenheit 18, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 12, Feuermagie 23, Illusionsmagie 23, Schattenmagie 15
Zauber: Feuer I: Feuerstrahl; II: Flammenherrschaft; III: Flammenschild; IV: Feuerball; Illusion II: Trugbild, Halluzination; III: Schreckgestalt; IV: Maskerade; Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenwand
Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille; II: Undurchschaubar), Feuermagie (I: Flammenherz; II: Feuermeisterschaft; III: Inferno), Illusionsmagie (II: Zweite Haut), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Feenblut, Fliegend, Hitzeresistenz 5, Resistenz gegen Feuerschaden 15, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Licht- und Wasserschaden
Besonderheiten: Nahkampfangriffe richten *Feuerschaden* an.
Beute: Waffen und Wertgegenstände je nach Individuum
Kampfweise: Ifrite versuchen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und hierfür ihre Illusionsmagie zu nutzen, sofern sie sich ihres Sieges nicht sicher sind. Sollte dies hingegen der Fall sein, versuchen sie sogar mit ihren Opfern zu spielen – und werden dadurch immer wieder Opfer ihres eigenen Hochmuts. Sie verlassen sich sehr stark auf ihre Magie und versuchen, allein durch diese Kämpfe zu entscheiden.

Irrwisch

Wenn ein Moorbauer des Nachts nicht nach Hause kommt, wenn ein Wanderer den Weg verliert und man seine Habe am nächsten Tag am Rande eines Sumpflokches findet, dann weiß das einfache Volk, dass ihn ein Irrwisch in die Irre geführt und ins Verderben gelockt hat. Irrwische, die häufig mit *Irrlichtern* verwechselt werden, erscheinen aus der Ferne wie weißlich flackernde Lampen oder tanzende Flämmchen. Erst, wenn man näher kommt, kann man im Kern der Lichter feingliedrige, menschenförmige Gestalten ausmachen.

Für einsame Wanderer in der Nacht verheißen das Licht eines Irrwischs ein wärmendes Feuer, vielleicht hält er es auch für das erleuchtete Fenster einer Hütte und wähnt sich seinem Ziel nahe. Oft ist es auch reine Neugier, die einen Sterblichen dazu verleitet, den sicheren Weg zu verlassen und dem Licht zu folgen. Er weiß nicht, dass er das Licht nie einholen kann, denn noch bevor er es erreicht, verlischt es und taucht an anderer Stelle auf. Erkennt er das Spiel, ist es oft schon zu spät: Der Irrwisch hat ihn in ein Sumpfloch gelockt, in dem er unter verzweifelten Schreien versinkt.

Lebensweise

Wieso Irrwische dieses schreckliche Unwesen treiben, ist nicht bekannt. Manche sagen, es sei für sie ein Spiel, dessen Folgen sie nicht verstünden, denn Leben und Tod seien keine ihnen bekannten Kategorien. Wintholter Bänkelsänger singen davon, dass Irrwische die Seelen unglücklich liebender Selbstmörder seien, die in Sterblichen ihre Geliebten sehen und sie in verzweifelter Hoffnung auf Erlösung zu sich rufen. Im *Myrkanischen Gelichteralmanach* vertritt der darkardsmyrische Gelehrte *Janto Holpendorp* die Theorie, die Irrwische nährten sich an der wachsenden Verzweiflung umherirrender Sterblicher und müssten ohne diese vergehen. Dies würde die eigentlich gütigen Wesen mit tiefster Trauer erfüllen, doch fügten sie sich diesem Schicksal, das die Götter für sie bestimmt hätten.



Irrwische lieben Sümpfe, Moore, verschilfte Seengebiete und weite Wälder in Dragorea und den Frostlanden. Insbesondere von den Myrkan-Sümpfen, dem Immersommerwald und dem Cealdmoor in Wintholt sind Sichtungen bekannt.

Man findet sie außerdem auf den Meeren, wo sie ganze Schiffsbesatzungen auf Riffe oder in gefährliche Strudel locken. Dort, wo sie sich aufhalten, ist die Grenze zur Feenwelt meist fließend und Feenportale sind keine Seltenheit. Es gibt außerdem Gerüchte über Irrwische in den versumpften Kanalisationen großer Städte, doch kommen sie in der Regel nicht in dicht besiedeltem Gebiet vor. Unterirdische Irrwische neigen aber offensichtlich zu einer erhöhten Aggressivität und sollen direkte Angriffe wagen, haben sie einen Ahnungslosen erst einmal in eine abgelegene Sackgasse gelockt.

Dem Gnomenalchemist *Oto Burling* in Gründelgrund sagt man nach, er halte einen Irrwisch im Keller seines Domizils gefangen.



| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 4 | 3 | 0 | 3 | 0 | 2 | 3 | 1 | 0 / 13 | 1 | 17 | 19 | 0 | 14 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 1W6 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Feenwesen, Lichtwesen **Übliche Anzahl:** 1-2 **Monstergrad:** 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 5, Athletik 5, Entschlossenheit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 3, Beherrschungsmagie 14, Kampfmagie 9, Lichtmagie 11

Zauber: Beherrschung I: Furcht; II: Suggestion; III: Halluzination; Kampf I: Schockgriff; Licht I: Licht; III: Lichtblitz

Meisterschaften: Kampfmagie (I: Gezielte Zauber), Lichtmagie (I: Leuchtkraft)

Merkmale: Betäubungssimmunität, Dämmersicht, Feenblut, Feigling, Fliegend, Körperlos, Teleport 15, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden

Beute: Kristall (50 Lunare; *Arkane Kunde* gg. 30)

Kampfweise: Irrwische gehen jedem Kampf aus dem Wege. In der Regel erlöschen sie einfach und teleportieren sich weg, wenn sie bedroht werden. Sollte ihnen das nicht möglich sein, so versuchen sie ihre Feinde mit Lichtblitzen zu vertreiben.

Jaguarkrieger

Die Jaguarkrieger, die sich selbst üblicherweise als *Ma'Ua* bezeichnen, sind eine vargenähnliche Rasse, die jedoch mehr an eine Raubkatze als an einen Wolf erinnert. Sie leben vor allem im nach ihnen benannten Jaguardschungel im Süden Arakeas.

Ma'Ua sind etwas größer als Menschen und neigen zu einem drahtigen, schlanken Körperbau. Sie haben am ganzen Körper ein dichtes, kurzes Fell, dessen Grundfarbe von einem kräftigen Goldgelb bis hin zu einem Eisgrau reicht. Jaguarkrieger erreichen, soweit bekannt ist, ein ähnliches Lebensalter wie Menschen, wenn ihr oft ereignisreicher Lebenswandel ihnen nicht frühzeitig ein jähes Ende bereitet.

Lebensweise

Das Verhalten der *Ma'Ua* ist in vielen Fällen von einer starken Neugier und Impulsivität geprägt, sodass es für Beobachter oft instinkthaft wirkt. Zudem verbinden sie einen auffallenden Stolz mit einem markanten Jähzorn, was in vielen Begegnungen eine gefährliche Kombination sein kann.

Im Jaguardschungel leben die meisten *Ma'Ua* in unterschiedlich großen Stadtstaaten, in denen die Gesellschaft durch stark hierarchische Kastenordnungen geprägt wird. Auch wenn diese Kasten sich je nach Region immer wieder unterscheiden, sind doch die Krieger und die Priester üblicherweise die herrschenden Klassen, die mit harter und oft blutiger Hand herrschen. Auch wenn die Herren des Jaguardschungels normalerweise keine Handelsbeziehungen oder sonstigen diplomatischen Kontakt mit fremden Völkern unterhalten, lassen sich die Katzenhaften immer wieder vereinzelt jenseits der Drachenzähne oder hinter dem Isthmus von Kegaigan antreffen: Zwar zeigen die Andarai in Grenzstreitigkeiten keine Gnade gegenüber den Kriegern der *Ma'Ua*, doch es gibt immer wieder einige Findelkinder, die



entweder durch die internen Kriege der *Ma'Ua* oder die Scharmützel mit den Dämmeralben selbst allein zurückbleiben und dann im Dämmerwald als Teil der Gemeinschaft aufgezogen werden. In Marakatam und Gotor genießen Söldner der Jaguarkrieger ein hohes Ansehen und viele der lokalen Kriegsherren wissen, dass ein oder gar mehrere der oft sehr kampferfahrenen Wesen in ihren Reihen jeden Lunar wert sind. In seltenen Fällen sieht man einen *Ma'Ua* auch als Seefahrer oder Pirat anderer Reiche auf der Ewigen See oder dem Schimmermeer.

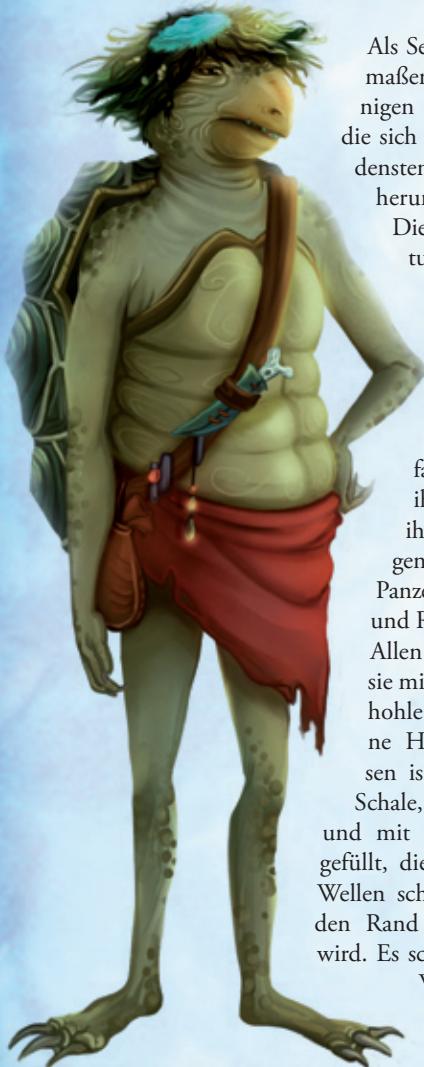
Wenn der Jaguarkrieger nicht bereits fernab der Heimat geboren wurde, ist eine Reise in ferne Länder oft eine Flucht aus der Sklaverei oder vor einer bevorstehenden Opferung, in der das Leben des Einzelnen einen der zahlreichen Götter gnädig stimmen soll. Daher sind solche Jaguarkrieger oft Einzelgänger und werden mehr auf den eigenen Vorteil oder die klingende Münze achten, statt sich neue Freundschaften zu suchen. Die ganze Kultur des Jaguardschungels, auch durch die bedrohlichen Wesen der Umgebung, ist so martialisch geprägt, dass auch selbst ein Viehhirte in der Lage sein wird, einem einfachen Gardisten mehr als nur die Stirn zu bieten.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 5 | 3 | 4 | 1 | 5 | 2 | 2 | 5 | 11 | 10 | 6 | 28 | 2 | 22 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 22 | 1W6+1 | 6 | 7-1W6 | Scharf 2, Umlkammern |
| Navirkralle | 22 | 1W6+3 | 8 | 7-1W6 | Kritisch 3, Scharf 3 |
| Macuahuitl | 23 | 2W6 | 8 | 7-1W6 | Kritisch 2, Primitiv |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Katzenartiger | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 18, Athletik 16, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 12 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Block, Halten, Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 27], Verwirrung; II: Beidhändiger Angriff, Beidhändige Abwehr, Schmerzhafter Hieb), Klingewaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 28], Ausfall; II: Gezielte Treffer, Beidhändiger Angriff, Beidhändige Abwehr, Klingewirbel) | | | | |
| Merkmale: | Schmerzresistenz, Taktiker, Unbeherrschbar | | | | |
| Beute: | Navirkralle (4 Lunare), Macuahuitl (12 Lunare), ggf. Schmuck (5 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Jaguarkrieger kämpfen häufig äußerst aggressiv und nehmen wenig Rücksicht auf ihr eigenes Wohlergehen oder das Wohlergehen Unschuldiger. Erst, wenn sie sehr schwer verletzt sind, lassen sie sich möglicherweise zu Aufgabe oder Rückzug bewegen. | | | | |

Kappa



Als Segen und Fluch gleichermaßen werden die eigensinnigen Kappa wahrgenommen, die sich in und an den verschiedensten Gewässern Takasadus herumtreiben.

Die zwergengroßen Kreaturen, die wohl den Feenwelten entstammen – auch wenn mancher Gelehrter sie als Wesen des Wassers eher der Geisterwelt zuordnen würde –, fallen besonders durch ihre grüne, ledrige Haut, ihren spitzen schnabelartigen Mund und ihren großen Panzer auf, der Brust, Bauch und Rücken bedeckt.

Allen Kappa gemein ist, dass sie mitten auf ihrem Kopf eine hohle Stelle haben, an der keine Haare wachsen. Stattdessen ist der Schädel, wie eine Schale, nach innen gewölbt und mit einer klaren Flüssigkeit gefüllt, die sich zwar bewegt und Wellen schlägt, aber niemals über den Rand fließt oder verschüttet wird. Es scheint, als wären nur die

Wesen selbst in der Lage, freiwillig davon etwas zu vergießen. Dieses Elixier der Kappa soll gerüchteweise ihre wahre

Kraft enthalten. Und tatsächlich scheint es stärkende und heilende Wirkungen zu besitzen und ist eine hervorragende Grundlage magischer Gebräue.

Lebensweise

Die seltenen Siedlungen der Kappa lassen sich zwar vereinzelt auch auf dem Grunde kungaitanischer Seen oder hinter einem Wasserfall im Schattenwald entdecken, dennoch leben die meisten dieser Wesen in Kintai und dem südlichen Zhoujiang. Oft sind es kleinere Familien, denen zwischen vier und acht Wesen angehören, die ihr Tagwerk mit dem Fischfang oder der Tierzucht, der Holzschnitzerei oder mit den geliebten Ringkämpfen in allerlei Varianten verbringen. Es finden sich aber auch ältere Eremiten unter ihnen, die sich ihren ganz eigenen Wohnsitz auserkoren haben und eifersüchtig hüten.

Kappa in der Nähe zu haben, heißt für die umliegenden Anwohner, dass sie immer frisches Wasser zur Verfügung haben werden: die schildkrötenartigen Kreaturen sorgen – auch mit Magie – dafür, dass die Quelle ihrer Heimstatt sauber bleibt und niemals versiegt. Auch gibt es den Fischern und Seeleuten eine zusätzliche Sicherheit, da ein glücklicher Kappa nur in Ausnahmefällen jemanden in „seinem“ Gewässer ertrinken lassen würde. Allerdings muss man sich dafür die Fischgründe mit den durchaus gefräßigen Wesen teilen und ihre (für Sterbliche nur bedingt unterhaltsame) Streiche über sich ergehen lassen.

Verstimzte Kappa lassen sich mit Spielzeugen aller Art oder sportlichen Wettkämpfen besänftigen, eine wahrhaft zornige Kappasippe ist hingegen Anlass genug, ein Fischerdorf umzusiedeln oder einen See vollständig zu meiden.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|---|-----|-------------|----------------|----------------------------|------------|------------|-----|---------------------------|-------|----|----|-----|----|----|----|--|--|
| 2 | 5 | 3 | 6 | 3 | 6 | 2 | 4 | 4 | 5 / 6 | 11 | 29 | 29 | 1 | 30 | 24 | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | |
| Körper | | 23 | 1W6 | | 5 | 7-1W6 | | Umklammern | | | | | | | | | |
| Typus: Humanoider | | | | Übliche Anzahl: 1W6 | | | | Monstergrad: 3 / 1 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 14, Athletik 18, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 8, Schwimmen 21, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 22, Heilungsmagie 11, Wassermagie 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: Heilung II: Leichte Heilung; Wasser 0: Wasser reinigen; I: Einfrieren; II: Kälteschild; III: Wasseratmung; IV: Wasserschwall [Schwierigkeit 25] | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Block; II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27]; III: Würgegriff), Entschlossenheit (I: Unbeirrbar), Wassermagie (II: Wassermeisterschaft) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Feenblut, Taktiker, Taucher | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Elixier (bis zu 25 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: Sollte ein Kappa zum Kampf gezwungen werden, versucht er, sein Gegenüber zu packen und es unter Wasser zu ziehen, um es dort zu ertränken. Ansonsten kämpfen diese Wesen eher mit ihrer Magie und auf ihre Verteidigung bedacht und ziehen sich zurück, sobald sie der Lage nicht mehr Herr werden können. | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lamassu

Jedes Kind in Pash Anar kennt die Lamassu aus uralten Legenden als gütige Behüter des Landes – auch wenn die wenigsten in ihrem Leben jemals eines dieser ehrwürdigen Wesen zu Gesicht bekommen. Vor Jahrtausenden halfen sie *Kuraysh dem Eroberer* dabei, das Reich Farukan zu gründen, und beschützten es auch in der Folgezeit. So ist auch zu erklären, dass die Drachlinge in ihrem Eroberungszug durch Lorakis niemals in Pash Anar Fuß fassten. Zwar waren die Drachlinge den Lamassu in körperlicher Kraft überlegen, doch mit ihrer magischen Macht stellten die geflügelten, stierleibigen Beschützer Farukans die Drachlinge in den Schatten.

Geflügelte Häter Farukans

Während einst hunderte oder gar tausende Lamassu beider Geschlechter in Farukan und den umliegenden Gebieten lebten, ist heute nur eine Handvoll davon übrig geblieben. Denn vor etwa 1000 Jahren, als der Splittermond barst, verschwanden sie ebenso plötzlich wie ihre ewigen Rivalen, die Drachlinge. In einem als *Flug der Lamassu* bekannten Ereignis erhoben sie sich in die Lüfte und flogen gen Westen – und kehrten nie zurück. Manche glauben, sie und ihre Todfeinde hätten sich gegenseitig ausgelöscht, andere denken, sie wären gemeinsam mit den Drachlingen im Kampf gegen die Kräfte der Finsternis untergegangen. Wieder andere sind überzeugt, dass sie verschwanden, weil die Bewohner Farukans von ihren alten Wegen abgewichen seien und dass die Lamassu zurückkehren würden, sobald die Gesetze der Ehre wieder von jedem Farukani geachtet würden.

Doch nicht nur für die farukanische Geschichte waren die Lamassu bedeutsam, auch die Keshu wurden der Sage nach von ihnen beschützt und sogar auf ihrer Flucht vor den Blutrichtern gütig aufgenommen – wenngleich sie ihnen nicht zur Hilfe eilten, als die Farukanis das Reich Kesh eroberten. So verwundert es kaum, dass die Keshubim heute nur wenig Zuneigung für die stierleibigen Kreaturen besitzen, während die Keshabid den Lamassu weiterhin wohlgesonnen sind.

Die Lamassu gelten nicht nur als Meister der Zauberei, sondern

auch als äußerst weise und helllichtige Wesen – es heißt, dass viele von ihnen manchmal kurze Visionen über die Zukunft erhaschen und wahrsagen konnten. Darüber hinaus sollen sie den Farukanis und Keshu gleichermaßen das Geschenk der Sprache und der Schrift gemacht haben. Ihre eigene Sprache wird jedoch nur von ihresgleichen verstanden und auch uralte Inschriften der Lamassu sind nicht einmal magisch zu entschlüsseln.

Die Zurückgebliebenen

Einst lebten Lamassu in ganz Pash Anar, vor allem natürlich in dem von ihnen beschützen Reich Farukan. Aber auch darüber hinaus waren sie einst aktiv, findet man Darstellungen von ihnen doch auch in Ruinen des alten Lurogosh in der heutigen Flammensenke oder in uralten und halb verwitterten Stelen un-



bekannter Herkunft in der Surmakar. Die Grenzen Pash Anars haben sie jedoch nur selten verlassen, zumindest soweit dies die Legenden der sterblichen Völker zu erzählen wissen.

Heute ist nur noch von einigen wenigen Lamassu bekannt, dass sie sich auf Lorakis aufhalten – kaum mehr als ein Dutzend. Dabei scheint es sich meist um solche Vertreter ihrer Art zu handeln, die eine uralte Pflicht oder eine Wächteraufgabe an ihren Aufenthaltsort bindet. Meist treten die Bewohner der Umgebung diesen Lamassu mit großer Verehrung gegenüber, mitunter werden sie aber auch gemieden, da Unglück mit den Zurückgebliebenen in Verbindung gebracht wird oder sie als äußerst mächtige Wesen schlicht gefürchtet werden.

Wo die Lamassu ursprünglich herstammen, ist ebenso ein Rätsel wie die Frage, wohin sie entchwunden sind. Einige wagemutige pashtarische Seefahrer suchen einer alten Prophezeiung folgend im südlichen Schimmermeer nach der Heimat oder dem Rückzugsort der mächtigen Wesen. Andere wandeln auf den Spuren alter Überlieferungen der Keshu und suchen in versteckten Tälern der Schattenwand nach dem Ursprung der Lamassu oder zumindest dem Ort, an dem sie diese Welt betreten haben. Und wieder andere glauben, dass die Lamassu einst aus von den Göttern erwählten Sterblichen entstanden, als das Reich Lurogosh seine höchste Blüte erreichte – und suchen entsprechend in den tiefsten Spalten und den ältesten Ruinen der Flammensenke nach dem Geheimnis der Herkunft der Lamassu. Bisher hat noch jede dieser Unternehmungen mehr neue Fragen aufgeworfen als alte beantwortet.

Der Untergang Lurogoshs

Viele Legenden ranken sich um den Untergang des alten Reiches Lurogosh – und nicht in allen kommen die Lamassu gut weg. In einer Version dieser Geschichten heißt es, dass die Lamassu selbst am Untergang des Reiches teilgehabt hätten, da die Bewohner Lurogoshs ihren Gesetzen der Ehre nicht gefolgt seien: Gesetzen, die noch strenger gewesen sein sollen, als die des heutigen Farukans. Doch nach der Vernichtung des Reiches soll es die Lamassu gereut haben, dass sie die schwachen Sterblichen vernichtet hatten, denn sie sahen ein, dass sie von Menschen und anderen Völkern nicht so viel erwarten konnten wie von sich selbst. Erst danach, so heißt es, sollen sie sich der Farukanis angenommen haben – auch um ihre eigene Schuld bei der voreiligen Vernichtung Lurogoshs wiedergutzumachen.

Bekannte Lamassu

Jamgom ist sicherlich der bekannteste noch auf Lorakis weilende Lamassu, herrscht er doch als Shahir von Turubar über eine der Provinzen Farukans. Er ist ein gütiger und gerechter Herrscher, der sein Volk liebt – doch nicht immer wird jede seiner Anweisungen von seinen Untergebenen verstanden. Er liebt Brettspiele und lange Gespräche über das Wesen der Welt, doch spricht er auch hierbei oft in Rätseln und scheint eher den Anstoß

geben zu wollen, selbst Antworten zu finden, als dass er Fragen beantwortet. Ernst wird er nur, wenn es um den *Rughul Ghibih* geht, den „tiefen Schlund“, in dem ein uraltes Übel von ihm seit Urzeiten bewacht wird.

Vurash vom Schwarzen Berg ist beim Volk des östlichen Farukans eher gefürchtet als geliebt, gilt er doch als jähzornig und hochmütig. Zwar hat er schon manchen Reisenden vor einem grausamen Schicksal bewahrt, wenn dieser von Aschlingen, Nephilim oder gar Blutrichtern angegriffen wurde – doch mindestens genauso oft hat er ganze Reisegruppen ausgelöscht und die wenigen Überlebenden mit kryptischen Warnungen fortgeschickt. Die Farukanis versuchen meist, die Angriffe zu rechtferigen und Gründe dafür zu finden, auch wenn sich immer mehr Zweifler melden, die Vurash schlicht für verrückt halten.

Lorga die Tränenreiche lebt an der Küste der Kristallsee und sucht dort immer wieder den mysteriösen Thron der Lamassu auf, um Weissagungen auszusprechen – Weissagungen, die von denjenigen, die sie erhalten, oft gar nicht gewünscht werden, handelt es sich dabei doch meist um die Prophezeiung von Tod, Verfall oder Unglück. Auch sonst sind Unglück und Trauer Lorgas ständige Begleiter, blickt sie doch häufig nach Westen auf das Meer hinaus, als würde sie jemanden oder etwas vermissen. So sehr sie sich auch nach fernen Landen oder Zeiten zu sehnen scheint, irgendeine unsichtbare Macht oder uralte Pflicht hält sie offensichtlich an der Steilküste der Kristallsee.

Zuraya Einst lebte in der westlichen Schattenwand die Lamassu **Zuraya**, die besonders dem Volk der Keshu zugetan war. Doch als die Gnome vor mehreren Jahrhunderten in Konflikt mit Farukan gerieten und dabei auch auf Zurayas Hilfe hofften, verschwand ihre Beschützerin – nicht ohne ihnen zu prophezeien, dass aus langem Leiden Gutes erwachsen wird. Immer wieder berichteten einzelne Keshabid und Keshubim von Begegnungen mit Zuraya, die ihnen in höchster Not beigestanden hätte. Doch ob dies der Wahrheit entspricht und sie wirklich noch im Verborgenen über diese Völker wacht, ist bis heute ein Rätsel.

Dushak der Verfluchte ist der einzige bekannte Lamassu, der sich rundheraus weigerte, am Flug der Lamassu teilzunehmen. Von den übrigen Lamassu verflucht, fand er sein Heil in der Welt der Feen, von wo aus er mitunter immer noch die Welt der Sterblichen besucht – auch um ein Gegenmittel gegen den Fluch zu suchen, der ihn vor Schmerzen fast in den Wahnsinn treibt.

Werte für Lamassu

Da nur noch wenige Lamassu überhaupt in Farukan wandeln und sich diese zudem in ihren Fähigkeiten stark voneinander unterscheiden, geben wir an dieser Stelle keine Werte für Lamassu im Allgemeinen an (welche es schlachtweg nicht (mehr) gibt). Sollte es doch einmal zu einer Konfrontation mit einem Lamassu kommen, so sollte dieser über einen aus sterblicher Sicht fast unerschöpflichen Vorrat an Fokus verfügen sowie es in einem halben Dutzend Magieschulen zur Meisterschaft gebracht haben – und oft auch Artefakte mit sich führen, die ihn vor Angriffen schützen.

Meckeraffe

Der gemeine Meckeraffe hat einen gedrungenen Körper und wird selten einmal größer als der Unterarm eines Menschen lang ist. Seine Hände wirken im Vergleich zum Rest seines Körpers vergleichsweise groß und seine Finger tragen spitze Krallen. Ein Meckeraffe allein ist kein ernstzunehmender Gegner. Aus diesem Grund machen die Tiere, die sonst lautlos durch die Baumkronen huschen, auch erst dann durch ihr lautes Gemecker auf sich aufmerksam, wenn sie in einem Rudel unterwegs sind, das ihnen durch seine Größe den nötigen Mut gibt. Solch ein Rudel von Meckeraffen ist für einen Wanderer, an dessen Fersen es sich heftet, aus zwei Gründen eine Gefahr: Zum einen werden die kleinen Kreaturen nach und nach immer dreister und steigern sich in ihren Annäherungsversuchen in regelrechte Wettkämpfe untereinander hinein. Bestehen diese zunächst noch darin, ihr Opfer aus immer kürzerer Entfernung lautstark anzukreischen, bevor die Tiere zurück auf die Bäume flitzen, so fliegen schließlich Tannenzapfen oder Steine, und die Handgreiflichkeiten beginnen. Viele Reisende sehen ein Rudel Meckeraffen auch dann noch als ein bloßes Ärgernis an und setzen sich daher nicht gründlich zur Wehr, bis ihnen schließlich das Alphatier mit gefletschten Zähnen ins Gesicht springt und das ganze Rudel es ihm nachtut. Der zweite Grund, weshalb man sich vor Meckeraffen tunlichst hüten und ihnen schnell und bestimmt Einhalt gebieten sollte, ist die Tatsache, dass ihr Gemecker und Gekreische klare Signale dafür sind, dass sie sich auf eine Fährte geheftet haben. Dies verhindert nicht nur jede heimliche Fortbewegung, sondern kann darüber hinaus andere, bedeutend gefährlichere Jäger auf den Plan rufen. In manchen Gegenden haben sich enge Beziehungen zwischen Raubtieren und kleinen Meckeraffenrudeln gebildet.

Lebensweise

Meckeraffen kommen überall dort vor, wo es warme Waldgebiete gibt. Im Süden von Lorakis sind die Kreaturen etwas kleiner und dafür flinker, im Norden hingegen korpulenter und robuster. Ihr Fleisch ist ungenießbar und ihr Fell ist so



struppig, dass es sich nicht zur Verarbeitung eignet. Die intelligenten und verspielten Tiere scharen sich um einen

Anführer, der seine herausgehobene Position im Rudel regelmäßig durch die Zurschaustellung seines Mutes und seiner Überlegenheit beweisen muss. Weil es sich bei den kleinen Kerlchen um bekannte Plagegeister handelt, haben sich je nach Kulturkreis unterschiedliche Maßnahmen zu ihrer Abwehr entwickelt. Manche davon sind abergläubische Gebräuche oder Teil der landläufigen Rituale zur Beschwörung des Reiseglücks, wer aber ein Meckeraffenrudel zuverlässig verscheuchen will, der sollte versuchen, das Alphatier zu erlegen.

Manche Abenteurer, die sich tief in die südlichen Dschungel vorgewagt haben, berichten davon, dass die Affen dort in verlassenen Ansiedlungen als Wächter eingesetzt werden. Dies ist besonders dann gefährlich, wenn auch noch andere Raubtiere auf der Lauer liegen.

Meckeraffen sind neugierig und diebisch. Mehr als einmal wurde schon beobachtet, wie sich einzelne Tiere an einen Lagerplatz anschleichen, um dort mit ihren spitzen Fingern die Rucksäcke zu plündern. Gelegentlich gelingt es, ein Tier gezielt abzurichten, auch wenn sie meist die Gefangenschaft nicht gut vertragen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 4 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 | 10 | 3 | 4 | 17 | 0 | 12 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|------------------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6-1 | 5 | 8-1W6 | Stumpf |
| Stein (geworfen) | 5 | 1W6-2 | 6 | 8-1W6 | Primitiv |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|---------|
| Typus: | Affe, Tier | Übliche Anzahl: | 2W6 | Monstergrad: | 0- / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 3, Fingerfertigkeit 12, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 5, Zähigkeit 2 | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Feigling, Kreatur 2, Schwächlich | | | | |
| Beute: | Fell (10 Telare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Meckeraffen greifen nur im Rudel an, wobei sie zunächst mit Steinen aus der Ferne angreifen. Sie ziehen sich zurück, wenn mindestens ein Drittel des Rudels getötet wurde. Dabei versuchen sie durchaus, das Terrain geschickt zu nutzen oder überlegene Gegner in die Nähe gefährlicherer Tiere zu locken. | | | | |

Miaskatze

Der Immersommerwald ist ein Ort voller Magie und zauberhafter Kreaturen: eine davon ist die Miaskatze. Überall in den Wäldern des Ewigen Sommers ist sie anzutreffen, doch den wenigsten zeigt sich dieses scheue Geschöpf. Bei den Tarsai gilt es als besonderes Zeichen des Glücks, wenn man einer wilden Miaskatze gewahr wird, und man sagt, eine solche Begegnung bedeute das Wohlgefallen Asha-Veras an der gegenwärtigen Beschäftigung.

Die schlanken Tiere gleichen einer recht großen Wildkatze und zeichnen sich durch ein sanftes Äußeres und auffällige Pinselohren aus. Ihre Fellfarbe kann unter Waldläufern das ein oder andere Mal zu Meinungsverschiedenheiten führen. Meist wirken die scheuen Wesen tiefschwarz und sind so bei Nacht in den Wäldern nur schwer erkennbar. Außerhalb des Immersommerwaldes, in den angrenzenden Regionen Wintholts, scheint dies auch die vorherrschende Zeichnung zu sein. Die Sommerälben hingegen bestehen darauf, dass mit dem Erscheinen Asha-Veras und der Einkehr des ewigen Sommers auch die Miaskatze ihr Winterkleid ablegte und seitdem die Farben der Sonne – helle Gelb- und Brauntöne – das Bild ihres Fells auf den Lichtungen und in den Dörfern der Tarsai prägen. Tatsächlich nutzen die sehr intelligenten und hochmagischen Tiere eine natürliche Zauberei, die die Schatten um sie verdichtet und ihnen so einen zusätzlichen Schutz vor Beobachtern gewährt, wenn sie auf der Jagd sind.

Lebensweise

Man sagt den Miaskatzen magische Fähigkeiten und ein besonderes Gespür für Gefahren und Zauberei nach. Vereinzelte Kreaturen sollen sogar in der Lage sein, die albinotische Sprache zu verstehen und einige Worte zu sprechen, wobei sie immer noch ihren tierhaften Verstand zeigen.



Auch wenn die anmutigen Wesen nur in den tiefen Wäldern des nördlichen Dragoreas angetroffen werden, scheint es doch einige verwandte Wesen zu geben, wie die *Fenuki* in der Surmakar oder die *Shisa* in Sadu.

Die Miaskatze als Begleiter

Sollte sich eine Miaskatze dazu entschließen, einen Tarsai oder anderen Wanderer in den Wäldern zu begleiten, hat er während seiner Reise eine treue Gefährtin gefunden und ihm ist Geleit durch die Tarsai sicher: Solche Reisende werden von den Immersommerälben als ein erwähltes Kind des Waldes angesehen. Zudem scheinen die Wege, auf denen die Miaskatze wandelt, leichter gangbar zu sein, und Raubtiere hindern das Vorankommen weniger als üblich.

In wenigen Fällen kommt es auch vor, dass eine Miaskatze sich einen dauerhaften Reisegefährten wählt und diesen dann lebenslang begleiten wird.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---------|-----|-----|-------|-----|----------|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 11 | 4 | 17 | 21 | 0 | 16 | 24 | | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 10 | 1W6 | | 6 | 7-1W6 | | Scharf 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Katzenartiger, Tier | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 9, Athletik 8, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 14, Überleben 12, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 10, Kampfmagie 13, Naturmagie 12, Schattenmagie 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Kampf I: Magischer Schlag, Eislanze; Natur I: Tiere beherrschen; Schatten I: Schattenmantel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter), Überleben (I: Wildnisläufer; II: Vorausschauender Führer), Kampfmagie (I: Fernzauberer) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Gestaltwandler (Schwarze Großkatze, Werte Löwe, Unbeherrschbar) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Fell (bis zu 25 Lunare; Jagdkunst gg. 25; in einigen Gebieten illegal) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Eine Miaskatze wird in den meisten Fällen einen Kampf scheuen und eher in den Tiefen der Wälder entschwinden, bevor sie sich in einen Konflikt verwickeln lässt. Stellt man sie dennoch, muss man (überrascht) feststellen, dass sie sich mit Hilfe von Zähnen, Klauen und Magie sehr gut ihrer Haut erwehren kann. Darüber hinaus scheinen auch immer wieder andere Tiere des Waldes einer Miaskatze zu Hilfe zu eilen. Sollte man es tatsächlich schaffen, den Zorn einer Miaskatze auf sich zu ziehen, kann es vorkommen, dass diese einen jahrelang verfolgt, bis sie letztendlich zuschlägt. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Minenveit

Der Minenveit ist ein Wesen aus Fleisch, Blut und Gestein mit harter, blauschwarzer Haut. Er wird etwa 1,50 Meter groß und einen Meter breit, hat stämmige Beine und kräftige, auffällig lange Arme. Hände und Füße enden in kurzen Rubinkrallen, die das Greifen nicht wesentlich behindern. Anstelle der Augen besitzt er jeweils zwei Fühler oberhalb der Ohren, mit denen er Temperatur und Bewegungen wahrnehmen kann, und verfügt ansonsten über hervorragende Sinne. Er hat weder Haare noch Geschlechtsorgane und trägt keine Kleidung.

Diese Felswesen sind Bewohner des *Tiefdunkels*.

Sie kennen viele Aufgänge zur Oberwelt, sodass man kleine Gruppen von ihnen sehr selten auch südlich der *Frostlande* antrifft. Ihre eigentlichen Heimstätten liegen aber genau unterhalb der Siedlungen der *Frynjord*. Minenveite und Zwerge liegen seit langer Zeit in erbarmungslosen kriegerischen Auseinandersetzungen miteinander, bei denen es beiden Seiten darum geht, den „Eindringling“ ein für alle Mal zu vertreiben. Von jenen „mörderische Minenveite“ genannt, nennen sie sich selbst *Bromm*.

Lebensweise

Die Bromm verehren eine Gottheit namens *Grrmk* und werden von einer Priesterschaft angeführt, welche die Gesetze ihrerseits streng befolgt: Alles, was ein Bromm wissen muss, scheint vor Urzeiten in Form von „Riechtafeln“ festgehalten worden zu sein.

Im *Grom*, einer gigantischen Tempelkaverne, bilden sie die Wände. Die Aussagen einer Tafel erschließen sich für einen Minenveit über den Geruch, der über ein komplexes Gemisch aufgetragener Mineralien entsteht. Der Geruch muss durch regelmäßiges Neuaufräumen von Mineralstaub erhalten werden. Die Bromm leben für ihre Gesetze und ihr Kollektiv. Aufgaben



und entsprechende Befähigungen sind nach Geburt klar verteilt, und wie hoch der Bedarf an bestimmten Funktionsträgern ist, bestimmt die Priesterschaft: In einem rituellen Bad in den heiligen Schwefelquellen des *Grom* verdoppelt sich ein geeigneter Bromm dann durch Teilung seiner selbst. Somit kennen die Bromm weder Familie noch Aufzucht noch nennenswerte Entwicklung.

Minenveite ernähren sich von Pilzen, die sie in Plantagen anpflanzen. Der anhaltend hohe Bedarf an Kriegern hat auch den Pilzbedarf schier explodieren lassen, sodass den Pilzen die Nährstoffe ausgingen: Seither nutzen die Bromm neben Mineralien auch getötete Frynjord als Dünger.

In Abwesenheit von Holz verwenden Minenveite Metallwerkzeuge. Hauptsächlich aber nutzen sie ein Säurearsenal, um ihre weitreichenden Tunnel durch den Untergrund zu treiben und gefundene Mineralien zu lösen, die sie für die Herstellung der Säuren selbst, für die Pilzplantagen und für die Pflege ihrer Gesetztafeln benötigen.

Abseits des Konflikts mit den Frynjord sind die Bromm nicht aggressiv, aber vorsichtig, da sie sich in unbekannten Situationen nicht anhand ihrer Riechtafeln orientieren können. Dass diese Wesen noch nicht einmal Basargnomisch sprechen, erschwert den Kontakt natürlich. Ein grundsätzliches Interesse am Tauschhandel von allem Möglichen besteht.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 6 | 9 | 10 | 19 | 3 | 21 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 10 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | – |
| Streithammer | 14 | 2W6+3 | 11 | 7-1W6 | Scharf 2, Vielseitig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Felswesen, Humanoider | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 6, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 12, Felsmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Fels I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 21]; II: Erdstoß | | | | |
| Meisterschaften: | Hiebwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 21]), Athletik (I: Kletteraffe), Felsmagie (I: Erdverbundenheit) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | |
| Beute: | Rubinkralle (3 Lunare; <i>Edelhandwerk</i> gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Diese Krieger, mit denen es die Zwerge zu tun bekommen, verfügen über Felsmagie, die sie aber nicht oft einsetzen können. Zur Kampferöffnung legen sie bevorzugt Hinterhalte und werfen Säurebehälter auf arglose Opfer (FW 10, WGS 6, 2W6 Punkte <i>Säureschaden</i>). Sie agieren am liebsten über <i>Überzahlsituationen</i> und <i>Zusammenarbeit im Kampf</i> . Sie gehen gleichmäßig in den Tod, insofern dies einen Kampfvorteil verspricht. | | | | |

Minotaurus

Der Körperbau eines Minotauros erinnert an jenen eines sehr muskulösen, breitschultrigen Vargen. Er überragt Varge aber meist noch um eine halbe Kopflänge oder mehr. Kleidung verwenden Minotauren selten, wobei durchaus schon Exemplare gesehen wurden, die Umhänge, Lendenschurze, Armbänder und andere Rüstungsteile trugen. Ebenso können sie mit ihren klauenhaften Händen auch Waffen führen, verlassen sich aber meist lieber auf ihre Krallen oder mächtigen Hörner. Letztere ragen aus einem großen, stiergleichen Kopf hervor, aus dessen schnaubenden Nüstern es zuweilen regelrecht zu dampfen scheint. Den Augen der Minotauren ist ein rötliches Glitzern gemein, das stärker zu werden scheint, wenn sie in Rage geraten sind, was ihren Gegnern oder Opfern beinahe das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Lebensweise

Erzählungen zufolge wurden Minotauren bisher vor allem in der Albensee, genauer noch im *Golf von Midstad* gesichtet. Seefahrer meiden dort insbesondere die beiden Inseln *Scherigya* und *Orya*, die inmitten des Golfs liegen. Ihren Geschichten nach leben auf diesen Inseln neben Satyren, Nymphen, Sirenen und Dryaden auch Zyklopen und Minotauren, was manche Gelehrte vermuten lässt, dass sich dort ein Übergang in die Anderswelt befindet – oder etwas anderes, das Minotauren und andere Feenwesen anzuziehen scheint. Manche Minotauren sind allerdings auch schon auf dem Festland getroffen worden – meist in verwinkelten Ruinen. Minotauren sind Einzelgänger und treffen sich nur zur Paarung mit Artgenossen, während sie die restliche Zeit meist keine Humanoiden in ihrer Nähe dulden, auch keine anderen Feenwesen. Obwohl sie



der Sprache mächtig sind, ist kaum je überliefert, dass sie mit irgendwem außer anderen Andersweltlern Handel getrieben oder Abmachungen getroffen hätten. Über ihre Herkunft ist kaum etwas bekannt, wegen ihres eher kompromisslosen Territorialverhaltens dürften sie aber auch in den Feenwelten nicht besonders beliebt sein, wobei manche Feenfürsten sie mitunter als Wächter von abgelegenen Regionen oder Höhlen einsetzen.

Minotauren haben eine Vorliebe für verwinkelte Höhlsysteme sowie dichte, zugewucherte Waldgebiete. Jene, die eine Begegnung mit einem Minotaurus überlebt haben, berichten oft davon, dass ihre Flucht durch Ranken erschwert wurde, die wie aus dem Nichts freie Wege überwachsen hatten. Glaubt man diesen Erzählungen, so dürften die Minotauren über eine Art von Naturmagie verfügen, die nur schwer überwindbare Pflanzenwächse erschaffen kann, welche Fliehende vor dem Entkommen hindern. Sie lieben zudem die Jagd, hetzen Tiere bis sie sie schließlich leicht erlegen und ihren Hunger auf frisches, noch warmes Fleisch stillen können. Humanoide sehen sie ebenfalls als Beutetiere an. Minotauren schlafen oft tagsüber und jagen dann in der Dämmerung oder nach Sonnenuntergang, da sie auch bei schlechten Lichtverhältnissen wie am Tag sehen können.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | |
|-------------------------|---|----------------|------------|------------|--|-----|---------------------|-------|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|
| 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 7 | 2 | 2 | 6 | 10 | 13 | 8 | 21 | 2 | 32 | 19 | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 15 | 1W6+2 | 6 | 7-1W6 | – | | | | | | | | | | | | | | |
| Doppelaxt | 13 | 3W6+3 | 13 | 7-1W6 | Durchdringung 2, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Feenwesen, Humanoider, Monster | | | | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 1 | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 15, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 16, Naturmagie 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Natur II: Ranken | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Vorstürmen; II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 20]), Hiebwaffen (I: Berserker, Vorstürmen; II: Kraftvoller Rundumschlag) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht; Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Hörner (15 Lunare; Handwerk gg. 20) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Der Minotauros hetzt seine Gegner gern bis zur Erschöpfung, versucht sie in die Enge zu treiben und attackiert sie dann mit seinen gewaltigen Hörnern. Er lässt nur selten von einem einmal gewählten Ziel ab, selbst wenn er zu unterliegen droht. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Mottenmaki

Mottenmakis, so sagen die Farukanis, seien eine Prüfung des Gottes *Shalenki*, um die Gläubigen in Gelassenheit zu üben. Die ellenlangen Affen mit ihren mottenähnlichen Flügeln, den großen, tellerrunden Augen und den knöchernen, langen Fingern sind eine regelrechte Plage in den Städten Farukans und Gotors. Sie leben in Ruinen, leerstehenden Häusern, Kanälen, Zisternen, Zikkurats und auf den verlassenen Dächern alter Lehmgebäuden.

Lebensweise

Nicht nur ihre Flügel erinnern an Motten, sondern auch ihr Heißhunger auf Stoffe und Kleidung. Oft fallen sie in Schwärmen über die Markisen von Marktständen oder die Trockenleinen der Färber her. Es kommt nicht selten vor, dass ein gedemütigter Bürger nackt und mit zerkratzter Haut heimwärts ihm in einer dunklen Gasse ein Schwarm Mottenmakis die Kleidung von der Haut gefressen hat. Mottenmakis besitzen eine rudimentäre Intelligenz, die es ihnen erlaubt, einen äußerst überschaubaren Wortschatz zu erlangen, doch geht ihre Sprachfähigkeit nicht über Sätze aus zwei Wörtern hinaus. Auch sind sie in der Lage, einfaches Werkzeug zu benutzen. „Dem Mottenmaki einen Dolch schenken“ steht daher in vielen Teilen Farukans sprichwörtlich für verantwortungsloses Handeln.

Mottenmakis leben in Kolonien von bis zu mehreren Dutzend Tieren, in denen es eine deutliche Hierarchie gibt. Dem Großmaki gehören alle Weibchen des Schwarms, ein Vorrecht, das er eifersüchtig und kämpferisch verteidigt. Ihm zur Seite stehen sogenannte Wesire, die im Austausch für die gelegentliche Überlassung eines Weibchens dem Großmaki loyal dienen. Manchmal geschieht es,

dass ein einfacher Maki ein Weibchen entführt und seinen Schwarm verlässt, um eine eigene Kolonie zu gründen.

Das Verhältnis farukanischer Städter zu den Mottenmakis ist zwiespältig. Einerseits tun sie alles, um der Mottenmakiplage Herr zu werden. Arme Farukanis verdingen sich oft für ein paar Telare als Makijäger, um im Auftrag der Händler ganze Stadtviertel von Makis zu befreien. Mancher Stadtherr verkündet stolz, dass seine Stadt nun makifrei sei, nur um einige Monate später feststellen zu müssen, dass sich eine neue Kolonie einiger alter Gebäude bemächtigt hat.

Andererseits reicht der kümmерliche Verstand der Mottenmakis aus, um sie zu kleineren Diensten auszubilden. Sie dienen oft als Boten, aber auch als Wächter, die mit lautem Geschnatter Alarm schlagen können. Der Keshabid *Ulmunpur* soll angeblich ein Vermögen damit machen, Mottenmakis zu Assassinen auszubilden. Die Wesen sind zudem ein beliebtes Geschenk und dienen Fürsten- und Händlerkindern als Spielzeug und Haustier – ein Umstand, dem eine kleine Kolonie dieser Schädlinge im zentralen Selenia ihre Existenz verdankt, nachdem die als Geschenk gedachten Wesen vor ein paar Jahren einem farukanischen Händler ausrißen.

In Milch gedünsteter Mottenmaki zählt in Demerai als kostspielige Delikatesse. Einzelne Mottenmakis werden dazu in Kavernen gezüchtet, in Wein gebadet und mit feinstem Baumwolle und Damast, mit Brokat und Seide gefüttert. Entgegen den Beteuerungen der Züchter wird dadurch das Fleisch zwar nicht wohlgeschmackender, allerdings stillt es das Bedürfnis gelangweilter Reicher nach möglichst dekadenten Gerichten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 5 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 / 12 | 3 | 4 | 18 | 0 | 12 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6-1 | 5 | 6-1W6 | Stumpf |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|------|---------------------|---------|
| Typus: | Affe, Insekt, Tier | Übliche Anzahl: | 3W10 | Monstergrad: | 0- / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 6, Entschlossenheit 6, Fingerfertigkeit 13, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 2, Schutzmagie 6 | | | | |
| Zauber: | Schutz I: Alarm | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (II: Meisterhafte Balance), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Feigling, Fliegend, Kreatur 3, Schwälich, Schwarm (5 / 6), Schwarmpräsenz (3 / Echter Schaden) | | | | |
| Beute: | Fell (1 Lunar; Jagdkunst gg. 20), Flügelstaub (1 Lunar; Alchemie gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Mottenmakis greifen, sofern eine Flucht aussichtlos ist oder sie ihre Jungen verteidigen, als Schwarm aus der Luft an. Dabei klammern sie sich mit ihren langen Fingern am Gegner fest und beißen ihn mit ihren spitzen Zähnen. Spätestens wenn ein Drittel der Kreaturen getötet wurde, ergreifen auch alle Artgenossen die Flucht. | | | | |

Moumokari

Als die „Blinde Wut“ bezeichnen Gelehrte in Kintai, Kungaitan und den Fürstentümern der Südlande poetisierend eine ungemein blutrünstige Monsterart, die vor allem in dunklen Höhlen und unterirdischen Gängen ihr Unwesen treibt. Wahrscheinlich wurden die ersten Moumokari vor langer Zeit von Verwandlungsmagiern als Wächterwesen oder – wahrscheinlicher noch – Kriegsbestien geschaffen. Heute jedoch existieren sie in freier Wildbahn und vermehren sich auf natürliche Weise weiter.

Diese Monstrositäten ähneln zentaurenartigen Kreuzungen aus Raupen oder Hundertfüßern mit besonders grobschlächtigen Ogern. Sie erreichen eine Körperlänge von bis zu sieben Metern und können sich bis zur doppelten Größe eines Menschen oder Alben aufrichten. Die Hauptwerkzeuge des Moumokari sind seine muskulösen, bis zu zwei Meter langen Arme. Diese enden in langen Grabklauen, mit denen er Erdmassen und Geröll bewegen, aber auch problemlos Gliedmaßen von Körpern reißen und Köpfe von Rümpfen trennen kann. Der Kopf der Blinden Wut scheint nur aus einem zahnstarrenden Maul zu bestehen – Sinnesorgane wie Augen, Nase oder Ohren fehlen vollständig. Überhaupt scheint ihre Wahrnehmung bis hin zum feinen, auf Erschütterungen reagierenden Tastsinn allein auf magischem Wege zu funktionieren – sie empfinden wahrscheinlich nicht einmal Schmerz, geschweige denn, dass sie durch ihre dicke Panzerhaut Berührungen spüren könnten.

Lebensweise

Diese Kreaturen kennen offenbar nur Revierverteidigung, Blutlust, Hunger und leider auch einen rudimentären Fortpflanzungstrieb als Instinkte – bis auf das letztere offenbar genau der Zweck, für den ihre Schöpfer sie vorgesehen hatten, bevor sie ihnen entkamen oder achtlos zurück- und auf die Welt losgelassen wurden.

Moumokari leben überwiegend unter der Erdoberfläche, in tiefen Höhlen und Kavernen, die



genug Platz für ihre massigen Leiber bieten. Sie graben sich Tunnel durchs Erdreich und liegen bisweilen in natürlichen oder von ihnen selbst aufgeworfenen Hügeln auf der Lauer nach Beute. Nähert sich ein Lebewesen und wird von ihren magischen Sinnen erspürt, sprengen die Ungeheuer regelrecht das Erdreich mit ihren Armen auf und stürzen sich auf ihr Opfer.

Sie meiden in der Regel das Tageslicht, obwohl sie nachweislich blind sind und ihnen Licht offenbar auch keinen Schaden zufügt. Da sie sich jedoch für ihre Größe erstaunlich leise bewegen, werden sie bei Dunkelheit, wenn ihre Beute sie nicht sehen kann, noch gefährlicher.

Einzelne Exemplare finden bisweilen den Weg in Städte und Kanalisationen. Manchmal werden sie sogar von übelwollenden Kräften gezielt dorthin gelockt oder dort ausgesetzt, um Angst und Schrecken unter Rivalen und Feinden zu verbreiten.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 2 | 8 | 0 | 8 | 0 | 3 | 9 | 16 | 18 | 6 | 30 | 5 | 42 | 26 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------------|
| Biss | 22 | 4W6+6 | 17 | 8-1W6 | Durchdringung 4 |
| Klaue | 26 | 2W6+2 | 12 | 8-1W6 | Scharf 3, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Chimäre, Monster | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4 / 3 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 21, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 20 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (20), Koloss 2 (Biss, Klaue), Schmerzimmunität | | | | |
| Beute: | Leder (10 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Klauen (5 Lunare; Handwerk gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Moumokari greifen blindwütig jede Geräusch- und Erschütterungsquelle in ihrem Revier an und lassen nicht eher von ihrer Beute ab, bis diese tot oder nicht mehr auffindbar ist. Insofern ist es ein probates Mittel, sich einfach totzustellen – sofern man nicht bereits die Aufmerksamkeit des zahnstarrenden Mauls auf sich gezogen hat. | | | | |

Naga

Die Nagas sind ein sagenumwobenes Volk, das sich hauptsächlich in den Nagasümpfen an der Smaragdküste angesiedelt hat, denen sie auch ihren Namen gegeben haben. Nagas besitzen den Oberkörper eines Menschen und den Unterleib einer Schlange. Diese merkwürdige Verbindung ist das Ergebnis einer gezielten magischen Züchtung durch die Drachlinge mit der Absicht, eine Dienerrasse zu erschaffen, die in der Lage sein sollte, die Drachlingsherrschaft in den unzugänglichen Dschungelgebieten des Südostens durchzusetzen. Das Volk der Nagas vereint daher die nötigen Eigenschaften, um im Schutz ihres Schuppenkleides Hitze und Feuchtigkeit des Dschungels gut ertragen zu können, ist jedoch gleichzeitig nicht den geistigen Beschränkungen der meisten Reptilienrassen unterworfen. Da sie darüber hinaus auch keine echsischen Klauen, sondern die feingliedrigen Finger der Menschen besitzen, sind sie in der Lage, alle Arten von Werkzeugen und andere filigrane Gegenstände geschickt einzusetzen.

Einige Nagas haben auch zwei, manche sogar drei Armpaare, wobei zusätzliche Armpaare bei den zivilisierten Nagas als ein besonderer Segen gelten, der sie augenfällig zu einer höherwertigen Kreatur macht, sogar besser noch als Menschen selbst. Ihr Schlangenleib wird meist von einer markanten Schuppenmustierung bedeckt, die ebenso wie ihre Schlangenaugen sehr ausgefaltete Farben annehmen kann. Die Priester der Naga verwenden viel Zeit darauf, diese Farbmuster zu deuten und daraus nach Möglichkeit ein Zeichen der Göttin Zarusz abzuleiten.

Die Erben der Drachlinge

Der Mondfall und der damit verbundene Untergang ihrer Schöpfer war für die Nagas eine traumatisierende Katastrophe, die ein in zwei Gruppen gespaltenes Volk hinterließ. Dem einen Teil gelang es, sich an ihre Traditionen zu klammern und den Gedanken der Zivilisation über den Verlust ihres Daseinszwecks als Dienerrasse hinwegzuretten. Der andere Teil der Nagas verfiel hingenen einem dumpfen Wahnsinn und degenerierte zu gefährlichen Kreaturen des Dschun-

gels, deren echsische Natur die Oberhand gewann.

Die zivilisierten Nagas der Schlangenlande sind heute ein versprengtes Volk, das sich über mehrere Kleinreiche verteilt. Allen gemein ist der Versuch der Überwindung der Bürde ihrer Vergangenheit als künstliche Rasse, wie auch der Wunsch, sich im Spagat zwischen ihrer sehr speziellen Vergangenheit und einer ungewissen Zukunft als eigenständiges Volk immer wieder neu zu erfinden. Aus diesem Grund sind viele Nagas sehr kultiviert, sehr friedfertig und sehr darauf bedacht, sich von den Beschwerlichkeiten der Existenz nicht überwältigen zu lassen. Die Verehrung ihrer Göttin Zarusz steht bei ihnen in hohem Ansehen, ebenso die Sehnsucht, mehr über die Welt und ihre Wunder zu erfahren. Teil ihres Schöpfungsprozesses scheint die Verankerung einer tiefen ästhetischen Empfindsamkeit gewesen zu sein, wohl um zu Ehren der Drachlinge im wilden Dschungel Pyramiden und Tempelanlagen von beeindruckendem Ebenmaß errichten zu können. Dies wirkt auch heute noch nach und zeigt sich in der kultischen Verehrung von Schönheit und einem feinen Sinn für Ästhetik. Die Schlangenaugen und die Schuppenkleider, ebenso die schlanken Körper und die gespaltenen Zungen der Nagas, haben nicht selten eine dunkle Anmut, die auch Menschen gegenüber einen gewissen Zauber hat.



Wilde Nagas

Ganz anders stellen sich ihre wilden Verwandten dar. Wo die Nagas der Nagasümpfe Geist und Kultur zu unterstreichen versuchen, hat sich bei ihren Brüdern und Schwestern im Süden das Tierische seine Bahn gebrochen und bestimmt nun deren Existenz. Wilde Nagas besitzen oft deutlichere



echsische Attribute, wie zum Beispiel gezackte Rückenkämme, nadelspitze Zahnreihen oder reptilienhafte Nasenlöcher anstelle einer menschlichen Nase im Gesicht. Auffällig ist auch die große Anzahl an geistigen Degenerationen, die häufig mit dieser Veränderung einhergehen: Viele wilde Nagas verlieren die Fähigkeit zu sprechen, manche behalten in jeder Situation einen starren Blick bei, andere wiederum werden rundheraus wahnsinnig. Dennoch ist es vor allem die unvorhersehbare Mischung aus geistiger Eintrübung und Normalität, die die wilden Nagas so gefährlich macht: Sollte sich ein solches Wesen unsinnigerweise in den Kopf gesetzt haben, sich tief im Urwald einen Zoo aus Menschen und Vargen aufzubauen, so kann es dennoch sein, dass die Fallen, die es zu diesem Zweck im Dschungel auslegt, von erstaunlicher Raffinesse sind. Andere wilde Nagas sind vielleicht belesene Gelehrte, werden jedoch bei der Verteidigung der von ihnen in Besitz genommenen, völlig verwahrlosten Tempelruine irgendwo tief im Dschungel zu irrationalen, rasenden Furien.

Krieg und Frieden

Nagas gelten vielen Völkern in Lorakis immer noch als direkte Diener der Drachlinge oder deren Nachfahren und werden dementsprechend häufig gemieden oder sogar offen angefeindet. Viele reisende Nagas, die die Welt erkunden wollen, haben es sich daher zum Ziel gesetzt, genau diese Vorurteile aktiv zu entkräften, indem sie einen tadellosen Charakter zur Schau stellen. Andere

wiederum kokettieren mit der Entrüstung über die vermeintlich ungerechte Behandlung und setzen ihre Schläue dann erst recht zum eigenen Vorteil ein. Die mächtigen Donnerkeulen gelten in der falschen Vermengung verschiedener Vorstellungen über die exotischen Südländer als urtypische Waffe der Nagas, obwohl diese die Keulen aufgrund ihres hohen Gewichts kaum führen können. Weiter verbreitet sind stattdessen schlanke Säbel, die vor allem von vielarmigen Nagas auf beeindruckende Art und Weise genutzt werden können.

In den staatlichen Gebilden der Nagasümpfe leben Nagas zumeist im Frieden miteinander, da sich zwischen den zentralen Anlagen viele Kilometer Dschungel befinden, um die es sich nicht lohnen würde, gegeneinander Krieg zu führen. Im Übergangsbereich zu den südlichen Gebieten fällt jedoch auf, dass die herrschenden Fürsten immer unzugänglicher und verschrobener werden. Nicht immer kann man daher zuverlässig sagen, ob es sich hierbei nicht schon um wilde Nagas handelt. Einen solchen Verdacht laut auszusprechen, wagt jedoch kaum jemand.

Im Laufe der vergangenen Jahrhunderte hatten die Nagas die Gelegenheit, den südlichen Dschungeln ihren Stempel aufzudrücken. Auch wenn sie ihre privilegierte Position mittlerweile verloren haben, so lassen sich in den angrenzenden Ländern bis nach Gotor und Marakatam doch deutliche Spuren davon finden. Dabei kann es sich um Ruinen, Artefakte, kulturelle Eigenheiten oder versprengte Siedlungen handeln, die schon seit dem Mondfall keinen Kontakt mehr zu anderen Angehörigen ihres Volkes hatten.

Zivilisierte Naga

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|---------|-----|-------|---------------------|----|----|----|--|
| 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 6 | 9 | 10 | 10 | 17 | 0 | 21 | 20 | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | |
| Dschiahn | | | | | | | | 12 | 1W10 | 8 | 7-1W6 | Exakt 1, Kritisch 2 | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Reptil | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 11, Diplomatie 12, Edelhandwerk 15, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 10, Länderkunde 15, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 13, Schicksalsmagie 11 | | | | |
| Zauber: | Schicksal 0: Glück, I: Segnung | | | | |
| Meisterschaften: | Klingenwaffen (I: Verteidigungswirbel, Verwirrung), Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Edelhandwerk (I: Fachmann Juwelier) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Taktiker | | | | |
| Beute: | Dschiahn (10 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Die Kampfweise eines zivilisierten Nagas hängt sehr von seiner Persönlichkeit ab, weshalb keine allgemeingültigen Aussagen getroffen werden können. | | | | |

Wild Naga

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|---------|-----|-------|-------------------------------------|----|----|----|--|
| 2 | 4 | 3 | 6 | 1 | 5 | 1 | 2 | 7 | 11 | 13 | 6 | 25 | 0 | 24 | 19 | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | |
| Donnerkeule | | | | | | | | 21 | 3W6+3 | 13 | 7-1W6 | Kritisch 2, Lange Waffe, Zweihandig | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Reptil | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 16, Athletik 12, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 16 | | | | |
| Meisterschaften: | Stangenwaffen (I: Ausfall, Opportunist, Sturmlauf, Umreißen [Schwierigkeit 24], II: Gezielte Treffer, Klingenwirbel, Schmetterschlag), Akrobatik (I: Stehaufmännchen) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | |
| Beute: | Donnerkeule (16 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Auch die Kampfweise von wilden Nagas unterscheidet sich sehr. Einige kämpfen mit äußerster Aggressivität und Brutalität, andere warten mit schlängelhafter Geduld fast regungslos auf eine Möglichkeit, zuzuschlagen. | | | | |

Nithalas

Fischer an lorakischen Küsten fürchten den gefräßigen *Wogen-drachen*, der ganze Fischschwärme verschlingt. In tiefen Wäl dern lauert der tückische *Farntatzel* auf seine Beute, und manch ein Berggipfel ist das Revier eines *Sturmgrachen*, eines gefährlichen Räubers der Lüfte. Manche Gelehrte rechnen diese Kreaturen zu den Drachen, andere weisen auf Abweichungen im Körperbau hin und sprechen von *Scheindrachen* – doch die Wahrheit hat noch kaum jemand erkannt: Bei all diesen Bestien handelt es sich um ein und dieselbe Art von Wesen – den Nithalas.

Nithalas sind sechsbeinige, geflügelte Kreaturen, die an Drachen erinnern. Sie erreichen eine Gesamtlänge von sechs bis neun Metern, den kräftigen Stützschwanz mitgerechnet. Der von einem gezackten Hornschild gekrönte Kopf verfügt über ein mächtiges Maul. Besonders auffällig ist das vorderste Beinpaar: Es ist größer und kräftiger als die beiden hinteren Beinpaare, und außerdem mit kräftig gefärbten Schuppen bedeckt, während der Rest des Körpers mit einer fahlweißen, dicken Panzerschicht überzogen ist. Dunkle, große Hornplatten, die oft ein Muster in derselben Farbe wie das vor-

dere Beinpaar aufweisen, schützen den Bauch. Jedes Bein endet in zwei sehr beweglichen Klauen, die nicht nur als gefährliche Waffen, sondern auch als geschickte Greifwerkzeuge eingesetzt werden.

Der Grund, warum noch niemand die gemeinsame Wurzel all dieser so genannten „Scheindrachen“ entdeckt hat, ist, dass ein Nithalas sich an seinen Lebensraum in ganz besonderer Weise anpasst: Diese Kreaturen leiten die Umgebungsmagie mit jedem Atemzug durch ihren Körper, und je nachdem, wie die Umgebung beschaffen ist, verändern sich dadurch nicht nur die Schuppenfarbe des vorderen Beinpaars, sondern innerhalb gewisser Grenzen auch der Körperbau und, was noch wichtiger ist, die magischen Fähigkeiten des

Nithalas. Normalerweise findet dieser Anpassungsprozess in den ersten Lebensmonaten statt und ist damit abgeschlossen, da der Nithalas sein einmal gewähltes Territorium nicht freiwillig aufgibt. Wäre die Kreatur aber durch irgendwelche Umstände gezwungen, in eine gänzlich andere Umgebung zu wechseln, würde sich ihr Körper innerhalb eines Jahres entsprechend verändern.



Lebensweise

Nithalas kann man aufgrund ihrer erstaunlichen Anpassungsfähigkeit nahezu überall auf Lorakis antreffen. Die Wesen sind Einzelgänger: In ihrem Jagdgebiet dulden sie keine anderen großen Räuber, vor allem aber keine Artgenossen. Die einzige Ausnahme ist ihre Brunftzeit, die etwa alle zehn Jahre stattfindet. In diesen Phasen legen männliche Nithalas große Strecken auf der Suche nach einer Gefährtin zurück – was für die Landstriche, die sie dabei durchqueren, eine ernste Bedrohung darstellen kann. Nach der Brunft gehen die beiden Nithalas wieder getrennter Wege, und das Männchen kehrt in sein Revier zurück. Das Weibchen legt nach 18 Monaten ein einziges Ei von ungewöhnlicher Beschaffenheit: Das eigentliche, etwa vierzig Zentimeter durchmessende Ei hat nicht nur eine harte Schale, sondern ist zusätzlich rundum von einer zwanzig Zentimeter dicken, faserigen und sehr leichten Schicht umgeben. Nithalas halten nichts von Brutpflege: Das Ei wird daher stets in ein Gewässer (ob unterirdischer Fluss, Wildbach oder das Meer) abgelegt, sodass es schwimmend eine große Strecke zurücklegen kann, bis das Junge schlüpft. Wo immer der Nithalas schließlich landet, passt er sich in den ersten Monaten seines Lebens an die jeweilige Umgebung an und beginnt rasch, sein eigenes Jagdrevier zu sichern.

Die meisten Nithalas haben innerhalb ihres Territoriums mehrere Unterschlüsse, wobei die flugunfähigen Varianten Höhlen

und andere gut zu verteidigende Orte bevorzugen, während die Sturmdrachen Horste auf windumtosten Gipfeln errichten. Nithalas sind nicht sprachfähig, aber einigermaßen klug. So sind durchaus Fälle bekannt, in denen die Bewohner eines von einem Nithalas geplagten Landstrichs die Bestie mit regelmäßigen Gaben (bevorzugt Vieh oder arglose Reisende) dazu brachten, sie selbst zu verschonen.

Gezähmte Nithalas

Für die wenigen Kundigen, die um die Anpassungsfähigkeit und die magische Natur des Nithalas wissen, hat ein Nithalas-Ei großen Wert: Zum einen könnte man es in eine beliebige natürliche Umgebung bringen, um zu kontrollieren, in welcher Weise sich das Jungtier nach dem Schlüpfen entwickelt. Zum anderen ist es aber auch möglich, den Nithalas in Gefangenschaft unter streng kontrollierten Bedingungen aufzuziehen und dabei durch langwierige rituelle Manipulation der magischen Ströme in seinem Gehege die Anpassung des Nithalas gezielt zu steuern. Derart aufgezogene Exemplare sind in der Regel etwas kleiner und körperlich schwächer als in der Wildnis aufgewachsenen Exemplare, dafür entwickeln sie bemerkenswert flexible magische Fähigkeiten und, was vielleicht noch wichtiger ist, eine enge Bindung an ihren Lebensraum und ihre Bezugspersonen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|--|--|-------------|--------------------------|-----|---------------------------|------------|-----|-----------------------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 3 | 7 | 3 | 8 | 2 | 3 | 8 | 10 | 15 | 17 | 27 | 3 | 29 | 18 |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Biss | | 23 | 3W6+3 | | 12 | 7-1W6 | | Durchdringung 1, Kritisch 1 | | | | | | | |
| Klauen | | 21 | 2W6+2 | | 8 | 7-1W6 | | Kritisch 2 | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Nithalas | | Übliche Anzahl: 1 | | Monstergrad: 4 / 2 | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 20, Magieschulen siehe Aufsatz | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | siehe Aufsatz | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Umreißen [Schwierigkeit 26], Schmerzhafter Hieb), weitere siehe Aufsatz | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Furchtimmunität, Koloss 2 (Biss, Klauen), weitere siehe Aufsatz | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Leder (je nach Nithalas zwischen 5 und 25 Lunaren; <i>Jagdkunst</i> gg. 25), Klauen (3 Lunare; <i>Handwerk</i> gg. 25) | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Wie der Nithalas selbst ist auch seine Kampfweise an seine Umgebung angepasst. Während beispielsweise ein Sturmdrache immer wieder im Sturzflug auf seine Gegner herabstößt, versucht ein Wogendrache, sein Opfer unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas (Ferbrax): | Feuermagie 19; Merkmale <i>Hitzeresistenz</i> 3, <i>Resistenz gegen Feuerschaden</i> 5, Meisterschaft Feuermagie (I: Flammenherz); Zauber: Feuer I: Feuerstrahl; II: Flammenherrschaft, Metall erhitzen; III: Flammenkegel, Flammenschild | | | | | | | | | | | | | | |
| Meeres-Nithalas (Wogendrache): | Wassermagie 19; Merkmale <i>Taucher</i> , <i>Resistenz gegen Wasserschaden</i> 5; Meisterschaft Wassermagie (II: Wassermeisterschaft); Zauber: Wasser I: Nebelsicht; II: Eislanze, Kälteschild; III: Nebel rufen | | | | | | | | | | | | | | |
| Gebirgs-Nithalas (Sturmdrache): | GSW 10 / 15; Windmagie 19; Merkmale <i>Fliegend</i> , <i>Kälteresistenz</i> 3, <i>Resistenz gegen Elektrizitäts- und Windschaden</i> 5; Meisterschaft Windmagie (II: Windmeisterschaft); Zauber: Wind I: Schockgriff; II: Blitzschlag; Kettenblitz, Windschild | | | | | | | | | | | | | | |
| Wald-Nithalas (Farntatzel): | GSW 10 / 10; Naturmagie 19; Merkmal <i>Fliegend</i> ; Meisterschaften Athletik (III: Freiklettern), Naturmagie (I: Lied der Natur); Zauber: Natur I: Rindenhaut; II: Ranken, Tiere beherrschen; III: Chamäleon | | | | | | | | | | | | | | |
| Gezähmter Nithalas (Aufsatz): | STÄ -1, GK -1, GSW -1, LP -2, VTD -5, SR -1, KW -5, GW -2; Angriff -2, nur Bissangriff; zwei der folgenden Magieschulen: <i>Bewegung</i> , <i>Fels</i> , <i>Feuer</i> , <i>Licht</i> , <i>Natur</i> , <i>Schatten</i> , <i>Stärkung</i> , <i>Wasser</i> , <i>Wind</i> je 16; kein Koloss; Zauber: aus jeder Magieschule je zwei Zauber der Grade I und II | | | | | | | | | | | | | | |

Nixe

Viele Namen haben die seefahrenden Völker der Alben- und Kristallsee für jene Wesen, die wie albische oder menschliche Jünglinge und Jungfrauen mit einem Fischschwanz statt Beinen aussehen: Meermenschen, Nereiden und Wasserkinder sind weit verbreitete Begriffe. *Atargarti* werden sie in Farukan genannt und bei den Seealben als *Earin* bezeichnet. Auch als Nixen sind sie bekannt, doch bezeichnet dieser Name vor allem die weiblichen Meermenschen. Manch einfacher Fischer ahnt vermutlich nicht einmal, dass es sich bei diesen Meerjungfrauen um Angehörige eines ganzen Volkes handelt, sondern hält sie eher für einzengängerische Wesen der Anderswelt. In diesem Glauben mag ein wahrer Kern stecken, denn angeblich stammen die Nereiden von dort.

Lebensweise

Die männlichen Meermenschen bevorzugen die tieferen Regionen, in denen sie sich um die Brutpflege und den Anbau von Meerespflanzen kümmern, und misstrauen jedem Fremden. Die neugierigeren Nixen sind hingegen für Jagd und Schutz der Wohngebiete zuständig und verlassen daher die untermeerischen Siedlungen oft. Und auch der seltene Handel mit den Bewohnern der Oberfläche wird von ihnen abgewickelt – über sie kann man Rohstoffe und Schätze der Tiefsee wie etwa Mondsteinperlen, Geisterperlmutter und Krakenleder erhalten. Oft verlangen sie dafür ganz gewöhnliche Gegenstände der Oberwelt, die für sie fremdartig sind, mitunter aber auch Schätze oder gar die zeitweise Begleitung eines Oberflächenbewohners in ihre untermeerische Welt. Nixen suchen sogar oft gezielt die Nähe von Fischern und Seefahrern – denn ihnen scheint eine Sehnsucht nach Geschichten von der Oberfläche innewohnen, die sie nicht selbst stillen können. Die Erzählungen von Liebesgeschichten zwischen Fischern und Meerjungfrauen dürften aber zumindest in ihrer Häufigkeit eher



dem Wunschdenken männlicher Seefahrer entstammen – ebenso wie die Legenden über sich in wunderschöne Frauen verwandelnde Nixen, die ihre Kinder mit Fischern und Matrosen als Findelkinder in Küstendorfern aussetzen.

Trotz dieser Kontakte ist an Land nur wenig über Meermenschen bekannt. Selbst unter Gelehrten streitet man, ob es sich bei ihnen wirklich um Feenwesen, ehemals aus der Anderswelt stammende Kreaturen oder aber eine gänzlich diesseitige Rasse handelt. In Midstad glaubt man gar, dass es sich bei den Meermenschen um die Nachkommen von menschlichen und albischen Drachlingssklaven handelt, die sich vor ihren Häschen in die Fluten des Meeres gestürzt haben. Meermenschen können als Besucher aus der Feenwelt in ganz Lorakis vorkommen, sind aber als eigenes Volk vor allem in der Albensee verbreitet. Besonders häufig sind sie im Golf von Midstad, in dessen Norden sich angeblich ein größeres „Nixenreich“ befinden soll. Den Schädelgrund und das Riesengrab scheinen sie aus unerfindlichen Gründen jedoch vollständig zu meiden. Neben den Nereiden der Alben- und Kristallsee gibt es auch im Auge von Telwari ein Volk von Meermenschen, das gelegentlich mit den Bewohnern der Küsten Handel treibt – dabei jedoch kaum Neugier an den Tag legt, sondern vielmehr äußerst scheu ist.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|---|---------|-----|------------------------|-----------------------------------|---------------------|-------|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 1 / 20 | 8 | 11 | 26 | 0 | 24 | 23 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Körper | 10 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | Stumpf | | | | | | | | | | |
| Speer | 14 | 1W10+5 | 12 | 7-1W6 | Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig | | | | | | | | | | |
| Typus: | Feenwesen, Fisch, Humanoider | | | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 2 / 0 | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 15, Schwimmen 18, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 9, Wassermagie 11 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Wasser I: Einfrieren; II: Kälteschild | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Stangenwaffen (I: Sturmlauf), Heimlichkeit (II: Hinterhalt) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Kälteresistenz 3, Portalöffner, Taktiker, Unterwasserwesen | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Speer (8 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Meermenschen versuchen ihre Gegner meist unter Wasser zu ziehen und dort ihre herausragende Beweglichkeit auszuspielen. Sollte sich ein Gegner als überlegen erweisen, ziehen sie sich schnellstmöglich zurück und versuchen Verstärkung zu organisieren. | | | | | | | | | | | | | | |

Nymphe

Nymphen sind ausschließlich weibliche und stets aus der Feenwelt stammende Wassergeister. Man geht davon aus, dass sie mit den ihnen ähnlichen Baumgeistern, den Dryaden, sowie den Berggeistern, den Oreaden, verwandt sind. Von diesen Naturwesen sind die Nymphen die für Sterbliche zugänglichsten, die sogar mitunter die Nähe anderer Völker suchen. Aber auch sie können in ihrem Zorn schrecklich sein, wenn jemand ihr Gewässer verunreinigt oder sich zu hochmütig zeigt. Trotz ihrer lieblichen Gestalt sollte man nie vergessen, dass Nymphen Wesen der Anderswelt sind, deren Beweggründe sich mit sterblichen Maßstäben nur schwer messen lassen.

Lebensweise

Nymphen können sich in ihrem Äußeren und ihrem Wesen stark unterscheiden, je nachdem was für ein Gewässer sie sich als Heimstatt auserkoren haben. Während Nymphen in klaren Bergseen oft von ruhiger Art und von großer Schönheit sind, können in wild fließenden Flüssen lebende Nymphen durchaus launisch sein und in ihrem Erscheinungsbild eher bedrohlich wirken. Und selbst von fauligen und abscheulich anzusehenden Nymphen aus den Sümpfen Dakardsmyrs wurde schon berichtet.

Auch wenn sie an den Belangen der Sterblichen meist kein Interesse zeigen, mischen sich einige Nymphen doch in deren Leben ein – meist um sie in Konflikte zwischen Wesen der Anderswelt hineinzuziehen. Ein Beispiel für solch eine verschlagene Nymphe, die ihren Liebreiz für ihre eigenen Zwecke nutzt, ist *Auralisitania*, die Beraterin und Geliebte von König *Trakshu III.* von Tar-Kesh.



Noch ahnt der König nicht, dass er für die Nymphe nur ein Spielstein im Konflikt mit den abscheulichen Blutrichtern ist.

Nymphen können auf ganz Lorakis vorkommen, sind aber besonders dort häufig, wo die Feenwelten von Natur- oder Wasservölkern bevölkert werden. Aus diesem Grund kann man sie in unberührten Teilen Dragoreas ebenso antreffen wie in den großen Strömen der Smaragdküste, an prächtigen Wasserfällen Pash Anars oder sogar in halbwilden Zierteichen am Hof der Gottkaiserin von Kintai. Oft leben sie sogar völlig im Diesseits und sind dann stets an ein Gewässer gebunden.

Nymphenteiche stellen oft Übergänge in die Anderswelt dar. Entsprechend suchen auch andere Bewohner der Anderswelt ihre Nähe – so etwa auf Scherigya im Golf von Midstad, wo Nymphen Seite an Seite mit Minotauren und Satyrn leben und angeblich rauschende Feste feiern.

Der Teich der Maddad

In Farukan ist die Sage vom *Teich der Maddad* verbreitet. In ihr heißt es, dass irgendwo verborgen in tiefen Wäldern ein überirdisch schöner See mit spiegelglatter Oberfläche liegt, der einst die Heimstatt der Maddad war. Denn in Aitushar wird die Göttin von Regen und Ernte als ehemalige Nymphe gesehen, die von den Göttern aufgrund ihrer Schönheit an ihre Seite geholt wurde. Derjenige, der den See findet und reinen Herzens ist, soll in der spiegelnden Oberfläche einen Hauch der wahren Schönheit der Göttin erblicken und sich ihrer ewigen Gunst sicher sein können. Doch einige Priester der Maddad sind in letzter Zeit beunruhigt, da auch die Anhänger der finsternen Göttin Uryat nach dem Teich suchen sollen – und das sicher nicht mit ehrenhaften Gedanken.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 4 | 4 | 1 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 6 / 10 | 6 | 35 | 26 | 0 | 21 | 31 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 17 | 1W6+1 | 7 | 6-1W6 | – |

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen II, Naturwesen, Wasserwesen **Übliche Anzahl:** 1-3 **Monstergrad:** 2 / 0
Fertigkeiten: Akrobistik 13, Athletik 10, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 13, Schwimmen 18, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 9, Wassermagie 21

Zauber: Wasser I: Einfrieren; II: Eislanze, Kälteschild; III: Erde zu Schlamm, Nebel rufen; IV: Säurestrahl, Wasserschwall

Meisterschaften: Akrobistik (I: Koordiniertes Ausweichen), Schwimmen (IV: Großmeister), Wassermagie (II: Wassermeisterschaft)

Merkmale: Amphibisch, Dämmersicht, Feenblut, Kälteresistenz 2, Portalöffner, Resistenz gegen Kälte-, Säure- und Wasserschaden 6, Taktiker, Verbündete rufen (5 / 5 / Tiere u. Feenwesen), Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Beute: Nymphenhaar (25 Lunare; Handwerk gg. 30; in den meisten Reichen illegal)

Kampfweise: Nymphen suchen selten die offene Konfrontation, sofern sie nicht dazu gezwungen sind. Stattdessen verlassen sie sich gerne auf ihre Kenntnisse der Wassermagie oder rufen befriedete Feenwesen oder Tiere der Umgebung zur Hilfe.

Oni

Geheimnisvolle und oft bedrohliche Kreaturen sind die Oni (Ez. Oni), die man fast nur in der Wildnis Kintais finden kann. Mit einer Größe von fast drei Metern überragen die muskulösen Wesen auch die meisten Varge um ein bis zwei Köpfe. Sie fallen durch ihre ungewöhnlichen Hautfarben, üblicherweise tiefdunkle Blau-oder Rottöne, und ihre Hörner auf, die zwar von Oni zu Oni einzigartig, aber immer symmetrisch ihr Haupt krönen. Die langen Haare tragen sie offen oder in traditionell kintaiischer Art – und trotz der von ihnen ausgehenden Gefahr, empfinden Beobachter sie als anmutig.

Obwohl man Oni meist nur an den rauesten Plätzen der Wildnis, auf Berggipfeln, in tiefen Wäldern oder an Felsschluchten antreffen kann, tragen sie hochwertig gefertigte und vieldekorierte Kleidung, Waffen und Rüstungen – und in Erwartung eines Kampfes fast immer lackierte Masken.

In der Zeit nach dem Mondenfall waren Oni in Takasadu Thema wilder Schauermärchen, in denen man unartigen Kindern erzählte, dass die Bestien der Wälder sie holen würden, wenn ihr Verhalten nicht göttergefälliger würde. Über die seltenen Kreaturen werden auch heute noch Legenden berichtet, dass sie früher größer und viel wilder waren und wahllos Dörfer überfielen und sogar Humanoiden auffraßen.

Doch seit einigen Jahrhunderten wandelt sich dieses Bild immer mehr. Oni erscheinen häufiger an malerischen oder ungewöhnlichen Orten; sie überfallen kaum mehr wahllos Reisende, und ihre gesamte Erscheinung scheint von einer übernatürlichen Ästhetik geprägt zu sein. Statt zerrissenen Fellen und wilden Klauen prägen edle Tuche und feiner Stahl den Anblick der



hünenhaften Wesen, sodass reisende Erzähler immer mehr vom Prüfstein aufstrebender Heroen, denn vom ungezähmten Monster berichten.

Lebensweise

Die Begegnung mit einem Oni kann für eine Reisegruppe eine besondere Herausforderung bedeuten. Für gewöhnlich wird die Kreatur einen Vertreter der Gruppe zu einem ehrenhaften Duell herausfordern, das je nach Laune an einem Tag durch den ersten Treffer, an einem anderen nur durch den Tod eines Duellanten entschieden wird. Sollte die Duellforderung abgelehnt werden, wird der Oni üblicherweise einen hohen Tribut und eine Umkehr der Reisenden einfordern, wobei es auch vorkommt, dass sie aus dem Nichts heraus die gesamte Gruppe angreifen. Direkt aggressiv reagieren Oni nur dann, wenn sie sich als Wächter eines heiligen Ortes verstehen, der durch die Anwesenheit anderer gestört wird, oder wenn sie auf Wesen der anderen Domänen treffen. Gerade Feen und Geisterwesen scheinen in Ihnen einen Zorn auszulösen, der sich nur schwer besänftigen lässt. Sollte es zu einer Konfrontation kommen, setzen Oni neben ihren herausragenden Fähigkeiten im Nahkampf auch gerne Kampf- und Schutzmagie ein.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|----------------|------------|------------|---------------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 4 | 7 | 6 | 6 | 4 | 9 | 3 | 3 | 7 | 15 | 15 | 44 | 34 | 3 | 31 | 28 | | | | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 25 | 1W6 | 5 | 1-1W6 | – | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kintaina | 33 | 1W10+2 | 7 | 1-1W6 | Exakt 2, Vielseitig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Götterdiener, Humanoider | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 27, Anführen 20, Athletik 27, Empathie 19, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 20, Kampfmagie 25, Schutzmagie 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Kampf I: Flammende Waffe, Magischer Schlag; II: Einfrieren; III: Beflügelte Waffe, Leichtes Ziel, Rüstung schwächen, Schadenswelle; IV: Kettenblitz; Schutz I: Eiserne Aura; II: Windschild; III: Großer Magieschutz, Magischer Panzer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Halten, Kampf mit zwei Waffen; II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 24]), Klingewaffen (I: Ausfall, Vorstürmen, Verwirrung; II: Rundumschlag; III: Klingentanz, Eleganter Kingenwirbel), Akrobatik (I: Stehaufmännchen; II: Koordiniertes Ausweichen), Anführen (I: Herausforderung), Empathie (II: Gegner durchschauen II), Kampfmagie (II: Nichts passiert, Herz des Zerstörers, Stählerne Konzentration, Veteran des Kampfgetümmels; III: Blutbad), Schutzmagie (I: Eiliger Schutz) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Furchterregend (20), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Taktiker, Unbeherrschbar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Kintaina (mindestens 18 Lunare; manchmal Waffen mit hoher Gegenstandsqualität), Rüstung und Maske (mindestens 25 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Sollte es zu einer Konfrontation kommen, setzen Oni neben ihren herausragenden Fähigkeiten im Nahkampf auch gerne Kampf- und Schutzmagie ein. Im Kampf selbst kämpfen sie meist ehrenhaft und mit wohlüberlegter Taktik. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Orks

Jedes Kind in Lorakis kennt Schauergeschichten über Orks: grausame, kriegslüsterne Kreaturen, die ganze Landstriche mit Krieg und Tod überziehen. Diese Geschichten sind kaum übertrieben, denn Orks begegnen allen anderen Rassen und Völkern mit Aggression und Gewalt. Der Grund dafür ist kaum jemandem bekannt: Eigentlich stammen Orks, ebenso wie die Gnome, aus den Feenwelten, und das Diesseits ist ihnen bis heute zutiefst verhasst. Die Rückkehr in ihre Welt ist ihnen jedoch verwehrt, auch wenn der Grund dafür im Dunkel der Geschichte verloren ging. Orks treten in unterschiedlichen Formen auf, denn ihr Körperbau und ihr Erscheinungsbild hängen innerhalb der Sippe von der Aufgabe und Stellung ab, für die sie geschaffen wurden. Gemeinsame Merkmale praktisch aller orkischen Unterarten sind gelbe, reptilienhafte Augen, eine fältige, meist dunkelbraune Haut und unregelmäßig verteilte Flecken von dunklem Fell. Die Proportionen ihrer Körper sind verdreht und verzerrt – ein Überrest ihrer Herkunft aus den Anderswelten. Alle Orks tragen im oberen Rückenbereich der Wirbelsäule einen „Stachelkamm“ aus drei dornartigen Fortsätzen, der umso stärker ausgeprägt ist, je höher die Unterart oder das Individuum in der Hierarchie der Sippe steht. Orks haben unangenehm schrille Stimmen, ihre fremdartige Sprache besteht aus Kreisch- und Klicklauten. Dort, wo sie in regelmäßigem feindlichen Kontakt mit anderen Völ-

kern stehen, lernen Orks schnell auch zumindest die wichtigsten Begriffe der jeweiligen Sprachen.

Verbreitung

Orks sind überall auf Lorakis zu finden, bevorzugt in dünn besiedelten oder unzugänglichen Gebieten. Die größte Anzahl findet sich in der Blutgrasweite. Aus dem Rest Dragoreas wurden die Orks von den Drachlingen, die den Subkontinent einst beherrschten, weitgehend vertrieben und haben sich erst nach dem Ende der Drachlingszeit wieder dort ausgebreitet. Größere Populationen findet man heute daher mit Ausnahme der Blutgrasweite nur außerhalb von Dragorea. Kleinere Verbände verstreuhen sich dagegen auch über den gesamten westlichen Teilkontinent.

Lebensweise

Eine Orksippe umfasst in der Regel zwischen 50 und 500 Mitglieder. Ihre offensichtlichen Anführer sind die Priester-Schamanen, doch die wahre Macht liegt in der Hand der gut verborgenen und geschützten Brutmütter (je nach Sippengröße zwischen einer und zehn), die darüber entscheiden, welche Unterarten zur Welt kommen, und von deren Wohlergehen das

Die Arbeiter der Orks (Khat)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 7 | 7 | 6 | 19 | 0 | 17 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6+1 | 6 | 8-1W6 | – |
| Keule | 9 | 1W6+2 | 8 | 8-1W6 | Primitiv |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----------------|---------------------|--------|
| Typus: | Humanoider, Ork | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 1 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 9 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Schwächlich | | | | |
| Beute: | Keule (1 Lunär) | | | | |
| Kampfweise: | Khat versuchen jede direkte Konfrontation zu vermeiden. Sie verteidigen sich und trachten danach, die Krieger der Sippe zu alarmieren. | | | | |

Späher (Tlek)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 9 | 5 | 10 | 18 | 0 | 15 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | Merkmale |
|-----------|------|---------|-----|------------|-------|---------------------------------------|
| Körper | 8 | 1W6 | 5 | – | 7-1W6 | – |
| Kurzbogen | 11 | 1W10+1 | 5 | 20 m | 7-1W6 | Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig |
| Säbel | 9 | 1W6+4 | 8 | – | 7-1W6 | Scharf 2 |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----------------|---------------------|--------|
| Typus: | Humanoider, Ork | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 1 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 11, Athletik 12, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 16, Jagdkunst 12, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 8, Stärkungsmagie 10 | | | | |
| Zauber: | Stärkung I: Sicht verbessern; II: Beschleunigen | | | | |
| Meisterschaften: | Schusswaffen (I: Scharfschütze), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (II: Hinterhalt), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schwächlich, Taktiker | | | | |
| Beute: | Kurzbogen (8 Lunare), Säbel (7 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Tlek legen Hinterhalte, um ihren Opfern aufzulauern. Wenn sie in die Defensive gedrängt werden und nicht in der Überzahl sind, ergreifen sie rasch die Flucht. | | | | |

Überleben der gesamten Sippe abhängt. Kleinere Orksuppen leben nomadisch, während größere Gruppen oft sesshaft werden und befestigte Siedlungen anlegen oder natürliche Höhlen nutzen. In der Nähe von Zivilisation neigen aber auch kleinere Sippen zu festen Unterschlupfen.

Orks leben nicht im Einklang mit dem Land, sondern entreißen der Schöpfung das, was sie brauchen, mit Gewalt. Sie sind brutale Jäger, beuten Nutztiere aus und betreiben Raubbau. Die Verzerrtheit ihrer eigenen Natur überträgt sich auch auf ihre Umgebung, wenn sie längere Zeit über in einem Landstrich verweilen: Pflanzen bilden seltsame Deformationen aus, und Tiere entwickeln Merkmale wie eine Fellfetzenhaut oder reptilienhafte Augen. Das Land selbst wirkt krank und ausgelaugt.

An kulturellen und technischen Errungenschaften sind Orks kaum interessiert, aber ihre Handwerker vermögen Eisen zu bearbeiten, und durch Magieeinsatz sind manche Sippen zu handwerklichen Leistungen imstande, die man einem so barbarischen Volk nicht zutrauen würde. Die Orks der Blutgrasweite verehren eine Gottheit, die sie Prllklegutr, den „Dreiäugigen Wanderer“ nennen.

Orks sind Kannibalen: Sie verzehren nicht nur die Körper erschlagener Gegner, sondern schrecken auch vor ihresgleichen nicht zurück. Jene Orks, die der Sippe nicht mehr nützen, dienen den anderen als Nahrung. Dies kann an Alter oder Krankheit liegen,

aber genauso ist es üblich, dass nach dem Ende eines Kriegszuges die überzähligen Krieger gefressen werden, die die Gemeinschaft nun nicht mehr benötigt. Die Brutmütter ernähren sich sogar ausschließlich vom Fleisch von Orks oder anderen ausgesuchten, vernunftbegabten Opfern.

Die Arbeiter der Orks (Khat)

Die zwergengroßen, verkrümmten und hageren *Khat* verrichten alle Arten niederer Arbeiten: Sie versorgen die Tiere der Sippe, schuften, meist unter Anleitung eines *Klitrak*, auf den Feldern, heben Gräben aus oder errichten Palisaden. Wenn die Sippe zu einem Feldzug aufbricht, enden die meisten Arbeiter als Wegzehrung für die Krieger. *Khat* sind fast blind, verfügen aber über einen guten Geruchssinn. Ihre Haut ist von kränklich-graubrauner Farbe, ihr Rückenkamm ist kaum zu sehen.

Späher (Tlek)

Die kleinwüchsigen, gebückt gehenden Späher, die *Tlek*, sind deutlich agiler als die Arbeiter oder Krieger. Sie sind schnelle Läufer und verfügen, ihrer Aufgabe angemessen, über scharfe Sinne. *Tlek* kundschaften Lagerplätze und Pfade aus, spüren Beute auf und halten nach Eindringlingen Ausschau. Ihre Augen sind größer als

Krieger (Srih)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|--------------|------|---------|-----|-------|----------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 5 | 2 | 6 | 2 | 5 | 5 | 8 | 10 | 14 | 22 | 1 | 24 | 19 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Körper | 12 | 1W6+1 | 6 | 8-1W6 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| Streitkolben | 16 | 1W6+5 | 9 | 8-1W6 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |

Typus: Humanoider, Ork

Übliche Anzahl: unterschiedlich

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 9, Athletik 14, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 19, Stärkungsmagie 12

Zauber: Stärkung I: Lebenskraft stärken; II: Schmerzen widerstehen

Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Berserker, Vorstürmen; II: Rundumschlag, Schmetterschlag), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker

Beute: Streitkolben (8 Lunare)

Kampfweise: Srih greifen ihre Gegner ohne Zögern und langes Geplänkel an. Sie haben aber ein gutes Gespür für Taktik und lassen sich nicht leicht in Fallen locken.

Schänder (Klitrak)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------|------|---------|-----|-------|-----------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 7 | 8 | 32 | 19 | 0 | 17 | 20 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Körper | 9 | 1W6 | 5 | 8-1W6 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| Spitzhammer | 9 | 1W6+1 | 7 | 8-1W6 | Durchdringung 1 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |

Typus: Humanoider, Ork

Monstergrad: 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 9, Anführen 12, Athletik 9, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 10, Felsmagie 12, Naturmagie 13

Zauber: Fels I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 21]; II: Steinwand; Natur I: Wachstum; II: Ranken

Meisterschaften: Anführen (I: Koordinator), Felsmagie (I: Erdverbundenheit)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker

Beute: Spitzhammer (6 Lunare)

Kampfweise: Die Klitrak sind nicht für den Kampf geschaffen. Sie versuchen, sich zurückzuziehen und die Sippe aufmerksam zu machen, unterstützen aber gegebenenfalls einen Kampf aus dem Hintergrund mit Zaubern.

die der meisten anderen Orks, dafür ist ihre Haut vergleichsweise dünn, Kiefer und Rückenkamm sind nur schwach ausgeprägt.

Krieger (Srih)

Die meisten Lorakier haben einen *Srih* vor Augen, wenn sie an einen Ork denken. Diese muskulösen, fast zwei Meter großen Kreaturen stellen den Großteil der Streitmacht jeder Sippe. Srih haben lange, kräftige Arme, eine dicke, behaarte Haut und ein ausgeprägtes Gebiss. Ihr Rückenkamm endet in deutlichen Stacheln, die sich aufrichten, wenn der Krieger sich kampfbereit macht. In manchen Regionen und bei kleineren Gemeinschaften (wie in Selenia oder Zwingard) besteht eine Ork-Sippe fast ausschließlich aus Srih.

In der Sprache der Orks bedeutet „*Srih*“ einfach nur „Ork“. Ihre Werte können auch als Orientierung für andere „durchschnittliche“ Orks dienen. Ersetzen Sie dazu die Waffenfertigkeit und die Stärkungsmagie durch zur jeweiligen Aufgabe passende Fertigkeiten. Statt den Kampfmeister-

schaften können Sie entsprechende Meisterschaften der Hauptfertigkeit vergeben.

Schänder (Klitrak)

Wenn eine Orksippe sich an einem Ort niederlässt, beginnen die *Klitrak* ihr finstres Werk. Ihre Aufgabe ist es, dem Land zu entreißen, was die Orks brauchen, ob es nun Bodenschätze, Nahrung oder Gifte sind. Dazu nutzen die Klitrak nicht nur Horden von Khat, die mit einfachen Werkzeugen als Bauern oder Bergleute schuften und bei Bedarf als Dünger enden, sondern setzen auch Magie ein. Ihre Rituale und Sprüche erzwingen vorzeitige Ernten, verstärken das Wachstum von Nutztieren und fördern Erze zutage. Wenn Gruppen von Schändern zusammenwirken, können sie sogar bizarre Bauten erschaffen. Das Wirken der Klitrak beschleunigt und verstärkt die durch längere Orkpräsenz hervorgerufene Verzerrung der Natur. Sie sind ebenso groß wie die Krieger, aber von schlankerer Statur. Ihre Haut weist oft dunkle Flecken



Reiter (Tlahsrih)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 9 | 8 | 12 | 22 | 1 | 21 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | Merkmale |
|-------------|------|---------|-----|------------|-------|--|
| Körper | 12 | 1W6+1 | 5 | – | 8-1W6 | – |
| Reitersäbel | 14 | 1W6+3 | 8 | – | 8-1W6 | Reiterwaffe 2 |
| Reiterbogen | 14 | 1W10+4 | 8 | 25 m | 8-1W6 | Durchdringung 1, Reiterwaffe 0, Scharf 3 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Ork | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 11, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 9, Tierführung 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 15, Naturmagie 10 | | | | |
| Zauber: | Natur I: Rinden Haut, Tiere Beruhigen, Tiersinne | | | | |
| Meisterschaften: | Klingenwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen), Schusswaffen (I: Scharfschütze), Tierführung (I: Reiterkampf) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker | | | | |
| Beute: | Reitersäbel (7 Lunare), Reiterbogen (10 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Tlahsrih verlassen sich sehr auf die Geschwindigkeit ihres Reittieres: Sie halten Abstand und spicken einen Gegner erst mit Pfeilen. Wenn sie der Ansicht sind, ihn genug geschwächt zu haben, stürmen sie mit voller Geschwindigkeit auf ihn zu und setzen neben ihrem Säbel auch ihre Reittiere ein, um ihn zur Strecke zu bringen. | | | | |

Berserker (Skliessrih)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 3 | 7 | 1 | 8 | 1 | 3 | 7 | 10 | 16 | 8 | 26 | 2 | 27 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------------|------|---------|-----|-------|--|
| Körper | 23 | 1W6+3 | 8 | 7-1W6 | Wuchtig |
| Zweihandkeule | 27 | 2W10+4 | 15 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Kritisch 3, Unhandlich, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Ork | Übliche Anzahl: | unterschiedlich | Monstergrad: | 3 / 3 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 15, Athletik 19, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 22 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen; II: Schmerzhafter Hieb, Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27]; Hiebwaffen (I: Berserker, Vorstürmen; III: Kraftvoller Hammerschlag) | | | | |
| Merkmale: | Blutrausch (2 / Kampfbeginn), Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchtimmunität, Schmerzresistenz | | | | |
| Beute: | Zweihandkeule (13 Lunare), übergroße Lederrüstung (10 Lunare) | | | | |
| Kampfweise: | Skliessrih verstehen nicht viel von taktischer Finesse. Sie greifen mit lautem Gebrüll und ihren heftigsten Schlägen an, bis entweder sie oder ihre Gegner tot am Boden liegen – und prügeln selbst dann noch manchmal weiter auf sie ein. | | | | |

und Wucherungen auf, ihre langen Finger enden in scharfen Krallen. Der Rückenkamm eines Klitrak ist mindestens 20 Zentimeter lang.

Reiter (Tlahsrih)

Die hageren, krummbeinigen Schlachtreiter verbinden Kampfkraft und Beweglichkeit. Trupps von *Tlahsrih* patrouillieren am Rand des von einer Sippe beanspruchten Gebietes und halten Ausschau nach Eindringlingen oder Beute. Auf Kriegszügen verbreiten sie blitzschnell Tod und Chaos, ziehen sich ebenso rasch wieder zurück und zerstören so den Feind. Ihre häufigsten Reittiere sind die riesi-



gen Zornbast-Hyänen (Seite 131), manche Schlachtreiter erwählen sich aber auch Nashörner, Gnureißer (Seite 51) oder noch bizzare Kreaturen. *Tlahsrih* sind menschengroß, ihre Züge oft noch tierhafter als die von gewöhnlichen Orks. Sie tragen einen etwa zehn Zentimeter langen Stachelkamm.

Berserker (Sklissrih)

Der Daseinszweck dieser gewaltigen Kreaturen besteht ausschließlich darin, zu töten und zu fressen. Im Krieg erschaffen die Brutmütter größere Mengen von *Sklissrih*, um die Reihen der Feinde zu durchbrechen und Chaos und Schrecken zu verbreiten. Nach dem Ende eines Kriegszuges hetzen die Priester-Schamanen die Berserker gegeneinander, um ihre Zahl zu reduzieren.

Die wenigen Überlebenden werden in Gruben gehalten, bisweilen dienen sie den Brutmüttern als Leibwächter. *Sklissrih* sind etwa zweieinhalf Meter groß, sie haben kleine Augen, ein gewaltiges Gebiss, eindrucks-

Elitekrieger (Srihplek)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 3 | 3 | 6 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 9 | 14 | 30 | 27 | 1 | 26 | 26 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 21 | 1W6+2 | 7 | 7-1W6 | – |
| Streithammer | 23 | 2W6+3 | 11 | 7-1W6 | Scharf 2, Vielseitig |

Typus: Humanoider, Ork

Übliche Anzahl: unterschiedlich

Monstergrad: 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 17, Anführen 19, Athletik 19, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 20, Schutzmagie 20, Stärkungsmagie 22

Zauber: Schutz I: Magische Rüstung; II: Eiserne Aura, Windschild; III: Gleißender Schild; Stärkung I: Aura der Entschlossenheit; II: Schmerzen widerstehen; III: Widerstände erhöhen; IV: Aura der Lebenskraft

Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Verteidiger, II: Schmetterschlag, III: Klingentanz), Anführen (I: Herausforderung, II: Schlachtplan (Angriff))

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz, Taktiker

Beute: Streithammer (16 Lunare), Lederrüstung (8 Lunare)

Kampfweise: Während normale Krieger sich ohne zu zögern in Kämpfen stürzen, gehen die Srihplek überlegter vor. Sie koordinieren zuerst ihre Truppen so gut wie möglich – und picken sich dann gezielt die schwächsten Gegner heraus, um sie schnellstmöglich auszuschalten und so die Zahl der Gegner zu verringern.

Priester-Schamane (Guttrihr)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 2 | 5 | 4 | 7 | 4 | 6 | 6 | 6 | 8 | 10 | 41 | 25 | 0 | 26 | 28 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|--------------------------------------|
| Körper | 14 | 1W6+2 | 6 | 5-1W6 | – |
| Stab | 17 | 1W10+2 | 9 | 5-1W6 | Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe |

Typus: Humanoider, Ork

Übliche Anzahl: unterschiedlich

Monstergrad: 3 / 3

Fertigkeiten: Akrobistik 16, Anführen 24, Arkane Kunde 25, Athletik 16, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 18, Heilungsmagie 23, Schicksalsmagie 25, Todesmagie 23

Zauber: Heilung I: Selbstheilung; II: Leichte Heilung; III: Giftbann, Heilung, Lebensband; Schicksal II: Fluch der Schmerzen, Leichtes Ziel; III: Verhängnis; IV: Verdammung; Tod I: Schwächeanfall; III: Lebensraub

Meisterschaften: Stangenwaffen (I: Rückzugsgefecht; II: Entwaffnen), Anführen (III: Das letzte Aufgebot), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II), Schicksalsmagie (II: Fluchbringer)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Taktiker

Beute: Stab (4 Lunare)

Kampfweise: Obwohl die Guttrihr alles andere als schwächlich sind, versuchen sie, direkte Nahkämpfe zu vermeiden und kämpfen eher defensiv, wenn es dazu kommt. Wenn möglich, bleiben sie im Hintergrund – und werfen fürchterliche Zaubersprüche auf ihre Gegner.

volle Rückenstacheln und eine zähe, mit Fell und Hornplatten bedeckte Haut.

Elitekrieger (Srihplek)

Die kampfkraftigen und zaubernden *Srihplek* führen Kriegertrupps an, bewachen die Refugien der Brutmütter und beraten die Priester-Schamanen. Bisweilen werden sie auch für spezielle Missionen erschaffen und eigens ausgebildet. Srihplek sind schlau und willensstark – sie als blutrünstige Wilde zu betrachten, wäre ein folgenschwerer Fehler. Die Elitekrieger wirken schlanker als die Srih, was ihrer Größe (durchschnittlich 2,30 Meter) geschuldet ist. Die Stacheln ihres Kamms sind nadelspitz und bis zu 30 Zentimeter lang.

Priester-Schamane (Guttrihr)

Jede Orksippe verfügt über zumindest einen *Guttrihr*. Die Priester-Schamanen sind Anführer, Richter, Heiler und Gelehrte zugleich, denn die Brutmütter unterweisen sie in den Geheimnissen der Zauberkunst und anderen verborgenen Künsten. Die Guttrihr der Blutgrasweite sind in aller Regel Priester des Dreiäugigen Wanderers, während jene der versprengten Orksuppen fern des Kernlandes eher Schamanen gleichen, die finstere, animistische Riten vollziehen. Solange ein Guttrihr die Gunst der Brutmutter genießt, ist sein Wort Gesetz – ein Fehler jedoch führt oft dazu, dass sein Herz die Brutmutter nährt, damit sie rascher einen Nachfolger hervorbringen kann. Priester-Schamanen sind in Größe und Körperbau den Srihplek ebenbürtig, ihr Stachelkamm ist bis zu 50 Zentimeter lang und beweglich.



Brutmutter (Prllkitrak)

Jede Orksippe verfügt über zumindest eine Brutmutter – das schwarze, verdorbene Herz des Stammes, von dem der Fortbestand der Sippe abhängt. Wo auch immer Orks sich eingenistet haben – für die Brutmütter wird stets eine gesicherte, gut bewachte Zuflucht angelegt, wo sie ihrer wichtigsten Aufgabe nachgehen können: Der Schaffung von Nachkommen. Nach ihrem eigenen Willen und dem Bedarf der Sippe legen sie faustgroße Eier in kokonartige Strukturen. Die Brut schlüpft in diesen Kokons und wächst in ihnen zu „fertigen“ Mitgliedern der Sippe heran. Die Unterart hängt von der Pflege der Kokons ab: Unterschiedliche Nährstoffe, die die Prllkitrak zum Teil selbst absondert, zum Teil mit fremdartiger Alchemie produziert, spielen ebenso eine Rolle wie der gezielte Einsatz von Magie. Je stärker die zu schaffende Unterart ist, desto aufwändiger ist die Pflege, was auch erklärt, warum der Großteil der typischen Orksippe aus Khat, Tlek und Ssrii besteht.

Die Brutmütter der Orks in der Blutgrasweite sind nahezu immer Priesterinnen des Dreiäugigen Wanderers. Nur solche „wahren“ Prllkitrak können ihrerseits weitere Brutmütter mit priesterlichen Kräften hervorbringen und ausbilden. Brutmütter außerhalb des Kernlandes verfügen ebenfalls über starke magische Fähigkeiten, sind aber in der Regel keine Priesterinnen – es sei denn, eine andere finstere Gottheit hat sich ihrer angenommen.

Im Gegensatz zu verbreiteten Schauermärchen sind Prllkitrak keine riesenhaften und nahezu unbeweglichen Kolosse. Sie werden bis zu drei Meter groß, und in ihren Bewegungen liegt eine tödliche Eleganz. Der Rückenkamm einer Brutmutter besteht aus langen, flexiblen Stacheln mit giftigen Spitzen, die drohend aufgerichtet werden können.

Brutmutter (Prllkitrak)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 8 | 4 | 6 | 5 | 8 | 5 | 5 | 7 | 7 | 11 | 12 | 45 | 32 | 2 | 30 | 34 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 23 | 1W10+4 | 10 | 4-1W6 | Scharf 3 |

Typus: Humanoider, Ork **Übliche Anzahl:** unterschiedlich **Monstergrad:** 4+ / 3
Fertigkeiten: Akrobistik 17, Anführen 28, Arkane Kunde 27, Athletik 18, Entschlossenheit 28, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 21, Beherrschungsmagie 30, Schattenmagie 25, Todesmagie 24

Zauber: Beherrschung I: Furcht; II: Schlaf; III: Lähmung; IV: Feenwesen beherrschen, Willenloser Diener; Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenpfeil, Schattenwand; III: Lichtbann; Schatten beleben; Tod I: Geister rufen I; II: Fluch der Schmerzen; III: Lebensraub

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 29]; II: Rundumschlag), Anführen (III: Taktisches Genie), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II); Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit, Schattenherr; II: Kind der Schatten)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Gift (Blut 5 / Blutend, max. Stufe 2 / 120 Ticks), Taktiker

Beute: Trophäe (in Zwingard bis zu 150 Lunare; *Jagdkunst* gg. 35)

Kampfweise: Brutmütter kämpfen vor allem mit ihrer Magie, man sollte aber auch ihre langen Klauen nicht unterschätzen, die sie im Gift ihrer Rückenstacheln tränken, um Gegner damit zu attackieren.

Penanggalan

Ein Penanggalan (Mz. Penanggal) ist ein abscheuliches Wesen, das tagsüber die Gestalt eines gewöhnlichen Menschen, Alben oder Zwergen hat. Es gibt männliche und weibliche Penanggal, und ihre Körper sind für gewöhnlich jung und gutaussehend. Einzelne Berichte erzählen von Penanggal, die alt oder wie Kinder erscheinen, aber noch niemals

hat man eine dieser Kreaturen in Gestalt eines Vargen oder Gnoms erblickt.

Die scheußliche Natur des Penanggalan zeigt sich nachts: Seine Zähne werden lang und spitz,

in seinen Augen glimmt ein unwirkliches Feuer und sein Kopf löst sich von seinem Körper. Dabei zieht der Penanggalan den Verdauungstrakt aus seinem Leib und nimmt ihn mit sich, sodass Magen und Gedärme wie eine groteske, quallenartige Masse vom Hals des Wesens herabhängen. Die Därme

sind beweglich und können sich im Kampf in peitschende, tentakelartige Waffen verwandeln. Während der Körper reglos und tot zurückbleibt, begibt sich der Kopf schwebend auf die Suche nach Beute, denn zumindest einmal im Monat brauchen Penanggal Blut und Fleisch eines intelligenten Wesens. Am liebsten gehen sie auf die Jagd, wenn das Silberlicht sein Antlitz verbirgt.



heißt es in einer sadischen Gespenstergeschichte, seinen nächsten arglosen Gästen gekocht und stark gewürzt anzubieten. Wird der Hals eines Penanggalan mit Salz bestreut, kann der Kopf sich nicht mehr mit dem Körper verbinden. Dies bedeutet meist sein Ende, da er im Sonnenlicht seine Flugfähigkeit einbüßt.

Die Eingeweide eines Penanggalan funkeln in einem schwachen, grünlichen Licht. Aus der Entfernung sieht dieses Funkeln einem Schwarm Glühwürmchen ähnlich, was das Wesen bisweilen nutzt, um Beute anzulocken. Will er sich verbergen, kann der Penanggalan dieses Licht auch für kurze Zeit unterdrücken.

Tagsüber erscheint der Penanggalan als normales Mitglied der Gesellschaft. Seine übernatürlichen Fähigkeiten ruhen vollständig, solange die Sonne am Himmel steht, was es nahezu unmöglich macht, ihn während des Tages zu entdecken. Ein unsicheres und kaum bekanntes Anzeichen ist, dass die Kreatur niemals Salz in ihrem Haus aufbewahrt. In seiner Tagesgestalt kann der Penanggalan auch gewöhnliche Nahrung zu sich nehmen, auch wenn sie ihm nur wenig Befriedigung verschafft.

Am liebsten verbergen sich Penanggal in größeren Ansiedlungen, wo ihre nächtlichen Morde leichter zu vertuschen sind. Manche dieser Wesen leben aber auch in Dörfern oder führen ein Dasein als Einsiedler. Geschichten erzählen von einladenden Weggasthäusern in abgelegenen Gegenden, die von einer ganzen Penanggal-Familie geführt werden.

Penanggal tauchten zuerst auf der Sadu-Halbinsel auf, haben sich aber in allen Ländern verbreitet, die an die Nebelbucht grenzen. In Kintai kennt man diese Kreaturen als *Nukekubi*.



Lebensweise

Der Penanggalan greift bevorzugt schlafende oder abgelenkte Opfer an. Seine Zähne sondern ein Gift ab, mit dem er seine Beute zu lähmen versucht. Dann labt er sich am Blut und Fleisch seines wehrlosen Opfers, wodurch die Eingeweide prall anschwellen. Vor Einbruch der Dämmerung kehrt das Wesen zu seinem Körper zurück, lässt die Eingeweide an ihren Platz kriechen und verbindet Kopf und Hals wieder miteinander. Die Überreste seiner Beute verbirgt er, um sie später zu verspeisen, oder sie, so

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 5 | 4 | 2 | 0 | 2 | 4 | 5 | 3 | 0 / 8 | 5 | 10 | 26 | 0 | 24 | 29 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 19 | 1W6+4 | 8 | 3-1W6 | - |

- Typus:** Blutwesen, Monster **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 8, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10
Meisterschaften: Heimlichkeit (II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II)
Merkmale: Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Fliegend, Furchterregend (20), Gift (Blut 3 / Benommen / 60 Ticks), Lichtempfindlich 1, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: Gift (3 Lunare; *Alchemie* gg. 30)
Besonderheiten: Das Lösen des Kopfes vom Körper ist, ebenso wie das Zusammenfügen der beiden Teile, eine *kontinuierliche Handlung*, die 30 Ticks dauert.
Kampfweise: Der Penanggalan versucht sein Opfer aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen und es mit seinem Gift zu schwächen. Größere Gruppen greift er fast nie an, sondern versucht eher, einzelne Personen von ihren Gefährten fortzulocken.

Phönix

Die Phönixe oder Feuervögel sind große, oft brennende Vögel, die vor allem in den Frostlanden und den nördlichen Regionen Takasadus leben.

In Zhoujiang erzählt man sich, dass der Phönix zusammen mit den Drachen die Welt und alles Leben auf Lorakis erschaffen hat. Der Phönixgott *Hüeng* wird hier als Herrscher der Götter verehrt und die Phönixe sollen, wenn man Legenden Glauben schenken mag, dabei geholfen haben, die Drachlinge vor 1.000 Jahren aus dem neu gegründeten Reich zu verbannen. Selbst im fernen Dragorea kennt jeder Seefahrer das Sternbild des Phönix, das man von fast überall erblicken kann.

Bis heute wird den übernatürlichen Wesen eine enge Verbindung zum Hof Zhoujiangs nachgesagt. Für Gelehrte ist es kein Zufall, dass seit der Revolte General Wus und dem Verwaisen des Phönixthrons immer weniger der würdevollen Feuervögel am Himmel Takasadus erblickt werden können und die wenigen namhaften Großen Phönixe sich in die hohen Gebirge des Aiun und der Schattenwand zurückgezogen haben.

Gewöhnliche und Große Phönixe

Gelehrte und Tierkundige unterscheiden zwischen dem Gewöhnlichen und dem Großen Phönix, der im Xienyan auch *Feng Huang* genannt wird.

Die Gewöhnlichen Phönixe zeigen dabei das tierhafte Verhalten eines einfachen Raubvogels und erscheinen auch in der Gestalt von Adlern, Bussarden oder Falken.



Bereits auf den ersten Blick unterscheiden sie sich aber von diesen Greifvögeln durch ihr rotgoldenes Gefieder, das dauerhaft in Flammen steht. Allerdings scheint ein Phönix die Hitze seines Gefieders soweit unter Kontrolle zu haben, dass er sich auch auf Bäumen oder anderen brennbaren Gegenständen niederlassen kann, ohne diese zu entzünden. Auch wenn es ein sehr schwieriges und langwieriges Unterfangen ist, ist es immer wieder einzelnen Priestern oder mächtvollen Zauberern gelungen, einen frisch geschlüpften Phönix an sich zu binden und abzurichten. Das erste Leben (siehe unten) eines gewöhnlichen Phönix dauert üblicherweise um die 20

Jahre, die sich anschließenden Lebenszeiten werden immer kürzer, bis ein Phönix nach knapp einem Jahrhundert ganz stirbt. Phönixnester sind sehr selten und liegen oft in unerreichbaren, sturmumtosten Höhen, in der Innenseite von Vulkankratern oder an kochend heißen Quellen.

Ein weiterer Unterschied zu gewöhnlichen Raubvögeln besteht in der natürlichen Begabung der Phönixe für Feuermagie. Phönixfedern oder Eierschalen eignen sich gut für eine Verzauberung mit Feuer oder Luftmagie, und von erfahrenen Alchemisten heißt es, dass man daraus sowohl potente Elixiere als auch wirkungsvolle Sprengsätze fertigen kann.

Ein Feng Huang ist ein hochintelligentes, sprachbegabtes Wesen, das oft seine ganz eigene Agenda verfolgt und das Leben der Sterblichen voller Neugier beobachtet. Auch wenn sie immer vogelähnlich erscheinen, sind ihrer Form doch deutlich weniger Grenzen gesetzt. So mag es genauso Große Phönixe geben, die einem Roc ähneln, wie solche, die eher an einen Pfau oder einen Habicht erinnern. Große Phönixe gehen oft eine enge Bindung mit einem Ort, einer Person oder

Gewöhnlicher Phönix

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 / 19 | 4 | 21 | 20 | 0 | 18 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 15 | 1W6+3 | 7 | 8-1W6 | Ablenkend 1, Exakt 1 |

Typus: Feuerwesen, Monster, Vogel **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 7, Feuermagie 12
Zauber: Feuer I: Entzünden, Feuerstrahl, Flammenhand; II: Flammenherrschaft
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Feuermagie (I: Flammenherz, II: Feuermeisterschaft), Kampfmagie (I: Gezielte Zauber)

Merkmale: Fliegend, Hitzeresistenz 3, Resistenz gegen Feuerschaden 10, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Besonderheiten: Wenn die Herzfeder verbrannt wird, kann er W10+2 mal wiederbelebt werden. Bei der vorletzten Inkarnation ist das Tier *Schwächlich*, bei der letzten sogar *Zerbrechlich*.

Beute: Feder (30 Lunare)
Kampfweise: Ein Phönix greift üblicherweise nur kleinere Beute an und sucht bei einer direkten Bedrohung das Weite.

Stellt er sich allerdings einem Kampf, um etwa sein Nest oder sein Revier zu verteidigen, nutzt er seine Möglichkeiten, sein Opfer aus der Luft und sicherer Entfernung heraus mit *Feuermagie* anzugreifen, um sich dann auf geschwächte Ziele zu stürzen.

einer Dynastie ein, auf das beide Seite davon profitieren mögen. Ihre magischen Fähigkeiten übersteigen die eines Gewöhnlichen Phönix um ein Vielfaches – und neben der Feuermagie sollen sie wahre Meister der Illusions- und der Bannmagie sein.

Die Unsterblichkeit des Phönix

Die ungewöhnlichste Eigenschaft eines Phönix ist ihre Gabe, den Tod selbst zu überwinden. Beide Arten des Phönix gehen während ihres Todes in grell leuchtenden und sehr heißen Flammen auf. Bei einem Großen Phönix bleibt ein einzelnes faustgroßes, glimmendes Ei in der Glut zurück; bei einem gewöhnlichen Phönix nur eine einzelne, leuchtende Feder. Bei einem Feng Huang kann dieses Ei unter ganz unterschiedlichen Bedingungen wieder aufbrechen und eine junge und gesunde Gestalt des Wesens in die Welt entlassen. Diesem Zyklus sind, soweit bekannt, keine Grenzen gesetzt.

Anders verhält es sich beim Gewöhnlichen Phönix. Hier müssen die von Legendensängern oft als Herzfeder bezeichneten Überreste einem ausreichend großen Feuer übergeben werden, sodass sie vollständig verbrennen. Aus diesen Flammen erhebt sich dann der vorher verstorbene Phönix in seiner vollen Pracht. Allerdings zehrt jeder dieser Vorgänge an seiner inneren Lebenskraft, sodass irgendwann nach einem letzten Aufflammen nichts mehr zurück bleibt.

Bedeutende Feng Huang

Die beiden bekanntesten Großen Phönixe sind *Laohua* und *Zhongshi*. Laohua ist ein weiblicher Phönix in der Gestalt eines fünf Meter großen brennenden Pfaus, der seit sieben Jahrhunderten in der Nähe Sentataus lebt, dem Standort des Haupttempels

des Hüeng, und alles Drachenartige aus der Region verjagt. Die von ihr bewohnten Berggipfel sind ein achtbares Pilgerziel. Voller Gleichmut gibt sie in rätselhaften Gedichten jungen Mönchen Ratschläge über das Leben, den Kosmos und alles, was diese sonst noch beschäftigt. Es ist nicht bekannt, wann sie zuletzt ihren Körper erneuerte.

Zhongshi hingegen ist der Phönix, der seit der Reichsgründung das menschliche Kaiserhaus Zhoujiangs begleitet und berät. Als Teil seines Pakts ist sein Leben an das der herrschenden Kaiserin gebunden und sein Ei schlüpft nur dann, wenn es sich in den Händen eines legitimen Nachfolgers befindet. Da zudem seine körperliche Gestalt an die Weisheit und Reife der Herrscherin gebunden ist, gleicht der ständige Begleiter Prinzessin Yis dem gnomengroßen Küken eines Raubvogels. Auch wenn seine Flugversuche noch holprig erscheinen und immer wieder kindlicher Instinkt durchbricht, sind sein Verstand und sein Zunge geschliffen scharf. So mancher höfischer Lakai wurde von dem eitlen Feuervogel in die Verzweiflung getrieben.



Großer Phönix

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | |
|-------------------------|---|----------------|------------|------------|------------------------|-----|---------------------|----------------------|--------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 6 | 4 | 5 | 5 | 7 | 4 | 5 | 6 | 7 | 5 / 20 | 14 | 81 | 35 | 2 | 30 | 40 | | | | | | | | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | | | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kopf | 21 | 1W6+1 | 6 | 6-1W6 | | | | Stumpf | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | 31 | 1W10+2 | 7 | 5-1W6 | | | | Ablenkend 2, Exakt 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Feuerwesen, Monster, Vogel | | | | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 19, Arkane Kunde 24, Athletik 18, Diplomatie 24, Empathie 22, Entschlossenheit 22, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 16, Bannmagie 26, Feuermagie 28, Illusionsmagie 22, Schutzmagie 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Bann 0: Wahrer Blick; II: Beherrschung aufheben, Fluch brechen; III: Zauber bannen; IV: Aura der Kontramagie, Zauber zurückwerfen; Feuer I: Feuerstrahl, Flammenhand; II: Flammenherrschaft; III: Flammenkegel, Flammenschild; IV: Feuerball, Flammenwand; V: Einäschern, Eins mit dem Feuer; Illusion I: Magische Finte, II: Kreischen; Schutz II: Windschild, III: Großer Magieschutz, Magischer Panzer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 26]; II: Rundumschlag; III: Weitreichender Klingenwirbel), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung), Entschlossenheit (II: Undurchschaubar), Bannmagie (I: Eilige Identifikation; III: Schnelle Reaktion), Feuermagie (I: Flammenherz; II: Feuermeisterschaft, Nichts passiert!; IV: Großmeister), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Fliegend, Giftimmunität, Hitzeresistenz 5, Kälteresistenz 3, Koloss 2 (Kopf, Körper), Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Feuerschaden 15, Schmerzresistenz, Taktiker, Unbeherrschbar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: | Wird bei Tod zu einem Ei, das unter besonderen Umständen (abhängig vom Einzelwesen) wieder zum Phönix wird. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Ei (80 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Das Verhalten eines Großen Phönix ist sehr von seiner persönlichen Motivation abhängig. Je nachdem, wie wichtig ein Kampf und wie bedrohlich sein Gegenüber ist, kann es von einem – für ihn – unterhaltsamen Spiel, bei dem er nur seinen Körper einsetzt, bis zu einer erbitterten Schlacht reichen, die unter Einsatz aller Möglichkeiten bis zum Tod geführt wird. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Riesen

Wenn die Erde unter bebenden Schritten erzittert, dann ist nicht selten ein Riese nah – monströs große humanoide Kreaturen, die eher einer Naturgewalt gleichen. Zwar ähneln Riesen in ihrer äußeren Form oft Alben oder Menschen, haben aber ansonsten mit diesen aus ihrer Sicht kleinwüchsigen Völkern wenig gemein. Sie sind oft mit der Natur, in der sie leben, auf besondere Weise verbunden, sodass man auch unterschiedliche Arten der Riesen kennt, die teils unterschiedlich groß werden. Aber gleich ob es sich um die Eis- und Reifriesen des hohen Nordens, die Felsriesen der Gebirge oder die Vulkanriesen der feurigen Tiefen handelt, ihnen allen ist gemein, dass sie, vielleicht mit Ausnahme von manchen Drachen, keine natürlichen Feinde kennen.

Die ‚kleineren‘ Völker von Lorakis sehen sie mal als Nahrung an, manchmal aber auch als lustigen Zeitvertreib oder als Ärgernis. Entsprechend unterschiedlich ist die Reaktion eines Riesen auf solche Störenfriede. Manche Riesen haben sogar Gefallen daran gefunden, sich mit Menschen und anderen Völkern zu umgeben, die ihnen huldigen oder für sie arbeiten – gleich ob freiwillig oder unter Zwang. Riesen sind zwar unglaublich stark, aber nicht unbedingt die Klügsten. So verwundert es nicht, dass es manche Sage darüber gibt, wie ein tapferer Held oder eine wackere Abenteurerin einen Riesen mit List und Tücke zur Strecke gebracht hat. Doch sollte man sich hüten, sich zu leichtfertig mit einem Riesen anzulegen, denn ihr Zorn ist potenziell grenzenlos – insbesondere wenn sie sich übertölpelt fühlen.

Woher die Riesen stammen ist ein Rätsel – sie tauchen bereits in den frühesten Sagen aller Völker auf und scheinen bereits damals alt gewesen zu sein. Ob sie direkt aus dem Land heraus geboren wurden, wie es die Zwingarder glauben, oder ob sie von den Göttern einst als Bewahrer der Schöpfung erschaffen wurden, wie obskure Sagen aus Zhoujiang berichten, liegt im Dunkeln. Ebenso ist unbekannt, ob sich Riesen tatsächlich paaren und Kinder

zeugen, oder ob alle heutigen Riesen schon seit Anbeginn der Zeit existieren. Zwar gibt es offenkundig verschiedene Geschlechter, aber Riesenkin-der wurden bislang noch nicht beobachtet – oder zumindest hat niemand lange genug überlebt, um davon zu berichten.

Das Riesen-grab

Besonders viele Sagen hängen mit dem Riesengrab zusammen, einem großen Meeresgebiet nördlich der Kristallsee. Die verbreitetste dieser Sagen, die interessanterweise sowohl in Dalmarien als auch im Chorrasch seit alters her bekannt ist, besagt, dass dort einst das Heim der ersten Riesen lag, inmitten einer fruchtbaren Tiefebene. Doch sollen die Riesen



Felsriese

Felsriesen

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 8 | 1 | 9 | 2 | 5 | 10 | 13 | 21 | 12 | 30 | 4 | 30 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------|------|---------|-----|-------|----------------------------------|
| Schlag | 20 | 2W6+3 | 9 | 8-1W6 | Wuchtig |
| Steinhammer | 25 | 3W10+4 | 14 | 8-1W6 | Ablenkend 1, Unhandlich, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Felswesen, Riese | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4 / 4 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 15, Athletik 18, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 28, Felsmagie 11 | | | | |
| Zauber: | Fels 0: Stein, I: Standfest | | | | |
| Meisterschaften: | Hiebwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 20]; II: Kraftvoller Rundumschlag, Schmetterschlag), Felsmagie (III: Herr der Felsen) | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Koloss 3 (2 Schläge, Steinhammer), Schmerzimmunität | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Felsriesen sind nicht sonderlich aggressiv. Erweckt man jedoch ihren Zorn, schwingen sie mit mächtigem Gebrüll ihre riesigen Steinhämmer, um ihre Opfer zu zerschmettern – oder einfach nur zu vertreiben, denn sie verfolgen flüchtende Gegner nur, wenn sie <i>wirklich</i> wütend sind. | | | | |

schließlich den Göttern gefrevelt haben, indem sie sich in ihrer Macht mit ihnen verglichen. Es heißt, einer der Götter, welcher je nach Version der Sage ein anderer ist, habe daraufhin mit einer gewaltigen Axt eine Kerbe in das Gebirge südlich des Landes der Riesen gehauen – und durch sie strömte das Wasser des Kristallsees herein und ertränkte fast alle Riesen. Noch heute sollen ihre Städte und Schätze am Grund des Riesengrabes liegen, bewacht von den rachsüchtigen Geistern der Verfluchten.

Felsriesen

Wenn die Bewohner von Lorakis von Riesen reden, meinen sie damit meist die Felsriesen der Gebirge, die sicherlich zu den häufigsten Vertretern ihrer Art gehören. Sie kann man praktisch auf dem ganzen Kontinent antreffen, sofern ein ausreichend hohes und wildes Gebirge ihnen eine Heimstatt bietet. Besonders verbreitet sind sie an den Nordhängen der Schattenwand, im Silbergrat sowie im Riesheim, dem sie sogar seinen Namen gegeben haben. Felsriesen haben eine steinharte Haut und sind eher primitive Gesellen, die sich von Bären und

ähnlich großem Getier ernähren. Auch vor Weidetieren der zivilisierten Völker machen sie keinen Halt und fressen je nach Individuum auch Menschen und andere intelligente Wesen. Doch meist schaffen es die Bewohner des Umlandes, sich mit den Felsriesen zu arrangieren.

Eis- und Reifriesen

Im höchsten Norden, überall dort, wo der Schnee ab dem Herbst das Land bedeckt, ist die Heimat der Eis- und Reifriesen. Aus der Ferne mag man sie selbst für eisbedeckte Berge halten, bestehen sie doch fast völlig aus dem namensgebenden Element. Eiszapfen bilden Haar und Bart, mächtige Eissäulen dienen als Beine und Arme – doch sollte man nicht den Fehler machen, die bis zu acht Meter großen Eis- und Reifriesen daher für träge und unbeweglich zu halten. Eisriesen sind die am wenigsten umgänglichen Riesen, reagieren sie doch fast schon auf jede Störung ungehalten. Kein Wunder, sind sie es in der Weite der Frostländer doch nicht gewohnt, oft auf andere Lebewesen zu treffen.

Eis- und Reifriesen

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 9 | 1 | 8 | 2 | 5 | 10 | 12 | 22 | 12 | 27 | 3 | 31 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Schlag | 18 | 2W6+2 | 8 | 7-1W6 | Wuchtig |
| Tritt | 18 | 2W6+3 | 9 | 7-1W6 | Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Eiswesen, Riese | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4 / 4 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 15, Athletik 17, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 30, Wassermagie 12 | | | | |
| Zauber: | Wasser I: Einfrieren; II: Eisglätte, Kälteschild | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], II: Kraftvoller Rundumschlag, Schmetterschlag), Wassermagie (II: Wassermeisterschaft) | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Kälteresistenz 4, Koloss 3 (2 Schläge, Trittschlag), Schmerzimmunität, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Eis- und Reifriesen sind jähzornig und sehen in der Existenz anderer Wesen eine fast schon persönliche Herausforderung. Ihre bloßen Hände sind mächtige Waffen, mit denen sie wütend auf ihre Gegner einprügeln, nachdem sie sie zuvor mit ihren Kälzeaubern geschwächt haben. | | | | |

Vulkanriesen

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 2 | 3 | 8 | 3 | 7 | 3 | 6 | 10 | 12 | 18 | 23 | 27 | 2 | 28 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------------|------|---------|-----|-------|----------------------------------|
| Schlag | 17 | 2W6+2 | 8 | 7-1W6 | Wuchtig |
| Schmiedehammer | 22 | 3W10+2 | 12 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Unhandlich, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Feuerwesen, Riese | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4 / 4 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 15, Entschlossenheit 14, Handwerk 20, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 24, Feuermagie 18 | | | | |
| Zauber: | Feuer II: Flammenherrschaft, Metall erhitzen; III: Flammenkegel, Flammenschild | | | | |
| Meisterschaften: | Hiebwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], II: Schmetterschlag), Handwerk (II: Fachmann Schmiedekunst) | | | | |
| Merkmale: | Koloss 3 (2 Schläge, Schmiedehammer) Resistenz gegen Feuerschaden 15, Schmerzimmunität, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälte- und Wasserschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Vulkanriesen sind meistens friedlich und haben kein Interesse an einem Konflikt. Erst, wenn ihr Zorn geweckt wird, zeigen sie, dass die Hämmer, mit denen sie ihre Werkstücke schmieden, auch fürchterlichen Schaden an Fleisch und Knochen anrichten können, und dass ihre Herrschaft über das Feuer sich nicht nur auf die Schmiedekunst beschränkt. | | | | |

Vulkanriesen

Nur selten kriegt man einen kohleschwarzen Vulkanriesen zu sehen, leben diese doch vor allem im Tiefdunkel an großen Lavaseen. An der Oberfläche kann man sie vor allem dort antreffen, wo aktive Vulkane stehen oder gar ein Ausbruch kurz bevor steht. Vulkanriesen sind die klügsten und umgänglichsten Riesen und nur selten greifen sie Sterbliche einfach an. Vielmehr reagieren sie mit Neugier vor allem auf jene, die herausragende Handwerksstücke aus Stahl mit sich führen, denn die Schmiedekunst ist ihre große Leidenschaft. Dennoch sollten auch Vulkanriesen nicht gereizt werden, denn ihr Zorn brennt so heiß wie das Feuer, das ihnen Haupthaar und Bart bildet.



Nephilim

Keine Riesen im eigentlichen Sinne sind die blutrünstigen Nephilim (Singular: Nephil) aus Pash Anar. Der Sage nach soll es sich bei ihnen um die Abkömmlinge von Sterblichen und Götterboten handeln – und da die Vermischung mit den Bewohnern des Diesseits den Götterboten verboten war, wurden ihre Abkömmlinge verflucht, als hässliche und bösartige Wesen ihr Dasein zu fristen. Da Nephilim „nur“ etwa vier Meter groß werden, bezeichnet man sie oft auch als Halbriesen. Ihre Wut und ihr Fresstrieb sind jedoch selbst für Riesen legendär. Nephilim leben vor allem rund um den Blinden Wald in Ashurmazaan. Man kann sie vereinzelt jedoch in ganz Pash Anar antreffen, besonders in unzugänglichen Gebirgen oder Wäldern.

Nephil

Nephilim

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 4 | 6 | 1 | 8 | 1 | 4 | 9 | 12 | 16 | 10 | 25 | 2 | 26 | 17 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Schlag | 20 | 2W6+3 | 7 | 6-1W6 | Wuchtig | | | | | | | | | | |
| Tritt | 22 | 2W6+3 | 8 | 6-1W6 | Wuchtig | | | | | | | | | | |

- Typus:** Monster, Riese **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 18, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 25, Kampfmagie 12, Stärkungsmagie 10
Zauber: Kampf 0: Gegenstand beschädigen; I: Magischer Schlag; Stärkung 0: Ausdauer stärken
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 24]; II: Kraftvoller Rundumschlag, Schmetterschlag), Kampfmagie (I: Eiserne Konzentration)
Merkmale: Dämmersicht, Koloss 2 (Schlag, Tritt), Schmerzresistenz
Beute: Trophäe (in Ashurmazaan bis zu 25 Lunare; Jagdkunst gg. 25)
Kampfweise: Nephilim greifen von allen Riesenarten am blindwütigsten an und traktieren ihre Gegner mit Schlägen und Tritten. Nur gelegentlich greifen sie auf ihre schwach ausgebildete Magie zurück, um ein Opfer zusätzlich zu schwächen.

Riesenhundertfüßer

Auch wenn es einem vorkommt, als sei man alleine im Dschungel unterwegs, so kann man nie ganz sicher sein, ob nicht ein leiser Lauerer bereits auf eine Gelegenheit wartet, um zuzuschlagen: Der *Ver-rur*, eine Kreatur aus der Familie der Hundertfüßer, ist trotz seiner enormen Größe fast unsichtbar in den Weiten des Urwaldes. Er wird bis zu drei Meter lang und etwa einen halben Meter hoch. Doch nicht allein seine Größe ist es, die ihn gefährlich macht, sondern auch das Gift seiner Fangzähne im Unterkiefer, welches für kleinere Tiere tödlich ist und auch Humanoiden gefährlich werden kann. Auf seinem Rücken prangt ein dicker Chitinpanzer, aus dem wiederum kleine Dornen hervorragen. Diese Dornen besitzen ein Nervengift, das der Gesundheit zwar nicht unmittelbar schadet, allerdings lähmt es die Körper der Gestochenen so weit, dass diese sogar das Bewusstsein verlieren können. Am Unterleib trägt er anstelle von Beinen klingenartige Spitzen, die weniger dem Kampf dienen, sondern ihm das Klettern auf Bäume erleichtern.

Lebensweise

Der Riesenhundertfüßer kann wittern, wenn Tiere zu Tode kommen, und fällt über das sterbende Lebewesen her. Falls es sich dabei um die erlegte Beute eines anderen Raubtiers handelt und dieses dem Ver-rur gefährlich werden könnte, wartet die Kreatur im Schutz der Pflanzen, bis dieses gegessen hat. Anschließend bedient sich der Hundertfüßer an den Resten. Ist der Jäger aber eine Kreatur, die gleichgroß oder gar kleiner ist, so krabbelt der Riesenhundertfüßer aus seinem Versteck hervor und macht ihm die Beute streitig. Wenn dieser sich zur Wehr setzt, versucht der Hundertfüßer ihn ebenfalls zu töten und aufzufressen.

Der Riesenhundertfüßer ist ein Einzelgänger. Er verbringt seine Lebenszeit größtenteils auf Bäumen und verlässt sie



nur, um zu fressen. Da er sich hauptsächlich von Aas ernährt, wird er selten lebendigen Kreaturen gefährlich. Sollte jemand aber das Pech haben und ausgerechnet unter dem Ast eines Hundertfüßers entlanglaufen, wenn dieser gerade Hunger verspürt, so lässt er sich auf das ahnungslose Opfer fallen und setzt dieses dank seiner Stacheln augenblicklich außer Gefecht.

Zur Fortpflanzung legt das Weibchen etwa 200 Eier in ein großes Blatt in den Baumwipfeln. Es selbst stirbt kurz danach, um als erste fleischliche Nahrung ihrer Kinder zu dienen. Die katzengroßen Larven ernähren sich in den ersten Tagen vom besagten Blatt und verzehren, sobald sich Zähne entwickelt haben, die bereits verrottete Mutter. Diese räuberischen Larven sind deutlich aggressiver als der spätere Hundertfüßer und können selbst ausgewachsenen Vargen gefährlich werden.

Den Lärm von Siedlungen mag der Hundertfüßer nicht leiden und so liegt er meist über abgelegenen Wildpfaden auf der Lauer. Die Jaguarkrieger benutzen sein Gift, um aufmüpfige Sklaven zu bestrafen, und gaben ihm daher den Namen Ver-rur, was so viel heißt wie „Strafkäfer“.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 2 | 1 | 8 | 1 | 6 | 0 | 1 | 7 | 5 | 15 | 14 | 24 | 2 | 26 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 12 | 2W6+4 | 9 | 9-1W6 | – |

- Typus:** Insekt, Monster, Tier **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 8, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 16, Naturmagie 10
Zauber: Natur III: Chamäleon
Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)
Merkmale: Dämmersicht, Giftzähne: Gift (Blut 2 / Blutend / 60 Ticks), Giftdornen: Gift (Blut 1 / Bewusstlos / 30 Ticks), Hitzeresistenz 2
Besonderheiten: Wenn der Riesenhundertfüßer einen *hinterhältigen Angriff* ausführt (also sein Opfer überrascht), kommt das Gift aus seinen Giftdornen zum Tragen, bei einem normalen Angriff das aus seinen Giftzähnen.
Beute: Chitinpanzer (4 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Gift (5 Lunare; *Alchemie* gg. 15)
Kampfweise: Der Riesenhundertfüßer versucht üblicherweise, sein Opfer zu überraschen, es mit seinem Gift zu schwächen und sich dann zurückzuziehen, bis er es überwältigen kann. Nur, wenn er in die Ecke getrieben wird, stellt er sich einem direkten Kampf.

Roc

Die Jogodai nennen ihn „Der die Sonne verdunkelt“, in alten Gesängen der Keshabid heißt er „Das fliegende Land“. In welcher Sprache auch vom Roc berichtet wird, immer begegnet man mit tiefster Ehrfurcht der immensen Größe, die eine der gewaltigsten Kreaturen der lorakischen Himmel auszeichnet. Vom Schnabel bis zum Schwanz misst der riesige Greifvogel 15 Meter, seine Spannweite beträgt mindestens das Doppelte, doch heißt es, dass es noch weitaus größere Exemplare geben soll.

Der Roc steht im Mittelpunkt von Sagen verschiedenster lorakischer Völker. Von großen Helden erzählt man sich, sie hätten mit Wagemut und List Rocs zähmen und reiten können. Jagodier glauben, dass Rocs nie landen würden, sondern aufgrund des Frevels an einer vergessenen Erdgöttin dazu verdammt seien, ewig zu fliegen. Die Keshabid erzählen ihren Kindern, dass sich auf den Rücken vieler Rocs wundersame Feenstädte befänden, deren Bewohner aller lorakischen Sorgen enthoben seien. Für die Geliebte die Feder eines Rocs zu erbeuten, zählt im Land der Jogodai als höchst ehrenvolle Brautwerbung, und das brusthohe Ei eines Rocs in seinem Palast aufzustellen, verschafft so manchem Potentaten in Pash Anar höchstes Ansehen – solange die Eltern ihr Ei nicht finden.

Lebensweise

Rocs finden sich vereinzelt in ganz Lorakis, doch bevorzugen sie als Nistplatz Gebirge, die an weite Steppenlandschaften und baumloses Kulturland angrenzen, denn dort kann sich ihre Beute nicht in den Schutz der Wälder retten. So sind Rocs in Farukan, Jagodien und dem Land der Jogodai ein zwar seltener, doch kein außergewöhnlicher Anblick. In Gontcharia und auf der Frostfeste leben schneeweisse Rocs mit an Schleiereulen erinnernden Köpfen. Sie sehen in den gewaltigen Rentier- und Mammutherden



der Taiga ihre Beute. In Dragorea kommen sie hauptsächlich im Graulenkamm vor. Die Jagdgründe dieser Rocs sind die Sturmsee und die Ewige See, wo sie Thunfische, Tümmler und kleinere Wale fangen.

Berühmte und berächtigte Rocs

Der wohl berühmteste aller Rocs ist *Stolzschwinge*, der zahme Roc Daryanushs II., des Shahirs von Ashurmazaan, auf dessen Rücken der junge Potentat einmal im Monat sein Reich erkundet. *Wellenwächter* nennen Seeleute einen jungen Roc aus dem Graulenkamm, der schon mehrere Male Schiffbrüchige aus den Fluten der Ewigen See gerettet und sicher an Land gebracht hat. *Schwarzschatten* ist ein alter Roc im Raszka Tomi, der schon einige Drachen zur Strecke gebracht hat. Diese Kämpfe haben ihn gezeichnet: Auf einem Auge ist er blind und eine seiner Klauen hängt verstümmelt herab, wodurch seine Flugsilhouette von kundigen Jogodai jederzeit erkannt wird. *Orkreißer* ist ein schwarzgefiederter Roc der Blutgrasweite. Das Leben nahe der Orks hat ihn verrohen lassen, und er zeichnet sich durch den Hang aus, aus schierer Freude Gemetzelt anzurichten. Zwar sind Orks, die er unversöhnlich zu hassen scheint, seine bevorzugten Opfer, doch ist er auch für einige vernichtete Bauernhöfe in Zwingard und Termark verantwortlich.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|--------------|------|---------|-----|-------|---------------------|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 7 | 4 | 9 | 0 | 11 | 0 | 5 | 11 | 8 / 30 | 20 | 10 | 35 | 3 | 41 | 26 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Schnabel | 25 | 5W6+4 | 15 | 6-1W6 | Durchdringung 4 | | | | | | | | | | |
| Klauen | 31 | 3W6+2 | 12 | 6-1W6 | Umklemmern, Wuchtig | | | | | | | | | | |
| Flügelschlag | 23 | 2W6+2 | 14 | 6-1W6 | Wuchtig | | | | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|---------|
| Typus: | Monster, Tier, Vogel | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 23, Athletik 23, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 27 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern, Halten; II: Rundumschlag, Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 28]), Wahrnehmung (III: Unterschwellige Warnung) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Fliegend, Furchterregend (20), Koloss 4 (Schnabel, 2 Klauen, Flügelschlag), Schmerzresistenz | | | | |
| Beute: | Federn (60 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30) | | | | |
| Kampfweise: | Rocs greifen im Sturzflug an und versuchen, den Gegner mit den Klauen zu packen und wegzu tragen. Nur, wenn ihnen das nicht gelingt und sie auch keine große Gefahr im Gegner sehen, landen sie und attackieren ihn mit ihrem Schnabel. Wird ein Roc in die Enge getrieben und kann sich nicht in die Lüfte erheben, so hält er die Gegner mit Flügelschlägen und seinem Schnabel auf Abstand, bis er sich freigekämpft hat. | | | | |

Rote Hornisse

Die Rote Hornisse ist mit ihren etwa sechs Zentimetern Körperlänge etwa doppelt so groß wie gewöhnliche Hornissen und lebt wie diese in Staaten unter einer Königin in einem Stock. Anders als bei gewöhnlichen Hornissen ist das Hinterteil ihres Körpers rot gefärbt, was ihnen einerseits ein ungleich aggressiveres Aussehen verleiht, ihnen andererseits auch ihren Namen eingebracht hat.

Das Gift der Roten Hornisse wirkt schnell und schmerhaft. Gleichwohl die Schmerzen von jedem Gestochenen anders wahrgenommen werden, sind sie meist etwa vergleichbar mit denen eines gebrochenen Knochens. Bei im Durchschnitt mehr als fünf Stichen ist die Konzentration des Gifts im Körper so hoch, dass sich zu den Schmerzen und Wahnvorstellungen gesellen, die dazu führen können, dass Opfer beginnen, wie ich Raserei um sich zu schlagen.

Über die Herkunft der Roten Hornissen ist kaum einem Gelehrten etwas bekannt und auch diese vermögen wenig Genaues zu sagen. Die Roten Hornissen tauchen erstmals in Quellen aus der Zeit der Kriege um das Erbe König Belakos des Ungeschickten auf. Unter Tierkundigen ist es eine verbreitete Theorie, dass die Rote Hornisse als Waffe zum Schutz von Grenzen gezüchtet wurde und damit vielleicht sogar chimärischen Ursprungs ist. Wer sie jedoch erschaffen haben könnte, ist reine Spekulation. Die geringe Empfindlichkeit der Gnome gegenüber dem Gift legt aber einen gnomischen Ursprung nahe. Ihre Schöpfer auf jeden Fall, wer auch immer sie gewesen sein mögen, verloren die Kontrolle über die Verbreitung der Tiere, sodass diese heute wild leben.



Alchemisten, vor allem die des Mertalischen Städtebunds, sind bereit, hohe Summen für das Gift der Roten Hornisse zu bezahlen, da sie es unter anderem als Grundlage für ein potentes und kostbares Antidot nutzen können. Aber auch verschiedene Gifte und Drogen können auf seiner Basis hergestellt werden.

Lebensweise

Die Staaten der Roten Hornisse bewohnen ein Nest für mehrere Jahre, ehe das Volk stirbt und die Königinen nach der Überwinterung einen neuen Staat gründen. Diese Eigenart der ausgeprägten territorialen Gebundenheit unterscheidet sie stark von allen anderen Hornissenvölkern in Lorakis, die ein Nest für ein Jahr bewohnen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen in Lorakis vorkommenden Hornissen ist die Rote Hornisse ein vergleichsweise aggressives Insekt, das sein Revier durch sofortige Angriffe auf Eindringlinge verteidigt. Das Revier zieht sich dabei meist in einem Radius von mehreren Dutzend Metern um ein Nest. Diese oft ein Meter großen Konstrukte können sowohl an Felsen oder Bäumen als auch an Ruinen gefunden werden. Allein Olivenbäume meiden sie vehement und das Einreiben mit Olivenöl senkt das Risiko, gestochen zu werden, stark.

Die Rote Hornisse gehört zu den wenigen giftigen Tieren im Bereich des Mertalischen Städtebunds und zu den am meisten gefürchteten. Über dieses Gebiet hinaus gibt es nur an der Grenze nach Selenia noch einige Sichtungen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 6 | 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 / 8 | 2 | 4 | 20 | 0 | 17 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1W6 | 8 | 6-1W6 | – |

| | | | | | |
|------------------|---|-----------------|---------|--------------|-------|
| Typus: | Insekt, Monster, Tier | Übliche Anzahl: | 3W10+10 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 8, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 1 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Gift (Blut 2 / Verwundet / 1 Stunde) und Gift (Blut 1 / Rasend / 60 Ticks), Schwächlich, Schwarm (5 / 5), Schwarmpräsenz (2 / Schaden + halbe Schwarmstufe) | | | | |
| Beute: | Gift (5 Lunare für Gift von 15 Tieren; Alchemie gg. 15) | | | | |
| Kampfweise: | Rote Hornissen stürzen sich im Schwarm auf ihre Opfer und lassen erst ab, wenn das Opfer überwältigt oder die Hälfte der Tiere ausgeschaltet ist. | | | | |

Rothalsläufer

Der Rothalsläufer ist ein flugunfähiger Riesenvogel, der die südlichen Dschungelgebiete von Lorakis unsicher macht. Man kann vom Dämmer- bis zum Affendschungel auf ihn treffen. Das Tier besitzt einen wuchtigen Körper und zwei lange, kralenbewehrte Beine, auf denen es mit erstaunlicher Geschwindigkeit durch das Unterholz jagen kann. Seine Flügel sind kurz und zu wenig mehr zu gebrauchen, als aufgeregzt damit zu schlagen. Sein Kopf sitzt auf einem langen Hals, der die namensgebende rote Farbe trägt, und besitzt einen übergrößen Schnabel. Die Gesichtszüge des Rothalsläufers wirken missmutig, und wenn er Beobachtern nach Art der Vögel den Hals ruckartig entgegen reckt, um sie zu beäugen, dann scheint sich dieser Eindruck noch zu verstärken. Aufgerichtet ist ein ausgewachsenes Exemplar etwa mannshoch, einige Tiere werden auch größer.

Lebensweise

Rothalsläufer sind sehr aggressiv und greifen sofort an, wenn sie sich gestört fühlen. Dazu bauen sie sich zunächst vor ihren Gegnern auf und sträuben ihr Gefieder, während sie lautstark gurren und mit den Krallen scharren. Offenbar macht die Größe ihres Gegenübers einen ausschlaggebenden Eindruck auf sie: Kleinere Feinde werden zuverlässig angegriffen, Vargenten oder größeren Kreaturen gegenüber scheinen die Rothalsläufer sehr viel unsicherer zu sein. Es ist kaum möglich, den flinken Wesen im Dschungel davonzulaufen. Hiebe, die sie mit ihren Schnäbeln austreiben, können schmerzhafte Wunden schlagen.

Besonders gefährlich ist es, wenn größere Gruppen dieser Tiere gemeinsam unterwegs sind. Sie schließen sich üblicherweise dann als Herde zusammen, wenn sie den Angriff von anderen Raubtieren fürchten. Gemeinsam sind sie mutig und wehrhaft genug, um die meisten Jäger in die Flucht zu schlagen. Für Dschungelexpeditionen sind die Rothalsläuferherden bedrohlich, wenn sie einen Angriff befürchten oder einen solchen gerade hinter sich haben. Die wilden Tiere sind dann über alle Maßen nervös und stürzen sich in ihrer Aufregung auch auf Reisende, die ihre Aufmerksamkeit erregen, auch wenn von ihnen eigentlich keine Gefahr ausgeht. Eine Rothalsläuferherde, die außer Rand



und Band ist, benötigt sehr lange, um sich wieder zu beruhigen.

Das Gefieder der Riesenvögel ist von regional unterschiedlicher Färbung und trägt abwechslungsreiche Muster. Während im Dämmerdschungel matte Tarnfarben dominieren, so werden die Vögel ab Gotor zunehmend bunter. In Marakatam schließlich gibt es einige paradiesisch farbenfrohe Varianten, die jedoch nicht weniger angriffslustig sind. Auch das Fleisch der Tiere ist genießbar, in Kutakina gilt es gar als Delikatesse. Besonders schmackhaft sind die großen Eier der Vögel, die sie in gut versteckten Nestern verbergen.

Rothalsläufer sind ihrerseits Allesfresser. Man sagt ihnen eine Vorliebe für giftige Schlangen nach, weshalb sie in manchen fürstlichen Haushalten des Südens zu Haustieren abgerichtet werden und ihre Herren vor allerlei Kriechgetier beschützen sollen. Um die nervösen und angriffslustigen Tiere zu zähmen, ist jedoch viel Aufwand nötig, und so handelt es sich dabei in erster Linie um einen dekadenten Zeitvertreib, dessen tatsächlicher Nutzen fragwürdig ist. Geschickte Jäger, denen es gelingt, ansehnlich gefiederte Jungtiere einzufangen, können damit jedoch durchaus gutes Geld verdienen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 2 | 3 | 4 | 0 | 2 | 1 | 2 | 6 | 14 | 10 | 4 | 21 | 0 | 19 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 12 | 1W10+3 | 8 | 8-1W6 | Kritisch 1, Scharf 3 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-------|---------------------|-------|
| Typus: | Monster, Tier, Vogel | Übliche Anzahl: | 1W6+3 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 8, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 18], Vorstürmen; II: Schmerzhafter Hieb) | | | | |
| Merkmale: | Gifftimmunität, Hitzeresistenz 1 | | | | |
| Beute: | Federn (3 Lunare; Jagdkunst gg. 15) | | | | |
| Kampfweise: | Einzelne Rothalsläufer versuchen, sehr genau abzuschätzen, ob sie einen Gegner überwältigen können, bevor sie ihn angreifen. Daher beobachten sie ihn häufig zunächst lange. In größeren Gruppen hingegen sind sie wesentlich angriffslustiger und stürzen sich flink auf ihre Opfer. | | | | |

Rubingorilla

Unter den vielen Affenarten, die die südlichen Dschungel von Lorakis bevölkern, sind die Rubingorillas wahrscheinlich die größten, mit Sicherheit aber die gefährlichsten. Sind die einfachen Gorillas, die in den tropischen Wäldern Arakeas und der Smaragdküste vorkommen, zumeist friedlich, oder begnügen sich damit, Eindringlinge mit Drohgebärden oder ein paar Schlägen aus ihren Revieren zu vertreiben, so attackieren Rubingorillas ihre Opfer vehement und verfolgen sie mit Nachdruck. Zudem legen sie ein meist unerwartetes Maß an planvollem Handeln an den Tag.

Rubingorillas sind etwa drei Meter hoch, wenn sie sich aufrichten, und ähneln in ihrem Körperbau den gemeinen Gorillas. Ihr Fell ist rubinrot, wobei die Männchen zumeist auffälliger gefärbt sind als die Weibchen. Zudem verfügen die Männchen über einen Schädelkamm, der sich von der Stirn in den Nacken zieht und der mit fortschreitendem Alter weiter wächst.

Lebensweise

Begegnen kann man Rubingorillas nur im Aristybal-Krater. Dieser riesige Krater im Zentrum des Affenschungels beherbergt die Ruinen einer Stadt, die sich anscheinend einmal über den gesamten Kraterboden erstreckt hat. Nur wenig ist über diese Stätte und ihre Erbauer bekannt. Hier sollen sagenhafte Relikte zu finden sein, daher zieht es immer wieder abenteuerlustige Schatzsucher und Entdecker in den Krater. Wie viele von ihnen allerdings schon den Rubingorillas zum Opfer gefallen sind, weiß niemand zu sagen. Anscheinend werden nicht alle Teile der Rui-



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 6 | 3 | 9 | 1 | 10 | 1 | 2 | 7 | 13 | 17 | 6 | 25 | 0 | 27 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|---------------------------------|
| Körper | 18 | 2W6+4 | 10 | 7-1W6 | Kritisch 1, Umklammern, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-------|---------------------|-------|
| Typus: | Affe, Monster, Tier | Übliche Anzahl: | 1W6+3 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 22, Athletik 20, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16, Naturmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Natur 0: Magischer Kompass, I: Rinden Haut, Wachstum, Wasser reinigen | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Halten, Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 22]), Athletik (I: Kletteraffe, II: Muskelprotz, III: Freikletterer) | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Unbeherrschbar | | | | |
| Beute: | Fell (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Rubingorillas sind deutlich aggressiver als normale Gorillas und kämpfen sehr offensiv. Dabei zeigen sie eine gewisse Schläue und haben ein Verständnis für Taktik und Zusammenarbeit. | | | | |



nehmern, die unbehelligt blieben, obwohl sie eindeutig von Rubingorillas entdeckt worden waren. Diese Gruppen beobachteten sie allerdings nur eine Zeit lang, ohne dass ein Angriff erfolgte. Es ist daher nicht klar, ob die Rubingorillas Eindringlinge nur dann angreifen, wenn diese ihr Revier in besonderer Art und Weise verletzen, oder ob sie grundsätzlich nur bestimmte Orte bewachen und verteidigen.

Rubingorillas leben in erweiterten Familiengruppen, die zumeist von einem einzelnen Männchen angeführt werden. Dazu kommen mehrere Weibchen und ihr Nachwuchs. Die

Weibchen teilen sich viele Aufgaben in der Gruppe. Sie sammeln gemeinsam Nahrung und versorgen die Jungen, sie richten die Schlafstätten her und vermitteln ihre Kenntnisse und Fähigkeiten an den Nachwuchs der Gruppe. Dies ist ein wichtiger Aspekt des Erwachsenwerdens, denn Rubingorillas verfügen über ein kleines, aber nennenswertes Repertoire an Werkzeugen, die in unterschiedlichen Situationen zum Einsatz kommen. Verwenden die Männchen oft einfache Keulen oder Steine bei Jagd und Kampf, kommen bei der Nahrungs suche oder dem Schlafstättenbau der Weibchen ausgewählte Steinwerkzeuge wie Feuersteinabschläge und scharfe Keile zum Einsatz. Zudem verwenden sie speziell bearbeitete Stöcke, um Insekten oder Kleintiere zu erlegen.

Ruinenratte

Ruinenratten sind außergewöhnlich große Nager, die einem erwachsenen Menschen bis zum Knie reichen können. Sie haben ein dichtes, braunes oder braunschwarzes Fell und, wie ihre kleineren Verwandten, lange nackte Schwänze. Die scharfen Zähne der Ratten können tiefe Wunden verursachen. Für einen gewappneten Abenteurer stellt eine einzelne Kreatur kaum eine Bedrohung dar, doch tauchen sie zumeist in großen Horden auf. Solch eine Meute Ruinenratten kann einzelnen Reisenden, einsamen Gehöften oder kleinen Siedlungen übel mitspielen.

Wenn sie auch Kämpfen mit größeren Kreaturen aus dem Weg gehen, plündern sie alles, insbesondere alles Essbare, das sie erbeuten können.

Das Fell der Ruinenratten gilt in einigen Regionen Dragoreas als Pelz der armen Leute, der ein paar Münzen wert ist. Manchmal werden die Telare auch einfach nur für den Beweis gezahlt, eins dieser Plagegeister erlegt zu haben.

Lebensweise

Die nachtaktiven Räuber leben in Rudeln von 10 bis 30 Tieren. Sie benötigen ein gutes Versteck für den Tag. Hier bevorzugen die Ratten dunkle, abgelegene Höhlen. Doch leben sie auch gerne in der Nähe von Siedlungen, wo sie leichter auf Nahrungssuche gehen können. Dann verkriechen sie sich in alten Kellern, leeren Gebäuden und natürlich auch verlassenen Ruinen, was ihnen auch ihren Namen eingebracht hat.

In der Nacht ziehen dann Rotten von fünf bis zehn Tieren durch die Gegend und schleppen alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in ihren Bau. Finden sie besonders attraktive Beute, wie in einem schlecht gesicherten Vorratskeller, kann es auch sein, dass sie in der nächsten Nacht in größerer Zahl wiederkehren.

Auseinandersetzungen gehen die feigen Tiere lieber aus dem Weg, allerdings verteidigen sie ein erobertes Beutestück mit Inbrunst. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Schinken oder auch nur um den linken Stiefel eines Reisenden handelt. Dank dieses Sammeltriebes füllt sich ihr Bau über die Zeit nicht nur mit Futter, sondern auch immer mehr mit Plunder. Ob dabei wertvolle Stücke zu finden sind, hängt sehr von der Umgebung des Baus ab. In der Regel handelt es sich aber um wertlosen Trödel.

Wird die Rattengruppe zu groß und gierig, wird früher oder später jemand angeheuert, sie auszurotten. Doch gründen geflohene Tiere bald eine neue Gruppe, was es sehr schwierig macht, sie dauerhaft loszuwerden.

Ruinenratten sind in Selenia eine Plage und in ganz Dragorea verbreitet. Doch finden sich Gruppen dieser gierigen Räuber fast in ganz Lorakis.

Überfall

Wird eine unvorbereitete Reisegruppe des Nachts von Ruinenratten überfallen, ist es wahrscheinlich, dass die Räuber Beute machen und versuchen, damit abzuhauen. Die folgende Tabelle kann dazu benutzt werden, die Beute der Ratten zu bestimmen. Natürlich sollten nur Gegenstände gewählt werden, die von den Nagern sinnvoll erreicht werden können.

W10 Fehlendes Ausrüstungsstück

- 1 Kleine Waffe (Dolch, Pfeil, Wurfmesse)
- 2 Kleines Stück der Kleidung (Gürtel, Brosche)
- 3 Mittelgroßes Kleidungsstück (Hut, Schuh)
- 4 Großes Kleidungsstück (Jacke, Mantel, Waffenrock)
- 5 Waffe (Schwert, Waffenscheide)
- 6 Kleiner Ausrüstungsgegenstand (Tabakbeutel, Dietrich)
- 7 Mittelgroßer Ausrüstungsgegenstand (Wasserflasche, Werkzeug, Pergamente)
- 8 Großer Ausrüstungsgegenstand (Decke, Kochtopf)
- 9 Proviant
- 10 Geldbeutel



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 4 | 4 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | 10 | 3 | 4 | 20 | 0 | 14 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1W6 | 6 | 6-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---------|---------------------|--------|
| Typus: | Kleinwild, Tier | Übliche Anzahl: | 2W10+10 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 6, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 7 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Feigling, Giftimmunität, Kreatur 2, Schwächlich, Schwarm (7 / 5) | | | | |
| Beute: | Plunder (10 Telare, manchmal bis 25 Lunare; siehe Tabelle) | | | | |
| Kampfweise: | Ruinenratten halten sich üblicherweise von zu großen Gegnern fern. Ist eine Meute aber groß genug (oder hungrig genug), stürzen sie sich aggressiv auf ihre Opfer. | | | | |

Sandtiger

Der Sandtiger ist eine Raubkatze, deren Körper von Kopf bis Schwanzspitze etwa zweieinhalb Meter lang ist. Bei einer durchschnittlichen Schulterhöhe von einem Meter beträgt das Gewicht eines Sandtigers knapp 100 Kilogramm. Weibliche Sandtiger sind ein gutes Stück kleiner. Anstelle eines Fells ist der Körper der Raubkatze mit sandfarbenen, oft gemusterten Schuppen bedeckt, die zum Bauch hin heller werden. Die Schuppen dienen der Tarnung in seinem Lebensumfeld und passen sich über einen längeren Zeitraum diesem in Farbe und Aussehen an.

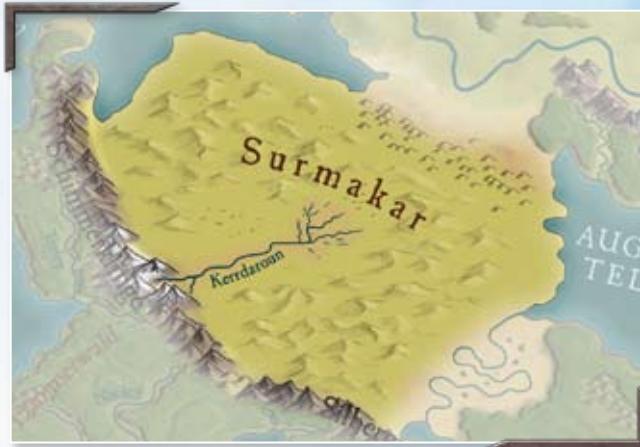
Lebensweise

Sandtiger leben in Rudeln, die in der Regel aus ein bis drei Männchen, drei bis sechs Weibchen und ihren Jungtieren bestehen. Rudelführer ist stets das stärkste Männchen, das seine Position sowohl innerhalb des Rudels, als auch gegen Einzelgänger verteidigen muss. Nicht selten enden solche Rangkämpfe mit schweren Verletzungen oder mit dem Tod.

Sandtiger sind sehr territorial und beanspruchen für ihr Rudel ein Revier von bis zu 100 Quadratkilometern. Andere Sandtiger, die in das Gebiet des Rudels eindringen, werden verbissen bekämpft. Männliche Jungtiere leben bis zu einem Alter von drei Jahren im Rudel, danach werden sie ausgestoßen. Häufig schließen sie sich dann mit anderen rudellosen Männchen zu Gruppen zusammen, bis es ihnen gelingt, ein eigenes Rudel zu erobern. Diese Rudel aus Männchen sind aggressiver und neigen dazu, Reisende anzugreifen.

Sandtiger sind tagaktiv. Sie jagen in der Gruppe zusammen, meist indem

sich ein oder mehrere Tiere an die Beute anschleichen, um sie dann plötzlich anzu-springen und sie mit ihren langen Krallen und todbringenden Zähnen zu schlagen. Hin und wieder treiben auch einige der Tiere Herden auf andere Rudelmitglieder zu, die sich in Erdmulden oder in



hohem Gras verstecken. Eine weitere Taktik besteht darin, sich in der Nähe eines Wasserlochs im Sand einzugraben und die Beute so zu überraschen – eine Jagdstrategie, die leider auch Karawanen sehr gefährlich werden kann, da die Sandtiger im Wüstensand alles angreifen, was sich ihnen nähert. Offenbar reagieren die Tiere in dieser Situation lediglich auf die Vibrationen im Erdboden. Sandtiger sind sehr schnelle Läufer und können über kurze Strecken extreme Geschwindigkeiten erreichen. Sie haben sich perfekt an ihr trockenes Habitat angepasst und können mehrere Tage ohne Wasser auskommen. Reisegruppen werden den Raubkatzen für gewöhnlich nicht über den Weg laufen. Lediglich die Junggesellen können sehr aggressiv werden und ihre Hinterhalte am Wasserloch können für gefährliche Augenblicke sorgen. Im Kampf ist diese Bestie allerdings enorm gefährlich: nicht nur wegen ihres

Gebisses und ihrer Pranken, sondern auch durch den schuppengepanzerten Körper.

Auf Grund ihrer Rudelverbundenheit kann man junge Sandtiger in Ausnahmefällen domestizieren. Nomaden fangen sie daher mitunter und richten sie als Jagdtiere ab. Sind sie einmal zahm, zeigen Sandtiger große Loyalität gegenüber ihren neuen Herren.

Der Sandtiger ist primär in sandigen, trockenen Gebieten beheimatet. Die größte Population dieser Raubtiere findet sich in den schier endlosen Weiten der Surmakar und den angrenzenden Regionen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 4 | 4 | 3 | 0 | 4 | 1 | 2 | 5 | 18 | 8 | 9 | 24 | 2 | 20 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 16 | 2W6+2 | 8 | 6-1W6 | Kritisch 2 |

| | | | | | | | |
|------------------|---|--|--|-----------------|-------|--------------|-------|
| Typus: | Katzenartiger, Tier | | | Übliche Anzahl: | 1W6+3 | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 15, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9, Schutzmagie 12 | | | | | | |
| Zauber: | Schutz (II: Steinhaus) | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (I: Weitspringer), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 3, Unbeherrschbar | | | | | | |
| Beute: | Leder (10 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | | |
| Kampfweise: | Sandtiger greifen selten offen an, sondern verbergen sich und legen Hinterhalte für ihre Opfer, aus denen sie zuschlagen. Schaffen sie es nicht, aus diesem Hinterhalt ihre Beute zu überwältigen, kämpfen sie häufig nur kurz, bevor sie sich zurückziehen und gegebenenfalls später einen weiteren Hinterhalt zu legen versuchen. | | | | | | |

Sandwächter

Sandwächter sind außergewöhnliche Kreaturen. Ihr Ursprung ist den heutigen Gelehrten unbekannt und gehört zu den Geheimnissen der verlorenen Kultur, deren Ruinen hier und da in der Surmakar entdeckt werden. Diese Wesen durchstreifen die Weiten der Wüste und werden von Orten angezogen, an denen Reisende ihr Ende gefunden haben. Aus dem Sand und Geröll der Umgebung bilden sich diese sonst nicht physischen Kreaturen einen Körper, der die Erscheinung des Toten imitiert. Dann wacht der Sandwächter über die Gebeine. Er lässt niemanden an die Leiche oder auch deren Ausrüstung heran. Jeden Versuch, sich diesen zu nähern, wird der Wächter mit drohenden Gebärden, aber auch mit der Gewalt seiner wuchtigen Hiebe verhindern.

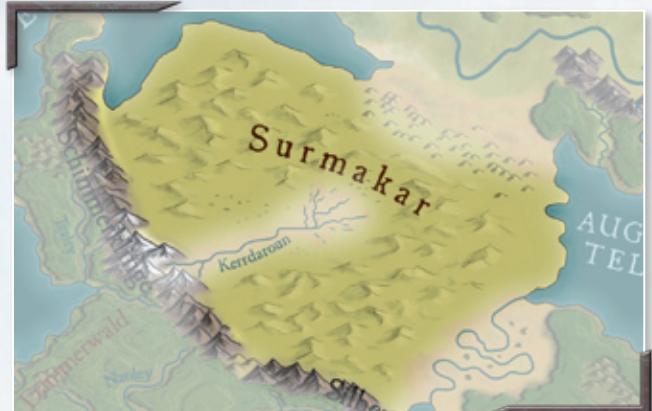
Die Kreaturen sind nicht in der Lage zu kommunizieren, und sie lassen sich nicht einmal von den Angehörigen der Toten überzeugen, den Weg freizugeben. Vielleicht beanspruchen sie den Leichnam für sich. Vielleicht sind es aber auch Konstrukte, die einst Verschollene in der Surmakar finden und beschützen sollten – und denen schon vor langer Zeit die Möglichkeit abhandengekommen ist, über ihr Tun genauer nachzudenken oder es zu hinterfragen.

Sandwächter imitieren nur die Hülle des Toten. Sie verfügen über keine seiner Erinnerungen, erkennen weder Freunde noch Feinde des Verstorbenen, noch haben sie sonst Interesse an seinem Leben.

Manche Sandwächter stehen viele Jahre über den Gebeinen. Diese Kreaturen können dann Verwitterung aufweisen und sind nur noch schwer als Imitation des Toten erkennbar. Leicht kann man sie dann mit Statuen verwechseln, die allerdings zu einem gefährlichen Leben erwachen, kommt man ihnen zu nahe.

Lebensweise

In ihrer körperlosen Gestalt sind die Wächter unsichtbar und nicht zu bemerken. Ab und zu berichten Reisende von einem kalten Hauch im Wüstenwind, der den Sandwächtern zugesprochen wird. Erst wenn sie eine Leiche entdeckt haben, nehmen sie Gestalt an. In dieser Stein-gestalt wachen sie dann über den Körper des Toten und verlassen den Ort nicht mehr. An-



dere Reisende ignorieren sie und stellen für solche auch keine Bedrohung dar. Kommt jedoch jemand näher als zehn Meter an sie heran, greifen sie den Eindringling erbittert an. Wird die Leiche entfernt, folgt ihr der Wächter, langsam aber unablässig. Auf seinem Weg ignoriert er wiederum alle Wesen um ihn herum, es sei denn, sie hindern ihn daran, sein Ziel zu verfolgen. Hat er die Leiche eingeholt, beginnt er an diesem Ort wieder seine stumme Wache. Gelingt es einem Angreifer, den robusten Körper eines Sandwächters zu zerstören, verteilen sich dessen Reste im Wind und die Wacht endet. Der Geist jedoch zieht weiter. Nur in seltensten Fällen geschieht es, dass zwei Sandwächter eine Leiche gemeinsam behüten. Hin und wieder wird dies aber aus alten Felsenruinen oder dem großen heiligen Berg der Tarr berichtet.

Sandwächter tauchen nur in den einsamen Gegenden der Surmakar auf. Aber auch in den trockenen Weiten der Wüste sind die Geister eine seltene Erscheinung: So findet sich nicht neben jeder Leiche ein Wächter. Die Wesen scheinen insbesondere bei Toten aufzutauchen, die abseits der Karawanenwege und der Oasen ihr Ende gefunden haben. Dabei kann es ebenso sein, dass der Geist über jahrhundertealte Knochen wacht, wie über eine nur wenige Stunden alte Leiche.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 4 | 3 | 6 | 0 | 5 | 2 | 4 | 6 | 8 | 12 | 8 | 26 | 7 | 38 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 2W10+4 | 12 | 7-1W6 | Wuchtig |

Typus: Felswesen, Geisterwesen **Übliche Anzahl:** 1, sehr selten 2 **Monstergrad:** 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 15, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 19

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 24]; II: Rundumschlag), Entschlossenheit (I: Unbeirrbar)

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 4, Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Unsichtbar (nur außerhalb der Sandgestalt)

Beute: keine

Kampfweise: Sandwächter attackieren jeden, der ihre Leiche entwenden möchte unablässig, aber ohne Wut. Sie sind zu keinerlei raffinierten Plänen in der Lage und können entsprechend leicht ausgetrickst werden.

Satyr

Satyrn sind eigentümliche Feenwesen von den Flüsterwindinseln, die man etwas seltener auch auf Galonea oder an den Küstenregionen des Binnenmeers zu sehen bekommt. Satyrn tauchen allein oder in kleinen Gruppen auf, wo die Zivilisation fern scheint – sei es eine felsige Insel, eine verlassene Dorfruine oder ein Feld, das ein Jahr lang brach lag – und erklären die jeweilige Region wie selbstverständlich zu ihrem Revier. Mit ihnen kommen die Ziegen. Anfangs sind es nur wenige, und tatsächlich lässt sich nicht immer feststellen, wo genau die Tiere zuvor gewesen sein sollen. Je länger die Satyrn bleiben, desto zahlreicher werden auch die Ziegen, und schon bald sind sie dazu gezwungen, ihr Revier auszuweiten, wenn nötig auch auf bewohnte Regionen. Aggressiv werden die ungemein territorialen Feen erst, wenn jemand dem Revier oder den Ziegen zu nah kommt, selbst wenn es sich dabei lediglich um einen Durchreisenden oder um ein vorbeifahrendes Schiff handelt.

Zwar ist es möglich, einen Pakt zur sicheren Durchreise auszuhandeln, oftmals mit eigenartigen Forderungen seitens der Satyrn,

aber noch öfter überwiegt der Ärger der Feen. Kommt es zum Kampf, überraschen sie ihre Gegner mit taktisch ausgefeilten Schwertkünsten: Ein einzelner Satyr kann es problemlos mit einer ganzen Gruppe an geringeren Kämpfern aufnehmen. Noch gefährlicher sind die Feen allerdings auf dem Meer: Nicht nur erreichen sie nahe Schiffe durch ihre gewaltigen Sprünge problemlos, ihre Hufe verleihen ihnen darüber hinaus eine fast schon übernatürliche Standfestigkeit, an steilen Felswänden ebenso wie auf wackeligen Takelagen. Sehr gefährlich sind auch die kraftvollen Hörner, die mit ein wenig Anlauf durch einen hölzernen Schiffsrumpf brechen können. Hin und wieder hört man sogar von Satyrn, die ein kleines Schiff gekapert hätten, um so ihr Revier zu erweitern.

Lebensweise

Satyrn besitzen keine ausgefeilte Kultur. Der Alltag der Feenwesen besteht aus dem pausenlosen Überwachen ihrer Domäne, Uneinigkeiten werden mit spontan ausbrechenden Hörnerkämpfen geklärt. Ihr schwer verständliches Blöken, das sie vor allem für Beleidigungen und Drohungen nutzen, erinnert an ein holpriges Vintial, und tatsächlich ist die Sprache der Seetalben nicht die einzige Verbindung: Ein Kindermärchen besagt, dass die Vindarai einen alten Pakt brachen, als sie sich die Flüsterwindinseln zu eigen machten – die Ziegen selbst wären lange vor ihnen die rechtmäßigen Bewohner gewesen, und mit den Satyrn würde lediglich ihre Empörung Gestalt annehmen. Man darf bezweifeln, ob diese Geschichte auch nur einen Funken Wahrheit enthält, am gegenseitigen Hass der Völker jedoch ändert es nichts. Tatsächlich fluchen und lästern die Satyrn gern und ausgiebig über die Seetalben, was diesen nicht unbedingt Sympathien einbringt, wann immer sich die Feenwesen

außerhalb der Flüsterwindinseln ausbreiten. In Ioria bezeichnet man die Satyrn als seetalbisches Problem, was den Vindarai überhaupt nicht zusagt und gelegentlich zu politischen Uneinigkeiten führt.

Auch die Natur der Satyrn ist Thema gelegentlicher Debatten. Wer nicht glauben möchte, dass gewöhnliche Ziegen verantwortlich sind, beruft sich auf die vereinzelten Berichte, es gäbe versteckte Übergänge in die magische Domäne, wo immer die Satyrn auftauchen. Ebenso unklar ist die tatsächliche Verhandlungsbereitschaft der Feen, gerade im Angesicht ihrer scheinbar kompromisslosen Ansprüche. Die Seetalben jedenfalls rotten sie aus, wo immer sie können.



Der Preis eines Pakts

Satyrn mögen nicht die gesprächigsten Feenwesen sein, aber einem respektvoll vorgetragenen Pakt sind auch sie nicht abgeneigt – und tatsächlich kann schon dieser Respekt zum Problem werden, sind die Feen selbst doch alles andere als höflich. Auch helfen Lunare und andere weltliche Güter kaum weiter, wie so oft in einer Verhandlung mit den Kreaturen der magischen Domäne. Zumeist geht es eher darum, beim Vertreiben anderer Eindringlinge, gefährlicher Monster oder heimtückischer Sealben zu helfen, die dem Revier gefährlich werden könnten, oder mühsame Arbeiten zu erledigen, die die kriegerischen Satyrn überfordern. Ein verwirrter Abenteurer behauptete gar, er sei zum Pfleger eines kranken Zickleins ernannt worden, was sich als schwieriger herausgestellt haben soll, als sich mit bloßen Händen gegen die wütenden Feen zu verteidigen. Ein weiteres hartnäckiges Gerücht erzählt von Ausflügen in die Feenwelt, entweder allein oder begleitet von einer ganzen Herde Ziegen. Beizeiten soll dabei ein Abenteurer verloren gehen, damit an seiner Stelle ein neuer Satyr zurückkehren kann.



Die Geißengeißel

Gelegentlich hört man an der Albensee von Satyr-Piraten, und von ihrem gnadenlosen Kapitän, der geheimnisvollen *Geißengeißel*. Ihre Flotte soll voll mit ausgehungerten Ziegen sein, die sich sofort über die Vorräte überfallener Schiffe hermachen, und manchmal selbst über die Leichen der Besiegten – so erzählt man sich zumindest.

In einer Version der Geschichte schloss eine findige zwergische Schädelkorsarin einen großen Pakt mit den Satyrn, um sich an ihrer alten Mannschaft zu rächen, die sie einst auf einer einsamen Insel ausgesetzt hatte. Was sie den Feen versprach, sollte ihr Racheakt beendet sein, ist unbekannt, aber einige sealbische Kapitäne würden bereits bei dem bloßen Gedanken an eine solche Allianz erzittern.

Eine andere Erzählung berichtet von einem Satyr, der auf einem verlassenen Schiff erschien und es zu seinem Revier erklärte, ohne jedoch zu bemerken, dass es nicht genügend Nahrung für die Ziegen bot. Da er aber auch zu stur war, um sich ein neues Fleckchen auszusuchen, soll er sein Revier nun stetig erweitern, um die Ziegen zu ernähren.

Vielleicht handelt es sich bei der Geißengeißel aber auch nur um einen klugen gnomischen Schädelkorsaren, der ein paar Ziegen und seine gnomische Mannschaft benutzt, um Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen, die schon einmal von den Satyrn und ihren schrecklichen Schwertkünsten gehört haben

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 4 | 6 | 4 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 5 | 12 | 10 | 19 | 29 | 1 | 30 | 23 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------------------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 22 | 1W6+2 | 6 | 6-1W6 | – |
| Schwert + Rundschild | 22 | 1W6+4 | 7 | 6-1W6 | Scharf 2, Defensiv 1 |

Typus: Feenwesen, Naturwesen **Übliche Anzahl:** 1W6 **Monstergrad:** 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 20, Athletik 22, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 22, Bewegungsmagie 14

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Sprung, Standfest; II: Schwere Arme

Meisterschaften: Handgemenge (I: Abdrängen; II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27]; III: Klingentanz), Klingewaffen (I: Ausfall, Verwirrung; II: Riposte, Rundumschlag; III: Blutiger Aderlass, Klingentanz); Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Feenblut, Schmerzresistenz, Taktiker

Beute: Tuchrüstung (6 Lunare), Langschwert (10 L), Rundschild (5 L)

Kampfweise: Satyrn sind außerordentlich geschickte Kämpfer, die nicht nur ihre Kraft und ihre Waffen einsetzen, sondern auch taktisches Verständnis. Treten sie einem ebenbürtigen Gegner gegenüber, zeigen sie sich manchmal sogar so von diesem angetan, dass sie mit fast schon ritterlicher Ehre kämpfen.

Schrecken der Höhlen

Die Schrecken der Höhlen, auch Tsonoxolome (Ez.: Tsonoxolotl) genannt, sind in erster Linie aus Erzählungen über den Jaguardschungel bekannt. Bei ihnen handelt es sich um etwas über vargengroße Monstrositäten, deren unbehaarte Haut schwielig und grau oder durchscheinend wächsern ist und die über kräftige Arme und Beine verfügen. Diese tragen Krallen, mit denen die Schrecken sich an Felsen wie auch Bäumen gleichermaßen gut festhalten und sich sogar an Höhlendecken entlang bewegen können – meist bewegen sie sich dabei auf allen Vieren fort. Neben diesen starken Greifklauen besitzen sie zwei Reihen langer stiftartiger Zähne in einem breiten Maul, die allerdings in erster Linie bei der Verteidigung zum Einsatz kommen.

Als augenlose Kreaturen, die in Höhlen leben und die in der Nacht jagen, benötigen sie keinerlei Licht, um ihre Beute zu finden. Umso empfindlicher reagieren sie auf Geräusche, denn ihr Gehör ist sehr stark ausgeprägt. Ihre Ohren können sie in einem weiten Bereich hin- und herbewegen und sogar verformen.

Als Beute kommt für sie alles in Frage, was sie überwältigen können. Allerdings scheinen sie ein ausgemachtes Interesse an Angehörigen der humanoiden Rassen zu haben. Wegen ihrer Größe und der starken Krallen fallen Kreaturen bis zur Größe von Vargen in ihr Jagdschema. Dabei bevorzugen sie Beute, die sich nicht übermäßig wehrt, weshalb sie in der Regel Schlafende überwältigen oder aus einem Hinterhalt heraus angreifen. Nur selten gebraucht ein Tsonoxolotl dabei tödliche Gewalt, vielmehr scheinen sie die Opfer lebendig entführen zu wollen. Wird die Gegenwehr des Gepackten oder seiner

Begleiter dabei zu stark, versuchen sie aus dem Kampf zu entkommen.

Lebensweise

Immer wenn man auf einen Tsonoxolotl trifft, muss auch eine Höhle in der Nähe sein, da

sie sich nie sehr weit von einer solchen entfernen. In Gotor und dem Dämmerwald gibt es immer wieder Zwischenfälle, bei denen Schrecken der Höhlen einzelne Reisende verschleppen. Am häufigsten begegnet man ihnen allerdings in der Nähe der Sinklöcher im Gestein des Jaguardschungels, wenngleich auch nur einige davon Schrecken der Höhlen beherbergen. Im Gegenteil: In vielen Höhlen scheint man sogar völlig sicher zu sein vor ihren Überfällen. Angeblich schreckt sie der Geruch von Fledermauskot ab, denn noch nie hat man in einer Höhle einen Tsonoxolotl und Fledertiere zusammen beobachtet.

Die Schrecken der Höhlen sind ursprünglich Bewohner des Tiefdunkel, die nur gelegentlich an die Oberfläche kamen. Seit mehreren Jahrzehnten häufen sich aber ihre Besuche, was mit ihrer Fortpflanzungsweise zu tun hat. Bei ihnen handelt es

sich um fruchtbare Zwölfer. In gewalttätigen Paarungskämpfen wird entschieden, wer der empfangende Part und wer der befruchtbare Part wird. Denn die Jungtiere bahnen sich ihren Weg gewaltsam aus dem gebärenden Elternteil, was dieses verwundet und geschwächt zurücklässt. Da seit vielen Generationen die Anzahl der Nachkommen pro Wurf geringer wird, hat die Zahl der Schrecken der Höhlen immer weiter abgenommen. Seit einiger Zeit scheinen die Kreaturen gemerkt zu haben, dass sie ihre selbst befruchteten Eier auch in anderen Humanoiden ablegen können und diese dann die Jungtiere austragen lassen können. In diesem Sinne geht der Schrecken der Höhle vermehrt an der Oberfläche auf Jagd.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 4 | 5 | 1 | 7 | 2 | 2 | 6 | 14 | 11 | 11 | 26 | 1 | 22 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 19 | 2W6+4 | 8 | 6-1W6 | Scharf 3, Umklammern |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---------------|---------------------|-------|
| Typus: | Monster | Übliche Anzahl: | 1, selten 1W6 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 22, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 16, Jagdkunst 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 12, Beherrschungsmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Verstummen; II: Schlaf | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten), Umklammern, Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer), Heimlichkeit (II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Feigling, Furchterregend (20), Taktiker | | | | |
| Beute: | Haut (5 Lunare; Jagdkunst gg. 15) | | | | |
| Kampfweise: | Schrecken der Höhlen greifen bevorzugt einzelne Ziele aus dem Hinterhalt heraus an. Dabei sind sie in den meisten Fällen als Einzelgänger unterwegs, nur selten jagen sie in kleinen Gruppen. Ein Tsonoxolotl zieht sich im Kampf oft nach einigen Treffern zurück, greift aber normalerweise dasselbe Ziel später erneut an. | | | | |

Schrecken der Tiefe

Die Schrecken der Tiefe sind eine immer wiederkehrende Bedrohung an den Küsten Elyreas. Viele grauenvolle Geschichten erzählen davon, wie ganze Horden der blutgierigen Kreaturen über Küstensiedlungen herfallen und jedes Lebewesen töten – nur, um sich dann genau so schnell wieder zurückzuziehen. Die Schrecken sind kräftige Wesen, die eine Mischung von Fisch und Echse zu sein scheinen. Ihre schuppige Haut ist von krankhaften roten Adern durchzogen. Es gibt jedoch auch einzelne Berichte, nach denen sie völlig andere, krakenhafte Erscheinungen mit Tentakeln und anderen Merkmalen von Meeresbewohnern hatten. Lediglich die roten Adern und ihre gnadenlose Blutgier tauchen in allen Geschichten gleichermaßen auf.

Als Beschützer des Landes nehmen die Ritter des Ordens der Drei Rosen die Bedrohung durch diese Schrecken sehr ernst und machen zu jeder Gelegenheit Jagd auf die Wesen. Doch sind diese nur schwer zu fassen und oft schon wieder entchwunden, wenn eine Abteilung Ritter am Ort eines Überfalls eintrifft.

Obwohl die Bewohner der Insel froh über den Schutz des Ordens sind, gibt es auch Unmut. Einige Stimmen behaupten, dass die Angriffe vor der Herrschaft der Ordenskrieger seltener waren. Ja sogar, dass die Anwesenheit des Ordens die Angriffe erst provoziert habe, kann einem zu Ohren kommen. So werden die Wesen auch als Kinder Xertias bezeichnet: einer gewaltigen Bestie, die vor langer Zeit in einer spektakulären Schlacht von einem Avatar des Vordan erschlagen wurde. Die besiegte Kreatur versank tödlich getroffen in den Tiefen der Ewigen See. Diese Heldentat lockte viele Anhänger des Vordan nach Elyrea, unter ihnen auch die Ritter der Drei Rosen.



Lebensweise

Die Schrecken leben abgeschieden in den Tiefen der Ewigen See. Sie stellen einfache Werkzeuge her, die sie für die Jagd und den Krieg nutzen. Obwohl sie einen Verstand von boshafter Raffinesse besitzen, scheinen sie ihn für wenig anderes einzusetzen, als zu fressen und zu töten. Die Schrecken der Tiefe leben in kleinen Gruppen um ein starkes Leittier zusammen. Wie aggressive Raubtiere verteidigen sie ihr Jagdgebiet auch gegen andere ihrer Art und haben wenig Kontakt mit den Lebewesen an Land. Doch treibt ein alter Fluch die Kreaturen immer wieder dazu, sich zu einem Schwarm zu sammeln. Dann schwimmen sie an die Küsten Elyreas und fallen in einem wütenden Blutrausch über die Bewohner eines Ortes her.

Die Kreaturen sind amphibisch, doch auch wenn es ihnen nichts ausmacht, meiden sie das Land und bleiben nie länger als ein paar Stunden außerhalb des Meeres.

Die Schrecken der Tiefe tauchen fast ausschließlich an den Küsten Elyreas auf, insbesondere an der dichter besiedelten Südküste. Manchmal greifen sie auch Schiffe in der Umgebung an, doch ist dies eher selten der Fall. Neuste Gerüchte berichten von kleineren Übergriffen in der Nähe von Herathis – bisher gab es aber nur einige aufgeschreckte Fischer, die etwas über diese Monster erzählten, und ein paar verschwundene, kleinere Segelboote.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|-------------|----------------|-----|------------|------------|-----|-----------------|-------|----|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 6 / 8 | 9 | 12 | 22 | 1 | 20 | 17 | | | | | | | | | | | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | | 14 | 1W6+4 | | 9 | 7-1W6 | | Durchdringung 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Steinklinge | | 17 | 1W6+2 | | 7 | 7-1W6 | | Scharf 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Fisch, Humanoider, Monster | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 12, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 6, Schwimmen 20, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Aura der Entschlossenheit; II: Lebenskraft stärken | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen); Klingenwaffen (I: Ausfall) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Amphibisch, Blutrausch (2 / Verletzung), Dämmersicht, Schmerzresistenz, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Steinklinge (2 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Schrecken der Tiefe machen normalerweise keinen Kampfplan, denn spätestens nach dem ersten Treffer verfallen sie in ihren Blutrausch, der sie jegliche Vorsicht vergessen lässt. Dabei konzentrieren sie sich meist auf ein einzelnes Ziel. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Schreckensraupe

Schreckensraupen sind gefährliche Räuber, die in den Dschungeln Arakeas leben. In Gotor werden sie von manchen Stämmen auch „Lauernder Tod“ genannt, weil sie getarnt im Hinterhalt auf ihre Opfer warten.

Schreckensraupen sind sehr ungewöhnliche Kreaturen. So ist etwa ihr Lebenszyklus gewissermaßen auf den Kopf gestellt: Sie beginnen ihr Dasein als handtellergroße Schmetterlinge, schwärmen aus und paaren sich, woraufhin die leuchtend bunt gemusterten Männchen absterben und die unauffällig grün, braun und grau gefärbten Weibchen sich einen Strauch oder Baum für ihre Metamorphose ins Raupenstadium suchen.

Als Raupen besitzen die Weibchen einen vielfach gegliederten Leib, der nur in den jeweils drei vordersten und hintersten Segmenten mit Beinen versehen ist. Sie sind in Farbe und Struktur ihres Panzers „ihrer“ Pflanze nun sehr ähnlich und können ihre Tarnung sogar noch durch instinktiv kanalisierte Magie verstärken. Mit den hinteren Gliedmaßen klammern sich die Raupen an Äste oder Baumrinde, machen sich im wahrsten Sinne stocksteif, spreizen die Vorderbeine ab und erscheinen selbst nur noch als unscheinbares Zweiglein.

Lebensweise

Von nun an bestimmt nur noch Fressen und Gefressenwerden das Leben der Schreckensraupen, die ihren Nachwuchs bereits verpuppt in pocken- oder pilzartigen Kammern an sich tragen. Kommt ein Insekt in Reichweite, schnellt die Raupe ruckartig vor, packt ihr Opfer mit den vorderen Gliedern, zerteilt es mit den zangenartigen Kauwerkzeugen und verspeist es rasch, wobei sie bereits in ihre Lauerposition zurückkehrt.

Trotz ihrer Tarnung fallen in den ersten Jahren ihres Lebens allerdings auch umgekehrt viele Raupen Fressfeinden zum Opfer, und das ist ein Glück für alle anderen Wesen des Dschungels: Denn je älter Schreckensraupen



werden, desto größer werden auch Körper und Appetit – ganz zu schweigen von der Zahl ihrer Nachkommen. Erscheinen sie zunächst noch wie ein zerfetztes Blatt oder ein kleiner Zweig ihres Heimatbaums, wachsen sie über Jahre selbst bis zu Baumgröße heran und dehnen ihr Beuteschema über Nager und Kleinsäuger bis zu Opfern in Vargengröße aus. Statt sich an andere Pflanzen zu heften, krallen sie sich nun mit ihren Hinterbeinen wie mit flachen Wurzeln direkt in den Boden.

Es gibt sogar Legenden, dass Schreckensraupen unsterblich seien und niemals zu wachsen aufhören, doch fallen sie früher oder später wohl anderen Raubtieren oder einer vermeintlichen Beute zum Opfer, die sich als zu wehrhaft erweist.

Mit etwa zehn bis zwölf Jahren ist der Nachwuchs gereift, den die Weibchen ihr ganzes Leben genährt haben. Die Pocken-Kokons brechen auf und entlassen einen neuen, bunten und so harmlos erscheinenden Schmetterlingschwarm in den Dschungel.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 5 | 0 | 4 | 7 | 7 | 12 | 10 | 22 | 2 | 27 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 14 | 2W6 | 9 | 7-1W6 | Umklammern |

- Typus:** Insekt, Monster
Fertigkeiten: Akrobistik 8, Athletik 8, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13, Illusionsmagie 7
Zauber: Illusion I: Unauffälligkeit
Meisterschaften: Handgemenge (!: Halten, Umklammern), Heimlichkeit (!: Überraschungsangriff !)
Merkmale: Schmerzresistenz
Beute: Haut (5 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Zangen (3 Lunare; Handwerk gg. 25)
Kampfweise: Schreckensraupen nutzen meist einen Hinterhalt für ihren ersten Angriff. Dieser Hinterhalt wird durch ihre natürliche magische Fähigkeit zur *Unauffälligkeit* noch gefährlicher. Dabei versuchen sie meist, einzelne oder zumindest von ihrer Gruppe getrennte Opfer auszumachen, bevor sie zuschlagen.

Schwarzflechte

Lorakische Gelehrte sind sich uneins, ob die Schwarzflechte eine Pflanze, ein Tier oder irgendetwas dazwischen ist. Sie lebt als weites, flechtenartiges Schwammgewebe am Waldboden. Ihre glänzend-schwarze, netzartige Struktur kann sich kilometerweit in den obersten Schichten des Bodens unter Laub und Kräutern versteckt dahinziehen. In dieser Form schmarotzt sie an Wurzeln von Pflanzen und Pilzen und wartet auf intelligente Lebewesen, um sich fortzupflanzen.

Lebensweise

Die Schwarzflechte erspürt die Nähe von Lebewesen oberhalb einer gewissen Größe. Wenn ein solches Wesen sich im Bereich ihres Geflechts niederlässt und eine Zeit lang verweilt, beginnt eine eigenartige Verwandlung einzusetzen: Das Geflecht beginnt zu pulsieren und am Ruheort der Kreatur einen Knoten auszubilden. Dieser Knoten sondert einen zarten Duft ab, der auf intelligente Lebewesen beruhigend und schlaffördernd wirkt. Weiterhin wächst innerhalb von Stunden aus diesem Knoten ein zarter Stiel, an dem sich ein feines Haarbüschen bildet. Kommt dieses Büschel in Kontakt mit der Haut des Opfers, brechen die Haare ab und wandern in tiefere Hautschichten, um sich zu vermehren. In der Folge bekommt das Opfer langsam ansteigendes Fieber und wird über Stunden hinweg immer lichtempfindlicher. Erst nach Ablauf dieser Zeit sind auch erste Spuren an der Einstichstelle zu sehen, die sich von dort ausgehend in einem verästelten Muster schwarz verfärbt. Zu diesem Zeitpunkt beginnt das fiebende Opfer starke körperliche Schmerzen zu erleiden, wenn es Licht ausgesetzt ist. Deswegen wird es alles in seiner Macht Stehende tun, um einen kühlen, schattigen Ort, wie etwa eine Höhle, zu finden oder sich in einem Erdloch einz

graben, um sein Leiden zu lindern. Dort verharrt das Opfer bis zu seinem Tod und dient dem jun-



gen Ableger der Schwarzflechte so als erste Nahrung.

Zwingt man den Befallenen ins helle Licht, wird er dort stärkste Schmerzen erleiden müssen, doch wird der Parasit zurückgedrängt und verlässt nach einigen Tagen ununterbrochener Beleuchtung das Opfer.

Den Zyklus vollenden kann die Schwarzflechte allerdings nur bei intelligenten Wesen. Pferde oder Elche zum Beispiel, die auch das Wachstum eines Knotens auslösen können, reagieren auf die Parasiten mit der Ausbildung einer Zyste, die nach ein paar Tagen aufplatzt und die Fremdkörper in einer schwarz-eitrigen Brühe wieder ausstößt.

Die unreifen Knollen und Stiele sind potente Alchemika, die sich für die Herstellung von allerlei Schlaf- und Betäubungsmittel eignen. Aus den Haaren lassen sich Augentropfen gewinnen, die die Nachtsicht verbessern.

Die Schwarzflechte kommt nur im Süden der Grenzlande vor, im Westen des Farnisch genannten Waldareals. Aufgrund der Größe der einzelnen Individuen kann nur eine Handvoll von ihnen dort leben. Warum sie nur dort vorkommt und sich noch nicht weiter ausgebreitet hat, ist unbekannt.

Einschläfern

Der einschläfernde Duft der Schwarzflechte ist ein Angriff (Wert 20) gegen den *Geistigen Widerstand* des Ziels. Bei Gelingen erhält das Ziel den Zustand *Schlafend*. Die Schwarzflechte kann pro Ziel und Stunde einen Angriff durchführen.

Infektion:

Wird ein Wesen von der Schwarzflechte infiziert, zählt dies als *Krankheit* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 176).

Grad / Infektionswurf: 4 / 16+2W10

Krankheitsverlauf:

Phase 1: Erschöpfung und etwas Müdigkeit, fiebrige Temperatur, *Erschöpft 1* (Schwarzflechte).

Phase 2 (Startphase): Fieber und Müdigkeit, 5 Lebenspunkte kanalisiert, *Erschöpft 3* (Schwarzflechte).

Phase 3: Höheres Fieber, 10 Lebenspunkte kanalisiert, *Erschöpft 4* (Schwarzflechte).

Phase 4: Hohes Fieber, 15 Lebenspunkte kanalisiert, *Erschöpft 5* (Schwarzflechte). Licht ausgesetzt zu sein führt zu dem Zustand *Verwundet 3* (Schwarzflechte). Das Opfer muss jede Stunde eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 25 ablegen. Bei Misslingen flüchtet das Opfer in die Dunkelheit.

Auskurieren/Intervall: *Zähigkeit* gegen 31 / 1 Stunde

Behandlung

Die Schwarzflechte kann behandelt werden, indem man das Opfer Licht aussetzt. Hierbei erhält das Opfer den Zustand *Verwundet 3* (Schwarzflechte), aber der Krankheitsverlauf sinkt pro Tag um 1 Phase, ohne dass Auskurer-Proben abgelegt werden müssen.

Seepeitsche

Die Seepeitsche ist ein als Parasit lebender Wurm, der in den tropischen Meeren vorkommt. Besonders häufig kann man sie im Schimmermeer und der südlichen Ewigen See finden. Es gibt aber auch sehr selten Sichtungen in kälteren Regionen wie der Albensee oder der Nebelbucht. Die verschiedenen Beschreibungen von befallenen Tieren gehen weit auseinander, einige Merkmale kommen jedoch in allen Berichten vor: pulsierend-leuchtende Augen und peitschende Tentakel. Zudem scheinen fast ausschließlich Haie befallen zu werden.

Das Wissen, dass es sich um einen Parasiten handelt, existiert nahezu ausschließlich auf den Suderinseln. Dort haben vor ein paar Jahren Alchemisten befallene Tiere untersucht. Sie fanden außerdem einen Weg, den Wurm für Alchemika zu nutzen, die der Beherrschungsmagie ähnliche Wirkungen auslösen.

In allen anderen Regionen denken viele, dass es sich bei den seltsamen Haien um Feenwesen handelt. Manch ein abergläubischer Fischer hält sie sogar für Diener eines Meeressottes,



die ausgesandt werden, um Frevler zu bestrafen – so finden in machen Gegenden besonders die befallenen Haie eine größere Verehrung, etwa unter Sinbara-Anhängern.

Lebensweise

Die Seepeitsche kann theoretisch jedes im Wasser lebende Wesen befallen. Sie nistet sich dann im Gehirn des Opfers ein, wo sie ein Sekret produziert, mit dessen Hilfe sie das Wirtstier beherrscht. Anschließend wächst der Wurm und bildet zum einen die namensgebenden peitschenartigen Auswüchse, zum anderen auffällig leuchtende Knoten. Diese Knoten befallen meist die Augen und behindern dadurch die Sehkraft des Opfers. Sie wachsen aber auch wahllos an anderen Körperstellen, wodurch es so aussieht, als hätte das befallene Tier mehr Augen als üblich.

Durch das pulsierende Leuchten werden andere Tiere angelockt, die dann von den Tentakeln umwickelt und ebenfalls infiziert werden.

Einzig Haie scheinen eine natürliche Immunität gegen das Beherrschungssekret entwickelt zu haben und zeigen weiterhin ihr normales Verhalten. Tatsächlich verhelfen die Tentakeln des Wurmes den Haien sogar zu einer neuen Jagdmethode, indem sie kleinere Fischerboote gezielt attackieren und festhalten und dann versuchen, die an Bord Anwesenden ins Wasser zu ziehen. Auf Haie mit Tentakeln wird deshalb in den meisten Gegenden gnadenlos Jagd gemacht.

Landlebewesen können nicht infiziert werden. Allerdings kann man durch Berührung mit den Tentakeln vergiftet werden, was kurzzeitige Panikattacken auslöst.

Die Seepeitsche ist auf ein Wirtstier angewiesen und kann nicht allein angetroffen werden. Sie kann nur Wesen mit dem Merkmal *Unterwasserwesen* befallen. Von diesem werden dann alle körperlichen Werte, Fertigkeiten, Meisterschaften und so weiter übernommen. Die folgenden Angaben ersetzen bzw. ergänzen die jeweiligen Werte des Wirtes.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| | | 3 | | 5 | | 4 | 5 | | | | 20 | | | | 31 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Ranken | 18 | 1W6+2 | 8 | 8-1W6 | Umklammern |

Typus: Monster, Tier **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** +1 / +1

Fertigkeiten: Entschlossenheit 16, Wahrnehmung 12, Beherrschungsmagie 25, Lichtmagie 10

Zauber: Beherrschung I: Furcht, Verwirren; II: Suggestion; Licht 0: Licht, Lichtertanz

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern; III: Würgegriff)

Merkmale: Furchterregend (15), Gift (Kontakt 2 / Panisch / 20 Ticks), Koloss 2 (normaler Angriff des Wirtes, Ranken), Schmerzresistenz, Unterwasserwesen

Besonderheiten: Falls das Wirtstier normalerweise das Merkmal *Feigling* besitzt, wird dieses durch die Seepeitsche aufgehoben.

Beute: Gift (10 Lunare; *Alchemie* gg. 25)

Kampfweise: Die Seepeitsche kämpft wie ihr Wirtskörper, geht dabei aber deutlich geplanter und überlegter vor. Primär versucht sie, ihre Gegner zu vergiften, um sie zu schwächen, bevor sie mit dem Körper ihres Wirtes attackiert.

Seeschlange

Sie ist und bleibt die bekannteste Schreckenskreatur der Meere und Stoff zahlloser guter und weniger guter Erzählungen an den Küsten von Lorakis: die Seeschlange. Die lorakischen Gewässer werden von Seeschlangen verschiedener Natur bevölkert. Zu besonderem Ruhm aber haben es die „Großen Seeschlangen“ der Albensee gebracht. Neben den hier lebenden Meereshydraen sind sie die größte Monstergefahr für Schiffs- und Bootsbesetzungen. Dabei kommt es aber weit weniger häufig zu einem Angriff auf ein Schiff, als es die zahllosen Erzählungen der Seeleute in den Hafenspelunken vermuten lassen.

Die Großen Seeschlangen können Längen von bis zu 40 Metern und Leibesdurchmesser von etwa zweieinhalb Metern erreichen, wobei die meisten darunter liegen, aber nicht wenige Schauererzählungen diese Ausmaße noch um einiges zu übertreffen wissen. Seeschlangen haben einen schlangenförmigen, flossenlosen und geschuppten Leib, der es ihnen erlaubt, unerwartet schnell Wasser und Wellen zu durchpfügen. Auf ihrem Rücken weisen sie vom Kopf bis zum Schwanz kleinere Hornerhöhungen auf, oberhalb der Augen sitzen jeweils ausgeprägte Hornfortsätze. Ihr mit dolchartigen Zähnen gespicktes Maul ist bei ausgewachsenen Exemplaren durchaus dazu geeignet, Ruderboote mit nur einem Biss zu zermalmen. Die Farbe der sehr harten Schuppen variiert zwischen unterschiedlichen Grün- und Brauntönen. Dadurch sind die Wesen von der Wasseroberfläche, aber auch unter Wasser, nur schwer auszumachen. Extrem selten kommen Seeschlangen mit grauweißen oder gar schneeweissen Schuppen vor, von denen einige gelegentlich einen perlmuttartigen Schimmer haben und die als besonders wertvoll gelten.

Lebensweise

Große Seeschlangen leben vorwiegend in der Albensee, durchqueren



aber auf der Suche nach Nahrung gelegentlich auch angrenzende Gebiete der Kristallsee und des Schädelgrunds. Vor allem jüngere und jugendliche Tiere trauen sich dabei auch in flachere Gewässer nahe den Küsten oder durchstreifen die Untiefen zwischen den Flüsterwindinseln.

Allein in der Paarungszeit, oder wenn sie Nachwuchs aufziehen, können die Großen Seeschlangen in Gruppen angetroffen werden. Sie ernähren sich von großen Meerestieren wie Walen, Delphinen, aber auch Haien und Thunfischen. Angriffe von Seeschlangen auf Schiffe kommen zwar seltener vor als durch Meereshydraen, doch gelegentlich wird selbst ein größeres Schiff für einen Futterfeind gehalten und attackiert. Auch kommt

es vor, dass Seeschlangen nach einem solchen Angriff erkannt haben, dass Schiffe eine Nahrungsquelle darstellen: In solchen Fällen zielt die Attacke des Ungetüms darauf ab, die Mannschaftsmitglieder zu reißen. Die völlige Zerstörung des Schiffs als solches bleibt dabei manchmal sogar aus. Jugendliche Tiere vergreifen sich des Öfteren auch an Fischerjollen oder Ruderbooten in Küstennähe, die ihnen als leichte und träge Beute erscheinen, die zu jagen weniger anstrengend ist, als die schnellen Haie oder Delphine. Während ausgewachsenen Tieren einzelne Schwimmer oder Taucher nicht der Mühe wert zu sein scheinen, können diese für jüngere Exemplare durchaus schmackhafte Beute sein – oder zumindest doch ein interessantes Spielobjekt. Wer eine solche Begegnung überlebt, hat neben einem Schreck für Leben zumindest eine gute Geschichte zu erzählen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 6 | 4 | 7 | 0 | 11 | 0 | 2 | 11 | 16 | 20 | 4 | 32 | 3 | 30 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------------|------|---------|-----|-------|-----------------------------------|
| Biss | 30 | 4W6+4 | 14 | 6-1W6 | Ablenkend 1, Durchdringung 2 |
| Schwanzschlag | 28 | 3W10+5 | 18 | 6-1W6 | Ablenkend 1, Lange Waffe, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|---------|
| Typus: | Monster, Reptil | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 19, Athletik 25, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 20 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (II: Kraftvoller Rundumschlag, Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 28]), Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II) | | | | |
| Merkmale: | Furchterregend (35), Koloss 3 (Biss, 2 Schwanzschläge), Schmerzimmunität, Unterwasserwesen | | | | |
| Beute: | Schuppen (120 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Seeschlangen stoßen für ihren ersten Angriff meist völlig unerwartet aus dem Wasser hervor, bevor ihr Opfer sich darauf einstellen kann. Danach kämpfen sie mit allem, was sie haben: mächtigen Bissen, zerquetschenden Umschlingungen und kräftigen Schwanzhieben. | | | | |

Simurgh

Simurhe gehörten zu den schönsten Wesen der lorakischen Himmel. Die riesigen Vögel mit einer Spannweite von bis zu 20 Metern tragen ein wildes und ausladendes Federkleid in schillernden Farbtönen, die sich von Individuum zu Individuum unterscheiden. Der Kopf ist mit einem Schopf wilder Federn geschmückt, das üppige Schwanzgefieder weht beim Flug wie ein Banner. Der Simurgh ist eine vollendete Kreatur voller Güte und Weisheit, deren Anblick Glück verheißen. Oft machen sich Pilger auf den langen und gefahrsvollen Weg, um einen Simurgh aufzusuchen und seinen Rat zu hören. Das Lied eines Simurgh gleicht einem vielstimmigen Flötenkonzert voller Harmonie, und wem es vergönnt ist, diesem Lied zu lauschen, dessen Herz wird von Mut und Zuversicht erfasst.

Der Simurgh gilt als König der Vögel. Er wird stets von einem Schwarm Papageien, Amseln, Tauben, Falken und anderer Vögel begleitet, die ihm dienen und ihn verteidigen.

Simurhe kommen nur in Farukan und Jagodien vor. Sie errichten ihre Horste auf den unerreichbaren Gipfeln hoher Gebirge, wo sie ihre Jungen aufziehen, bis diese flügge sind. Zunächst noch unscheinbar grau und stumm begeben sie sich auf eine Reise in die Schattenwand, um in einem verborgenen Tal den Baum *Salimeh* aufzusuchen und sich inmitten seiner prächtigen Blüten schlafen zu legen. Nach sieben mal sieben Jahren haben sie Weisheit und Sprache erlangt und kehren als vollendete Simurhe in ihre Heimat zurück. Niemand weiß, wie alt ein Simurgh wird, doch sagt man einigen nach, sie hätten sogar die Zeitalter vor dem Mondfall gesehen.

All seiner Erhabenheit und Weisheit zum Trotz bleibt der Simurgh ein Greifvogel, der für seine Jungen Rinder und Hirsche erbeutet. Jagodische Hirten akzeptieren den Verlust, wenn ein Simurgh einzel-

ne Tiere ihrer Herde tötet, und betrachten dies als Opfergabe für ihre Kinder: Sie glauben, dass das erste verlorene Tier den Kindern Glück, das zweite Schönheit und das dritte Weisheit bringt.

Der Simurgh in Sagen und Legenden

Der Simurgh ist Gegenstand vieler farukanischer und jagodischer Sagen. Es heißt, er könne sich in eine Maid oder einen Jüngling verwandeln und suche so jene mit gutem Herzen auf, denen er Rat und Hilfe gewährt. Die Schwanzfedern eines Simurgh sind ein wertvolles Geschenk: Wer sie in großer Not verbrennt, dem kommt der Simurgh zu Hilfe. Die Berührung eines Simurgh kann nahezu jede Krankheit heilen. Wenigen auserwählten Helden gewähren Simurhe sogar die hohe Gunst auf ihnen zu reiten, doch ist dies ein seltenes Geschenk.

Viele Erzählungen berichten davon, dass die Begegnung mit einem Simurgh den Charakter verändert. So zog der pashtarische Pirat *Ab-shaha* aus, um den Simurgh *Weißfeuer* zu jagen. Er kehrte Jahre später in seine Heimat zurück, schweigsam, weise und von einer tiefen Gelassenheit beseelt. Heute lebt er als Einsiedler im Qaflaban-Gebirge, wo er einen Schrein für Rahidi pflegt.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 9 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 8 | 10 | 20 | 16 | 30 | 37 | 0 | 24 | 42 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------|------|---------|-----|-------|--|
| Schnabel | 30 | 2W10+4 | 10 | 6-1W6 | Durchdringung 4, Kritisch 3, Lange Waffe, Scharf 3 |
| Klauen | 28 | 1W10+5 | 8 | 6-1W6 | Kritisch 3, Lange Waffe, Umklammern, Wuchtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|---------|
| Typus: | Vogel | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 22, Diplomatie 30, Empathie 25, Entschlossenheit 30, Heilkunde 22, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 24, Beherrschungsmagie: 27, Heilungsmagie 31, Windmagie 24, Verwandlungsmagie 28 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung II: Schlaf, Tiere beherrschen, Tierischer Bote; IV: Willenloser Diener; Heilung IV: Aura der Lebenskraft, Wiederherstellung; V: Regeneration; Wind III: Windschild; Verwandlung V: Fremde Gestalt, Leib aus Licht | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten (Klauen), Umklammern (Klauen), Umreißen [Schwierigkeit 30] (Klauen), II: Rundumschlag), Empathie (II: Gegner durchschauen II; III: Hypnose), Entschlossenheit (Kühler Kopf II), | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Fliegend, Koloss 2 (Schnabel, Klauen), Konzentrationsstärke, Taktiker, Unbeherrschbar | | | | |
| Besonderheiten: | Den Simurgh umgibt eine Aura der Friedfertigkeit und Güte (Beherrschung 0: Einstellung verbessern), sein Lied erhöht die Moral für 1W6 Tage (Beherrschung I: Moral erhöhen). | | | | |
| Beute: | Federn (50 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15), Schwanzfedern (100 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Ein Simurgh versucht, Kämpfen aus dem Wege zu gehen. Sollte sich ein Kampf nicht vermeiden lassen, wirft sich auf seinen Befehl sein Hofstaat an Vögeln auf den Gegner, um ihn zu vertreiben. Nur in äußerster Not nutzt ein Simurgh Klauen und Schnabel zur Verteidigung. | | | | |

Sirene

Die Sirene gäbe eine bildhübsche Menschenfrau mit langen, kaum gebändigten Haaren ab, wären da nicht der federbewehrte

Rücken, der in Flügel von zwei Meter Spannweite und Vogelschwanz ausläuft, sowie die Raubvogelklaue anstelle der Füße. So wirkt sie wie die ungleiche Schwester der Harpyie. Sirenen sind keine sonderlich geschickten Flieger und verbringen mehr Zeit am Boden als in der Luft.

vSirenen treten gelegentlich in der Albensee und im Auge von Telwari auf, selten in der Kristallsee. Man findet sie auf dem oder am Meer, tief ins Landesinnere begibt sich keine Sirene ohne Not. Es heißt, die beiden von allerlei Fabellwesen bewohnten Inseln Scherigya und Orya sollen der Ursprung der Sirenen sein. Das erklärt aber nicht ihr rätselhaftes Wesen: Weshalb zum Beispiel begegnen Sirenen den Sterblichen – und unter diesen insbesondere den Menschen, während sie sich für Varge überhaupt nicht interessieren – tagsüber mit wildem Hass, während sie nachts fasziniert von ihnen sind und das Gespräch suchen? Weshalb locken sie Sterbliche im Zwielicht der Morgen- und Abenddämmerung, bei Nebel oder Unwetter mit ihrem Zauber gesang zu sich, um sie in die Anderswelt zu entführen? In den ansonsten abwechslungsreichen Sagen und Mythen über die Sirenen tauchen auffallend oft Elemente wie verschmähte oder verratene Liebe zwischen Fee und Mensch, abgrundtiefer Hass und ewigwährender Fluch auf. Sirenen benötigen weder Nahrung noch Schlaf, und sie sind alterslos. Sie fürchten das Alleinsein und ermahnen sich in Gemeinschaft wortreich, nicht dem Reiz der Sterblichen zu erliegen. Untereinander sprechen sie Durghraeg, aber sie können mühelos andere Sprachen verwenden.



Dem Gesang der Sirenen – melancholische Laute von überirdisch schönem Klang – sind schon ganze Schiffsbesatzungen erlegen, und je mehr Sirenen ihn anstimmen, umso stärker wirkt er. Ein Opfer sucht unter allen Umständen die Nähe der Sirenen, um sich berühren zu lassen und in einen quasi immerwährenden Schlaf zu fallen. Die Sirene spricht diesen *Totenschlaf* auf so viele Opfer wie möglich und versucht, sie alle in die Anderswelt mitzunehmen, solange das Zwielicht anhält. Nur selten hat man einen der so Verschleppten je wiedergesehen, und dann oft um Jahrzehnte gealtert oder geistig zerrüttet.

Wegen ihrer Federn und des potenten Kontaktgifts, das sie über ihre Hände absondern können, werden Sirenen häufig Opfer von Jägern. Manch reicher Auftraggeber zahlt gar ein Vermögen, um eine Sirene in die Finger zu bekommen – die aber getrennt von ihrer Heimat unweigerlich in einen Menschen verwandelt und dahinsieht, wenn sie nicht am Leben gehalten wird. Einige allerdings behalten trotzdem ihren überirdisch schönen Gesang.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 3 | 3 | 2 | 6 | 1 | 3 | 5 | 5 | 9 / 12 | 7 | 32 | 23 | 0 | 17 | 24 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 17 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | Stumpf |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Feenwesen, Humanoider | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 13, Athletik 18, Darbietung 25, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 12, Beherrschungsmagie 22, Todesmagie 21 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Furcht, Verwirren; II: Schlaf; Tod IV: Totenschlaf | | | | |
| Meisterschaften: | Darbietung (I: Faszinieren, III: Meister Singen) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Feenblut, Fliegend, Gift (Kontakt 3 / Blutend, max. Stufe 3 / 60 Ticks), Portalöffner, Verbündete rufen (40 / 1), Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Besonderheiten: | Eine Sirene kann eine einzelne Person durch eine Beherrschungsmagie-Probe gegen den GW des Opfers verzaubern (Kosten: K12V3). Die Wirkung tritt 15 Ticks nach Beginn des Gesangs ein und hält an, solange die Sirene singt. Hält sich das Opfer die Ohren zu, gilt dies als stark negativer Umstand für die Sirene. Die Reichweite des Gesangs beträgt 10 m. Gelingt die Probe, ist das Opfer so sehr fasziniert, dass es versucht, sich der Sirene zu nähern. Hierbei nimmt es zwar nicht den Tod in Kauf, sehr wohl aber Gefahren. Davon abgesehen genießt das Opfer aber Handlungsfreiheit. Singen mindestens 3 Sirenen gemeinsam, potenziert sich die Wirkung: Pro Sirene werden 3 Personen von dem Gesang betroffen, die Reichweite erhöht sich auf 50 m pro Sirene, dafür tritt der Effekt erst nach 5 Minuten ein. Kehrt eine Sirene nicht regelmäßig in die Feenwelt zurück, verwandelt sie sich in einen Menschen und erhält den Zustand Sterbend 2 (Fluch, Siechtum 1-3 nach Spielleiterentscheid). Überlebt sie in diesem Zustand mindestens zwei Wochen, verwandelt sie sich dauerhaft. | | | | |
| Beute: | Federn (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Gift (15 Lunare; Alchemie gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Sirenen verzichten in aller Regel auf die Verwendung von Waffen und verlassen sich auf das Kontaktgift, das sie über ihre Handflächen mittels bloßer Berührung übertragen können. | | | | |

Skia

Viele Träume und Hoffnungen begleiten die unzähligen Pilger nach Ioria, und kaum jemand rechnet damit, dass diese Träume sich in einen Alpträum verwandeln können. Genau das geschieht aber – wenn sie den Skiaren (Ez. Skia, skiarisch) zum Opfer fallen.

In der Stadt erzählen sich die Leute schon lange von Wesen, die Jagd auf die Pilger machen. Sie nennen sie *Lange Männer*, und auch wenn die Schauermärchen übertrieben sind, dass wirklich jedes Verschwinden mit ihnen in Verbindung gebracht werden kann, findet sich doch ein wahrer Kern darin: So manch ein Pilger, der nachts in einer dunklen Gasse einen Menschen zu sehen glaubte, verschwand für immer oder wurde Tage später grausam verstümmelt wieder aufgefunden.

Gerüchte über Skiaren finden sich schon in uralten Sagen der Drachlinge, und es gilt als sicher, dass sie fast seit der Gründung der Stadt durch ihre Gassen streifen. Kaum jemand kennt den Ursprung der seltsamen Wesen: Als Diener einer längst vergessenen Gottheit wurden sie vor Jahrtausenden aus der mythischen Domäne ausgestoßen. Bis heute treibt sie die Sehnsucht nach ihrer Heimat an, ihr Hunger nach der Kraft, die die Welt der Götter erfüllt, und so werden sie Jahr für Jahr von den zahllosen Pilgern angezogen, deren Gebete, Hoffnungen und deren Glauben sie instinktiv an ihre Heimat erinnern.

Lebensweise

Ein Skia beginnt seine Existenz als groteskes, vage humanoides Wesen mit muskulösen und sehr langen Gliedmaßen. Tagsüber verbergen sie sich tief in den Kanälen unter der Stadt, nachts kriechen sie hervor und machen Jagd auf ihre Beute: Die gottesfürchtigen Pilger Iorias. Haben sie ein Opfer gefunden, beobachten sie es mehrere Näch-

te lang und weben ein magisches Band, durch das sie seine Emotionen und seinen Glauben in sich aufsaugen, was das Opfer zunehmend erschöpft, zweifelnd und lethargisch macht und das nur schwach sichtbare, rötliche *Skiarenmal* entstehen lässt. Erst, wenn sie sich an seinem Geist gesättigt haben, gieren sie auch nach seinem Fleisch.

Bei der Jagd kommt ihnen zu Gute, dass man sie im Dunkeln und mit zusammengefalteten Gliedern für hochgewachsene Menschen oder Alben halten kann – eine Tarnung, die sie mit Körperteilen ihrer Opfer stetig verbessern. Erst aus der Nähe offenbart sich ihre wahre Gestalt, und dann ist es meist zu spät: Der Skia packt sein Opfer mit starken Klauen und stößt eine lange, hohle Zunge in das Skiarenmal, um ein lähmendes Gift abzusondern und dann Blut und Eingeweide zu verschlingen. Nach der Mahlzeit nimmt er manchmal einen Teil des Leichnams mit sich – und beim nächsten Mal ist seine Tarnung wieder ein kleines Stück besser.

Skiaren, die genug Pilger getötet haben, haben eine nahezu perfekte menschliche oder albische Gestalt, sodass sie selbst



bei Tag unerkannt zwischen den Pilgern wandeln und sogar mit ihnen sprechen können, wenn sie einem Opfer die Zunge geraubt haben. Einige Gelehrte vermuten, dass neben der Befriedigung ihres Hungers das eigentliche Ziel der Skiaren sei, die Gestalt verführerischer Personen nachzubilden, um den Liebesakt zu suchen – und dass sich die Kreaturen auf diesem Wege fortpflanzen.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|--|---------|-----|------------------------|----------|-----|---------------------|-------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 9 | 7 | 28 | 28 | 0 | 25 | 29 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Körper | 23 | 1W6+4 | 7 | 6-1W6 | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster | | | Übliche Anzahl: | 1 | | Monstergrad: | 4 / 2 | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 20, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 13, Schattenmagie 17 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Schatten I: Schattenmantel; II: Verhüllung; III: Lichtbann | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (II: Umklammern, Halten; III: Würgegriff), Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Gift (Blut 4 / Benommen 5 Minuten), Lichtempfindlich 1 Taktiker | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: | Der Emotionsraub eines Skia funktioniert ähnlich wie ein <i>kanalisierte Zauber</i> der <i>Beherrschungsmagie</i> (FW 22 gegen <i>Geistigen Widerstand</i> , der „Zaubergrad“ beträgt IV). Das Opfer erhält jeden Tag eine Stufe des Zustands <i>Erschöpft</i> (<i>Skia, Siechtum 3</i>), sehr gläubige Personen oder Priester zusätzlich eine Stufe des Zustands <i>Glaubenskrise</i> (<i>Skia, Siechtum 3</i>). Spätestens nach fünf Tagen ist der Skia gesättigt und geht zum Angriff über. | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | keine | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Skiaren meiden offene Kämpfe und verlegen sich lieber auf Angriffe aus dem Hinterhalt. Wenn sie in die Ecke gedrängt werden, kämpfen sie jedoch bis zum Tod. Gegenüber Gegnern, die sein Skiarenmal tragen, erhält ein Skia für jeden Tag, den der Bann bestand, einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Angriffe. | | | | | | | | | | | | | | |

Spinnen

Mit Ausnahme des äußersten Nordens sind Spinnen in ganz Lorakis verbreitet. Die allermeisten von ihnen sind nicht größer als eine Fingerkuppe, für gewöhnlich ungefährlich, und hinterlassen als größtes Ärgernis ein paar lästige Spinnweben. Einige Arten jedoch besitzen Gifte, die selbst Zwerge töten können, andere spinnen Netze, die einen Vargent halten vermögen, und wieder andere erreichen eine Größe, dass ein Gnom auf ihnen reiten könnte.

Allen Spinnen gemein ist, dass sie über acht Beine und mehr als zwei Augen an einem Rumpf verfügen, dazu ein Hinterleib, der unter anderem die Spinndrüsen enthält. Die Fähigkeit, Spinnseide herzustellen, besitzen alle Spinnen, doch bei weitem nicht jede baut ein klebriges Netz. Vielfach dient die Seide dem Schutz und der Befestigung der Eier, der Aufbewahrung von lebender Nahrung, sie stützt Wohnhöhlenwände oder wird sogar zur Jagd auf die Beute ausgespien.

Des Weiteren sind alle Spinnen giftig, was in den meisten Fällen jedoch nur Klein- und Kleinsttieren gefährlich wird, zumal viele Arten mit ihren Kieferklauen nicht einmal menschliche Haut durchdringen können. Oft ist Spinnengift nur lähmend oder betäubend, denn viele Spinnen ziehen es vor, ihre Beute lebend aufzubewahren, und sie erst zu töten, wenn sie sie verspeisen.

Je nach Größe fressen Spinnen vor allem Insekten, einige auch Vögel, Eidechsen und Kleintiere, nur die größten Arten haben auch Humanoide auf dem Speisezettel. Manche Spinnen jagen ihre Beute, aber viele nutzen ihre Fäden, um in mehr oder min-

Giftspinnen

Die *Hundsspinne* steht exemplarisch für zahlreiche Giftspinnen, die nicht so sehr als Kampfgegner (ein Stiefeltritt oder auch nur ein recht ungezielter Schlag mit einem Kleidungsstück machen ihnen sofort den Garaus) als vielmehr aufgrund ihres Giftes bedrohlich sind. Einige Arten verfügen über deutlich tödlicheres Gift, andere sorgen für langes, quälendes Siechtrum – lassen Sie sich von den Regeln für Gifte und Krankheiten in *Splittermond: Die Regeln* (Seite 175) inspirieren. Da es wenig spannend ist, einen Abenteurer einfach so nebenbei und ohne nennenswerten Kampf sterben zu lassen, werden die sehr tödlichen Arten vermutlich besser in Szenarien verwendet, in denen es um die Beschaffung eines Gegenmittels, die Suche nach alchemistischen Zutaten oder gar ein perfides Attentat geht.

der komplexen Konstruktionen ihrer Beute aufzulauern. Jagende Spinnen sind oft sehr beweglich, laufen schnell, springen weit, und können Bewegungen gut mit ihren Augen ausmachen. Spinnen, die Fallen bauen, verlassen sich eher auf ihren überragenden Tastsinn, um herauszufinden, wo in ihrem Gespinst lohnende Beute in Schwierigkeiten steckt, sodass sie leicht überwältigt werden kann

Hundsspinne

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-----|-------------|----------------|-----|------------|------------|-----|-----------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 2 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 13 | 0 | 8 | 11 |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | | 6 | 1 | | 8 | 7-1W6 | | – | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-----------------------|---------------------|-------|
| Typus: | Spinnentier, Tier | Übliche Anzahl: | 1, selten bis zu 2W10 | Monstergrad: | 0- 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 2, Athletik 2, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 1 | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (II: Meisterhafte Balance; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Gift (Blut 1 / Erschöpft / 1 Tag), Kreatur 1, Schwachstellenangriff, Zerbreichlich | | | | |
| Beute: | Gift (1 Lunar; <i>Alchemie</i> gg. 15) | | | | |
| Kampfweise: | Hundsspinnen greifen größere Gegner nur an, wenn sie in die Ecke gedrängt oder überrascht werden, versuchen sich anschließend aber rasch zurückzuziehen | | | | |

Pyramidenspinne

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-----|-------------|----------------|-----|------------|------------|-----|-----------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 5 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 9 | 4 | 12 | 19 | 0 | 15 | 13 |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | | 7 | 1W6 | | 7 | 7-1W6 | | – | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-------|---------------------|-------|
| Typus: | Spinnentier, Tier | Übliche Anzahl: | 1W6+4 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 10, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 17, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 3, Naturmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Natur III: Chamäleon | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (I: Balance; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Falle (Netz, 5, Ringend), Gift (Blut 3 / Erschöpft, Lahm / 60 Ticks), Kreatur 5, Schwächlich, Schwarm (3 / 3), Schwarmpräsenz (1 / +1 Schaden pro Schwarmstufe) | | | | |
| Beute: | Gift (3 Lunare; <i>Alchemie</i> gg. 20), Kokon (1 Lunar) | | | | |
| Kampfweise: | Pyramidenspinnen verlassen sich auf ihre Anzahl und greifen ihre Opfer bevorzugt in Schwärmen an. Wird mehr als die Hälfte von ihnen ausgeschaltet, zieht sich der Rest zurück. | | | | |

Spieleitertipps zum Einsatz von Spinnen

Die genannten Beispiele zeigen verschiedene Arten von Bedrohungen, die Spinnen für eine Abenteurergruppe darstellen können. Prinzipiell lassen sich die einzelnen Elemente aber auch anders kombinieren. Scheuen Sie nicht davor zurück, das Gift einer Art auszutauschen, Ihre Spieler mit Netzwerfern zu überraschen oder mit Hilfe des entsprechenden Monsteraufsatzes (siehe Seite 167) ein Riesenexemplar einer Gattung zu erstellen. Verstehen Sie die Aufstellung hier einfach als Baukasten, um sich die passende Spinne für Ihr Abenteuer zu basteln.

Oftmals ist die Spinne selbst jedoch eher nebensächlich – schon allein der Anblick von undefinierbaren humanoiden Überresten in einem riesigen Netz sorgt (neben einem unangenehmen Weghindernis) für einen ordentlichen Schrecken.

über Nacht lautlos eingesponnene Ausrüstungsgegenstände sind nicht minder grauslich. Seien Sie sich darüber im Klaren, dass Sie beim Einsatz von Spinnen oft nicht einmal so sehr mit einer Bedrohung für die Abenteurer als vielmehr mit den Ängsten Ihrer Spieler arbeiten. Die Spinne, die irgendwo ungesehen lauert, alle Vibrationen in ihrem Netz verfolgt und darauf wartet, dass irgendein Spielercharakter stolpert und sich verfängt, ist allemal unheimlicher als das Untier, das einfach jemanden anspringt und mit der blanken Klinge bekämpft werden kann.

Nutzen Sie auch aus, dass viele Spinnen ihre Beute lebend fangen, was Anlass für Befreiungsaktionen bietet, und bedenken Sie, dass Spinnen gut klettern und sich häufig lautlos abseilen können – nutzen Sie bei einer direkten Konfrontation alle drei Dimensionen des Raums.

Hundsspinne

Die etwa münzgroße Hundsspinne gehört zu den wenigen Giftier, die die Halbinsel Mertalia bewohnen. Das unscheinbare braune Tier baut seine Netze gerne in dunkle Winkel wie Holzstapel, Häuserecken oder Scheunen, aber auch in Latrinen, wo es viele Fliegen gibt. Sie frisst Insekten und kleinere Spinnen, doch immer wieder kommt es auch zu Konfrontationen mit Menschen, da die Spinne sehr aggressiv auf die Zerstörung ihres Netzes reagiert und sich dabei auch mit wesentlich größeren Gegnern anlegt.

Der eigentliche Biss der Hundsspinne ist nicht schmerzhafter als ein Bienenstich, doch er führt binnen kürzester Zeit zu heftigen Kopfschmerzen, starkem Schwindel und Erbrechen. Während erwachsene Menschen dies meist einigermaßen unbeschadet überstehen, sieht das bei Gnomen, Kindern und auch Hunden (daher der Name) anders aus. In Eisenbrann, mit seinen zahlreichen Zwingern, gelten Spinnen daher als Unglücksbringer und werden unbarmherzig (aber weitgehend erfolglos) gejagt.

Alle paar Jahre gibt es ein sogenanntes „Spinnenjahr“, in dem die Hundsspinnen in deutlich größerer Zahl auftreten.

Sumpfspinne

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 4 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | 8 | 6 | 2 | 19 | 0 | 16 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6+3 | 7 | 8-1W6 | – |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|--------|
| Typus: | Monster, Spinnentier, Tier | Übliche Anzahl: | 1-2 | Monstergrad: | 1 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 9, Athletik 11, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 7 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Falle (Netz, 3, Ringend), Gift (Blut 2 / Blutend, max. Stufe 2 / 15 Ticks), Kreatur 4 | | | | |
| Beute: | Gift (5 Lunare; Alchemie gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Sumpfspinnen versuchen, ihr Opfer zu überraschen und mit dem ersten Angriff zu vergiften. Danach ziehen sie sich zunächst zurück, um abzuwarten, bis das Gift genug Wirkung gezeigt hat, bevor sie in den Kampf gehen. | | | | |

Tunnelspinne

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 7 | 4 | 2 | 17 | 0 | 14 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | – |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|--------|
| Typus: | Spinnentier, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 8, Athletik 6, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14 | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (I: Balance; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Falle (Netz, 5, Ringend), Gift (Blut 3 / Lahm / 1 Stunde), Kreatur 3, Schwächerlich | | | | |
| Beute: | Gift (5 Lunare; Alchemie gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Tunnelspinnen schlagen üblicherweise erst zu, wenn sich ein Opfer in ihrem Netz verfangen hat. Dann eilen sie erstaunlich behände herbei und setzen ihr Opfer mittels ihres lähmenden Giftes außer Gefecht, bevor sie es, sorgfältig in Seide gehüllt, ihren Vorräten in der Mitte des Nestes zufügen. | | | | |

Pyramidenspinne

„Der blasse Tod“ nennen die Nagas der Schlangenlande diese lautlosen Geschöpfe, die überall in den Nagasümpfen Schrecken verbreiten, um die Pyramide von Skurazil aber so zahlreich sind, dass sie jeden nächtlichen Ausflug zur Gefahr machen. Denn nur bei Nacht verlassen die eigentlich farblosen, fast durchscheinend wirkenden Tiere ihre Schlupfwinkel und gehen in Gruppen von bis zu zehn Mitgliedern auf die Jagd. Dabei gehen die hundegroßen Biester erstaunlich planvoll und koordiniert vor, mit Spähern, die die Beute ablenken und beschäftigen, anderen Jägern, die sie aus dem Hinterhalt angehen, und weiteren, die mit kräftigen, klebrigen Spinnfäden verhindern, dass das Opfer flieht. Sobald die Beute einmal gebissen wurde, wird eine Flucht ohnehin immer unwahrscheinlicher, da das Gift der Raubspinne auf Warmblüter lähmend wirkt – erschreckenderweise ohne sie bewusstlos zu machen. Einmal überwältigt, wird das Opfer in einen stabilen Kokon eingesponnen und zum Unterschlupf gezerrt, wo es bis zum Verzehr aufbewahrt oder für die Eiablage verwendet wird. Die Nester dieser Raubspinne sind feste, kuppelförmige Konstrukte aus Spinnseide, Erdreich und Pflanzenteilen, in deren Schutz und Dunkelheit die Arachniden tagsüber ausharren.

Sumpfspinne

Von stumpfbrauner bis mattschwarzer Farbe ist die Sumpfspinne eine etwas kleinere Verwandte der Riesenspinne. Sie errichtet ihre Nester in moorigen Bruchholz- oder Auwäldern in ganz Lorakis und geht von dort aus alleine oder in Paaren auf die Jagd. Ihre Netze verwendet sie nur, um ihre Nester zu bauen oder Beute zu verwahren. Der Biss der Sumpfspinne ist äußerst schmerhaft, das Gift aber nur für Kleintiere tödlich.



Waldspinne

Tunnelspinne

Mattgrau bis anthrazitschwarz ist die Tunnelspinne beinahe unsichtbar in ihrem angestammten Revier der lichtlosen Höhlen, Stollen und Tunnel. Nahezu überall in Lorakis kann man an entsprechenden Stellen auf die Tiere treffen, weswegen manch einer ihre Herkunft im sagenumwobenen Tiefdunkel vermutet. Üblicherweise erreichen sie etwa Hundegröße, einzelne Exemplare scheinen jedoch auch deutlich größer zu werden.

Die Tunnelspinne kann im Laufe der Jahre ganze Minenkomplexe zuweben und lauert geduldig inmitten ihrer Netze auf Beute, die sich darin im Dunkel verfängt.

Waldspinne

Diese etwa handgroße Spinne ist in allen Wäldern Selenias verbreitet und auch sonst gelegentlich in bewaldeten Gebieten mit gemäßigtem Klima zu finden. Zu sehen bekommt man das braun und blau gezeichnete Tier allerdings meist nur, wenn man bereits in handfesten Schwierigkeiten steckt, denn die Waldspinne ist eine Meisterin der Netzbaukunst. Geschickt nutzt sie bestehende Vertiefungen – seien es Löcher von entwurzelten Bäumen, eingestürzte Tierbauten oder Felsspalten – um regelrechte Fallgruben anzulegen. Diese sind mit einem klebrigen, zähen Gespinst ausgekleidet, das ohne Weiteres auch größere Beutetiere (oder Abenteurer) zu halten vermag, und darüber mit einem dünnen Netz abgedeckt, welches kunstvoll mit Sand und Pflanzenteilen bestückt ist und dem unaufmerksamen Wanderer die Illusion von festem Boden vermittelt. Statt nur darauf zu hoffen, die Fallgrube rechtzeitig zu entdecken, bevor man hineinfällt, können sehr erfahrene Wildeskundige mitunter auch die hauchfeinen Seidenfäden in der Umgebung bemerken, welche die Spinne als „Alarmsystem“ benutzt, um mögliche Beute zu bemerken, die sich dem Netz nähert.

Waldspinne

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 3 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 2 | 0 | 14 | 0 | 10 | 12 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 2 | 8 | 7-1W6 | – |

- Typus:** Spinnentier, Tier
Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 2
Meisterschaften: Athletik (I: Balance; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Merkmale: Dämmersicht, Falle (Netz, 6, Ringend), Gift (Blut 2 / Schlafend / 10 Ticks), Kreatur 3, Schwachstellenangriff, Zerbrechlich
Beute: Gift (3 Lunare; Alchemie gg. 25)
Kampfweise: Hat sich ein Opfer in ihrem Netz verfangen, eilt die Waldspinne herbei und ersticht mit ihrem Gift, das zu schneller Bewusstlosigkeit führt, die letzte Gegenwehr.

Spinnenfrau

Die Spinnenfrau, auch *Zhu-Niang* genannt, lebt in den tiefen Wäldern Takasadus, insbesondere in Kintai oder in Zhoujiang. Der Seidenwald in Inani beherbergt eine größere Gruppe von Spinnenfrauen. Oft zieht es sie an Orte, die als Verflucht gelten. Die *Zhu-Niang* sind Gestaltwandler. In ihrer natürlichen Form ähneln sie einer Spinne von der Größe eines kleinen Ponys und ihr Körper wird von einem graubraunen Chitinpanzer umhüllt. Am Oberkörper befindet sich ein menschenartiger Kopf, das vordere Beinpaar ist kürzer und endet in klauenartigen Händen. Eine Spinnenfrau ist zudem in der Lage, die Gestalt einer attraktiven Menschen- oder Albenfrau anzunehmen. Diese Erscheinung ist für jede *Zhu-Niang* einzigartig, meist besitzen sie blaue Augen und auffällige Haarfärbungen wie weiß oder rot.

Lebensweise

Die *Zhu-Niang* sind geheimnisvolle Wesen, die schon seit Jahrhunderten in Takasadu beheimatet sind. Meistens leben sie einzeln, manchmal wohnt aber auch eine Spinnenfrau zusammen mit ihren Töchtern und Enkeltöchtern zusammen. Selten leben mehr als sechs Spinnenfrauen an einem Ort. Sie bevorzugen abgelegene Häuser oder Tempel tief in den Wäldern. Häufig findet man sie an Orten, die eine starke magische Ausstrahlung haben und die im Volksmund als verflucht gelten. Ihre menschliche oder albische Gestalt nutzen sie indes, um sich in der Zivilis-

sation zu bewegen und um zu jagen. Spinnenfrauen lieben Geheimnisse – die Gier nach verborgenem Wissen treibt sie an, sich in Dörfer und Städte zu begeben und dort genau solche Informationen zu erwerben.

Die *Zhu-Niang* ernährt sich von Fleisch und Aas. Die Beute wird eingesponnen und mit injiziertem Magensaft verflüssigt, um später ausgesaugt zu werden. Meist sind ihre Opfer Tiere, wobei sie auch nicht vor intelligenten Völkern zurückschreckt. Für manch eine *Zhu-Niang* stellen diese sogar die bevorzugte Beute dar, da die Jagd herausfordernder ist und sie den Opfern vielleicht noch geheime Informationen entlocken kann.

Zhu-Niang sind ausschließlich weiblich und paaren sich mit männlichen Menschen und Alben. Dieses Vergnügen ist für den Vater meist von kurzer Dauer: Nach dem Akt betäubt die Spinnenfrau ihn mit ihrem Gift und spinnt ihn ein. Die Eier legt sie dann unter seine Haut ab, damit er der Brut als Nahrung dient, bis die kleinen *Zhu-Niang*-Larven dann nach drei Wochen schlüpfen. Aus den weiblichen Nachkommen entwickeln sich schließlich neue Spinnenfrauen, während männliche Nachkommen zu Spinnendämonen heranwachsen. Etwa eines von fünf Kindern einer Spinnenfrau ist weiblich.



Spinnenfrau

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|------|---------|-----|-----|-------|-----|----------|-----|----|----|-----|----|----|---------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 7 | 6 | 4 | 3 | 6 | 3 | 4 | 5 | 5 | 11 | 8 | 37 | 27 | 1 | 22 | 25 | | | | | | | | | | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Körper | | 15 | 1W6+4 | | 6 | 6-1W6 | | – | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kurzschwert | | 15 | 1W6+2 | | 7 | 6-1W6 | | – | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Typus: | Humanoider, Monster, Spinnentier | | | | | | | | | | | | | | Monstergrad: 3 / 2 | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 20, Arkane Kunde 18, Athletik 20, Diplomatie 22, Entschlossenheit 17, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 12, Beherrschungsmagie 20, Erkenntnismagie 18, Schattenmagie 21, Todesmagie 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Beherrschung 0: Einstellung verbessern; I: Furcht, Verstummen; II: Schlaf, Suggestion; III: Erinnerungslücke; Erkenntnis I: Alarm; II: Einstellung erspüren; Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenpfeil; III: Schatten beleben; Tod I: Geister rufen; II: Fluch der Schmerzen; III: Lebensraub | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten, Umklammern), Arkane Kunde (I: Arkane Verteidigung; II: Wahrsagen), Athletik (I: Kletteraffe), Diplomatie (I: Diplomat; II: Scharfe Zunge), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II), Beherrschungsmagie (II: Materielle Verbindung I), Schattenmagie (II: Kind der Schatten) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Falle (Netz, 5, Ringend), Gift (Blut 3 / Benommen / 60 Ticks; nur Körper), Taktiker, Gestaltwandler (Alb/Mensch) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Kurzschwert (8 Lunare), Gift (8 Lunare; Alchemie gg. 25), Folianten und Schriftrollen mit teils hochbrisantem geheimen Inhalt | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Die <i>Zhu-Niang</i> versucht stets, einem aktiven Kampf aus dem Weg zu gehen und agiert stattdessen lieber mit List und Tücke aus dem Hinterhalt und legt ihr Opfer mit ihrem giftigen Biss lahm. Dabei verlässt sie sich in erster Linie auf ihre herausragenden magischen Fähigkeiten, kann im Zweifel aber auch mit ihrem Kurzschwert gut umgehen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

magiebegabt. Sie bevorzugt Beherrschungs-, Erkenntnis-, Schatten- und Todesmagie. Viele Spinnenfrauen sammeln zudem Schriftrollen und Strukturgeber.

Unfreiwillige Väter

Wer unfreiwillig zum ‚Vater‘ der Spinnenbrut wird, kann die Eier durch einen Heiler mit einer Probe auf *Heilkunde* gegen 20 entfernen lassen. Nachdem die Eier geschlüpft sind, verliert der Wirt in den folgenden Tagen, solange die Jungtiere nicht entfernt werden, jeden Tag eine Gesundheitsstufe, die nicht geheilt werden kann, während sein Körper langsam von innen heraus verzehrt wird. Um die Jungtiere zu entfernen, muss einem Heiler sogar eine Probe auf *Heilkunde* gegen 25 gelingen.

Spinnendämonen

Zhu-Yao, oder auch Spinnendämonen, sind die männlichen Nachkommen einer *Zhu-Niang*. Sie erreichen die Größe eines Zwerges und ähneln einer grotesken Mischung aus Mensch und Spinne. Ein Spinnendämon geht aufrecht und hat vier Arme, seine klauenbewehrten Hände und Füße ermöglichen ihm dabei sehr schnell zu klettern. Der Biss des *Zhu-Yao* ist giftig, jedoch mangelt es ihm am Verstand und den magischen Fähigkeiten seiner Mutter. Meist leben die Spinnendämonen als räuberische Bestien in den Wäldern, in denen sie geboren wurden, oder stehen unter der Kontrolle ihrer Mütter.

Die Legende der ersten *Zhu-Niang*

Mu Zhen wuchs als Sohn eines wohlhabenden Bauern auf. Er sollte den Hof seines Vaters erben, doch *Mu Zhen* trachtete nicht danach, ein Bauernleben zu führen, denn seine Liebe galt der Heilkunst. *Mu Zhen*s Vater wollte von all dem nichts hören und verlobte ihn mit *Jia Ying*, der Tochter seines Nachbarn. *Jia Ying*, weithin für ihre Schönheit gerühmt, war stolz und liebte die Aufmerksamkeit, die ihr die Männer des Dorfes entgegen brachten. Eines Tages, als *Mu Zhen* im Wald unterwegs war um Kräuter zu sammeln, traf er auf einen alten Mann, der von einem Wolf bedroht wurde. Mit seinem Stock vertrieb er den Wolf. Zum Dank gab ihm der Alte einige Schriften über die Heilkunst und einen Krug mit geweihtem Öl. Diesen sollte er dem Abt des *Klosters von Tabot* überreichen, der dann *Mu Zhen* als seinen Schüler annehmen würde.

Mu Zhen war überglücklich und machte sich gleich auf die Reise. Jeden Abend studierte er die Schriften des Alten und sein Wissen wuchs und wuchs. Nachdem er dem Abt das geweihte Öl übergeben hatte, nahm dieser ihn als seinen Schüler an. *Mu Zhen* erwies sich als sehr gelehrig und bald schon hatte er sein altes Leben vergessen.

Jia Ying allerdings war zutiefst gekränkt. Wie konnte es ein Mann wagen, ein Leben als Mönch ihr vorzuziehen? Ihr Stolz gebot ihr, *Mu Zhen* zurückzugewinnen – und so machte sie sich auf die Reise.

Mu Zhen und *Jia Ying* trafen sich, als er in den Wäldern Kräuter sammelte. Auf *Mu Zhen*s Frage, warum *Jia Ying* nach *Tabot* gegeistet sei, antwortete sie: „Mein Liebster, ich weiß, dass dein Herz der Heilkunst gehört, aber ich konnte dich nicht einfach so aus meinem Leben lassen.“ In den folgenden Wochen sahen sich die beiden häufig, und obwohl die Mönche des Klosters unter Enthaltsamkeit lebten, wurden die beiden ein Liebespaar.

Als der Abt des Klosters schwer erkrankte, bestimmte er *Mu Zhen* zu seinem Nachfolger. *Mu Zhen*, den schon seit geraumer Zeit sein schlechtes Gewissen plagte, suchte *Jia Ying* auf und brach die Beziehung zu ihr schweren Herzens ab. Noch in dieser Nacht verstarb der Abt und *Mu Zhen* trat dessen Nachfolge an.

*Jia Ying*s Wut kannte keine Grenzen. Nun hatte *Mu Zhen* sie schon zum zweiten Mal verlassen! Sie sann auf Rache: *Mu Zhen* und alles, was ihm lieb und teuer war, würden für seinen Verrat bezahlen. In ihrem Zorn öffnete sie ihre Seele dunklen Mächten und ihr Hass wurde mit schwarzer Magie belohnt. So wurde sie in eine *Zhu-Niang* verwandelt. Der dunklen Magie der Spinnenfrau fiel ein Mönch nach dem anderen zum Opfer, bis nur noch *Mu Zhen* übrigblieb, der daraufhin dem Wahnsinn verfiel.



Spinnendämon

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 8 | 6 | 6 | 19 | 1 | 18 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 12 | 1W6+3 | 6 | 6-1W6 | – |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Monster, Spinnentier | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 1 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | Athletik (III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Falle (Netz, 4, Ringend), Gift (Blut 2 / Benommen / 60 Ticks), Taktiker | | | | |
| Beute: | Gift (5 Lunare; Alchemie gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Die <i>Zhu-Yao</i> greifen wenn möglich nur aus dem Hinterhalt an. Dabei ergreifen sie ihr Opfer mit ihren starken, scharfen Klauen und versuchen es schnellstmöglich mit ihrem Biss zu vergiften und so außer Gefecht zu setzen. Mit ihren klebrigen Spinnfäden vermögen sie Beute einzuspinnen und bewegungsunfähig zu machen. | | | | |

Staubmorle

Wenn Staubstürme von der Surmakar über die südlichen Shahirate Farukans fegen, so lauschen die Hirten ängstlich, ob sie nicht den schaurig-schönen Gesang der Staubmorlen hören, denn die „Hyänen der Lüfte“ segeln auf diesen Stürmen und bringen den Tod über so manche Viehherde – und die Hirten, die ihre Tiere beschützen wollen.

Die Körper der Staubmorlen, die von Schwanz bis Schnabel etwa drei Meter lang sind, gleichen jenen von Leguanen. Am Handgelenk besitzen sie einen Dorn, den sie als Werkzeug und Waffe benutzen. Weitaus gefährlicher ist ihr überproportional großer Schnabel, der an den eines Geiers erinnert und mit dem sie ihre Beute reißen und wegtragen.

Es fällt Staubmorlen nicht leicht, ihre massigen Körper in die Lüfte zu erheben. Entweder müssen sie mit ihren Hinterbeinen Anlauf nehmen oder sich auf starke Winde und Stürme verlassen, die sie mitsamt dem feinen Sand der Wüste emporheben – eine Eigenschaft, der sie ihren Namen verdanken.

Lebensweise

Die Brutgebiete der Staubmorlen liegen in den Randsteppen der Surmakar und der Flammensenke, allerdings tragen ihre Beutezüge sie bei guten Windverhältnissen bis weit in die Wüste, nach Farukan und in die Schlangenlande hinein. In der Steppe leben sie in kleinen Gruppen mit einem Weibchen und vier bis sechs Männchen. Mit ihren kräftigen Hinterbeinen graben sie Höhlensysteme, in denen sie ihre Eier ablegen und die Brut aufziehen. Die männlichen Morlen sind für die Brutpflege zuständig, während das Weibchen auf die Jagd geht. Legenden berichten, die Bauten verschiedener Staubmorlensippen seien miteinander verbunden und es gäbe tief unter der Erde eine weise Staubmorlen-Shahira, die noch nie das Licht der Sonne erblickt habe.

Die wichtigsten Beutetiere der Staubmorlen sind Gnus, Antilopen, Rinder



und Schafe, die sie allein oder in spontan zusammengefundenen Verbänden jagen. Da ihnen die Klauen von Greifvögeln fehlen, müssen sie auf andere Mittel zurückgreifen: Sie nutzen die hypnotische Wirkung ihres Gesangs, um ihre Beute langsam und träge zu machen. Zeigt der Gesang Wirkung, landen die Staubmorlen neben und auf ihren Opfern, um sie mit ihren Schnäbeln zu erlegen und zu ihren Höhlen zu schleppen.

So gefährlich die Staubmorlen für Karawanen und das Vieh der Hirten sind, so groß ist ihre kulturelle Bedeutung. Ihr Gesang ist Vorbild für die Hirtenchöre der Gulongis, die mit solcherart Melodien ihr Vieh beruhigen. In Farukan brüsten sich reiche Händler und Fürsten mit singenden Staubmorlen in goldenen Käfigen – ein wahrhaft teurer Besitz, da Staubmorlen in Gefangenschaft meist schweigen. Ihren Gesang dennoch erklingen zu lassen, ist eine wohlgehütete Kunst, die nur von wenigen Keshabid beherrscht wird. Der Schnabel der Staubmorlen soll magische Kräfte besitzen, können sie doch trotz ihrer Schwerfälligkeit große Beutetiere damit transportieren. Aitusharische Morlenläufer haben sich darauf spezialisiert, Staubmorlen zu jagen und ihre Schnäbel teuer an Alchemisten zu verkaufen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|--|---------|-----|-------|-----------------|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 4 / 12 | 9 | 18 | 26 | 1 | 22 | 17 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Körper | 16 | 1W6+4 | 6 | 8-1W6 | Durchdringung 2 | | | | | | | | | | |
| Typus: | Monster, Reptil | | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 12, Entschlossenheit 9, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 10, Beherrschungsmagie 13 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Beherrschung II: Magische Fessel, Schlaf; III: Lähmung | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 25]) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Fliegend, Hitzeresistenz 2, Schmerzresistenz | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Schnabel (5 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25), Dornenhaut (2 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Staubmorlen eröffnen den Kampf aus der Ferne, indem sie versuchen, den Feind durch ihren magischen Gesang zu lähmen. Gelingt ihnen das, landen sie bei ihm und attackieren ihn mit ihren Schnäbeln. Wenn der Gegner sich nicht von ihrem Gesang beeinflussen lässt, reagieren sie ungleich aggressiver und kennen keine Vorsicht mehr. | | | | | | | | | | | | | | |

Stein- und Knochenseuche

Im Gestein der Hänge und Höhlen lorakischer Gebirge hat sich eine parasitäre Quasi-Lebensform eingenistet, deren Wirken allein auf die Zerstörung des Lebens ausgerichtet ist. Man trifft auf die sogenannte Steinseuche zum Glück nur selten, solange man sich mehr als nur wenige Tagesreisen von den Verheerten Landen entfernt befindet. Allerdings sollte man sich nie allzu sicher wähnen, da die eigentlichen Opfer dieses Parasiten aus Fleisch und Blut sind und die Seuche dann in dessen Sinne in zivilisierte Gegenden tragen.

Auf den ersten Blick bleibt die Steinseuche oft unbemerkt, falls man den leichten Farbveränderungen des befallenen Gesteins keine Bedeutung beimisst. Doch ist das Material nur noch leicht faulig riechender, zäher Schleim, der nach Bestrahlung durch Licht noch für Minuten nachleuchtet.

Lebensweise

Um sich zu verbreiten, dringt der Parasit über Körperöffnungen oder Wunden in den Körper und schließlich in Knochen und Gehirn eines Wirtskörpers ein. Er „wittert“ in Reichweite kommende Lebewesen über deren Knochen und schießt dann reflexartig einen Strahl Schleim in Richtung des Opfers. Eine etwa tellergroße Fläche versuchten Steins kann einmal einen kleinen Strahl etwa zehn Zentimeter weit verschießen, bevor sie sich erst weiter in den Stein fressen muss. Ab Wagenradgröße ist genügend



Material für zehn Strahlen mit etwa einem Meter Reichweite vorhanden. Und wer in eine komplett befallene Höhle gerät, wird unweigerlich von Kopf bis Fuß mit einer schleimigen Schicht besprührt. Die Steinseuche kann nicht richtig zielen, sodass ein Opfer nach Beschuss oft zwar besudelt, aber unbehelligt dasteht. Auch dann ist aber Eile geboten, um den Schleim zu entfernen, bevor er irgendwo eindringen kann.

Der Befallene durchläuft binnen 36 Stunden drei Stadien:

1 Nach etwa 12 Stunden treten deutliche Weisensveränderungen wie tiefe Traurigkeit oder erhöhte Aggressivität zutage, die begleitet werden von Unwohlsein und allmählich zunehmenden Schmerzen im ganzen Körper.

2 Nach 24 Stunden kommt es unter enormen Schmerzen zu schubweisem Knochenwachstum und schweren Deformationen am Skelett, wobei sich splittrige Knochen wie Lanzen aus dem Körper schieben.

3 Nach 36 Stunden ist das Bewusstsein des Wirts vollständig überlagert vom Instinkt, nach weiteren Wirten zu suchen, um diese zu verletzen.

Ein Wirt im ersten Entwicklungsstadium kann mit dem Zauber *Wiederherstellung* geheilt werden, im zweiten Stadium muss der Zauber *verstärkt* gesprochen werden. Vögel und Fische, Insekten und Spinnentiere taugen für den Parasit aufgrund des Fehlens eines schweren Knochenskeletts in der Regel nicht als Wirt, Untote scheiden als Nicht-Lebewesen ganz aus.

Stein- und Knochenseuche

Infektion:

Um einen Wirt zu infizieren, schießt die Steinseuche einen kleinen Strahl auf ein Opfer (Angriffswert 18 gegen VTD, 15 Ticks, sofortige Aktion). Bei Gelingen ist das Opfer infiziert.

Stadium 1:

Etwa 12 Stunden nach einer Infektion würfelt der Parasit einen Angriff (Wert 20) gegen den KW des Opfers. Bei Misslingen stirbt der Parasit ab. Bei Gelingen erhält das Opfer den Zustand *Erschöpft 2* (Steinseuche) und *Benommen 1* (Steinseuche), gelegentlich tritt aber auch der Zustand *Rasend* (Steinseuche) auf.

Stadium 2:

Nach 24 Stunden erhält das Opfer den Zustand *Verwundet 3* (Steinseuche) und beginnt, sich zu verwandeln. Alle 2 Stunden würfelt der Parasit einen Angriff (Wert 20) gegen den KW des Opfers. Bei Gelingen werden 5 Lebenspunkte *kanalisiert*.

Stadium 3:

Lebt das Opfer nach 36 Stunden noch, ist die Verwandlung abgeschlossen.

Es erhält den Zustand *Rasend* (Steinseuche) und folgende Wertemodifikationen:

Attribute:

KON +3, STÄ +3

Fertigkeiten:

Handgemenge +3, keinerlei Fertigkeiten, die vernunftbegabtes Handeln erfordern

Sonstiges:

LP +3, SR +2, körperliche Angriffe erhalten Schaden +3 und Merkmal *Wuchtig*

Typus:

Felswesen, Monster, Wesen der Finsternis

Meisterschaften:

Handgemenge (I: Umreißen)

Merkmale:

Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 5, Furchterregend (20), Krankheitsträger (16 / Übertragung der Infektion in Stadium 1), Schmerzimmunität, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Kampfweise:

Ein Wirt im dritten Stadium greift blindwütig jedes für den Parasiten in Frage kommende Lebewesen an, dessen er ansichtig wird, und versucht, es über seine Knochenauswüchse zu verletzen. Hat er damit Erfolg, sucht er sich sofort ein neues Ziel.



Stein- und Metallfresser

Steinfresser sind eher eine Plage als eine Bedrohung. Sie sind nicht viel größer als eine Katze, haben eine grob humanoide Gestalt und Feenflügel. Ihre Zähne scheinen im Verhältnis zu ihrem Körper viel zu groß. Doch benutzen sie diese nur, um ihre Nahrung zu zerkleinern. Auf dem Speiseplan dieser Wesen stehen ausschließlich Steine. Als besondere Delikatessen gelten bei Steinfressern Edelsteine. Diese Wesen kommen meistens an Orten vor, die eine Verbindung zur Feenwelt haben, sie wandern aber auch gerne, immer hungrig, von dort aus weiter über das Land. So kann man die Steinfresser in vielen Teilen von Lorakis antreffen, solange es dort genügend Steine gibt. Die Nähe von Menschen meiden sie, da sie selten gerne gesehen sind und vertrieben werden.

Besonders rücksichtslose Prospektoren jagen die Feenwesen und sperren sie in einen kleinen Käfig ein, um sich ihr Gespür für besonders wertvolle Mineralien zunutze zu machen.

Lebensweise

Steinfresser leben in kleinen Gruppen von drei bis zehn Wesen zusammen. Sie sind raffiniert und gehen häufig in den Abendstunden zu Werk. Wenn sie einmal beginnen zu fressen, verlieren sie ihre Vorsicht und lassen sich nur sehr widerwillig von der Nahrung trennen. Berichte erzählen von Steinfressern, die in Edelsteinschleifereien eindrangen und binnen weniger Stunden Ware im Wert von Hunderten von Lunaren verspeisten. Großen Wesen gehen sie gerne aus dem Weg oder flattern zumindest mit ihren Flügeln aus deren Reichweite. Spüren sie jedoch in deren Besitz Edelsteine, sind sie kaum davon abzubringen, sich an ihre Opfer zu klammern und den Stein zu erbeuten. Einmal gesättigt bleiben sie immer noch scheu, sind aber durchaus umgänglich. In manchen Siedlungen werden sie sogar als Glücksbringer geduldet. Wobei die Bewohner darauf achten, sie immer gut zu füttern.

Metallfresser

Die Metallfresser sind mit den Steinfressern verwandt. Auch ihnen scheinen die edlen Metalle mehr zu munden als simples Eisen. In Siedlungen sind sie verhasst, da neben der Gefahr für die Münzen im Geldbeutel ihnen auch immer wieder wichtige Werkzeuge zum Opfer fallen. Insbesondere die Zwerge aus Westergrom verstehen keinen Spaß mit diesen Kreaturen.

Seltsamerweise können sich Metallfresser und Steinfresser nicht ausstehen, sodass manchmal schon die Anwesenheit der einen Wesen die anderen fernhält.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 / 8 | 4 | 8 | 19 | 1 | 18 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|--------------------|
| Körper | 10 | 1W6-1 | 6 | 7-1W6 | Stumpf, Umklammern |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-----|---------------------|--------|
| Typus: | Feenwesen, Felswesen, Magisches Wesen I | Übliche Anzahl: | 2W6 | Monstergrad: | 0 / 0- |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 8, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6, Felsmagie 12 | | | | |
| Zauber: | Fels 0: Härte; I: Last, Steinwand | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern), Felsmagie (I: Erdverbundenheit) | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Feenblut, Feigling, Fliegend, Resistenz gegen Felsschaden 2, Schwächlich | | | | |
| Besonderheiten: | Steinfresser können jegliche Art von Stein zersetzen und fressen. Ist der Stein stationär, ist dies eine kontinuierliche Handlung von unbestimmter Dauer, die keine Probe benötigt. Pro 10 volle Ticks kann ein Steinfresser 100 Gramm Steine jeglicher Art fressen. Maximal kann er auf diese Weise 1 Kilogramm Steine am Tag vertilgen. Sind die Steine im Besitz eines Wesens, so ist zunächst ein erfolgreiches Umklammern gegen das Ziel nötig (die Steinfresser spüren die Anwesenheit der Steine bis auf 1 Meter Entfernung mit einer erfolgreichen Wahrnehmung-Probe gegen 20, 15 im Falle von Edelsteinen). | | | | |
| Beute: | Flügel (5 Lunare; Alchemie gg. 20), Zähne (3 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Wann immer möglich, gehen Steinfresser einem Kampf aus dem Weg, indem sie sich aus der Reichweite ihrer Gegner bewegen. Werden sie zum Kampf gezwungen, wehren sie sich eher zielloos kreischend und umherflatternd. | | | | |
| Metallfresser: | Metallfresser sind ebenfalls Felswesen und verwenden die gleichen Werte wie der Steinfresser. Statt Steinen fressen sie Metall. Große Waffen und Rüstungen sind für die Feenwesen nicht so leicht zu vertilgen: Um einen Gegenstand mit Last 1 zu fressen, benötigt ein Metallfresser 100 Ticks und seinen ganzen Appetit. Schwerere Gegenstände sind nach der gleichen Zeit nur Angeschlagen. Mehrere der Feenwesen sind jedoch durchaus in der Lage, ein Schwert zu verspeisen. | | | | |

Steppengrab

So mancher Traum eines jungen Jogodai-Kriegers von Ruhm und Ehre fand durch den unbedachten Schritt seines Pferdes ein jähes Ende, denn unter dem zähen Gras der Jogaisteppe lauert eine tödliche Gefahr: Was aussieht wie solider, grasbewachsener Grund, ist oft nur eine dünne Erdschicht, gestützt von den Mandibeln eines erbarmungslosen Jägers. Unter der Erde wartet er darauf, dass ein Wisent, ein Zottelrind oder ein berittener Jogodai in seine Falle tappt, herabstürzt und verspeist werden kann. Steppengrab lautet der passende Name, den die Jogodai dieser Kreatur gegeben haben.

Steppengräber sind riesige Insekten, von Kopf bis zum Hinterleib messen sie gut acht bis zehn Meter. Ihre Fühler stoßen sie zur Jagd durch die Erdoberfläche, wo sie, gut getarnt als Gräser, nach Beute wittern. Mit ihren kräftigen vorderen Fangbeinen, die mit spitzen Haken versehen sind, ziehen sie dann blitzschnell ihr Opfer ins Erdreich und schieben es in ihr trichterförmiges Maul.

Lebensweise

Steppengräber verbringen beinahe ihr ganzes Leben unterirdisch in weitläufigen Kolonien von mehreren Dutzend Tieren. Die kilometerlangen Gänge führen in eine zentrale Kammer, in der eine gewaltige Steppengrakönigin haust und Nachkommen hervorbringt. Einmal alle drei Jahre kommt es zu einer oberirdischen Wanderung hundsgroßer, rotgepanzter Insekten, die Steppengräbern ähneln, aber nicht deren ausladende Mandibeln besitzen. Es handelt sich um ungefährliche Drohnen, die ihr kurzes Leben damit verbringen, die Königin einer anderen Kolonie zu suchen und zu begatten.

Die Jogodai verwerten ein Steppengrab beinahe vollständig, wenn sie es erlegen können: Das nahrhafte Fleisch eignet sich getrocknet als haltbare Wegzehrung, und die Mandibeln stellen eine beliebte Trophäe dar, mit der Krieger ihre Zelteingän-



ge schmücken. Der Chitinpanzer ist ein begehrter Rohstoff in der holzlosen Steppe: Möbel, Geschirr und sogar Behausungen werden daraus hergestellt. Manche Jogodaisippen kennen geheime Verfahren, den Chitinpanzer der Jungtiere so zu

behandeln, dass sich daraus leichte und stabile Kriegerrüstungen herstellen lassen. „Grabhütten“ nennt man die leeren Chitinskelette an der Oberfläche gestorbener Steppengräber, nachdem das Innere verwest ist. Schon so manchem Reisenden hat dieses Chitinskelett als Schutzhütte vor den Gewittern der Steppe gedient.

Steppengräber besitzen eine hohe religiöse Bedeutung für die Jogodai. Sie glauben, die Steppengräber seien aus der Galle der Urgottheit Tomi Gara entstanden, die auf die Erde tropfte, als sie sich selbst zerriss. Am Tag der Teilung opfern manche Jogodaisippen Sklaven in Steppengrabsällen, die fähige Reiter zuvor ausgespäht haben. Legenden aus grauer Vorzeit berichten außerdem, dass jogodische Fürsten es vermocht hätten, Steppengräber zu fangen und zu reiten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 2 | 6 | 5 | 0 | 8 | 0 | 5 | 9 | 4 | 14 | 10 | 26 | 6 | 40 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------|------|---------|-----|-------|--|
| Mandibel | 16 | 2W6+10 | 12 | 4-1W6 | Umklemmen, Wuchtig |
| Fangbein | 20 | 1W6+4 | 8 | 4-1W6 | Durchdringung 3, Lange Waffe, Umklammern |

Typus: Insekt, Monster **Übliche Anzahl:** 1, in einer Kolonie bis zu 3W10+10 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 15, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 20, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Halten; III: Würgegriff), Heimlichkeit (II: Hinterhalt; III: Überraschungsangriff III)

Merkmale: Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Falle (Fallgrube, 4, Fallschaden [2m]), Koloss 2 (Mandibel, Fangbein), Schmerzimmunität

Beute: Chitinpanzer (25 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25), Säuredrüse (4 Lunare; *Alchemie* gg. 30)

Besonderheiten: Die Nahkampfangriffe der Mandibeln richten Säureschaden an.

Kampfweise: Zum Kampf benutzen Steppengräber ihre kräftigen Mandibeln, mit denen sie Gegner halten und zerquetschen können, sowie ihre mit spitzen Haken versehenen Fangbeine. Ein Steppengrab tut alles, um die eigene Kolonie zu schützen und wird bis zum Tode kämpfen, wenn es diese oder seine Königin bedroht sieht.

Tangwürger

Das Auge von Telwari ist ein mysteriöses Gewässer und ebenso unheimlich sind die Lebewesen, die sich in seinen Tiefen tummeln. Ein besonders übelwollendes Exemplar stellt der sogenannte Tangwürger dar. Tangwürger sind Zusammenballungen der namensgebenden Pflanze, die nicht nur ein beträchtliches Eigenleben entfalten, sondern darüber hinaus sogar eine finstere Intelligenz entwickeln können. Das Auge von Telwari wird, wie viele andere Meere auch, regelmäßig von Tang und Algen durchzogen, die vor allem in den strömungsarmen Gebieten unter der heißen Sonne des Südens gut gedeihen. An diesen Orten kann man auf einzelne Exemplare des Untiers treffen. Eine Schwierigkeit im Umgang mit Tangwürgern besteht darin, dass man sie von einer dichten Ansammlung gewöhnlichen Tangs praktisch nicht unterscheiden kann. Dies liegt daran, dass sich der Korpus des Tangwürgers unterhalb der Wasseroberfläche ausbildet, wo er im Lauf der Zeit zu immenser Größe heranwachsen kann. Da kräftige Wasserbewegungen seinen Leib nach und nach wieder abtragen, wächst er vor allem in stillen oder reglosen Gewässern immer weiter und ernährt sich dabei von Kleinstlebewesen, die sich in ihm verfangen. Dieses Wachstum wäre für sich genommen noch kein größeres Problem, wären Tangwürger keine magischen Kreaturen, die vor endlos langer Zeit den Sprung aus den Feenwelten nach Lorakis geschafft haben, ohne dass den Gelehrten Genaueres darüber bekannt wäre.

Lebensweise

Als Wesen der Anderswelt geben Tangwürger der formlosen Tangmasse nach und nach eine Gestalt. Dies geschieht, indem sie unterhalb der Wasseroberfläche Knoten, Mäuler, Fühler und

nicht zuletzt unzählige lange Tangtentakel ausbilden. Mit all diesen Körperteilen gehen sie schließlich aktiv auf die Jagd. Sie tun dies umso gezielter und listiger, je mehr intelligente Kreaturen sie schon verschlungen und in ihr Tang-Konvolut aufgenommen haben. Im Normalfall sorgen die Strömungen im Auge von Telwari, denen die Tangwürger einigermaßen hilflos ausgeliefert sind, dafür, dass sich die Gefahr von selbst in Luft auflöst.

Ganz selten einmal reichen jedoch die Zeit und glückliche Fänge aus, um ein Ungeheuer zu erschaffen, das auf der Lauer liegt, bis Boote oder Schiffe sich über ihm befinden, um diese zu zerquetschen und die Mannschaft unerbittlich in die Tiefe zu ziehen. Mit jeder solchen Beute wachsen Verschlagenheit und Fähigkeiten dieses Monsters weiter an.

Große Exemplare können auf hoher See kaum sinnvoll bekämpft werden, kleinere Exemplare gewinnen ihre Gefährlichkeit vor allem aus dem Überraschungseffekt, der sich ergibt, wenn Fänge und Tentakel ohne Vorwarnung in die Höhe schießen oder sich im Tang plötzlich ein Maul öffnet.

Tangwürger können sich vermehren, indem abgetrennte Teile einer Kreatur ein Eigenleben entwickeln, was aber nur sehr selten einmal geschieht.

Im Land Gotor gibt es viele abgeschiedene Gebäudekomplexe zu bewachen, aber nur selten genügend vertrauenswürdige Wächter. Aus diesem Grund haben missgünstige Personen die List kultiviert, Tangwürger in frühen Wachstumsstadien zu zerstören und diese Ableger gezielt in Gräben und Becken anzusiedeln. Einmal dort ausgesetzt, benötigen sie keine besondere Pflege, sondern wachsen vor sich hin und warten in dem ihnen eigenen Dämmerzustand geduldig auf unachtsame Personen, die die Wasseroberfläche berühren.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 6 | 2 | 8 | 12 | 20 | 1 | 25 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 14 | 1W6+2 | 7 | 6-1W6 | Umklemmern |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Feenwesen, Monster | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 5, Athletik 10, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern), Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II) | | | | |
| Merkmale: | Feebleut, Koloss 4 (Tentakel), Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Tangwürger regen sich üblicherweise erst, wenn es für ihr Opfer bereits zu spät ist. Sie attackieren ihre Opfer mit ihren Tentakeln und versuchen, sie unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. | | | | |

Tengu

Die Tengus sind eine vor allem in Takanasu vorkommende Rasse von Rabenmenschen, deren Existenz mit den Feenwelten verknüpft ist. Wie Gnome oder Orks haben sie vor langer Zeit den Schritt von einer Welt in die andere getan. Ins Reich der Legenden gehören Geschichten, die Feen hätten die Vorfahren der Tengus in ihre jetzige Gestalt verflucht oder sie aus einer schieren Laune heraus aus den klugen Raben ihrer eigenen Welt geschaffen und ins Diesseits geworfen.

Sie gelten sowohl als weise als auch als verschlagen – eine Kombination, die für ein sehr ambivalentes Verhältnis mit ihren Nachbarn sorgt.

Meist bleiben sie für sich, vereinzelt aber sind sie in den Ansiedlungen der anderen Völker zu finden – gerade solchen, die an den

Grenzen mehrerer Kulturen oder sogar Welten liegen, wo das sonst Ungewöhnliche nur wenig Aufsehen erregt. Ein solcher Ort ist die schwertalbische Stadt *Miari* im Schatten des Geisterwalds oder *Esmoda*, die Zitadelle der Unsterblichkeit.

Charakteristisch für Wanderer dieses Volkes sind weite, bodenlange Kapuzenmäntel, von denen einige im Rücken mehrfach geschlitzt sind, um die Flügel freizulassen, während andere geschlossen bleiben und die Schwingen lediglich wie einen Buckel aussehen lassen. Viele Tengus tragen Halbmasken aus Holz, Porzellan oder Metall mit stilisierten menschlichen oder dämonischen Gesichtern, wie man sie auch von Tänzern und Schauspielern kennt. Sie bedecken Stirn und Augen, betonen mit ihren grotesk langen Nasen den Vogelschnabel der Tengus allerdings fast mehr, als dass sie ihn kaschieren könnten. Vollhelme in Form überdimensionierter Schnäbel sind unter Tengukriegern beliebt und werden bei Kopfstößen zur gefährlichen Waffe.



Lebensweise

Tengus sind zivilisiert, leben aber für gewöhnlich zurückgezogen unter ihresgleichen und nur selten in den Städten anderer Völker. Sie pflegen ihre Geheimnisse und den Mythos, der sie umgibt, als wäre er ihr Ersatz für den *Glimmer* ihrer feischen Vorfahren. Sie sind sprachbegabt und beherrschen neben ihrer eigenen oft auch andere lorakischa Zungen, auch wenn ihre heiseren, krächzenden Stimmen für die Ohren der meisten anderen Völker nicht besonders angenehm klingen. Sie können kurze Strecken fliegen, was sie sich in manchen Gegendern durch den Bau von Baumhäusern zunutze machen, die vom Boden aus nur schwer erreichbar sind.

Es gibt unter ihnen versierte Krieger, Diebe und Handwerker, doch am bekanntesten sind sie für ihre Mystiker, Zauberkundigen und Gelehrten, die man in Fragen aufsucht, in denen der heimische Dorfpriester oder Magistral nicht weiter weiß. Tengus verstehen sich oft auf mehrere Magieschulen – Wind, Stärkung und Bewegung sind weit verbreitet, je nach Ausbildung auch Erkenntnis und Schicksal oder Kampf und Schatten.



Werte eines unerfahrenen Tengu

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-----|-------------|----------------|-----|------------|------------|-----|---------------------|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 7 / 3 | 6 | 12 | 16 | 0 | 16 | 19 |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | | 7 | 1W6 | | 5 | 8-1W6 | | Stumpf | | | | | | | |
| Dschiahn | | 10 | 1W10 | | 8 | 8-1W6 | | Exakt 1, Kritisch 2 | | | | | | | |

Typus: Humanoider, Vogel

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 4, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 5, Stärkungsmagie 8, Windmagie 13

Zauber: Stärkung I: Zunge des Diplomaten; Wind I: Schockgriff; II: Blitzschlag

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille)

Merkmale: Fliegend (nur kurze Strecken), Taktiker

Beute: Dschiahn (10 Lunare)

Kampfweise: Tengus kämpfen nicht anders als andere humanoide Rassen – und auch bei ihnen unterscheidet sich die Kampfweise stark von Individuum zu Individuum. Generell gilt jedoch, dass sie sich stärker als andere Rassen auf ihre Magie verlassen und die direkte Konfrontation scheuen.

Trolle

Trolle sind im Durchschnitt um 1,60 Meter groß, mit einer kompakten, breiten Statur und einem Gewicht von um die 100 Kilogramm. Sie sind stark behaart, mit meist schwarzen, in seltenen Fällen weißen Haaren. Etwa zwei von drei Trollen sind männlich, was man an ihrem starken Bartwuchs erkennen kann. Trolle sind sehr stark, bewegen sich aber etwas ungelenk und langsam. Sie verfügen zudem über eine große Nase und ein raubtierhaftes Gebiss. Ihre Hautfarbe hängt von ihrem Verbreitungsgebiet ab und variiert von grau, braun, grün bis hin zu weiß. Ihre Kleidung besteht in den meisten Fällen aus Fellen, Leder oder Stoffen, die sie getauscht oder gestohlen haben. Trolle werden bis zu 300 Jahre alt.

Trolle sind in vielen Regionen von Lorakis beheimatet: **Bergtrolle** trifft man vorrangig in den Berg- und Waldregionen von Dragorea an. **Wald-** oder **Baumtrolle** finden sich ebenfalls in

den nördlichen Wäldern, besonders häufig trifft man sie jedoch in den Waldregionen Pash Anars und der Smaragdküste an. Das primäre Verbreitungsgebiet von **Eistrollen** sind die Frostländer, aber man findet sie auch auf Bergen, deren Gipfel in ewigem Eis liegen. **Sandtrolle** plagen die Handelsrouten der Surmakar, während man **Flusstrolle** in kühlen Flüssen und Seen findet.

Lebensweise

Trolle leben in kleinen Familiensuppen, die typischerweise aus einer Trollin, ein bis drei Trollen und Kindern besteht. Selten kommen auch größere Suppen vor. Trolluppen werden von der ältesten Trollin angeführt. Mehrere Suppen bilden einen Klan. Immer wieder trifft man auch auf meist ältere Trolle, die als Einzelgänger leben. Trolle sind territorial und verteidigen ihr Gebiet. Kontakt mit anderen Suppen findet für gewöhnlich an Ritualplätzen statt, die sich ein Klan teilt. Bei jährlich stattfindenden Klanentreffen

Bergtroll

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------------------------|---------|---------------------------|------------|-------|----|--------------------------------------|----|--|--|--|--|
| 3 | 2 | 3 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 7 | 13 | 45 | 24 | 2 | 23 | 29 | | | | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | | Merkmale | | | | | |
| Streithammer | | | | | | | | 22 | 2W6+3 | 11 | – | 7-1W6 | | Scharf 2, Vielseitig | | | | | |
| Schwere Armbrust | | | | | | | | 14 | 3W6+4 | 22 | 30 m | 7-1W6 | | Durchdringung 6, Wuchtig, Zweihändig | | | | | |
| Typus: Humanoider, Troll | | | | | | | | Übliche Anzahl: 1W6 | | Monstergrad: 3 / 3 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Athletik 15, Edelhandwerk 18, Entschlossenheit 15, Handwerk 22, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 20, Felsmagie 20, Feuermagie 16, Schicksalsmagie 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: Fels II: Erdstoß, Felswesen rufen I, Steinhaus; III: Fels Formen, Felshände, Magnetismus; Feuer I: Flammende Waffe; II: Flammenherrschaft; Schicksal I: Pech; II: Fluch der Schmerzen; III: Prophezeiung, Verhängnis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Berserker, Todesschlag; II: Schmetterschlag), Athletik (I: Kletteraffe), Edelhandwerk (II: Fachmann Juwelier), Handwerk (II: Fachmann Schmiedekunst) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Lichtempfindlich 1, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: Nach 30 Ticks im Sonnenlicht sind Bergtrolle permanent versteinert. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Streithammer (16 Lunare), Schwere Armbrust (30 Lunare), evtl. Relikte im Wert von 3-4 Punkten | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: Obwohl Bergtrolle sich mit ihren Hämtern durchaus zu wehren wissen, versuchen sie lieber, Abstand zu halten und einen Gegner mit Feuer (oder Bolzen) zu bekämpfen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Eistroll

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------------------------|---------|---------------------------|------------|-------|----|-------------------------------|----|--|--|--|--|
| 3 | 2 | 4 | 8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 7 | 15 | 40 | 24 | 1 | 25 | 26 | | | | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | | Merkmale | | | | | |
| Streitaxt | | | | | | | | 23 | 2W10+1 | 11 | – | 6-1W6 | | Scharf 2, Wuchtig, Zweihändig | | | | | |
| Wurfspeer | | | | | | | | 14 | 1W10+5 | 9 | 10 m | 6-1W6 | | Durchdringung 2, Wuchtig | | | | | |
| Typus: Humanoider, Troll | | | | | | | | Übliche Anzahl: 1W6 | | Monstergrad: 3 / 3 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Athletik 13, Edelhandwerk 17, Entschlossenheit 15, Handwerk 22, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 20, Erkenntnismagie 18, Schicksalsmagie 18, Wassermagie 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: Erkenntnis I: Gehör Verbessern, Wahrer Blick; Schicksal II: Fluch der Schmerzen; III: Prophezeiung, Verhängnis; Wasser I: Einfrieren; II: Eisglätte, Eislanze; III: Nebel rufen; IV: Eisiges Gefängnis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Berserker, Todesschlag; II: Schmetterschlag), Athletik (I: Kletteraffe), Edelhandwerk (II: Fachmann Juwelier), Handwerk (II: Fachmann Steinbearbeitung) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Kälteresistenz 3, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: Eistrolle gefrieren nach 30 Ticks im Sonnenlicht bis zum nächsten Sonnenuntergang zur Eissäule. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Streitaxt (16 Lunare), Wurfspeer (7 Lunare), evtl. Relikte im Wert von 3-4 Punkten | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: Wie Bergtrolle bleiben auch Eistrolle üblicherweise auf Abstand und verwenden Wurfspeere oder ihre Zauber, um einen Gegner zu schwächen, bevor sie mit ihren Äxten nachsetzen. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

werden Zwiste beigelegt, Riten abgehalten und junge Trolle in andere Sippen verheiratet.

Trolle leben als Jäger und Sammler und sind Allesfresser. Dabei unterscheiden die meisten von ihnen nicht, ob ein Reh, ein Gnom oder ein Mensch in den Kochtopf wandern. Sie sind nachaktiv und verabscheuen das Licht der Sonne, welches für sie schmerhaft bis tödlich sein kann.

Alle Trolle verfügen über eine ausgeprägte magische Begabung. Die meisten sind in den Bereichen der Erkenntnis-, Schicksals- und Todesmagie sehr talentiert. Andere Begabungen sind individuell oder nach Unterart ausgeprägt.

Viele Trolle sind zudem handwerklich begabt. In Verbindung mit ihren magischen Fähigkeiten kommt es daher immer wieder vor, dass sich Außenstehende trotz der Gefahren in das Gebiet einer Trollspalte begeben, um Zauberwerk oder Handwerksarbeiten zu erstehen – oder noch öfter von ihnen zu stehlen.

Besonders Schätze lieben Trolle in ihrer großen Gier sehr. Es gibt viele Geschichten über Trollhorte, in denen sich unermessliche Reichtümer befinden sollen.

Bergtroll

Bergtrolle sind am weitesten in den Gebirgen Dragoreas verbreitet. Sie leben in Höhlen tief in den Bergen, die sie häufig mit Fallen sichern. Meist befinden sich ihre Behausungen in der Nähe von Metall- oder Edelsteinvorkommen, die sie abbauen, verarbeiten und gierig hüten. Bergtrolle sind geborene Schmiede und Edelsteinschleifer. Von den bei allen Trollem bevorzugten Magieschulen erlernen sie häufig die Fels- und Feuermagie.

Bergtrolle lieben Rätsel, die sie auch gerne zur Sicherung ihrer Schätze verwenden. Die Antwort auf ein kniffliges Rätsel kann einen Troll sogar dazu verleiten, sich von einem seiner Schätze zu trennen. Bergtrolle sind nachaktiv und verlassen nur des Nachts ihre Höhlen, um zu jagen. Ihre Augen sind daran gewöhnt, die Finsternis zu durchdringen, das Licht der Sonne hingegen ist ihnen verhasst, denn es verwandelt sie innerhalb kurzer Zeit in Stein.

Flusstroll

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|-------------------------|-----|--|----------------|-----|------------|----------------------------|-----|---|-------|----|----|-----|----|----|----|--|
| 3 | 4 | 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 | 5 | 9 / 6 | 13 | 37 | 24 | 1 | 23 | 26 | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | |
| Körper | | 18 | 1W6+5 | | 6 | 6-1W6 | | Umklammern | | | | | | | | |
| Typus: | | Humanoider, Troll | | | | Übliche Anzahl: 1W6 | | Monstergrad: 3 / 3 | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | | Alchemie 18, Athletik 15, Entschlossenheit 15, Heilkunde 14, Heimlichkeit 13, Naturkunde 16, Wahrnehmung 15, Schwimmen 20, Zähigkeit 14, Erkenntnismagie 18, Schicksalsmagie 15, Todesmagie 19 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | | Erkenntnis I: Gehör Verbessern; Schicksal I: Pech; II: Leichtes Ziel; Tod I: Geistersprache; II: Fluch der Schmerzen; III: Lebensraub | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | | Handgemenge (I: Halten, Umklammern; II: Schmerzhafter Hieb), Alchemie (I: Geselle), Schwimmen (I: Flusstaucher) | | | | | | Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Taktiker, Taucher, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden | | | | | | | | |
| Merkmale: | | | | | | | | Besonderheiten: Nach 10 Ticks im Sonnenlicht erhält der Flusstroll den Zustand <i>Brennend 1</i> . | | | | | | | | |
| Beute: | | evtl. Relikte im Wert von 1-2 Punkten | | | | | | Kampfweise: Flusstrolle setzen darauf, ihre Gegner überraschen zu können. Sie tauchen unvermittelt aus dem Wasser auf und versuchen, ihr Opfer zu packen und unter Wasser zu ziehen, wo sie einen deutlichen Vorteil ihnen gegenüber haben. | | | | | | | | |

Sandtroll

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | | | | | |
|-------------------------|-----|---|----------------|-----|------------|------------------------------|-----|--|-----|-----------------------------------|----|-----|----|----|----|--|--|--|--|--|--|
| 2 | 5 | 5 | 8 | 4 | 7 | 2 | 4 | 5 | 12 | 15 | 31 | 26 | 1 | 24 | 23 | | | | | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | Reichweite | | INI | | Merkmale | | | | | | | | | | | |
| Speer | | 20 | 1W10+5 | | 12 | – | | 5-1W6 | | Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig | | | | | | | | | | | |
| Wurfspeer | | 18 | 1W10+5 | | 9 | 10 m | | 5-1W6 | | Durchdringung 2, Wuchtig | | | | | | | | | | | |
| Typus: | | Humanoider, Troll | | | | Übliche Anzahl: 1W6+2 | | Monstergrad: 3 / 3 | | | | | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | | Athletik 18, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 13, Naturkunde 14, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 14, Erkenntnismagie 14, Naturmagie 15, Schicksalsmagie 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | | Erkenntnis II: Sicht verbessern, Wasser Finden; Natur I: Rinden Haut, Tierischer Bote, Tiersinne; II: Spurlos in der Wildnis, Tiere beherrschen; III: Chamäleon; Schicksal I: Pech; II: Leichtes Ziel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | | Stangenwaffen (I: Ausfall, Opportunist; II: Klingenwirbel), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger) | | | | | | Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Lichtempfindlich 1, Taktiker | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | | Speer (8 Lunare), evtl. Relikte im Wert von 3-4 Punkten | | | | | | Kampfweise: Sandtrolle graben sich meist entlang einer Route ein und warten darauf, dass ihre Opfer vorbeikommen, bevor sie plötzlich hervorbrechen und die überrumpelten Opfer attackieren. Falls sie in einem Kampf unterlegen sind, ziehen sie sich schnell zurück und gehen keine zu großen Risiken ein. | | | | | | | | | | | | | |

Eistroll

Eistrolle leben in eisigen Höhlen in den Frostlanden oder auf den höchsten Gipfeln und Gletschern Dragoreas. In ihren Reichen bauen sie sich Paläste aus Eis, die sie mithilfe von Magie formen. Häufig legen sie weitreichende Tunnelsysteme an, die sie benutzen, um im Verborgenen zu reisen. In ihrem Verhalten sind sie den Bergtrollen nicht unähnlich, Eistrolle sind jedoch deutlich feindseliger und nutzen den Schutz der Nacht für Überfälle. Auch sie sind nachaktiv, denn Sonnenlicht verwandelt sie in Eis; allerdings regenerieren ihre kalten Körper bei Sonnenuntergang. Eistrolle sind unempfindlich gegenüber Kälte, können allerdings Feuer und Hitze nur schwer ertragen.

Flusstroll

Flusstrolle sind schlanker und größer als andere Trollarten. Ihre Arme sind länger und sie besitzen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, was ihnen eine amphibische Lebensweise ermöglicht. Sie können für gut eine halbe Stunde die Luft anhalten, müssen aber immer wieder zum Atmen an die Oberfläche auftauchen. Die Wesen leben in luftgefüllten Höhlen, deren Zugang sich unter Wasser in Flüssen oder Seen befindet. Ihre Ernährung umfasst ausschließlich Fleisch. Größtenteils handelt es sich um Fische und Aas, aber auch um Seeleute und Fischer, die sie im Schutz der Dunkelheit aus ihren Booten ziehen. Wie alle Trolle sind auch Flusstrolle nachaktiv, Sonnenlicht fügt ihnen schmerzhafte Hautverbrennungen zu.

Sandtroll

Sandtrolle sind in den Weiten der Wüste Surmakar beheimatet. Sie neigen zu einem hageren Körperbau. Trotz ihrer geringen Körpergröße sind Sand-

trolle jedoch schnelle und ausdauernde Läufer. Sie vermögen es, mehrere Tage ohne Wasser auszukommen. Ihre sandfarbene Haut ermöglicht ihnen zudem eine gute Tarnung in ihrem Lebensraum.

Eine Sandtrollsippe bewohnt für gewöhnlich eine zentrale Höhle, in der sich auch eine Wasserquelle befindet. Von dort aus ziehen sie nomadisch durch ihr Revier auf der Suche nach Beute. Sandtrolle sind ein Schrecken der Handelsrouten, da sie gerne Karawanen aufzuhören, um an die von ihnen begehrten Kostbarkeiten zu gelangen. Dabei legen sie bevorzugt Hinterhalte, indem sie sich etwa in der Nähe von Oasen oder bekannten Lagerplätzen eingraben.

Waldtroll

Waldtrolle leben in abgelegenen Wäldern. Besonders weit verbreitet sind sie in den Urwäldern Farukans, insbesondere in Badashan.

Körperlich kleiner, aber beweglicher als die meisten anderen Trolle wohnen Waldtrolle in Hütten, die sie in die Wipfel von Bäumen bauen. Waldtrolle sind exzellente Kletterer und kennen sich hervorragend mit der Kräuter- und Pflanzenwelt ihrer Umgebung aus. Viele dieser Kreaturen verstehen sich auf Heilkunde, Heilmagie, Alchemie und Kräuterkunde, aber auch auf die Herstellung von Giften. Wie alle Trolle sind auch Waldtrolle nachaktiv, das Sonnenlicht blendet sie jedoch nur und fügt ihnen keinen weiteren Schaden zu.

Gelegentlichen Kontakten zur Außenwelt stehen sie offener gegenüber als andere

Trolle. Sie lieben gute Geschichten und Schätze, welche sie durch Tausch und Handel erlangen, aber auch durch Raub und Diebstahl. Charakteristisch für die farukanischen Waldtrolle sind ihre kunstvollen Tätowierungen, mit denen sie ihren gesamten Körper schmücken.



Waldtroll

Waldtroll

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|------------------|--|---------|-----|------------|-----------------|-------|-----------------------------------|-------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 9 | 11 | 35 | 24 | 1 | 22 | 26 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | | INI | Merkmale | | | | | | | | |
| Speer | 18 | 1W10+5 | 12 | – | | 5-1W6 | Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig | | | | | | | | |
| Wurfspeer | 16 | 1W10+5 | 9 | 10 m | | 5-1W6 | Durchdringung 2, Wuchtig | | | | | | | | |
| Typus: | Humanoider, Troll | | | | Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: | 3 / 3 | | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Alchemie 18, Athletik 18, Entschlossenheit 15, Heilkunde 16, Naturkunde 16, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 14, Erkenntnismagie 18, Heilungsmagie 15, Naturmagie 18, Schicksalsmagie 15 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Erkenntnis I: Gehör Verbessern, Wahrer Blick; Heilung II: Heilung stärken, Schmerzen widerstehen; Natur I: Rindenhaut, Tierischer Bote; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis; III: Chamäleon; Schicksal I: Pech; II: Fluch der Schmerzen | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Stangenwaffen (I: Ausfall, Opportunist; II: Klingenwirbel), Alchemie (II: Fachmann), Athletik (III: Freikletterer), Heilkunde (I: Lebensretter) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Lichtempfindlich 1, Taktiker | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Speer (8 Lunare), evtl. diverse Alchemika und Gifte | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Waldtrolle versuchen, die ihnen gewohnte Umgebung auszunutzen, um einen direkten Nahkampf zu vermeiden und Gegner mit Zaubern auszuschalten oder aus großer Höhe mit Wurfspeeren zu attackieren. | | | | | | | | | | | | | | |

Untote

Untote sind zumeist ein Werkzeug ihrer Beschwörer: ein verrotteter oder skelettiert Leib, der magisch bewegt und kontrolliert wird. Darüber hinaus gibt es noch einige Sonderformen von freien Untoten.

Magie, Fläche, Seuchen und dunkler Wille

Fluch oder Geschenk der Götter: Es heißt vielerorts, dass die Götter Grab- und Leichenschändern die Gunst des Todes nehmen und ihre Seelen in die verrottenden Körper einsperren, wo sie auf ewig Hunger leiden müssen und nie zur Ruhe kommen. Aber auch das Gegenteil – ein untotes ‚Leben‘ des Körpers nach dem Tod als Wächter besonderer Orte – ist möglich. Egal ob Gunwar, Kar oder Moroun – vielerlei Kulturen glauben, dass das Dasein als Untoter eine Strafe oder ein Geschenk der Götter ist. Auch Gläubige, die zu ewigen Wächteruntoten erhoben wurden, sind allgemein bekannt.

Krankheiten und Seuchen:

Es heißt, dass man, wenn man an bestimmten Krankheiten verstirbt, ebenfalls zu einem Untoten werden kann.

Das Leichenfieber sei hier stellvertretend genannt.

Es soll aber noch weitere, deutlich aggressivere Seuchen geben, die ein Lebewesen zu einem Dasein als Untoten verdammten.

Todesmagie: Der Zauber *Untote erheben* ist wohl die bekannteste Methode, einen Untoten zu erschaffen. Aber auch Opfer eines *Lebensraub* oder eines *Todesfluch* sollen schon zu Untoten geworden sein, nachdem sie an den Folgen des Zaubers verstarben. Noch unzählige weitere Zauber und Rituale sollen existieren, mit denen man Untote erschaffen können soll. Eine der größten Sammlungen und Ziel der Suche zahlreicher Todeszauberer ist das *Nekrodemion*, ein Buch oder Artefakt, mit dem man ganze Armeen von Untoten erheben kann und das sich angeblich einst im Besitz eines Kriegsfürsten der Drachlinge befunden haben soll.

Feenwesen: Es wird behauptet, dass es eine Feenwelt gibt, die



Schattenweber

allen lebenden Wesen ihre Lebenskraft entzieht, sobald diese die Welt betreten. Sie soll eine Quelle für freie Untote sein, die dann zu bestimmten Zeiten nach Lorakis gelangen. Angeblich sollen die feischen Bewohner dieser Welt auch auf Lorakis existieren und dort durch einen Kuss lebende Wesen in Untote verwandeln können.

Mondkonstellationen: Angeblich sind die ersten Untotenplagen während oder kurz nach dem Mondfall entstanden. Seitdem tauchen während bestimmter Konstellationen der drei Monde in einigen Regionen vermehrt Untote auf.

Verrottende Körper

Manchmal verbleiben Geist und Seele in den Körper gebunden, der allerdings seine Lebenskraft verloren hat und langsam verwest. Meist wird jedoch durch Magie die seelenlose Masse Fleisch zum Unleben erweckt. Üblicherweise besitzt ein Untoter kein Bewusstsein mehr und wird komplett durch seinen Beschwörer, falls es einen gibt, kontrolliert.

Einzig höheren Untoten wie den *Schattenwebern* oder *Mumien* verbleibt ein Großteil ihres Bewusstseins. Gnade und Mitleid sind ihnen allerdings fremd,

Hass und Neid auf die Lebenden dafür umso präsenter. Die Körper von *Wandelnden Leichnamen* verfaulen binnen zweier Jahre (das örtliche Klima beeinflusst diesen Zeitraum gewaltig) und werden anschließend zu Skeletten. Mumien und Schattenweber verrotten deutlich langsamer, *Seuchenbringer* hingegen deutlich schneller. Vom Intellekt her sind die meisten mit Magie erhobenen Untoten seelenlose Werkzeuge, die als Wachen, Arbeiter oder für ähnlich einfache Aufgaben herangezogen werden. Schattenweber, Mumien und *Ghule* besitzen zudem Intelligenz, aber keine Seele. Die einzigen intelligenten, beseelten Untoten leben in der Totenstadt Esmoda – dort behalten sie allerdings nur innerhalb der Grenzen der Zitadelle der Unsterblichkeit in diesem untoten Leben Geist und Indivi-

Mumie

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 8 | 3 | 6 | 5 | 8 | 9 | 14 | 25 | 3 | 18 | 25 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 19 | 2W10+4 | 6 | 8-1W6 | Umklemmern |

| | | | | | |
|------------------|---|-----------------|---|--------------|-------|
| Typus: | Untoter | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 13, Athletik 11, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 23]) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (25), Giftimmunität, Lichtempfindlich 1, Schmerzimmunität, Taktiker, Untot, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Mumien sind für Untote überraschend intelligent, weshalb sie im Kampf durchaus taktisch agieren können, gezielt schwächere Opfer herauspicken und sich ansonsten auf ihre gewaltige Stärke verlassen. | | | | |

dualität. Nur sehr wenige sollen dank aufwendiger Rituale für längere Zeit die Zitadelle verlassen können.

Arten von Untoten

Ghule, Skelette, Schattenweber und Wandelnde Leichname finden Sie bereits in *Splittermond: Die Regeln* ab S. 272 beschrieben. Weitere Untotenarten finden Sie im Folgenden:

Mamien

Die sterblichen Überreste manch eines Herrschers werden mumifiziert und in besonderen Särgen, Gräften oder Grabanlagen bestattet. Gelingt es einem Nekromanten, die Fallen zu überwinden, die eine solche Anlage schützen, so kann er einen extrem machtvollen Untoten erheben. Doch manchmal erwachen diese auch von selbst, wenn ihre Totenruhe gestört wird. Dann töten sie den Eindringling und ziehen in die Welt hinaus.

Seuchenbringer

Manche Seuchenbringer verbreiten mit ihrem Biss Krankheiten und werden ähnlich wie freie Untote schnell durch ihre Masse zu einer Bedrohung für einsame Dörfer und Gehöfte. Häufig sind sie beunruhigend aktiv und schnell. Allerdings können sie nur kurze Zeit die Lebenskraft in ihren kranken, faulenden Körpern halten, weshalb sie nach spätestens einem Monat vergehen.

Tongkieba

Manche urtümliche Kultur des Südostens kennt eine kuriose Einbalsamierungsmethode, bei der ein guter Teil der Körpermasse (Gehirn, Innereien) entfernt und durch Erde, Ton und ein spezielles Kräutergemisch ersetzt wird. Danach werden alle Körperöffnungen vernäht, bevor mittels uralter magischer Riten der *Tongkieba* zu einem ewigen Wächter erhoben wird. Dadurch wird die Verwesung aufgehalten, sodass die Kreatur auch in den feuchtwarmen Dschungeln bestehen kann. Gelegentlich werden diesen Wächtern auch Klingen in Arme und Hände implantiert, sodass sie äußerst grotesk aussehen können. Obwohl scheinbar blind, verfügen sie über einen Lebenssinn, mit dem sie ihre Gegner wahrnehmen können.

Untote im Spiel

Untote sind meist einfache Wächtermonster, Böewichte, die dem Tod trotzen, oder seltener tragische Gestalten, die selbst nach dem Tod keine Ruhe finden. Dabei sind die meisten Untote allein keine besonders gefährlichen Gegner. Untote werden nicht als durchweg böse eingeordnet, sondern sind in vielen Städten (u.a. in Mertalia, Federin oder Pashtar) als Wachpersonal oder Sklavenersatz gesellschaftlich akzeptiert. Mancherorts kann man gar eine besondere Form der Schuldsknechtschaft eingehen, indem man Geld oder besondere Ehrungen dafür erhält, dass Nekromanten oder Priester den toten Körper zu einem bestimmten Zweck (etwa als zeremoniellen Wächter) erheben dürfen.

Seuchenbringer

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-------------|----------------|-----|------------|-----|------------|-----|-----------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 5 | 1 | 3 | 5 | 9 | 7 | 6 | 25 | 1 | 23 | 18 |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Biss | 17 | 1W6+3 | | | 9 | 10-1W6 | | – | | | | | | | |
| Körper | 15 | 1W6 | | | 7 | 10-1W6 | | Umklemmern | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|-------|---------------------|-------|
| Typus: | Untoter | Übliche Anzahl: | 1W6+2 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 3, Athletik 4, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 0, Wahrnehmung 2, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umklammern) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (25), Gift (Blut 2 / Verwundet / 60 Ticks; nur Biss), Giftimmunität, Krankheitsträger (12 / Blutfluss), Schmerzimmunität, Schwächlich, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden | | | | |
| Beute: | Krankheitsträger (12 / Blutfluss), Schmerzimmunität, Schwächlich, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden | | | | |
| Kampfweise: | Gift (3 Lunare; Alchemie gg. 20) | | | | |
| | Seuchenbringer stürzen sich einfach ohne Rücksicht auf eigene Verluste auf ihre Opfer und versuchen, sie durch einen Biss zu vergiften. | | | | |

Tongkieba

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------------|-------------|----------------|-----|------------|-----|------------|-----|-----------------|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 3 | 1 | 4 | 0 | 5 | 1 | 0 | 5 | 7 | 9 | 0 | 24 | 2 | 21 | 20 |
| Waffen | Wert | Schaden | | WGS | | INI | | Merkmale | | | | | | | |
| Körper | 15 | 1W6+1 | | | 6 | 9-1W6 | | Umklemmern | | | | | | | |
| Klingen | 17 | 1W6+3 | | | 8 | 9-1W6 | | Scharf 2 | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Untoter | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 11 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Halten, Umklammern), Klingenwaffen (I: Vorstürmen) | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (25), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden | | | | |
| Beute: | keine | | | | |
| Kampfweise: | Tongkiebas sind nicht sehr intelligent, haben aber ein Gespür für den Kampf, so dass sie auf eine gewisse Taktik zurückgreifen können und sich nicht einfach planlos auf Eindringlinge stürzen. | | | | |

Vanyr

Die Gestalten der sagenumwobenen Vanyr (Ez. Vanyr) sind vielfältig: Kaum ein Vanyr ähnelt einem anderen, manche von ihnen sind gar nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Häufig ähneln sie Menschen, Alben oder Vargen, tragen jedoch tierische Merkmale wie Geweih, Hörner, Fell oder Hufe, andere scheinen mit Pflanzen verwachsen zu sein oder gar selbst gänzlich aus Holz und Ranken zu bestehen. Wieder andere sind von normalen Tieren oder Pflanzen kaum zu unterscheiden. Ihre Größe reicht von nicht einmal handgroßen, vogelhaften Gestalten bis hin zu gewaltigen Kolossen aus Efeu und Ästen.



Mittelgroßer Vanyr

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 7 | 3 | 6 | 2 | 6 | 2 | 5 | 5 | 5 | 8 | 7 | 52 | 25 | 1 | 22 | 30 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 1W6+2 | 7 | 4-1W6 | - |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|-------------------|---------------------|-------|
| Typus: | Geisterwesen, Naturwesen | Übliche Anzahl: | je nach Vanyr 1-5 | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 15, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 22, Zähigkeit 12, Naturmagie 25 | | | | |
| Zauber: | Natur I: Rindenhaut, Tierischer Bote; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis; III: Chamäleon, Insekten Schwarm; IV: Verdorren | | | | |
| Meisterschaften: | Naturmagie (II: Harmonie mit der Natur, Kind der Wildnis) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Geist, Konzentrationsstärke, Schmerzimmunität, Taktiker | | | | |
| Beute: | Trophäen (15 Lunare; Handwerk gg. 25; in Zwingard unter Todesstrafe verboten) | | | | |
| Kampfweise: | Die meisten Vanyr versuchen, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, und schicken ihren Angreifern lieber per magischer Botschaft zur Hilfe gerufene Baumwandler, Dryaden und Tiere entgegen. Sollten sie doch in einen Kampf gezwungen werden, ist die Kampfweise je nach Vanyr sehr unterschiedlich. | | | | |



Die Vanyr gelten als weise, und die ursprüngliche Religion Zwingards, die heute als *Alter Weg* bezeichnet wird, verehrt sie als Sendboten mächtigerer Geister. Tatsächlich ist der Übergang fließend: Während ein normaler Vanyr einem Menschen an Macht kaum überlegen sein mag, sind andere – vor allem das mystische Herrscherpaar der Vanyr, das im Herzen des Vanforstes über die Geschicke ihres Volkes bestimmen soll – einem Gott an Macht näher als einem Sterblichen.

Lebensweise

Über die Lebensweise der Vanyr ist nur wenig bekannt, denn sie sind scheu und zeigen sich Sterblichen nur selten. Vor allem die Druiden Zwingards kennen Mittel und Wege, mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Der bekannteste dieser Wege ist das Einatmen des Rauches der verbrannten *Vanranken*, die nur im Vanforst wachsen. Hierdurch erhält ein Sterblicher den *Blick der Wildnis*, der es ihm erlaubt, die Vanyr aufzuspüren zu können. Auch die Bewohner des Jarltums *Lewenerd* sollen Kontakt mit den Vanyr haben, und in den Adern der Jarlsfamilie soll, so heißt es, sogar Vanyr-Blut fließen.

Hat man erst einmal Kontakt mit den Vanyr aufgenommen, sind sie zu Ratschlägen und vielleicht sogar Hilfe bereit – sofern man ihnen Respekt entgegenbringt. In den letzten Jahrhunderten hat diese Hilfsbereitschaft jedoch abgenommen, seit die neue Religion der Mond-Trias die Verehrung der Vanyr mehr und mehr verdrängte. Immer wieder kommt es jetzt vor, dass Ratssuchende nicht aus dem Vanforst zurückkehren.

Vanyr leben ausschließlich im Vanforst *Zwingards*, auch wenn es immer wieder Berichte über einzelne Sichtungen im Risgard gibt, dem zweiten großen Wald Zwingards. Außerhalb der Grenzen von Zwingard wurden sie jedoch noch nie gesehen.

Wurzelwurm

Neben normalem Wild und anderen Bewohnern der unerforschten Tiefen der Wandernden Wälder haust hier der Wurzelwurm, der aus der Erde herausgreifend seine Opfer sucht. Seine zehn Meter langen Extremitäten gleichen einem verschlungenen Bündel von Wurzeln oder blattlosen Ranken, die sich jedoch erstaunlich schnell auseinanderwinden und tentakelgleich ein Opfer festhalten können. Dabei bleibt der zehn Meter lange borkige Körper des Wurms im Boden. Die Beute wird unter die Erde gezogen oder von den Ranken erwürgt. Danach wird der verfaulende Körper verzehrt. Einige Bewohner der Wandernden Wälder haben gelernt, aus dem lebenden Holz des Wurzelwurms besondere Waffen zu formen, die gegen Wesen der Finsternis oder auch gewisse Feenkreaturen besonders nützlich sind: Stirbt der Wurm nämlich, wird sein ansonsten so flexibler Körper härter als Eichenholz. Manche Zauberkundige schätzen Stäbe oder andere Artefakte, die aus seinem Körper gefertigt werden. Weitgehend unbekannt und allenfalls Ursprung von Legenden um Wunderbäume ist eine Lebensphase des Wurms, in der er eine Symbiose mit einem Baum eingeht.



Lebensweise

Manche vermuten im Wurzelwurm einen Einwanderer aus einer Feenwelt voller Wurzeln. Andere mutmaßen, dass er in uralter Zeit von den Bäumen selbst geboren wurde, um diese zu beschützen. Woher er auch stammen mag, er hat sich über die Wandernden Wälder verbreitet, wo er gelegentlich anzutreffen ist. Da zu seiner potentiellen Beute alle Lebewesen zählen, wird er jedem gefährlich, der in seine Nähe gerät. Allerdings meidet er Gnome und viele andere Abkömmlinge der Feenwelten, lediglich Orks scheint er geradezu zu hassen und zu verfolgen.

Es ist eine unbekannte Tatsache, dass es immer nur eine genau gleiche Anzahl Würmer gibt: Stirbt an einer Stelle eine dieser Kreaturen, so teilt sich an anderer Stelle ein Wurzelwurm, sodass ein neuer entsteht.

Seine Bewegung und damit Annäherung ist nur schwer zu erspüren, da seine Magie es ihm ermöglicht, fast erschütterungslos durch das Erdreich zu gleiten. Wurzelwürmer können festes Gestein nicht durchdringen, Gewässer stellen ebenfalls Hindernisse dar, die ihre Bewegung verlangsamen oder sie zu Umwegen zwingen.

Nur wenigen ist das zweite Lebensstadium des Wurzelwurms bekannt, in dem er einen Baum umfängt und sich mit diesem untrennbar verbindet, und damit selbst unbeweglich wird.

Er nimmt so Einfluss auf den Baum und seine Früchte: So mag ein Apfelbaum Äpfel mit besonderen magischen Fähigkeiten schenken, eine Kastanie einen Schauer stachlicher Giftfrüchte schleudern oder eine Birke die Sinne verwirrende Pollen absondern. Dabei agiert der Wurzelwurm meist als Beschützer der Wälder und ihrer Bewohner.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 3 | 4 | 7 | 3 | 7 | 1 | 4 | 8 | 6 | 15 | 24 | 26 | 3 | 32 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|------------|-------|--------------------------------------|
| Ranken | 17 | 1W10+2 | 10 | 10 m | 6-1W6 | Ablenkend 1, Lange Waffe, Umklammern |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Monster, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 6, Athletik 15, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 18, Felsmagie 19 | | | | |
| Zauber: | Fels II: Erdstoß, Erde zu Schlamm; III: Fels formen | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (II: Verbessertes Umreißen; III: Würgegriff), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II) | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Koloss 2 (Ranken), Schmerzresistenz, Unbeherrschbar | | | | |
| Besonderheiten: | Ein Wurzelwurm in Baumsymbiose verliert die Fähigkeit, sich zu bewegen, erhält dafür aber die Magieschule Naturmagie 20 sowie die zugehörigen Zauber I: Tierischer Bote, Tiersinne; II: Ranken, Tiere beherrschen; III: Insekten Schwarm. Außerdem steigt sein Fokus auf 34. | | | | |
| Beute: | Holz (45 Lunare; Handwerk gg. 25) | | | | |
| Kampfweise: | Wurzelwürmer versuchen, ihre Beute in den Boden zu ziehen, um sie hilflos zu machen und dann zu verspeisen. | | | | |

Wyvern

In den Dämmerstunden blicken die sonst so tapferen Zwingarder manchmal nervös gen Himmel und schlagen Schutzzeichen zur Abwehr böser Kreaturen. Und diese Angst ist berechtigt: Zwingard ist das Reich der Wyvern.

Wyvern (Ez. Wyvern) verfügen über eine Spannweite von bis zu 13 Metern. Sie können sehr alt werden und wachsen Zeit ihres Lebens, sodass sehr alte Tiere auch noch gewaltigere Größen erreichen können. Sie besitzen gefährliche Klauen, dolchartige Zähne und eine messerscharfe Spitze am Schwanzende, die bei den Weibchen auch noch mit Gift versehen ist.

Wyvern sind Tiere, aber dennoch recht intelligent. Sie sind in der Lage, Pläne zu schmieden und mit Artgenossen zusammenzuarbeiten. Ihre Intelligenz scheint mit dem Alter zuzunehmen – alte Exemplare überraschen häufig mit besonderer Verschlagenheit. Wyvern gelten als heimtückisch: Sie sind dämmerungsaktiv und greifen gerne aus dem Hinterhalt an, wobei ihr fast lautloser Flug eine große Hilfe ist. Obwohl sie nicht zu den Drachen gezählt werden, scheinen sie mit diesen nahe verwandt zu sein.

Lebensweise

Wyvern beanspruchen ein großes Jagdgebiet für sich. Eigentlich Einzelgänger, finden sie sich nur selten in Jagdgruppen von bis zu fünf Exemplaren zusammen. In ihren Nistbereichen hingegen trifft man häufig wesentlich größere Gruppen an, die sich Höhlen und Kavernen im Riesheim oder in den Steilklippen der Küste teilen.

Üblicherweise ernähren sie sich von Fleisch und reißen meist Nutzvieh oder Fische. Sie verschmähen aber auch Wanderer nicht, wenn sich die Gelegenheit bietet. Tatsächlich scheint es

manchmal, als ob die Tiere regelrecht rachsüchtig seien und entgangene Beute ausdauernd verfolgen.

Wyvern paaren sich im Frühling und sind während dieser Zeit besonders aggressiv. Nach der Eiablage (etwa drei Eier pro Nest) kümmert sich das Männchen um die Brut,

während das Weibchen auf die Jagd geht. Sind die Nestlinge erst einmal geschlüpft, werden sie mit lebender Beute versorgt. Wyvern findet man überall in Zwingard, wobei sie offene Steppen als Jagdgebiet bevorzugen. Gelegentlich dringen sie bis nach Midstad vor, das Riesheim überfliegen sie aber nie.

Einigen Gelehrten ist aufgefallen, dass sich Wyvern von der Blutgrasweite fernhalten, was möglicherweise mit den dortigen Gnureißern (S. 51) zusammenhängt. Es gibt Vermutungen, dass die Gnureißer ursprünglich Wyvern gewesen seien, die durch die Nähe der Orks verdorben wurden. Andere Forscher verweisen auf den Ursprung der Gnureißer in der Feenwelt und spekulieren, dass sie sich mit niederen Drachen gepaart haben, woraus die Wyvern entstanden.

In Zwingard gelten Wyvern als gefährliche Plage, die ausgerottet gehört. Wenn ein Wyvern gesichtet wird, ruft der örtliche Thain Freiwillige zur Jagd, die nicht endet, bis der Wyvern getötet oder vertrieben wurde. Kämpfern, denen es gelingt, einen Wyvern im Alleingang zu besiegen, wird großer Respekt entgegengebracht.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 5 | 4 | 8 | 0 | 9 | 1 | 5 | 8 | 6 / 18 | 16 | 10 | 26 | 4 | 33 | 24 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|--------------------------|
| Biss | 22 | 3W6+3 | 13 | 6-1W6 | Durchdringung 2, Wuchtig |
| Klaue | 20 | 2W6+4 | 10 | 6-1W6 | Umklemmen |
| Schwanz | 20 | 1W6+5 | 9 | 6-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Monster, Reptil **Übliche Anzahl:** 1, selten bis zu 5 **Monstergrad:** 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 18, Athletik 20, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 18

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklemmen, Umreißen [Schwierigkeit 23], Rundumschlag), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)

Merkmale: Dämmersicht, Fliegend, Gift (Blut 3 / Blutend / 60 Ticks; nur Schwanz), Koloss 3 (Biss, Klaue, Schwanz), Taktiker Leder (75 Lunare; Jagdkunst gg. 25), Gift (25 Lunare; Alchemie gg. 25; nur Weibchen)

Beute: Wyvern versuchen stets, aus dem Hinterhalt anzugreifen, und verwenden hierfür beispielsweise die tiefstehende Sonne. Während Weibchen ihrer Beute häufig zunächst einen Stich mit dem Schwanz versetzen, um dann darauf zu warten, dass das Opfer geschwächt ist, kämpfen Männchen sofort mit aggressiver Wildheit. Wenn ein Wyvern sich jedoch als unterlegen ansieht, zieht er sich schnell zurück – um es später erneut aus dem Hinterhalt zu versuchen.

Yeti

Auf den ersten Blick ähnelt diese riesige, mit einem extrem dicken bläulich weißen Pelz ausgestattete Kreatur ein wenig den Frostbestien, sie überragt diese mit ihren gut drei Meter Scheitelflänge aber mitunter. Die Gesichtszüge und Augen eines Yetis sind ähnlich denen eines Gorillas und seine mächtigen Reißzähne lassen die meisten Kreaturen schnell ihr Heil in der Flucht suchen, sobald sie sich ihrer gewahr werden. Ebenso verhält es sich, wenn das marksschütternde Brüllen ertönt, welches dieses sehr revierbezogene Schneewesen ausstößt, sobald es Eindringlinge in seinem Territorium bemerkt. Yetis verwenden im Normalfall weder Werkzeuge noch Waffen, auch wenn ihre krallenartigen riesigen Pranken durchaus einen Ast oder einen Stein greifen können und sie in der Lage sind, mit improvisierten Waffen nach potenziellen Gegnern zu schlagen oder zu werfen. Ihr dichtes Körperfell und eine fingerdicke Fettschicht schützen sie so gut vor Kälte, dass sie auch bei Temperaturen unter -20 Grad nicht sonderlich beeinträchtigt werden. Ihre Augen wiederum sind so sehr an die reflektierenden Schneeoberflächen angepasst, dass sie kaum noch durch Lichteinflüsse geblendet werden können.

Lebensweise

Trotz ihrer Größe sind sie geschickte Jäger und oft kaum auszumachen, wenn sie sich regungslos im Schnee auf die Lauer legen und geduldig auf Beutetiere warten. Da es in der eisigen Region kaum Vegetation gibt, ernähren sich Yetis fast ausschließlich von erlegten Zottelrindern, Moschusziegen, Rentieren und manchmal sogar Eis- und Alanjutbären. Sie jagen manchmal in kleinen Gruppen, ziehen sich dann aber wieder von ihren Artgenossen zurück und leben einzeln oder nur mit einem Partner und dem gemeinsamen Nachwuchs.

Yetis sind im Grunde keine besonders aggressiven oder feindseligen Kreaturen, werden aber schnell sehr wütend und greifen meist sofort an, wenn sich jemand zu nahe an ihre Jungen heranwagt oder Beutetiere vertreibt.

Einzig Eisgeister scheinen sie in ihrer unmittelbaren Umgebung zu dulden, diese



ziehen sie sogar regelrecht an. Yetis meiden Siedlungen von Humanoiden und verlassen nur sehr selten ihr Territorium. Nur die wenigsten werden daher je mehr von einem Yeti sehen als die riesigen Abdrücke, die ihre affenartigen Füße im Schnee hinterlassen.

Yetis verfügen über eine eigene Sprache, welche aber nur einen relativ geringen Wortschatz aufweist und vor allem aus unterschiedlichen Brülllauten besteht, mit denen sie in den Bergen über erstaunlich weite Distanzen kommunizieren können. Einige

Frynjord sind der Meinung, dass die Yetis mit ihrem Brüllen sogar gezielt Schneebretter oder kleinere Lawinen auslösen können und sich auf diese Weise lästiger Eindringlinge entledigen.

Yetis wurden bisher ausschließlich in den Ländern der Frynjord gesichtet, vor allem im Frynjordsfjell und den direkt angrenzenden Regionen.

Manchmal kommt es zu Auseinandersetzungen mit dem Volk der Gletscherzwerge, wobei letztere meist bemüht sind, die Yetis nicht unnötig zu stören, da sie viele sogar als ihrem Schöpfergott Fyrbrom geweihte Wesen betrachten.

Versuche, einen Yeti lebendig zu fangen, um ihn beispielsweise einer Menagerie zuzuführen, scheiterten bisher immer kläglich.

Nicht selten kostete ein derartiges Unterfangen einem der Jäger sogar das Leben.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 4 | 3 | 6 | 0 | 9 | 2 | 4 | 7 | 11 | 13 | 8 | 24 | 1 | 28 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Körper | 20 | 1W6+6 | 9 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Wichtig |

| | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------|---------------|---------------------|-------|
| Typus: | Humanoider, Monster | Übliche Anzahl: | 1, selten 1W6 | Monstergrad: | 3 / 2 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 14, Athletik 25, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 17 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (!: Umreißen [Schwierigkeit 22], Vorstürmen) | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Kälteresistenz 2, Resistenz gegen Lichtschaden 5 | | | | |
| Beute: | Fell (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Der Yeti versucht sich meist im Schnee zu verbergen und lauert seinen Gegnern oder seiner Beute auf. Dann verlässt er sich auf seine schiere Kraft und Größe sowie seine kräftigen Klauen und seine mächtigen Reißzähne. | | | | |

Zagirr

Ein Zagirr ist eine molchartige Kreatur mit glitschiger, bleicher Haut, boshafte funkeln Augen und einem langgestreckten Hinterleib, der in mehreren langen Tentakeln endet. Wenn der Zagirr ruht, dreht er seine Tentakel häufig so zusammen, dass sie wie ein einzelner, kräftiger Schwanz aussehen. Wird der Molch bedroht, spreizt er die Tentakel auf und lässt sie umherpeitschen. Im Kampf setzt er sie als Waffe ein, genauso wie seine lange Zunge. Die Spitze der Zunge ist nicht klebrig wie die eines Chamäleons, sondern hornartig verdickt und trifft ihr Ziel mit der Wucht eines Stoßspeeres.

Lebensweise

Die Molche leben amphibisch, sind schnelle Schwimmer und können mit ihren Greifzehen sogar Wände und Decken entlangklettern. Zagirre ernähren sich vorwiegend von kleinen Tieren oder Aas, können in Notzeiten aber auch Holz und schwach giftige Pflanzen verdauen. Je größer sie werden, desto eher sehen sie auch menschengroße Wesen als Beute an. Sie verfügen über ein feines Gespür für Magie und bevorzugen Orte, an denen durch häufigen Einsatz von Zauberei das magische Gefüge stark beansprucht ist. Aktiven Magieeinsatz in ihrer unmittelbaren Umgebung sehen sie jedoch als Bedrohung ihres Reviers an, was sie



aggressiv reagieren lässt. Dies geht so weit, dass ein Zagirr im Nahkampf bevorzugt jene Gegner attackiert, die gerade Zauber kanalisieren.

Durch ihre Vorliebe für Nässe, Höhlen und Gebiete mit starker magischer Beanspruchung findet man Zagirre vor allem unter größeren Ansiedlungen, in denen Zauberei stark genutzt wird. Die Kanalisationen von Ioria und Nuum sind für sie wahre Para-

Zagirr (jung)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|----------|-----|-----|-------|-----|-----|-------|-----|---------------------------------|---------|--------------------------------------|-----|----------|----|----|----|--|
| 1 | 5 | 3 | 2 | 5 | 3 | 1 | 2 | 3 | 8 / 11 | 5 | 14 | 19 | 1 | 22 | 26 | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | |
| Zunge | | 12 | 1W6+1 | | 7 | 7-1W6 | | Kritisch 2, Lange Waffe, Stumpf | | Ablenkend 1, Lange Waffe, Umklammern | | | | | | |
| Tentakel | | 10 | 1W6+4 | | 9 | 7-1W6 | | | | | | | | | | |

Typus: Amphibie, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 13, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 8

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern)

Merkmale: Amphibisch, Dunkelsicht, Koloss 2 (Zunge, Tentakel), Resistenz gegen Feuerschaden 5, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Besonderheiten (alle Zagirre): Ein Zagirr kann mit seiner Wahrnehmung aktiv wirkte Zauber in der Nähe erspüren.

Die Schwierigkeit beträgt 25 minus des Grades des zu spürenden Zaubers.

Beute: Haut (5 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Zunge (5 Lunare)

Kampfweise (alle Zagirre): Zagirre halten sich normalerweise zurück und scheuen einen Kampf – solange keine Magie gewirkt wird.

Wird in ihrer Nähe jedoch ein Zauber gewirkt, stürzen sie sich laut zischend auf den Verursacher.

Erwachsener Zagirr

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|----------|-----|-----|--------|-----|-----|-------|-----|---------------------------------|---------|--------------------------------------|-----|----------|----|----|----|--|
| 2 | 4 | 4 | 3 | 6 | 5 | 2 | 3 | 5 | 9 / 12 | 8 | 23 | 25 | 1 | 26 | 28 | |
| Waffen | | | | | | | | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | |
| Zunge | | 16 | 1W6+4 | | 9 | 6-1W6 | | Kritisch 2, Lange Waffe, Stumpf | | Ablenkend 1, Lange Waffe, Umklammern | | | | | | |
| Tentakel | | 14 | 1W10+2 | | 10 | 6-1W6 | | | | | | | | | | |

Typus: Amphibie, Tier

Übliche Anzahl: 1-3 **Monstergrad:** 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 15, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Naturmagie 14

Zauber: Natur I: Tierischer Bote, Tiersinne; II: Tiere beherrschen

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern)

Merkmale: Amphibisch, Dunkelsicht, Koloss 3 (Zunge, 2 Tentakel) Resistenz gegen Feuerschaden 5, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Beute: Haut (10 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Zunge (10 Lunare), Trophäe (10-20 Lunare)

diese, sie suchen aber auch die Keller von Magiertürmen oder von Stützpunkten des Zirkels der Zinne heim. In natürlichen Höhlen findet man Zagirre nur, wenn die magischen Flüsse der Umgebung aus irgendeinem Grund gestört oder geschwächt sind.

Wach-Zagirr

Die Abneigung der Molche gegen aktive Zauberei macht man sich bisweilen zunutze, indem man junge Zagirre fängt, in einem mühseligen Prozess an die Nähe von Menschen und anderen Rassen gewöhnt und sie dann meist in Becken oder Brunnenschächten als Wächter hält. Wenn in einem Umkreis von 20 Metern um einen abgerichteten Zagirr ein Zauber gewirkt wird, stößt das Tier ein wütendes Zischen aus. Die Haltung eines Zagirrs ist jedoch mit Risiken verbunden, denn mit zunehmendem Alter werden die Kreaturen nicht nur größer und kräftiger, sondern auch intelligenter und magiebegabter. Aus diesem Grund werden Wach-Zagirre in aller Regel getötet, sobald sie ein Alter von sechs bis sieben Jahren erreichen. Zagirre im Alter zwischen drei und sieben Jahren sind ein bis eineinhalb Meter lang und noch nicht fortpflanzungsfähig.

Aufgrund des hohen Aufwandes, den das Fangen und die Haltung der nur schwer abzurichtenden Tiere mit sich bringen, ist der Einsatz von Zagirren nicht besonders weit verbreitet. In manchen Kerkern, in denen öfters Gefangene mit überdurchschnittlichen magischen Fähigkeiten untergebracht sind, schätzt man die Molche jedoch als einfache Möglichkeit, Magieanwendungen nicht nur rasch zu bemerken, sondern bei Bedarf auch gleich zu ahnen, indem man die erzürnten Tiere im Zellentrakt freilässt.

Tiere spionieren für den Zagirr, bewachen seinen Unterschlupf, warnen ihn vor Eindringlingen oder locken Beute an.

Eines der Tiere verfügt dabei stets über eine besondere Bindung zu seinem amphibischen Herrn, vergleichbar mit einem Tiervertrauten. Erwachsene Zagirre werden in den meisten zivilisierten Gegenden als gefährliche Landplage angesehen, auf das Erlegen eines solchen Tieres steht des Öfteren eine Belohnung.

Alter Zagirr

Zagirre hören nicht auf zu wachsen und können theoretisch ein Alter von bis zu 60 Jahren erreichen. Ein Zagirr, der über Jahrzehnte allen Gefahren entkommt, wächst mit der Zeit zu einem bis zu sechs Meter langen Koloss heran, der über nahezu menschliche Intelligenz verfügt. Die eher schlanken Beine des Zagirrs tragen den massigen Körper dann kaum mehr, sodass die Kreatur sich in diesem Stadium ihres Lebens bevorzugt im Wasser aufhält und ihre Kletterfähigkeit einbüsst.

Alte Zagirre können sogar vernunftbegabte Opfer unterwerfen. So gelingt es ihnen, nicht nur Ratten als Werkzeuge und Handlanger einzusetzen, sondern auch Bettler, Straßenkinder oder andere Unglückliche, die man in großen Städten häufig findet und selten vermisst.



Erwachsener Zagirr

Nach etwa zehn Jahren erreicht ein Zagirr eine Länge von zwei bis zweieinhalb Metern. Seine Intelligenz ist nun mit der eines Menschenaffen vergleichbar. In diesem Stadium hat der Molch gelernt, magische Energie aktiv zu nutzen. Zagirre entwickeln eine instinktive Begabung für Naturmagie, mit der sie sich kleinere Tiere ihres Lebensraumes (in einer Kanalisation typischerweise Ratten) untertan machen. Diese

Alter Zagirr

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|--|---------|-----|------------------------|--------------------------------------|-----|-----|---------------------|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 2 | 5 | 5 | 8 | 7 | 3 | 5 | 8 | 6 / 9 | 13 | 41 | 30 | 1 | 34 | 31 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Zunge | 23 | 1W10+2 | 10 | 5-1W6 | Kritisch 2, Lange Waffe | | | | | | | | | | |
| Tentakel | 21 | 1W10+5 | 10 | 5-1W6 | Ablenkend 1, Lange Waffe, Umklammern | | | | | | | | | | |
| Typus: | Amphibie, Monster, Tier | | | Übliche Anzahl: | 1 | | | Monstergrad: | 3 / 3 | | | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 18, Beherrschungsmagie 25, Naturmagie 18 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Verwirren; II: Suggestion; III: Halluzination; IV: Willenloser Diener; Natur I: Tierischer Bote, Tiersinne; II: Tiere beherrschen | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (III: Würgegriff), Beherrschungsmagie (II: Materielle Verbindung I) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Amphibisch, Dunkelsicht, Furchterregend (20), Koloss 3 (Zunge, 2 Tentakel), Resistenz gegen Feuerschaden 5, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: | Wenn der Molch den Kopf eines Wesens für mindestens eine Minute mit seinen Tentakelfühlern festhalten kann, entzieht er dem Opfer auf schmerzlose Weise kleine Mengen von Körperflüssigkeiten, wodurch er für die nächsten 24 Stunden über eine <i>materielle Verbindung</i> (siehe <i>Splittermond: Die Regeln</i> , Seite 203) zu ihm verfügt. | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Haut (15 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Zunge (15 Lunare), Trophäe (25+ Lunare) | | | | | | | | | | | | | | |

Zhaliyu

Wie eine seltsame Laune der Natur mutet der Zhaliyu (Xienyan: „Krallenkarpfen“) an: Der bis zu einem Meter lange und 40 Kilogramm schwere Fisch ist neben seinen Flossen mit vier stämmigen, in Schwimmhäute und Krallen auslaufenden Beinen ausgestattet, die ihm bei der Fortbewegung überraschende Möglichkeiten eröffnen. So ist der Zhaliyu in der Lage, unter Wasser ruckartig durch kräftige, an einen Frosch oder Molch erinnernde Beinschläge zu beschleunigen, sich für abrupte Kurswechsel von Hindernissen abzustoßen, kurze Strecken auf dem Grund gehend zurückzulegen oder widrigen Strömungen standzuhalten, indem er sich in den Boden stemmt.

Da er eine ihm eigene Form der Verwandlungsmagie in seinen Kiemen kanalisieren kann, ist er zudem in der Lage, sich auch außerhalb seines angestammten Elements zu bewegen, ohne zu ersticken. So hat sich der Zhaliyu im Laufe der Zeit auch über Landbrücken in etlichen Seen und Flüssen in Zhoujiang, Kintai und Sadu ausbreiten können. Hin und wieder findet man verdornte Krallenkarpfen fernab jeder Wasserstelle – ihre Magie schützt die wandernden Fische keineswegs vor dem Austrocknen oder Verdursten.

Der Zhaliyu in der takasadischen Folklore

Über die Entstehung des Zhaliyus gibt es vor allem in Zhoujiang einige Legenden. Die populärste besagt, dass sich vor undenkbar langer Zeit zwei mächtige Geister des Wassers so heftig befiehdeten, dass der Krallenkarpfen sich Beine wachsen ließ, um vor ihrem Wüten an Land zu flüchten. Diese Geschichte wird gern als lehrreiche Fabel darüber verstanden, dass man in der Not auch zu ungewöhnlichen Mitteln greifen müsse.

In Kintai wird diese Geschichte hingegen eher als Beispiel für das groteske Chaos erzählt, das vor Erscheinen der Ordnung bringenden Gottkaiserin Myuriko geherrscht hat. Der Zhaliyu verlässt in diesen Versionen der Legende aus Dummheit oder Prahlgerei immer wieder seinen ihm bestimmten Platz in der Welt, um plump und hässlich an



Land einherzuwatscheln. Manche Schwertalben lehnen daher sogar den Verzehr des Krallenkarpfens aus ästhetisch-religiösen Gründen ab.

Lebensweise

Der ausgewachsene Krallenkarperf lebt räuberisch, ist aber hauptsächlich im Wasser und für kleinere Wesen als ihn selbst gefährlich. Zu Lande ist er zu langsam, um nennenswert Beute zu machen, und wird oft vielmehr selbst wegen seines schmackhaften Fleisches gejagt.

Krallenkarpfen werden bis zu achtzig Jahre alt und wandern in dieser Zeit zum Teil beträchtliche Strecken zu Wasser und zu Lande. An manchen Orten in Zhoujiang werden diese bizarre anzuschauenden Wesen als Speisefische in umzäunten, teilweise mit ‚Auslauf‘ versehenen Teichen gehalten.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------|----|----|-----|----|----|----|
| 0 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 4 / 8 | 5 | 4 | 15 | 0 | 16 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | – |

| | | | | | |
|----------------------|--|------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Fisch, Tier | Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 0 / 0 |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 10, Athletik 6, Entschlossenheit 2, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 8 | | | | |
| Merkmale: | Amphibisch, Dämmersicht, Kreatur 2 | | | | |
| Beute: | Haut (3 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |
| Kampfweise: | Zur Verteidigung setzt der Zhaliyu seinen schmerzhaften Biss ein. Schwimmend vermag er sich außerdem mit den namensgebenden Krallen zur Wehr zu setzen und damit Angriffe von den Seiten abzuwehren. | | | | |

Zornbast-Hyäne

Zu den gefürchtetsten Raubtieren der Blutgrasweite zählen die Zornbast-Hyänen, die eine Schulterhöhe von 1,5 Metern und eine Länge von bis zu drei Metern erreichen. Die gewaltigen Kreaturen verfügen über ein ausgeprägtes Gebiss und trotz ihrer Größe sind sie erstaunlich wendig. Obwohl sie sich ohne Probleme von Aas ernähren können, machen Zornbast-Hyänen auch gern Jagd auf lebende Beute, wobei sie sogar vor Nashörnern und Großkatzen nicht zurückshrecken. Alles, was die Hyänen erlegen, wird restlos verschlungen. Die Tiere kommunizieren durch ein unangenehm hohes Heulen, das über weite Entfernung zu vernehmen ist.

Ebenso wie die Orks, denen sie oft als Reittiere dienen, stammen auch die Zornbast-Hyänen ursprünglich aus der Feenwelt. Im Gegensatz zu ihren Reitern ist den Hyänen jedoch der Weg in die Anderswelten nicht gänzlich verwehrt. Sie haben ein feines Gespür für Übergänge, und wenn die Beute in ihrem Lebensraum knapp wird, ziehen sich die gewaltigen Raubtiere manchmal in die Feenwelt zurück. Wenn wieder reichere Beute lockt oder die Priester-Schamanen der Orks zu einem Kriegszug rufen, schleichen die Zornbast-Hyänen sich wieder ins Diesseits.

Die dicke Haut der Zornbast-Hyäne kann zu einem unansehnlichen, aber widerstandsfähigen Leder verarbeitet werden. Rüstungen oder Ausrüstungsgegenstände aus Zornbast-Leder gelten in Termark als Statussymbol, vor allem, wenn man glaubhaft machen kann, dass man das Tier selbst erlegt hat.

Lebensweise

Zornbast-Hyänen sind weitgehend nachaktiv, ihre Augen sind an die Dunkelheit gewöhnt. Sie kommen aber auch mit der gleißenden Sonne der Blutgrasweite gut zurecht und erleiden tagsüber keinerlei Nachteile.



Die Hyänen leben in Gruppen von wechselnder Größe zusammen, die jeweils von den stärksten Weibchen angeführt werden. Die Nachkommenschaft wird gemeinschaftlich gepflegt und versorgt, die erlegte Beute so verteilt, dass auch schwächere Mitglieder der Gruppe etwas bekommen. Bei der Jagd auf größere Tiere arbeiten mehrere Zornbast-Hyänen zusammen und treiben die Beute dorthin, wo andere Jäger schon lauern. Trotz ihrer Gier auf Fleisch verschmähen Zornbast-Hyänen die Körper ihrer toten Artgenossen.

Werden Zornbast-Hyänen von Orks abgerichtet, greift die verzerrte Natur ihrer Halter auch auf die Tiere über. Die Gliedmaßen von Reithyänen sind häufig leicht verformt oder verdreht, sie sind kräftiger als ihre wild lebenden Artgenossen und teilen den orkischen Hass auf nahezu alle Lebewesen.

Zornbast-Hyänen sind in der Blutgrasweite heimisch. Auch in Termark kann man bisweilen Zornbast-Hyänen antreffen; in Zwingard werden die Tiere unerbittlich gejagt, sodass sie dort ein sehr seltener Anblick sind. Sogar auf dem *Umkämpften Pfad*, dem Mondpfad zwischen Termark und Nyrd sing, wollen Reisende schon auf einzelne Zornbast-Hyänen getroffen sein.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | | |
|---|-----|-------------|----------------|--|------------|------------|-----|---------------------------|-----|----|----|-----|----|----|----|--|--|
| 0 | 4 | 3 | 7 | 0 | 7 | 1 | 1 | 7 | 11 | 14 | 2 | 24 | 2 | 24 | 17 | | |
| Waffen | | Wert | Schaden | | WGS | INI | | Merkmale | | | | | | | | | |
| Körper | | 19 | 2W6 | | 8 | 7-1W6 | | Kritisch 2, Wuchtig | | | | | | | | | |
| Typus: Hundearbeiter, Reittier, Tier | | | | Übliche Anzahl: variabel, zwischen 1W6 und 3W10 | | | | Monstergrad: 3 / 1 | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 8, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Hitzeresistenz 1, Portalöffner, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: Struppiges Fell (3 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20), Trophäe (in Zwingard bis zu 5 Lunare), Zähne (1 Lunare) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: Gruppen von Zornbast-Hyänen arbeiten erstaunlich koordiniert zusammen: Sie versuchen zunächst, ihre Opfer bis zur Erschöpfung zu hetzen, und stürzen sich dann erstaunlich zielsicher zuerst auf das schwächste Mitglied einer Gruppe. | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Zyklop

Die bis zu sechs Meter hohen Zyklopen gelten als Einzelgänger und geheimnisvolle Wächter der Erdschätze und Berge. Die menschenähnlichen Geschöpfe haben das namengebende Auge oberhalb der Nasenwurzel. Haar und Bart wachsen oft lang und ungepflegt. Ihre Pranken ähneln Menschenhänden. Manche Zyklopen versklaven bisweilen Menschen oder Zwerge, um Arbeiten zu verrichten, für die man kleinere Hände braucht oder die unter ihrer Würde sind. Zyklopen verfügen aufgrund des hohen Alters, das sie erreichen können, über eine entsprechende Lebenserfahrung. Man kann sich mit ihnen meist in den Sprachen des Landes verständigen, in denen sie leben. Ihre Bekleidung besteht aus Fellen, die grob zusammengenäht sind, man kennt jedoch auch den Zyklopen Tolovar in den Kyngesinnen, der eine Rüstung aus Drachenleder trägt.

Zyklopen sind an das Leben im lichtlosen Inneren der Berge gewöhnt und verfügen neben der besonderen Sicht ihres Auges auch über einen hervorragenden Geruchssinn, was schon manchem zum Verhängnis wurde, der sie durch das Blenden ihres Auges besiegen wollte.

Jenes legendenumwobene Auge soll sie befähigen – je nach Quelle – „Schätze im Inneren der Erde“, Feenpfade oder Mondsplitterträger zu erkennen. Zumindest letzteres entspricht allerdings nicht der Realität. Je älter ein Zyklop ist, umso mächtiger und „sehender“ ist sein Auge. Es heißt, die Ältesten von ihnen könnten damit sogar in fern zurückliegende Zeiten schauen.

Lebensweise

Zyklopen beiderlei Geschlechts sind Wesen von menschlicher Intelligenz. Sie sind genügsam und gehen oft ihr langes Leben lang ein und derselben



Tätigkeit nach. Während der eine von ihnen „seine“ Felsen, Berge und Höhlen eifersüchtig hütet, richtet der andere sein Leben auf die Perfektion einer Waffe oder Rüstung aus. Viele von ihnen scheinen geradezu besessen von der Schmiedekunst zu sein und seit dem Bersten des Mondes Waffenhorste für einen kommenden Kampf anzulegen. Andere wiederum suchen in den Tiefen der Erde deren Schätze oder hüten Wege in das (oder aus dem?) Tiefdunkel, doch über ihre Beweggründe sprechen sie nicht.

Es ist niemandem bekannt, wie Zyklopen einander finden, doch

kommt es gelegentlich vor, dass sie ihresgleichen treffen und auf Berggipfeln in Gewitterstürmen oder an Vulkanschlünden uralte Rituale wirken.

Zyklopen unterscheiden sich in Einstellungen gegenüber Fremden und deren Lebensweise sehr. Während der eine in – oft selbst in den Fels geschlagenen – Höhlen lebt, nennt der andere eine kleine steinerne Burg nebst Vieh und Sklaven sein eigen.

Zyklopen sind sehr selten und leben zurückgezogen auf Inseln, Berggipfeln oder in Felsschluchten, man kann sie jedoch überall auf Lorakis antreffen.

Am häufigsten sind sie auf Inseln und Bergen in und rund um die Albensee zu finden, vor allem auf den Inseln Orya und Scherigya. Auf den Inseln zwischen Alben- und Kristallsee sowie auf der Hochwarte und der Schimmerklinke gibt es Bauwerke und Relikte, in denen man zyklopische Relikte zu erkennen glaubt. Auch im fernen Farukan existieren einige Legenden über Zyklopen und ihre „Zauberwerke“.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 9 | 3 | 5 | 10 | 13 | 17 | 14 | 29 | 2 | 30 | 28 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Schlag | 18 | 2W6+3 | 7 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Wuchtig |
| Tritt | 20 | 2W6+4 | 8 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Wuchtig |
| Keule | 20 | 3W10+2 | 14 | 7-1W6 | Unhandlich, Wuchtig |

Typus: Humanoider, Monster **Übliche Anzahl:** 1 **Monstergrad:** 4 / 3

Fertigkeiten: Akrobistik 13, Athletik 20, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 22, Erkenntnismagie 10

Zauber: Erkenntnis I: Sicht verbessern

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21]; II: Rundumschlag, Schmetterschlag), Hiebwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 23]; II: Rundumschlag)

Merkmale: Dunkelsicht, Taktiker

Beute: Je nach Zyklop zahlreiche Schätze

Kampfweise: Es gibt zahlreiche unterschiedliche Zyklopen und ebenso viele Kampfweisen. Die meisten Zyklopen verlassen sich jedoch auf ihre reine Körperkraft und ihre Größe.

Lorakische Wildtiere

Abenteurer und andere Reisende treffen auf ihren Wanderungen nicht nur auf Monster und Nichtspielercharaktere. Auch ganz normale Tiere der Landschaften, die sie durchwandern, können eine Rolle in einem Abenteuer spielen, sei es als Beute, als Hindernis, vielleicht auch als Ablenkung oder zukünftiger Weggefährte – vielleicht aber auch nur als stimmungsvolle Elemente in der Beschreibung des Spielleiters, um die Reise über Land zu beleben.

In den folgenden Abschnitten sollen exemplarisch einige Tiere bestimmter Landschaftszonen aufgeführt werden, die diese Zwecke erfüllen können. Die Tiere, die im Weiteren exemplarisch vorgestellt werden, sollen einen groben Eindruck von der Tierwelt vermitteln, die in den entsprechenden Gegenden angetroffen werden kann. Bei der Auswahl der Tiere wurde der Schwerpunkt auf Spielrelevanz gelegt, aus diesem Grund sind Raubtiere eher erwähnt als zum Beispiel Nager, weil sie für ein Abenteuer auch häufiger von Belang sind. Daneben gibt es Tiere, die in erster Linie Eingang gefunden haben, weil sie eine für die Region typische Jagdbeute sind oder Trophäen liefern können. Andere wiederum sind unter dem Aspekt der Ressource *Kreatur* ausgewählt worden und wieder andere, um Beherrschern der Verwandlungsmagie weitere Tierformen vorzustellen. Für eine große Auswahl an Wildtieren werden zudem die entsprechenden Werte angegeben, auch um Anhaltspunkte zur Erschaffung eigener Wesen und Kreaturen zu bieten. Tiere, die bereits in einem anderen Kapitel dieses Buches erwähnt sind oder in *Splittermond: Die Regeln* angeführt sind, sind mit einem entsprechenden Verweis gekennzeichnet. Viele Tierarten sind sich in ihren grundlegenden Eigenschaften zudem recht ähnlich; in diesem Fall haben wir auf entsprechende Werteangaben vergleichbarer Tiere verwiesen.

Die Einteilung der Großregionen wurde nach Abenteuergesichtspunkten vorgenommen und nicht strikt nach ökologischen oder geographischen Vorstellungen. Die sieben Unterkapitel befassen sich dabei jeweils mit einer Landschaftszone. **Eis und Frost** umfasst die nördlichsten Regionen von Lorakis, darunter die Gebiete der Flynjord und die Frostfeste sowie die Packeisareale dazwischen und das ewige Eis nördlich davon. Der Abschnitt über Tiere im **Norden** bezieht sich auf die Areale von Gontcharia, den Wandernden Wäldern, Tir Durghachan und Teile von Zhoujiang sowie Wintholt. Alle temperierten Bereiche von Lorakis, ohne extreme Winter oder extreme Sommer, fallen in den Abschnitt Tiere der **gemäßigten Zonen**, im Einzelnen gemeint sind die Anrainer der Kristallsee, der Westen Dragoreas, der Norden Pash Anars und der Süden Takasadus. Ausgenommen davon sind die **Steppen**, die einen eigenen Abschnitt erhalten haben, der aber auch die Steppen des Nordens mit erfasst. Die lorakischen Tropen wurden in zwei Abschnitte unterteilt. Dominierend sind im Süden die Trockengebiete wie die Surmakar, Gulong und die Blutgrasweite, die im Abschnitt zu **Wüsten und Savannen** Erwähnung finden, sowie die Regen- und Nebelwälder, die im Abschnitt über Tiere im **Dschungel** erfasst sind. Abschließend gibt der Abschnitt über Wildtiere im **Wasser** einen groben Überblick über einige Kreaturen der Meere, Flüsse und Seen von Lorakis, was aufgrund der Größe dieses Areals auch wieder in erster Linie als Anregung zur Erschaffung eigener Wesen dienen soll.

Einige Tiere kommen natürlich auch über diese recht willkürlich gesetzten Grenzen hinweg vor. Eine Erwähnung ist also nicht als Einschränkung auf dieses Gebiet zu verstehen, sondern einzig als Hervorhebung oder Schwerpunktsetzung.



Wildtiere in Eis und Frost

Nur wenige Bewohner von Lorakis kommen wohl jemals mit diesen Tieren in Kontakt: hauptsächlich Forscher und Abenteuerhungrige verschlägt es in die nördlichsten Regionen von Lorakis. Natürlich gibt es dort auch die Frynjord, die ihr ganzes Leben in den eisigen Breiten zubringen. Ein Großteil des Lebens in den gefrorenen Weiten spielt sich an Küsten und Ufern ab. Hier finden sich große Herden von Robben unterschiedlichster Größen. Besonders interessant sind wohl die *Seemannmuts*, deren Männchen nicht nur über erstaunliche, nach unten gerichtete Stoßzähne verfügen, sondern auch einen kurzen Rüssel tragen. Die Kolosse sind beliebte Fettlieferanten, ihre Haut lässt sich zudem zu einem der zähsten Leder verarbeiten, das man kennt. Daneben gibt es aber auch noch zahllose weitere und kleinere Robbenarten.

Eisbär

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 7 | 0 | 8 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 11 | 14 | 4 | 27 | 2 | 30 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|---------------------------|-----|-------|------------|--|
| Körper | 23 | 3W6+2 | 10 | 7-1W6 | Kritisch 1 | |
| Typus: | Bärenartiger, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 3 / 2 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 13, Athletik 15, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 11, Schwimmern 16, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 17 | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen), Schwimmen (II: Kampf unter Wasser) | | | | | |
| Merkmale: | Kälteresistenz 3, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar | | | | | |
| Beute: | Fell (15 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | | | | |

Panzerfisch

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 3 | 3 | 8 | 0 | 8 | 0 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 9 | 16 | 2 | 22 | 5 | 24 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|--|---------------------------|-----|-------|----------------------|--|
| Körper | 23 | 2W10+2 | 10 | 7-1W6 | Kritisch 2, Scharf 3 | |
| Typus: | Fisch, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 3 / 2 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 19, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 7, Schwimmern 19, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 17 | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen) | | | | | |
| Merkmale: | Unbeherrschbar, Unterwasserwesen | | | | | |
| Beute: | Schuppen (7 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | | | | |

Daneben leben an den Ufern der nördlichsten Meere auch noch die *Riesenalken*, flugunfähige Vögel, die sich im Meer von allerlei Getier ernähren, jedoch in großen Schwärmen an Land brüten. Ihre Eier sind eine wertvolle Nahrungsquelle und die Schalen werden von den Gletscherzwergen zu allerlei Schmuck- und Gebrauchsgegenständen verarbeitet. Die an Land so unbeholfen wirkenden Vögel sind gerade in der Brutgemeinschaft als Gegner nicht zu unterschätzen.

Eine weitere Besonderheit der nördlichen Packeisbuchten sind die *Panzerfische*. Die schwer gepanzerten Köpfe dieser großen Fische können Packeis wie schwimmende Eisschollen durchstoßen auf ihrer Jagd nach Beute: Alles von der Größe eines Hundes bis hin zu den Ausmaßen eines Pferdes. Auch Schiffe der Frys-

Pisaapinua

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 3 | 4 | 6 | 1 | 7 | 2 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 12 | 13 | 11 | 26 | 2 | 32 | 27 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 25 | 2W6+3 | 8 | 6-1W6 | Wuchtig |

| | | | | | | |
|-------------------------|---|---------------------------|--|--|--|--|
| Typus: | Hundeartiger, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1, selten bis zu 1W6 | Monstergrad: 4 / 3 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 16, Athletik 12, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 11, Jagdkunst 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 13, Wassermagie 11 | | | | | |
| Zauber: | Wasser I: Eisglätte; II: Kälteschild | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen), Akrobatik (I: Balance) | | | | | |
| Merkmale: | Kälteresistenz 2, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar | | | | | |
| Beute: | Fell (2 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | | |

Riesenalk

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 2 / 10 | 5 | 4 | 10 | 0 | 12 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|--|-----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 6 | 1W6 | 7 | 8-1W6 | Stumpf | |
| Typus: | Tier, Vogel | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 3W6+6 | Monstergrad: 0- / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 3, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 8, Schwimmern 12, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6 | | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | | |
| Merkmale: | Kälteresistenz 3, Kreatur 1, Schwäichlich, Taucher | | | | | |
| Beute: | Federn (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15) | | | | | |

jord werden gelegentlich attackiert – und meist haben diese den Rammstößen auch nicht viel entgegenzusetzen. Daneben gibt es riesige Kraken (siehe S. 150) und Seeschlangen (siehe S. 104). Auf den endlosen Eisflächen lebt nur wenig, zumeist handelt es sich dabei um riesige Raubtiere wie Eisbären und Schneelöwen (wie Löwe, *Splittermond: Die Regeln* S. 285). Letztere verfügen über Bewegungsmagie, die sie als Unterstützung bei der Jagd einsetzen. Noch weit seltsamer sind die Pisaapinuat (Ez. Pisaapinua), weiße Hyänen mit grauem Tüpfel- und Streifenmuster mit einer Widerristhöhe von über zwei Metern. Wanderer aus dem hohen Norden berichten immer wieder von diesen Tieren. Sie scheinen sich nur von unvorsichtigen Eindringlingen in ihrem Revier zu ernähren, doch wer ihnen Respekt zollt und

ihnen Nahrung anbietet, den lassen sie unangetastet passieren. Jagdbeute bietet sich dem einsamen Wanderer nur selten: Schneehühner findet man nur im kurzen Sommer und Eisfuchse (wie Fuchs, S. 138) gelten als ungenießbar. Einzig Schneehasen (wie Hasen, S. 139) und kleine Nagetiere sind etwas häufiger zu finden. Gelegentlich sollen Reisende auf Weiße Raben getroffen sein, die sie zu einzeln stehenden Bäumen einer nur im Eis vorkommenden Art geführt haben, die einen sehr nahrhaften Saft absondern, der schon manchem Wanderer das Leben gerettet hat: die Trankbäume.

Schneehuhn

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 4 / 10 | 2 | 2 | 14 | 0 | 14 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 3 | 1W6-2 | 8 | 9-1W6 | Stumpf |
| Typus: Kleinwild, Tier, Vogel | | | | | |
| Übliche Anzahl: 1 Monstergrad: 0- / 0- | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 4, Athletik 3, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 3 | | | | | |
| Meisterschaften: – | | | | | |
| Merkmale: Feigling, Fliegend, Kälteresistenz 2, Kreatur 1, Zerbischlich | | | | | |
| Beute: Federn (1 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Seemammut

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 2 | 8 | 0 | 8 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 3 / 11 | 15 | 4 | 20 | 2 | 23 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 2W6+2 | 9 | 8-1W6 | Wuchtig |
| Typus: Großwild, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: 1W6 Monstergrad: 2 / 1 | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 6, Schwimmen 18, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 19 | | | | | |
| Meisterschaften: – | | | | | |
| Merkmale: Kälteresistenz 2, Taucher, Unbeherrschbar | | | | | |
| Beute: Leder (3 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20), Stoßzähne (10 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | |

Weißer Rabe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 0 | 2 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 3 / 16 | 2 | 17 | 18 | 0 | 14 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6 | 8 | 6-1W6 | Stumpf |
| Typus: Geisterwesen, Vogel | | | | | |
| Übliche Anzahl: 1 Monstergrad: 1 / 0 | | | | | |
| Fertigkeiten: Akrobistik 3, Athletik 4, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 4, Erkenntnismagie 14, Todesmagie 8 | | | | | |
| Zauber: Erkenntnis 0: Magie erkennen; I: Hauch der Geister, Magische Botschaft, Wahrer Blick, IV: Prophezeiung; Tod 0: Geisterblick | | | | | |
| Meisterschaften: Todesmagie (I: Atem des Sterbenden) | | | | | |
| Merkmale: Feigling, Fliegend, Geist, Kälteresistenz 2, Kreatur 5, Unbeherrschbar, Zerbischlich | | | | | |
| Beute: Federn (15 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | |

Trankbäume

Aus einem Trankbaum kann man Saft gewinnen, der so nahrhaft wie 5 Tagesrationen ist und insgesamt fünfmal die nächtliche LP-Regeneration um 1 Punkt erhöht.

Es ist möglich, bis zu 15 Rationen aus dem Baum zu gewinnen, dabei wird er allerdings zerstört.

Wildtiere im Norden

Der Norden von Lorakis ist eine große Region mit ganz unterschiedlichen Lebensräumen, dominierend sind jedoch weite Nadelwälder und Sumpflandschaften. In den schier endlosen Wäldern finden sich viele besondere Baumarten. Riesige Mammutbäume, wie sie in den Wäldern der Vaigarr und Teilen von Nyrding zu finden sind, gehören genauso dazu wie uralte Eiben mit mehreren Metern Stammdurchmesser.

Wichtige Tiere sind *Elche* und verschiedene große Hirscharten, wie die *Rentiere* (wie *Rothirsch*, S. 140) im Norden und die großen, auf Raugro *Waviti* genannten Hirsche der südlicheren Regionen. Alle drei sind beliebtes Jagdwild, gilt ihr Fleisch doch als schmackhaft und liefern sie neben Fellen den Großteil des

Jahres auch Geweie, die zu vielerlei Gegenständen weiterverarbeitet werden. Weiterhin gibt es die mächtigen *Auerochsen* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 283) mit ihren stark geschwungenen Hörnern, deren brüftige Bullen selbst für eine Gruppe Raugarr eine Herausforderung darstellen. Das Horn eines solchen Waldrindes ist bei vielen Raugarrstämmen ein Ehrenzeichen, das nur den besten Jägern und mutigsten Kriegern zusteht. *Waldmammuts* sind zwar ähnlich groß, greifen aber selten von sich aus an. Die Stoßzähne der Waldmammuts gelten als minderwertig im Vergleich zu denen der Steppenmammuts, sodass sie trotz ihrer geringeren Größe seltener gejagt werden als ihre großen Verwandten.

Biber

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 5 / 7 | 4 | 4 | 16 | 0 | 16 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|--|-----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 8 | 1W6 | 6 | 8-1W6 | - | |
| Typus: | Kleinwild, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 2W6 | Monstergrad: 0- / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 6, Athletik 8, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Schwimmen 10, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8 | | | | | |
| Meisterschaften: | - | | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Kreatur 2, Schwächlich, Taucher | | | | | |
| Beute: | Fell (2 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Elch

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 5 | 0 | 7 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 12 | 12 | 4 | 21 | 0 | 23 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|---------------------------|-----|-------|-------------------|--|
| Körper | 12 | 2W10 | 11 | 6-1W6 | Scharf 2, Wuchtig | |
| Typus: | Großwild, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 2 / 1 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 10, Athletik 15, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 15 | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Muskelprotz) | | | | | |
| Merkmale: | Kälteresistenz 1, Kreatur 5 | | | | | |
| Beute: | Geweih (5 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15), Leder (6 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | |

Hermelin

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 7 | 2 | 4 | 16 | 0 | 13 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|-----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 6 | 1W6 | 6 | 7-1W6 | Stumpf | |
| Typus: | Kleinwild, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 0- / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 6, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 3 | | | | | |
| Meisterschaften: | Akrobistik (I: Balance), Athletik (I: Kletteraffe), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Kreatur 1, Schwächlich | | | | | |
| Beute: | Fell (5 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Uhu

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 4 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 3 / 18 | 4 | 4 | 19 | 0 | 17 | 15 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 7 | 1W6+2 | 10 | 6-1W6 | - | |
| Typus: | Tier, Vogel | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 0 / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 5, Athletik 6, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 14, Jagdkunst 9, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 6 | | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | | |
| Merkmale: | Dunkelsicht, Feigling, Fliegend, Kreatur 3, Schwächlich | | | | | |
| Beute: | Federn (30 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Bären durchstreifen die Wälder genauso wie *Vielfraße*. Beide liefern robuste Pelze, die zu erlangen nicht immer ganz einfach ist. Mit Fallen oder Pfeil und Bogen werden dagegen die kleineren Pelztiere wie *Füchse* und *Hermeline* gejagt. *Biber* können mit ihren Bauten ganze Landstriche unter Wasser setzen, zudem leben sie in engen Familienverbänden, in denen man sich gegenseitig vor Gefahren warnt und gemeinsam Futter hortet. Die Sichtung einer Biberburg ist daher meist nur der Anfang einer langwierigen Jagd auf den begehrten Biberpelz.

Häufige Raubtiere sind Wölfe, die in großen Rudeln durch die Landschaft streifen, und die einzigerischen *Luchse*. In den baumärmeren Regionen gibt es auch *Höhlenhyänen* (wie *Hyäne*,

Splittermond: Die Regeln S. 284), die zwar größer als ihre südlichen Verwandten sind, aber dafür zumeist auch Einzelgänger. Neben großen Taggreifvögeln wie Adlern sind die nördlichen Wälder das Reich des *Uhus* und anderer Eulen, deren schaurige Rufe im Frühjahr des Nachts durch Schatten hallen.

In den Sümpfen hausen im Sommer nicht nur verschiedene Wasservögel, sondern auch endlose Mengen an Insekten, von denen es anscheinend die Mehrzahl auf Blutmahlzeiten abgesehen hat. Varge sind glücklicherweise nur wenig anfällig für diese Attacken, alle anderen werden sich mit Rauchwolken oder streng riechenden Substanzen umgeben müssen, um zumindest einen Teil der Quälgeister abzuwehren.

Vielfraß

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 6 | 4 | 4 | 18 | 0 | 15 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 1W6 | 6 | 7-1W6 | – |

Typus: Kleinwild, Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 5

Meisterschaften: –

Merkmale: Kreatur 3, Schwächlich

Beute: Fell (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Wildgans

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 3 / 14 | 5 | 4 | 16 | 0 | 16 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6+1 | 10 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Kleinwild, Tier, Vogel

Übliche Anzahl: 2W6+2 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 4, Athletik 5, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 6

Meisterschaften: –

Merkmale: Feigling, Fliegend, Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Federn (10 Telare; *Jagdkunst* gg. 10)

Waldmammut

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 8 | 0 | 9 | 0 | 3 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 10 | 17 | 4 | 24 | 3 | 30 | 22 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 19 | 2W6+5 | 10 | 8-1W6 | Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 3 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 20

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 25], Vorstürmen), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Kälteresistenz 1, Unbeherrschbar

Beute: Fell (30 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25), Leder (15 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Stoßzähne (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Wildtiere der gemäßigten Zonen

Ein eher mildes Klima und ganzjährige Niederschläge zeichnen viele Lebensräume der gemäßigten Zonen aus. Hier gibt es die verschiedensten Habitate, aber auch die Regionen mit der größten Bevölkerungsdichte. Häufigste Landschaft sind Laub- und Mischwälder. Diese bieten neben *Füchsen* und *Hasen* auch allerlei Singvögel eine Heimat. Schmetterlinge und andere bestäubende Insekten tummeln sich hier genauso wie kleine Eidechsen, Salamander und Frösche. An größeren Bewohnern der Wälder seien neben *Hirschen* auch *Rehe* und *Wildschweine* (siehe *Splittermord: Die Regeln*, S. 286) erwähnt, die ganz unterschiedliche Herausforderungen an den Waidmann stellen. Darüber hinaus gibt es einige große *Spinnen* (siehe Seite 108) und Insekten, wie etwa gefräßige Ameisenchwärme.

An weiteren Raubtieren kommen *Baumlöwen* und *Luchse* genauso vor wie *Bären* (siehe S. 284) und *Wölfe* (siehe *Die Regeln*, S. 286),

wobei in besiedelten Gebieten oft nur noch selten die großen Raubtiere anzutreffen sind. Häufiger sind hier die *Wildkatzen*, die allenthalben in den Wäldern hausen, aber auch in Scheunen und Ställen schon gesehen wurden. Manchmal ist es schwer zu sagen, ob sich eine Wildkatze ein Heim gesucht hat oder eine Hauskatze sich viele Freiheiten nimmt.

Neben den *Flederwölfen* (siehe Seite 39) gibt es weitere nächtliche Jäger, wie allerlei *Käuze* und *Eulen*, die *Nager* und anderes Getier erbeuten und bei manchem Bauern daher gut gelitten sind, andernorts gelten sie dagegen wegen ihrer schaurigen Rufe als Unglücksboten. Ein weiterer Vogel, den man allerdings eher hört als sieht, ist das *Auerhuhn*, ein großer Bodenbewohner, dessen kehlig-kratzende Rufe weit durch den Wald tragen. Diese Vögel sind sehr wachsam und bei der kleinsten Störung verschwinden sie mit lautem Gemecker tief im Wald.

Auerhuhn

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 4 / 14 | 3 | 2 | 12 | 0 | 14 | 11 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|--|-----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 5 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | Stumpf | |
| Typus: | Kleinwild, Tier, Vogel | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1W6 | Monstergrad: 0- / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 3, Athletik 4, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6 | | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Fliegend, Kreatur 1, Zerbrechlich | | | | | |
| Beute: | Federn (50 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Baummarder

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 6 | 3 | 6 | 17 | 0 | 14 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|-----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 8 | 1W6 | 6 | 7-1W6 | – | |
| Typus: | Kleinwild, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 0- / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 13, Athletik 7, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 4 | | | | | |
| Meisterschaften: | Akrobistik (I: Balance), Athletik (I: Kletteraffe), Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Kreatur 2, Schwächlich | | | | | |
| Beute: | Fell (50 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Baumlöwe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 4 | 0 | 6 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 13 | 10 | 6 | 21 | 0 | 23 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|---------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 18 | 2W6+2 | 8 | 7-1W6 | – | |
| Typus: | Katzenartiger, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 3 / 1 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 12 | | | | | |
| Meisterschaften: | Akrobistik (II: Meisterhafte Balance), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I) | | | | | |
| Merkmale: | Dämmersicht | | | | | |
| Beute: | Fell (10 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25) | | | | | |

Fuchs

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 11 | 4 | 6 | 15 | 0 | 16 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------------------|---|----------------------------|-----|-------|----------|--|
| Körper | 7 | 1W6 | 6 | 7-1W6 | – | |
| Typus: | Hundeartiger, Tier | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: 0 / 0- | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 7, Athletik 11, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 10, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 6 | | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | | |
| Merkmale: | Feigling, Kreatur 2, Schwächlich | | | | | |
| Beute: | Fell (2 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | |

Eine Besonderheit Dragoreas sind die *Wisente*, massive Rinderartige, die weit zurückgezogen in den Eichenwäldern Selenias und seiner südlichen Nachbarn vorkommen. Sie gelten dem Hochadel als eine beliebte Jagdbeute, da die äußerst scheuen Tiere zumeist nur durch aufwendige Treibjagden überhaupt zum Vorschein gebracht und erlegt werden können.

Zudem verfügen die gemäßigten Zonen auch über Graslandschaften, in denen *Pferde* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 285) und *Hirsche* leben, aber auch die imposante *Großstrappe*, ein hochbeiniger fasanenartiger Vogel von außergewöhnlichen Ausmaßen. Er gilt vielerorts als Feldschädlings, da er auch über Getreide und Gemüse herfällt, ist aber einer der besten bekannten Vertilger von Heuschrecken.

Luchs

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 10 | 5 | 6 | 19 | 0 | 17 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 11 | 1W10+1 | 7 | 2-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Katzenartiger, Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 15, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 13, Jagdkunst 8, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 7

Meisterschaften: –

Merkmale: Feigling, Kreatur 3, Schwächlich

Beute: Fell (4 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Großstrappe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 4 / 10 | 5 | 4 | 13 | 0 | 14 | 10 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 7 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Kleinwild, Tier, Vogel

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 4, Athletik 6, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9

Meisterschaften: –

Merkmale: Feigling, Fliegend, Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Federn (20 Telare; *Jagdkunst* gg. 15)

Raubameise

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 0 | 2 | 1 | 2 | 6 | 0 | 6 | 4 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1 | 8 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Insekt, Tier

Übliche Anzahl: 5W10+25 **Monstergrad:** 0- / 0-

Fertigkeiten: –

Meisterschaften: –

Merkmale: Schwachstellenangriff, Schwarm (25 / 6), Schwarmpräsenz (1 / Echter Schaden), Zerbrechlich

Beute: keine

Hase

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 10 | 3 | 2 | 12 | 0 | 11 | 13 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 2 | 8 | 6-1W6 | Stumpf |

Typus: Kleinwild, Tier

Übliche Anzahl: 2W6+2 **Monstergrad:** 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 4

Meisterschaften: –

Merkmale: Feigling, Kreatur 1, Zerbrechlich

Beute: Fell (50 Telare; *Jagdkunst* gg. 15)

Reh

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 4 | 12 | 6 | 4 | 14 | 0 | 17 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6 | 7 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 8, Athletik 12, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8

Meisterschaften: –

Merkmale: Feigling, Kreatur 1, Schwächlich

Beute: Fell (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)

Rothirsch

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 3 | 0 | 4 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 12 | 8 | 4 | 16 | 0 | 20 | 16 |

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

| | | | | | |
|--------|----|-------|---|-------|---|
| Körper | 10 | 1W6+3 | 7 | 7-1W6 | - |
|--------|----|-------|---|-------|---|

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Feigling, Kreatur 3

Beute: Fell (3 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Wisent

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 7 | 0 | 8 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 11 | 14 | 4 | 22 | 0 | 23 | 18 |

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

| | | | | | |
|--------|----|--------|----|-------|----------|
| Körper | 11 | 1W10+5 | 10 | 8-1W6 | Scharf 2 |
|--------|----|--------|----|-------|----------|

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 2W6+2 **Monstergrad:** 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 17, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Kälteresistenz 1, Kreatur 5

Beute: Leder (2 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Waldkauz

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 3 / 17 | 3 | 4 | 17 | 0 | 16 | 18 |

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

| | | | | | |
|--------|---|-------|---|-------|--------|
| Körper | 6 | 1W6+1 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |
|--------|---|-------|---|-------|--------|

Typus: Tier, Vogel

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 4, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 5

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dunkelsicht, Feigling, Fliegend, Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Federn (10 Telare; Jagdkunst gg. 15)

Ziege

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 9 | 5 | 4 | 14 | 0 | 14 | 15 |

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

| | | | | | |
|--------|---|-----|---|-------|--------|
| Körper | 5 | 1W6 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |
|--------|---|-----|---|-------|--------|

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 4W6+2 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 5, Athletik 10, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9

Meisterschaften: Akrobistik (I: Balance)

Merkmale: Feigling, Kreatur 1, Schwächlich

Beute: Leder (20 Telare; Jagdkunst gg. 15)

Wildkatze

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 10 | 3 | 4 | 18 | 0 | 16 | 19 |

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

| | | | | | |
|--------|---|-----|---|-------|------------|
| Körper | 8 | 1W6 | 6 | 7-1W6 | Kritisch 2 |
|--------|---|-----|---|-------|------------|

Typus: Katzenartiger, Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 12, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Jagdkunst 9, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 5

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Fell (1 Lunare; Jagdkunst gg. 20)



Wildtiere in der Steppe

Steppen sind in den gemäßigten und kühleren Breiten von Lorakis ein verbreiteter Anblick. Vielerorts sind sie allerdings auch schon deutlich durch Kultivierungsmaßnahmen geprägt. Besonders in Dragorea und Farukan sind die Steppen in Weide- und Ackerland verwandelt worden, da diese nicht aufwändig gerodet oder anderswie urbar gemacht werden müssen.

Im hohen Norden und in Takasadu gibt es dagegen noch weite Bereiche, die gänzlich unbeeinflusst geblieben sind.

Viele Tiere der Steppen sind gute Läufer, wobei es sowohl ausdauernde als auch schnelle Läufer gibt. Einige Kreaturen sind aber auch beides. Darüber hinaus gibt es noch kleine, grabende Bewohner, die in vielen Formen daherkommen. Gefärbt sind diese Tiere zumeist in den Braun- und Ockertönen der umgebenden Landschaft.

In Dragorea, aber auch in Pash Anar, sind die häufigsten Bewohner der Steppen große Herden von *Wildpferden*, die Fluch und Segen zugleich sein können. Sie bieten zwar eine nahezu unerschöpfliche Quelle an Zuchtmaterial und Nahrung, manchmal fallen sie aber auch über Felder her oder dringen auf Weiden ein und führen Hauspferde fort, die als Reit- und Arbeitstiere ausgebildet der größte Schatz einer Bauernfamilie waren. Daneben grasen verschiedene Hirscharten (siehe S. 140) in den Steppen Dragoreas. Sie alle fürchten die Wolfsrudel (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 286),

die hier genauso wie in den Wäldern zu Hause sind. Auch große Raubkatzen trifft man vereinzelt an, doch in vielen der zivilisierteren Gegendn hat man schon seit Generationen keine mehr gesehen. Eine ganz besondere Steppe ist die Blutgrasweite, deren Bewohner jedoch an anderer Stelle genauer beleuchtet werden.

Herdentiere sind auch im südlicher gelegenen Farukan ein gewohnter Anblick, hier gibt es neben verschiedenen *Antilopen* und *Hirschen* mit dem *Pfauenstrauß* einen albengroßen Laufvogel. *Sandlöwen* (wie Löwe, *Splittermond: Die Regeln* S. 285) und verschiedene *Raubechsen* (S. 31) stellen ihnen nach.

Weiter nach Norden werden die Herdentiere immer größer: hier gibt es *Wollnashörner* und *Mammuts*, dazu *Zottelrinder*, *Riesenhirse* und im Osten die seltsamen *Krallentiere*.

Genauso wie die Pflanzenfresser sind auch die Raubtiere größer im Norden. Sind die *Tiger* (siehe S. 148), die sich im nördlichen Zhoujiang im Winter oft aus den Wäldern in die Steppen hineinbegeben, schon eine große Gefahr, gilt dies umso mehr für die noch deutlich größeren *Säbelzahntiger*, die in allen kalten Steppen des hohen Nordens anzutreffen sind. Daneben gibt es dort auch noch den hochbeinigen und außergewöhnlich großen *Steppenbären*, eine Bärenart mit kurzer Schnauze, die anders als andere Bärentiere ausschließlich auf fleischliche Kost aus ist. In den Gebirgssteppen rund um Zhoujiang lebt der Schneeleopard, der wegen seines wertvollen Fells begehrte ist.

Antilope

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 6 | 4 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 16 | 7 | 4 | 18 | 0 | 18 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 1W6+2 | 7 | 6-1W6 | - |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 6W10 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 18, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Athletik (II: Hindernisläufer)

Merkmale: Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 3

Beute: Fell (50 Telare; Jagdkunst gg. 15)

Krallentier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 5 | 0 | 8 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 12 | 13 | 4 | 23 | 1 | 23 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 18 | 1W10+5 | 9 | 7-1W6 | - |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6+2 **Monstergrad:** 3 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 17, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20])

Merkmale: Unbeherrschbar

Beute: Fell (5 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Mammut

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 3 | 10 | 0 | 10 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 9 | 11 | 19 | 6 | 26 | 4 | 35 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 21 | 3W6+5 | 12 | 7-1W6 | Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 2W6+4 **Monstergrad:** 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 24

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 27], Vorstürmen; II: Verbesserte Umreißen), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Furchterregend (15), Kälteresistenz 2, Unbeherrschbar

Beute: Fell (8 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Leder (15 Lunare; Jagdkunst gg. 25), Stoßzähne (30 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Pfauenstrauß

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 2 | 3 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 10 | 7 | 4 | 17 | 0 | 16 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6+2 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Tier, Vogel

Übliche Anzahl: 1W6+3 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 14, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8

Meisterschaften: –

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Kreatur 3

Beute: Federn (50 Telare; Jagdkunst gg. 20)

Riesenhirsch

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 4 | 4 | 0 | 6 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 13 | 11 | 4 | 22 | 0 | 22 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 14 | 2W6+2 | 9 | 6-1W6 | Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)

Merkmale: Feigling, Kälteresistenz 1, Kreatur 6

Beute: Fell (3 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Geweih (2 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Säbelzahntiger

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 4 | 5 | 0 | 8 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 14 | 12 | 6 | 27 | 1 | 29 | 23 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------------|
| Körper | 26 | 2W6+4 | 7 | 6-1W6 | Scharf 3, Wuchtig |

Typus: Katzenartiger, Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 4 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 13, Athletik 17, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 12

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 27], Vorstürmen; II: Beidhändiger Angriff, Verbesserte Umreißen), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dämmersicht, Kälteresistenz 1, Schmerzresistenz, Taktiker, Unbeherrschbar

Beute: Fell (7 Lunare; Jagdkunst gg. 20), Säbelzähne (4 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Schneeleopard

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 6 | 5 | 2 | 0 | 4 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 4 | 14 | 6 | 6 | 22 | 0 | 18 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 19 | 1W6+5 | 7 | 5-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Katzenartiger, Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 15, Athletik 14, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 12
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 25], Vorstürmen), Akrobistik (I: Balance), Heimlichkeit (I: Leisetreter, II: Überraschungsangriff II)
Merkmale: Dämmersicht, Kälteresistenz 2, Taktiker, Unbeherrschbar
Beute: Fell (17 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Steppenbär

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 4 | 8 | 0 | 9 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 12 | 16 | 6 | 28 | 1 | 33 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 22 | 2W10+2 | 9 | 6-1W6 | Scharf 3 |

Typus: Bärenartiger, Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 18
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 25]), Vorstürmen, Athletik (II: Muskelprotz)
Merkmale: Furchterregend (10), Kälteresistenz 2, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar
Beute: Fell (13 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Wildpferd

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 3 | 4 | 0 | 7 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 12 | 10 | 4 | 18 | 0 | 22 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 2W6 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Großwild, Reittier, Tier
Übliche Anzahl: 5W6+6 **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 22, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger)
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Feigling, Kreatur 3
Beute: Leder (2 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Wollnashorn

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 9 | 0 | 9 | 0 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 11 | 17 | 4 | 27 | 5 | 31 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|---------------------|
| Körper | 21 | 2W10+4 | 14 | 8-1W6 | Scharf 3 Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier
Übliche Anzahl: 1W6+2 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 11, Athletik 19, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 22
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 25], Vorstürmen; II: Verbessertes Umreißen), Athletik (II: Muskelprotz)
Merkmale: Kälteresistenz 3, Unbeherrschbar
Beute: Leder (10 Lunare; Jagdkunst gg. 25)

Zottelrind

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 5 | 0 | 7 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 9 | 11 | 4 | 21 | 1 | 21 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 12 | 2W6+3 | 10 | 8-1W6 | - |

Typus: Großwild, Tier
Übliche Anzahl: 4W6+4 **Monstergrad:** 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 18, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 14
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 16], Vorstürmen)
Merkmale: Kälteresistenz 2, Kreatur 5
Beute: Leder (3 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Wildtiere in Wüste und Savanne

Die größte Wüste des Kontinents ist die Surmakar, doch auch im Osten Pash Anars gibt es Wüsten- bzw. Savannenlandschaften. Dazu kommt die Blutgrasweite als größtes Savannengebiet von Lorakis. Diese trockenen und heißen Gegenden werden bei den nur seltenen Regenfällen in blühende Landschaften verwandelt, in denen das Leben für wenige Wochen tobt, nur um kurz darauf wieder unter glühender Hitze in einen Trockenschlaf zurückzufallen.

In Wüsten ist dieser Gegensatz am stärksten zu fühlen, doch gerade im Norden der Surmakar ist der Übergang zur Savanne beinahe unmerklich und nicht auf einen bestimmten Ort festlegbar. Reine Wüstenbewohner zeichnen sich immer dadurch aus, dass sie irgendwie gelernt haben, mit der Wasserknappheit zu leben:

Sei es durch magische Fähigkeiten wie bei den *Wüstenbüffeln* der Tarr oder durch extreme Genügsamkeit wie viele der Schlangen- und Echsenarten. *Schlangen* (siehe auch *Echsen*, S. 31) sind am Tag oft im Sand vergraben und stellen so eine besondere Gefahr dar, wenn man unwissend auf sie tritt. Auch *Skorpione* und *Spinnen* (siehe auch *Spinnen*, S. 108) verkriechen sich tagsüber oft unter Steinen oder im Sand und kommen dann nachts hervor und können so eine besondere Gefahr für Schlafende werden. Die *Kerbtiere* scheinen zudem gerade hier zu besonders starken Giften zu tendieren.

In Savannen gibt es zunehmend auch fellige Bewohner und damit auch mehr Raubtiere. Viele *Antilopen* (S. 142) und andere Graser, wie *Büffel* und *Rinder*, kommen hier vor. Besondere

Dromedar

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 2 | 7 | 0 | 8 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 10 | 14 | 2 | 20 | 0 | 24 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 2W6+2 | 11 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Großwild, Reittier, Tier

Übliche Anzahl: 2W6 **Monstergrad:** 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 20, Entschlossenheit 8,

Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Athletik (I: Muskelpotz)

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Hitzeresistenz 2, Kälteresistenz 1, Kreatur 3

Beute: Leder (1 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Elefant

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 3 | 9 | 0 | 11 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 9 | 11 | 18 | 6 | 25 | 2 | 34 | 23 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 22 | 2W10+5 | 12 | 7-1W6 | Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6+3 **Monstergrad:** 3 / 1

Fertigkeiten: Akrobistik 13, Athletik 19, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 23

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 27]; II: Rundumschlag)

Merkmale: Furchterregend (15), Hitzeresistenz 1

Beute: Leder (11 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25), Stoßzähne (30 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Emela-Nashorn

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 9 | 0 | 10 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 11 | 17 | 4 | 24 | 5 | 36 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|--------------------|
| Körper | 25 | 3W6+2 | 11 | 8-1W6 | Kritisch 3 Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6 **Monstergrad:** 4 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 24

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 30])

Merkmale: Blutrausch (2 / Verletzung), Furchterregend (15), Hitzeresistenz 1, Taktiker, Unbeherrschbar

Beute: Horn (8 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25), Leder (9 Lunare; *Jagdkunst* gg. 30)

Giraffe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 6 | 0 | 7 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 11 | 14 | 4 | 18 | 0 | 22 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 10 | 2W6+2 | 11 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 1W6+1 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 9, Athletik 16, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 18])

Merkmale: Hitzeresistenz 1

Beute: Leder (5 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Erwähnung sollen die kleinen, agilen *Springböcke* finden, sowie die weit verbreiteten *Streifengnus*. Daneben kommen auch noch skurrile Tiere wie die langhalsigen *Giraffen* und die streitlustigen *Wärzenschweine* (wie Wildschwein, *Splittermond: Die Regeln*, S. 285) vor.

Ebenfalls zu finden sind verschiedene fliegende Aasfresser, die in der offenen Landschaft ideale Bedingungen vorfinden, darunter der *Traumgeier*, der bei Mangel an Beute auch Schlafende angreift, denen er sich lautlos annähert und angeblich sogar Magie einsetzt. Schwer zu übersehen sind dann noch die massigen aber meist friedlichen *Elefanten* und *Nashörner* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 285). In der Blutgrasweite soll es sogar eine besonders gefährliche Abart mit gegabeltem Stirnhorn geben, die sogenann-

ten *Emela-Nashörner*, die halbaquatisch in Wasserlöchern hausen und diese mit tödlicher Vehemenz verteidigen. Ob dies eine Folge der Verorkung „normaler“ Nashörner ist, ist unbekannt. An Raubtieren gibt es *Sandläwen* und *Hyänen* sowie in der Flammen senke die gefürchteten *Feuertiger* (wie *Säbelzahntiger* mit *Feuermagie* 10, S. 143), die wie eine Mischung aus Hyäne und Tiger aussehen und über stattliche Säbelzähne verfügen, zudem beherrschen sie instinktive Feuermagie, die sie allerdings meist nur beim Kampf gegen Rivalen einsetzen.

Sandotter

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 6 | 5 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 7 | 4 | 4 | 17 | 0 | 15 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|------------------|---|--------------|-------|-------|-------------|
| Körper | 11 | 1W6+1 | 7 | 5-1W6 | Ablenkend 1 |
| Typus: | Reptil, Tier | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 1 / 0 | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 8, Athletik 7, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 5 | | | | |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) | | | | |
| Merkmale: | Gift (Blut 2 / Verwundet, Angsterfüllt / 1 Tag), Hitzeresistenz 3, Kreatur 4, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Zerbrechlich | | | | |
| Beute: | Gift (4 Lunare; <i>Alchemie</i> gg. 20), Leder (50 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

Streifengnu

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|------------------|---|--------------|-------|-------|----------|-----|-----|
| 1 | 3 | 3 | 4 | 0 | 6 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 13 | 10 | 2 | 19 | 0 | 20 | 15 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | |
| Körper | 11 | 1W6+3 | 8 | 7-1W6 | Scharf 2 | | |
| Typus: | Großwild, Tier | | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 6W6+8 | Monstergrad: | 1 / 0 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 9, Athletik 19, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10 | | | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Kreatur 3 | | | | | | |
| Beute: | Leder (30 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) | | | | | | |

Traumgeier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 4 | 3 / 13 | 7 | 11 | 21 | 0 | 18 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|------------------|---|--------------|-------|-------|----------|
| Körper | 17 | 1W10+2 | 8 | 3-1W6 | Scharf 2 |
| Typus: | Tier, Vogel | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1 | Monstergrad: | 2 / 1 | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 5, Athletik 6, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8, Beherrschungsmagie 13 | | | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Verstummen, II: Schlaf | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Hitzeresistenz 2, Unbeherrschbar | | | | |
| Beute: | Federn (9 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 25) | | | | |

Wüstenbüffel

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|------------------|---|--------------|-------|-------|---------------------|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 8 | 0 | 9 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 11 | 16 | 4 | 23 | 2 | 25 | 19 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | |
| Körper | 21 | 2W6+4 | 9 | 8-1W6 | Kritisch 2, Wuchtig | | |
| Typus: | Großwild, Tier | | | | | | |
| Übliche Anzahl: | 2W6 | Monstergrad: | 3 / 1 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 11, Athletik 18, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 19 | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen) | | | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 2, Unbeherrschbar | | | | | | |
| Beute: | Leder (4 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | | | |

Wildtiere im Dschangel

Jenseits der Wüste Surmakar erstreckt sich der Dschungelkontinent Arakea sowie das endlose Grün der südlichen Smaragdküste. Menschen und alle anderen zivilisierten Rassen haben hier trotz vieler Jahre der Besiedelung noch kaum Fuß gefasst und die eigentlichen Herren dieser geheimnisvollen Welt sind nach wie vor die Kreaturen, die sie in überbordender Fülle bewohnen. Kräftige Farben und eindrucksvolle Musterungen zeichnen die Tiere des Südens häufig ebenso aus wie ein besonders großer Wuchs oder tückisches Jagdverhalten.

Symbolisch für den Süden steht das Schlangentier, dem man in allen Farben und Formen begegnen kann. *Würgeschlangen*, die ihre Opfer umschlingen und erdrosseln, *Wasserschlangen*, die am Grunde von Gewässern jagen (siehe **Echsen**, S. 32), und die *Gelbrote Königin*, eine besonders herrische Schlange, deren giftiger Biss ihr Opfer zum fast sicheren Tod verdammt, gehören zu den

Arten, die überregionale Bekanntheit erlangt haben. Noch nicht einmal die Ureinwohner kennen alle Schlangenarten, mysteriöse Riesenschlangen wie *Die Große Schlange von Gotor* (S. 155) sind hingegen Stoff für Legenden.

Im Geäst der Bäume treiben die Affen ihren Schabernack: unter ihnen stellen die *Makaken* und die *Lemuren* eine Besonderheit der Dschungelwelt dar. *Weißfell-Orang-Utans*, *Faultiere* und *Rubingorillas* (siehe S. 93) sind nach wie vor kaum erforscht.

Im sumpfigen Grund gieren Egel und Reptilien nach den Schenkeln achtloser Wanderer, besonders gefährlich sind hierbei die Sumpfkrokodile (wie *Alligator* in **Splittermond: Die Regeln**, S. 283) und die Geierschildkröten, die lautlos durch das Wasser gleiten. Diese konkurrieren wiederum mit den berüchtigten Gierfischen, die sich in Schwärmen und mit rasiermesserscharfen Zähnen auf ihre Beute stürzen.

Faultier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 0 | 4 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 4 | 6 | 6 | 16 | 0 | 19 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 9 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | Umklammern |

| | |
|-------------------------|--|
| Typus: | Tier |
| Übliche Anzahl: | 1 |
| Fertigkeiten: | Monstergrad: 1 / 0 Akrobatik 5, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 5, Schwimmen 12, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 10 |
| Meisterschaften: | Ergänze: Athletik (I: Freikletterer); Handgemenge (I: Halten, Umklammern) |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Kreatur 2, Schwächlich |
| Beute: | Fell (1 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) |

Gelbrote Königin

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 6 | 4 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 6 | 3 | 6 | 16 | 0 | 14 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------|
| Körper | 12 | 1W6 | 6 | 6-1W6 | Ablenkend 1 |

| | |
|-------------------------|---|
| Typus: | Reptil, Tier |
| Übliche Anzahl: | 1 |
| Fertigkeiten: | Monstergrad: 1 / 0 Akrobatik 7, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 4 |
| Meisterschaften: | Heimlichkeit (I: Leisetreter) |
| Merkmale: | Gift (Blut 3 / Sterbend 2 / 3 Tage), Hitzeresistenz 1, Kreatur 6, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Zerbrechlich |
| Beute: | Gift (12 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20), Leder (50 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) |

Geierschildkröte

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 1 | 4 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 4 | 2 / 6 | 8 | 2 | 20 | 5 | 20 | 12 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 8 | 2W6 | 8 | 9-1W6 | Kritisch 2 |

| | |
|-------------------------|---|
| Typus: | Reptil, Tier |
| Übliche Anzahl: | 1 |
| Fertigkeiten: | Monstergrad: 1 / 0 Akrobatik 4, Athletik 6, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Schwimmen 9, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 14 |
| Meisterschaften: | Handgemenge (II: Schmerzhafter Hieb); Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff 1) |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Kreatur 4, Schwächlich, Taucher, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden Leder (30 Telare; <i>Jagdkunst</i> gg. 15) |
| Beute: | |

Gierfisch

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 8 | 2 | 2 | 12 | 0 | 12 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6 | 5 | 7-1W6 | Scharf 2 |

| | |
|-------------------------|---|
| Typus: | Fisch, Tier |
| Übliche Anzahl: | 4W10 |
| Fertigkeiten: | Monstergrad: 0 / 0- Akrobatik 4, Athletik 8, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 8, Schwimmen 22, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 6 |
| Meisterschaften: | - |
| Merkmale: | Schwarm (5 / 3), Schwarmpräsenz (3 / Koloss 2), Unterwasserwesen |
| Beute: | keine |

Kaum angemessen mit Worten zu beschreiben ist die Welt der Insekten, von denen unzählige Arten in vielgestaltiger Form durch die schwüle Luft flirren. Besonders unangenehm sind die blutsaugenden Moskitos, denen man sich kaum erwehren kann, und die aufdringlichen *Gotorfliegen*, fette Fluginsekten mit Haut und Flügeln, die in ungesunden Farben schillern. Der Jaguardschungel bleibt von solchen Plagen zumeist verschont, wobei die Gründe dafür im Unklaren liegen. Ein ständiger Begleiter im Dickicht der Urwälder sind zudem die unzähligen Spinnentiere von unterschiedlichster Größe und Giftigkeit (siehe **Spinnen**, S. 108).

Die Vögel des Dschungels besitzen oft ein prachtvolles Gefieder, was sie zu einer begehrten Jagdbeute macht. Dies gilt besonders für seltene Vögel wie den schimmernden *Kolibri* oder den bunten *Schnäpper*. Der Dschungel bringt jedoch auch wehrhafte Vogeltiere hervor, vor denen man sich in Acht nehmen muss. Imposant sind auch die Großkatzen des Dschungels: *Panther* und *Jaguar* (beide wie Jaguar, **Splittermund: Die Regeln** S. 284) sowie *Tiger* und die seltenen *Walddlöwen* (wie Löwe, **Splittermund: Die Regeln** S. 285) sind kraftvolle und elegante Jäger. Auch kleinere Wildkatzen wie etwa der *Ozelot* können in den Dschungelregionen angetroffen werden.

Kolibri

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 4 | 5 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | INI |
| 0 | 1 / 10 | 1 | 2 | 21 | 0 | 10 | 16 | 7-1W6 |

Typus: Tier, Vogel
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 5, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 1
Meisterschaften: –
Merkmale: Fliegend, Hitzeresistenz 1, Kreatur 1, Zerbrechlich
Beute: keine

Makake

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 5 | 3 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 8 | 4 | 2 | 18 | 0 | 15 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 1W6+1 | 7 | 7-1W6 | – |

Typus: Affe, Tier
Übliche Anzahl: 2W6+2 **Monstergrad:** 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 12, Entschlossenheit 3, Fingerfertigkeit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 3
Meisterschaften: Akrobistik (II: Meisterhafte Balance), Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer)
Merkmale: Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 2, Schwächlich
Beute: Fell (70 Telare; *Jagdkunst* gg. 20)



Ozelot

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 4 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 11 | 4 | 4 | 18 | 0 | 16 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6+3 | 7 | 7-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Katzenartiger, Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Jagdkunst 9, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 6
Meisterschaften: Akrobistik (I: Balance), Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 2
Beute: Fell (1 Lunar; Jagdkunst gg. 20)

Weißfell-Orang-Utan

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 4 | 5 | 0 | 7 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 10 | 11 | 6 | 24 | 0 | 20 | 24 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 17 | 1W10+2 | 8 | 6-1W6 | - |

Typus: Affe, Tier
Übliche Anzahl: 2W6 **Monstergrad:** 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobistik 16, Athletik 21, Entschlossenheit 8, Fingerfertigkeit 12, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 12
Meisterschaften: Handgemenge (I: Abdrängen, Halten, Umreißen [Schwierigkeit 20]), Akrobistik (II: Meisterhafte Balance), Athletik (I: Kletteraffe)
Merkmale: Hitzeresistenz 1, Taktiker, Unbeherrschbar
Beute: Fell (15 Lunare; Jagdkunst gg. 25)

Tiger

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 4 | 0 | 8 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 13 | 11 | 6 | 22 | 0 | 20 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 20 | 1W10+5 | 8 | 7-1W6 | Scharf 2 |

Typus: Katzenartiger, Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 12
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 28], Vorstürmen), Akrobistik (I: Balance), Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Merkmale: Dämmersicht, Hitzeresistenz 1, Taktiker, Unbeherrschbar
Beute: Fell (15 Lunare; Jagdkunst gg. 25)

Wildtiere im Wasser

Für die meisten Lorakier sind Gewässer wohl in erster Linie ein Medium, um darauf große Lasten schnell zu transportieren, für viele zudem eine wichtige Quelle für Nahrung.

Seen und Flüsse sind aber auch Wohnorte gefährlicher Tiere, und noch viel mehr gilt dies für das Meer mit seinen unergründlichen Tiefen und unermesslichen Weiten: Neben den allseits bekannten und beliebten Meeresfrüchten und Speisefischen leben dort noch unzählige weitere Kreaturen. Nicht wenige davon rätselhaft und gefährlich.

Zu den größten Bewohnern der See gehören die Wale, einige von ihnen, wie *Blau-* oder *Pottwale*, sind länger als die größten Schiffe. Sie scheinen friedfertig zu sein, solange man sie nicht attackiert. Mutige Walfänger tun genau dies, da ein Wal Proviant für Wochen bietet und man aus ihren Speckschichten eins der besten Öle herstellen kann, das man auf Lorakis kennt.

Ihre kleineren Brüder, die *Delphine*, zeigen dagegen ein ausgemachtes Interesse an Seefahrern und ihren Fortbewegungsmitteln. Beinahe jede seefahrende Kultur kennt Geschichten von Delphinen, die Ertrinkende ans Ufer gebracht haben oder Schiffbrüchige vor Angreifern beschützt haben. Deswegen glauben viele Völker, dass es Unglück bringt, wenn man einen Delphin verletzt oder gar tötet.

Teilweise ähnlich im Aussehen, doch oft gefürchtet, sind die vielen Arten von Haien, die in allen Meeren vorkommen. Ihre Angriffe auf Schiffbrüchige sind berüchtigt und gefürchtet. *Bullenhai*e kommen auch in den Unterläufen fast aller großen Flüsse vor und können dort eine Gefahr für Arbeiter am Ufer und bisweilen sogar kleine Fischerboote darstellen.

Ebenfalls weit verbreitet sind die Vielarmigen, darunter die auf Galonea als Grundnahrungsmittel geschätzten *Sepien*, aber auch die *Kraken*, die es in vielen Größen und Formen gibt. Besonders häufig sind sie im nach ihnen benannten Krakengrund. Die meisten Kraken dort werden nur an die drei Meter groß und ernähren sich von *Thunfisch* und *Robben*. Allerdings gibt es dort auch die Schiffe verschlingenden *Riesenkraken*, die auch vor Kungaitan und in der Albensee schon gesichtet wurden.

Ebenfalls kolossale Ausmaße können *Seeschlangen* erreichen, von denen aus allen Meeren berichtet wird. Sind die größten von ihnen wahre Naturgewalten, scheinen die kleineren Exemplare vor allem über ein starkes, lähmendes Gift zu verfügen, dass sie normalerweise aber nur gegen Gegner einsetzen, die für sie als Beute taugen. Diese kleineren Exemplare scheinen sich allerdings vor allem in den Küstengewässern der Smaragdsee zu finden.

Ein weiterer Brutgrund der *kleinen Seeschlangen* sind aber auch die Myrkansümpfe, die zudem auch Kraken und *Rochen* beherbergen, die über eine Vielzahl an giftigen Vertretern verfügen. In vielen anderen Seen und Sümpfen des Nordens ist man vor großen Räubern weitgehend sicher und muss in erster Linie die *Mückenschwärme* ertragen, die in den warmen Jahreszeiten auf Blutmahlzeiten aus sind.

Als noch gefährlicher als die in südlichen Flüssen allseits gefürchteten *Krokodile* (siehe Alligator, *Splittermond: Die Regeln* S. 283) werden in Gotor *Flusspferde* betrachtet. Die an sich harmlosen Pflanzenfresser neigen zu plötzlichen und unvorhersehbaren Wutausbrüchen und attackieren dann alles in ihrer Nähe, darunter auch Flöße und Boote und ihre Besatzungen.

Bullenhai

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 2 | 6 | 0 | 6 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 12 | 12 | 4 | 23 | 0 | 25 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|--|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 20 | 2W10+2 | 10 | 8-1W6 | Scharf 3 |
| Typus: | Fisch, Tier | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1W6 | | | | |
| Monstergrad: | 3 / 1 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 10, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Schwimmen 19, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 15 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Blutrausch (3 / Blut im Wasser), Unbeherrschbar, Unterwasserwesen | | | | |
| Beute: | Leder (8 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

Delphin

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 5 | 3 | 4 | 0 | 3 | 2 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 0 / 15 | 10 | 6 | 21 | 0 | 18 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|--|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 14 | 1W6+2 | 7 | 7-1W6 | Scharf 2 |
| Typus: | Tier | | | | |
| Übliche Anzahl: | 1W6+2 | | | | |
| Monstergrad: | 2 / 1 | | | | |
| Fertigkeiten: | Akrobistik 12, Athletik 8, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 7, Schwimmen 22, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 14 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen) | | | | |
| Merkmale: | Kreatur 4, Taktiker, Taucher, Unterwasserwesen | | | | |
| Beute: | Leder (5 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 20) | | | | |

Flusspferd

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 2 | 7 | 0 | 10 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 10 / 6 | 15 | 4 | 22 | 1 | 26 | 29 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------------------|
| Körper | 19 | 2W6+2 | 8 | 8-1W6 | Kritisch 2, Wuchtig |

Typus: Großwild, Tier
Übliche Anzahl: 2W6+2 **Monstergrad:** 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 8,
 Heimlichkeit 6, Schwimmen 12,
 Wahrnehmung 11, Zähigkeit 20
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)
Merkmale: Unbeherrschbar
Beute: Leder (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)

Kraken

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 7 | 2 | 3 | 0 | 4 | 2 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 4 | 8 | 7 | 4 | 18 | 0 | 17 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 9 | 1W6+2 | 8 | 5-1W6 | Umklammern |

Typus: Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 11, Entschlossenheit 6,
 Heimlichkeit 14, Schwimmen 14,
 Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern),
 Athletik (II: Muskelprotz)
Merkmale: Kreatur 3, Schwächlich, Unterwasserwesen
Beute: Leder (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Kleine Seeschlange

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 3 | 5 | 0 | 9 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 6 | 13 | 4 | 24 | 0 | 25 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 20 | 1W6+4 | 6 | 7-1W6 | Umklammern |

Typus: Monster, Reptil, Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 19, Entschlossenheit 6,
 Heimlichkeit 14, Schwimmen 13,
 Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern;
 III: Würgegriff), Athletik (II: Muskelprotz),
 Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)
Merkmale: Gift (Blut 2 / Erschöpft, Benommen / 6
 Stunden), Unbeherrschbar, Unterwasser-
 wesen, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Schuppen (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)

Pottwal

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 2 | 16 | 0 | 12 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 10 | 0 / 13 | 26 | 6 | 24 | 2 | 35 | 21 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------------------|
| Körper | 22 | 3W6+6 | 2 | 8-1W6 | Kritisch 4, Wuchtig |

Typus: Tier
Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 22, Entschlossenheit 10,
 Heimlichkeit 6, Schwimmen 18,
 Wahrnehmung 10, Zähigkeit 24
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)
Merkmale: Taucher, Unbeherrschbar
Beute: Ambra (40 Lunare; *Alchemie* gg. 30),
 Leder (15 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20),
 Tran (40 Lunare; *Alchemie* gg. 25)

Riesenkraken

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 8 | 3 | 10 | 0 | 13 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 10 | 10 | 20 | 6 | 39 | 0 | 30 | 26 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|----------|------|---------|-----|-------|---------------------------------|
| Schnabel | 25 | 3W10+5 | 13 | 7-1W6 | Kritisch 3, Wuchtig |
| Tentakel | 23 | 2W6+4 | 10 | 7-1W6 | Kritisch 2, Umklammern, Wuchtig |

Typus: Monster, Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 4+ / 3

Fertigkeiten: Akrobistik 21, Athletik 21, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 8, Schwimmen 12, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 16

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern; III: Würgegriff [alle nur Tentakel]), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Furchterregend (25), Koloss 9 (Schnabel, 8x Tentakel), Schmerzimmunität, Unbeherrschbar, Unterwasserwesen

Beute: Leder (45 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Rochen

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 6 | 5 | 2 | 14 | 0 | 13 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6 | 7 | 8-1W6 | – |

Typus: Tier

Übliche Anzahl: 1 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 5, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Schwimmen 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 6

Meisterschaften: –

Merkmale: Gift (Blut 2 / Lahm, Benommen / 1 Stunde), Kreatur 2, Schwächlich, Unterwasserwesen

Beute: Leder (1 Lunar; Jagdkunst gg. 20)

Robbe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 5 | 3 | 4 | 0 | 3 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 3 / 12 | 9 | 4 | 19 | 1 | 19 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 11 | 1W10 | 7 | 7-1W6 | Scharf 3 |

Typus: Großwild, Tier

Übliche Anzahl: 4W10 **Monstergrad:** 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobistik 13, Athletik 10, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 9, Schwimmen 20, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10

Meisterschaften: –

Merkmale: Kreatur 3, Taucher

Beute: Leder (2 Lunare; Jagdkunst gg. 15)

Lorakische Nutztiere

Ob als Lieferant für Fleisch, Wolle oder Milch, als Gefährte bei der Jagd oder als Beistand im Kampf: Schon seit langer Zeit werden überall in Lorakis Tiere für die unterschiedlichsten Zwecke abgerichtet.

Werte von Nutztieren

In diesem Text finden Sie eine kleine Auswahl an lorakischen Nutztieren. Einige, für die Sie hier vollständige Werte finden, sind als Begleiter von Abenteurern (etwa über die Ressource *Kreatur*) interessant oder bei Verwandlungsmagiern beliebt, die ihre Gestalt annehmen wollen. Verschiedene Varianten der Tiere finden Sie jeweils am Ende des Werteblocks – hier können Sie einfach die entsprechenden abweichenden Werte in der Grundversion ersetzen.

Hunde

Seit uralten Zeiten werden Hunde als Jagdgehilfen, Wachhunde oder für zahlreiche andere Zwecke eingesetzt, sodass sich im Laufe der Jahrhunderte unzählige Rassen etabliert haben. Hierzu gehören die borstigen, gedrungenen *Lang Kau* aus Zhoujiang eben-

Hund

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 3 | 3 | 1 | 0 | 3 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 3 | 11 | 4 | 4 | 17 | 0 | 16 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6+1 | 7 | 7-1W6 | – |

Typus: Hundearmiger, Tier **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 7, Athletik 11, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 7, Jagdkunst 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9

Meisterschaften: Athletik (II: Flinker Verfolger), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger)

Merkmale: Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Fell (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)

Varianten:

– **Hütehund:** KON 2, STÄ 4, GK 4, LP 6, Angriff: Körper 7, Schaden 1W6+2, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 12, Meisterschaft Wahrnehmung (II: Veränderte Umgebung), Kreatur 3

– **Jagdhund:** BEW 4, GSW 13, Angriff: Körper 7, Schaden 1W6+2, Athletik 14, Jagdkunst 14, Zähigkeit 12, Erschöpfungsresistenz 1, Kreatur 3

– **Kampfhund:** Siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 284.

so wie die *Rakarr*, die halbwilden Schlittenhunde der Raugarr. In Zwingard werden die *Rudzoha* zur Jagd eingesetzt. Den gleichen Zweck erfüllen die *Selenischen Bracken* aus dem Kaiserreich, während die *Eisenbranner Mastiffs* trotz ihrer Gutmütigkeit nicht nur als Jagd- sondern auch als Kampfhunde Verwendung finden. Die *Galoneischen Hütehunde* hingegen gelten als besonders treu und zuverlässig.

Pferde und Esel

In nahezu allen Kulturen genießen Reiter hohes Ansehen, und das Pferd als Nutztier und Kampfgefährte einen fast schon legendären Status. Daher verwundert es nicht, dass es auch viele bekannte Zuchten gibt, etwa die *Arwinger Gescheckten* aus Selenia. Eine Hochburg der Pferdezucht ist Farukan: Die ausdauernden Pferde der Reiter aus dem Chorrhast sind ebenso hoch gerühmt wie die *Zirahner Streitrosser* aus Ashurmazaan. Etwas weiter

Esel

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 2 | 4 | 0 | 6 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 9 | 9 | 6 | 18 | 0 | 18 | 19 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 6 | 1W6 | 9 | 7-1W6 | Stumpf |

Typus: Tier, Reittier **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 18, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7

Meisterschaften: Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Feigling, Kreatur 2

Beute: Leder (50 Telare; *Jagdkunst* gg. 10)

Varianten:
– **Maultier:** KON 5, WIL 2, GK 6, LP 10, GSW 10, FO 4, GW 17

Pferd (Kaltblut)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 2 | 7 | 0 | 9 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 10 | 15 | 2 | 18 | 0 | 26 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 9 | 2W6+2 | 9 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Tier, Reittier **Monstergrad:** 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobistik 9, Athletik 27, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Feigling, Kreatur 4
Beute: Leder (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)

nördlich sind die *Jagodenponys* weithin bekannt, auf denen die Steppenreiter gewaltige Strecken zurücklegen können. Weitere bekannte Zuchten sind die *Botenpferde der Feenflügel*, die sich kaum von den Wirrnissen der Feenwelt ablenken lassen, die sündhaft teuren *Aylanthaner*, die sich vor allem Reiche und Adlige leisten, die temperamentvollen *Mandraner*, die an den Ufern des gleichnamigen Flusses im südlichen Patalis gezüchtet werden, und die aus den Mandranern hervorgegangenen *Trewamara* der Zwingarder Reiter, die unerschrocken, aber notorisch schwer auszubilden sind. Selbst in den Dschungeln südlich der Surmakar wird mit den *Graumähnen* eine eigene Rasse gezüchtet.

Pferderassen unterscheidet man häufig in massive, starke *Kaltblüter* und temperamentvolle, flinke *Vollblüter*. Rassen mit Merkmalen aus beiden Pferdetypen nennt man *Warmblüter* (Werte siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 285, aber unzählige Varianten sind möglich).

Pferd (Vollblut)

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 6 | 0 | 8 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 15 | 13 | 2 | 19 | 0 | 25 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|--|---------------------|--------|-------|----------|
| Körper | 10 | 2W6 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |
| Typus: | Tier, Reittier | Monstergrad: | 0 / 0- | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 11, Athletik 26, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 13 | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Muskelprotz, Flinker Verfolger) | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 2, Feigling, Kreatur 4 | | | | |
| Beute: | Leder (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15) | | | | |

Pony

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 2 | 3 | 0 | 6 | 1 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 10 | 8 | 6 | 16 | 0 | 20 | 20 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|--|---------------------|---------|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6 | 8 | 8-1W6 | Stumpf |
| Typus: | Tier, Reittier | Monstergrad: | 0- / 0- | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 18, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Erschöpfungsresistenz 1, Feigling, Kreatur 2 | | | | |
| Beute: | Leder (50 Telare; Jagdkunst gg. 10) | | | | |

Vögel

Vögel werden in Lorakis meist wegen ihres Fleisches oder ihrer Eier gehalten – in vielen Fällen schmücken aber auch besonders prachtvoll aussehende oder besonders schön singende Vögel die Heime der Reichen und Adligen.



Papagei

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 3 / 16 | 3 | 2 | 18 | 0 | 13 | 12 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|--|---------------------|---------|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6 | 7 | 7-1W6 | Stumpf |
| Typus: | Tier, Vogel | Monstergrad: | 0- / 0- | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 8, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 4 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Fliegend, Hitzeresistenz 1, Kreatur 2, Schwächlich | | | | |
| Beute: | Federn (1 Lunar; Jagdkunst gg. 20) | | | | |

Strauß

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 3 | 0 | 3 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 12 | 9 | 2 | 19 | 0 | 17 | 17 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------------------|---|---------------------|--------|-------|----------|
| Körper | 9 | 1W6+3 | 8 | 7-1W6 | Stumpf |
| Typus: | Tier, Vogel | Monstergrad: | 0 / 0- | | |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 10, Athletik 15, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 9 | | | | |
| Meisterschaften: | – | | | | |
| Merkmale: | Hitzeresistenz 1, Kreatur 3 | | | | |
| Beute: | Federn (10 Lunare; Jagdkunst gg. 20) | | | | |

Sonstige Nutztiere

Äffchen

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 1 | 6 | 2 | 2 | 16 | 0 | 11 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 4 | 1W6-2 | 6 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Affe, Tier **Monstergrad:** 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 6, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 1, Fingerfertigkeit 9
Meisterschaften: Akrobatik (II: Meisterhafte Balance), Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer)
Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kreatur 1, Zerbrechlich
Beute: keine

Lama

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 4 | 2 | 3 | 0 | 3 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 6 | 11 | 9 | 4 | 17 | 0 | 18 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 5 | 1W6 | 7 | 8-1W6 | Stumpf |

Typus: Tier **Monstergrad:** 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 12, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 11
Meisterschaften: –
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Kälteresistenz 1, Kreatur 2
Beute: Fell (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)
Variante:
– Alpaca: AUS 3, GK 4, GSW 10, LP 7, Angriffswert: Körper 4

Hausrind

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 1 | 6 | 0 | 8 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 7 | 9 | 13 | 2 | 18 | 0 | 22 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|----------|
| Körper | 8 | 2W6+2 | 10 | 9-1W6 | – |

Typus: Tier **Monstergrad:** 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 16, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)
Merkmale: –
Beute: Leder (2 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Kolossalnatter

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 3 | 1 | 8 | 0 | 9 | 1 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 9 | 3 | 17 | 2 | 16 | 0 | 28 | 14 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------|
| Körper | 10 | 2W6 | 8 | 9-1W6 | Umklammern |

Typus: Reptil, Tier **Monstergrad:** 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 16, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 18
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten; III: Würgegriff), Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Athletik (II: Muskelprotz), Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Merkmale: Hitzeresistenz 1, Kreatur 5, Schmerzresistenz, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Leder (5 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Nicht aufgeführte Nutztiere

Es gibt noch zahllose weitere Nutztiere auf Lorakis. Einige unterscheiden sich nicht stark von ihren wilden Artgenossen, bei anderen sind schlicht nicht sämtliche Werte von Relevanz. In dieser Tabelle finden Sie einige Angaben zu weiteren häufig anzutreffenden Nutztieren, bei denen Sie sich an anderen Werten orientieren können.

| Tier | Wertevorlage |
|-------------|---|
| Büffel | <i>Wisent</i> , S. 140 |
| Ente | <i>Taube, Splittermond: Die Regeln</i> , S. 285 |
| Hausgans | <i>Wildgans</i> , S. 137 |
| Haushuhn | <i>Auerhuhn</i> , S. 138 |
| Hausschwein | <i>Wildschwein, Splittermond: Die Regeln</i> , S. 286 |
| Kamel | <i>Dromedar</i> , S. 144 |
| Schaf | <i>Ziege</i> , S. 140 |
| Wisent | <i>Wisent</i> , S. 140 |
| Ziege | <i>Ziege</i> , S. 140 |
| Zottelrind | <i>Zottelrind</i> , S. 143 |

Legendäre Wesen von Lorakis

Die Große Schlange von Gotor

Die Große Schlange ist ein legendärer Schrecken aus den Dschungelgebieten Arakeas. Unzählige Pyramiden und Tempelanlagen geben Zeugnis von den Versuchen, sie zu beherrschen, ihr Verehrung entgegenzubringen oder ihre Macht für sich in Anspruch zu nehmen. Die Warnungen vor der Großen Schlange sind allgegenwärtig und lassen sich nicht nur auf verwitterten Stelen finden, sie haben auch Einzug in allerlei Schreckgeschichten des Alltags gefunden.

Diese Erzählungen beschwören nicht nur die Wichtigkeit uralter Rituale und Gesetze, über deren Einhaltung die Schlange zu wachen scheint. Sie handeln auch von Schätzen und Artefakten, in deren Nähe sie auf der Lauer liegen soll. Die eindrucksvollsten Geschichten drehen sich jedoch immer um denselben Kern: Alle Jahrhunderte sollen einzelne Helden – oft Meistermagier, Hohepriester oder halbgöttliche Könige, ganz selten aber auch einfache Glücksritter – in der Lage sein, der Großen Schlange ihren Willen aufzuzwingen und dadurch unbeschreibliche Macht zu erlangen.

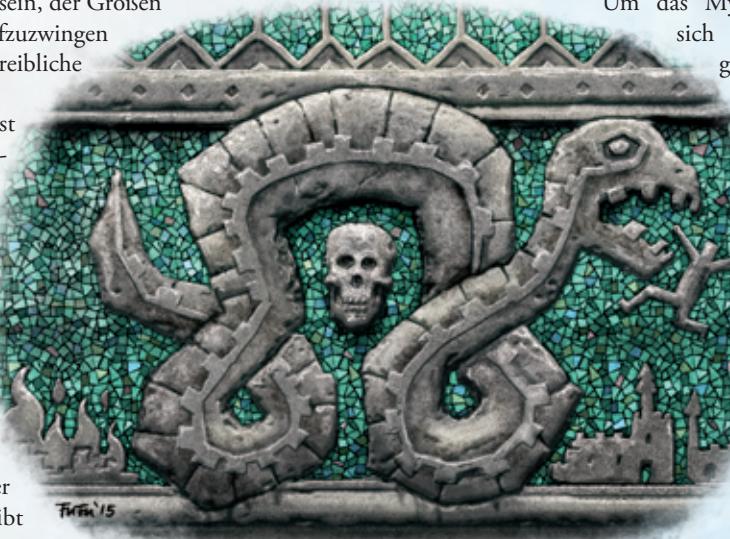
Der Leib des Tieres ist massig genug, um ganze Ansiedlungen in den Boden zu walzen. Ihre Fangzähne sollen selbst die größten Raubtiere des Dschungels noch überragen und ihr unergründlicher Blick soll ihre Opfer mit Bann und Zauber belegen, während sie sich trotz ihrer Größe lautlos näher und näher windet. Zwar gibt

es auch Fragmente von Heldensagen über Schlangenjäger oder Tierbändiger, die es vollbracht haben, das Untier mit einer List zur Strecke zu bringen. Doch es scheint nie wirklich gelungen zu sein, der Kreatur endgültig den Garaus zu machen.

Das Mysterium der Großen Schlange

Den Erzählungen über die Große Schlange liegt der Irrtum zugrunde, dass es sich dabei um eine einzige Wesenheit handele, die die Völker des Südens heimsucht und unter ihnen Angst und Schrecken verbreitet. In Wahrheit sind die Legenden Berichte von verschiedenen Tieren, die zwar möglicherweise denselben göttlichen oder halbgöttlichen Ursprung haben, ansonsten aber noch keinerlei nachgewiesene Gemeinsamkeiten teilen. Aus diesem Grund sind die Aussagen über das Erscheinungsbild der Schlange sehr uneinheitlich und weichen durchaus weit voneinander ab. Allein die namensgebende Größe ist bei allen Schlangentieren vorhanden.

Um das Mysterium der Schlange haben sich diverse Geheimgesellschaften gebildet und die düstere Anziehungskraft des Ungetüms hat über die Jahrhunderte nicht gelitten. Zudem wurde ihr Mythos von vielen Herrschergestalten instrumentalisiert und auf diese Weise gezielt gefördert. Wo immer das Gerücht umgeht, dass sich die Große Schlange in der Nähe befindet, erhebt zumeist ein Mächthaber den Anspruch darauf, sie als strafende Urgewalt ausgesendet zu haben.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 2 | 5 | 4 | 11 | 2 | 13 | 0 | 6 | 11 | 16 | 22 | 21 | 34 | 6 | 52 | 28 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI |
|---------|------|---------|-----|-------|
| Biss | 30 | 4W6+4 | 15 | 6-1W6 |
| Schwanz | 35 | 4W10+5 | 25 | 6-1W6 |

Merkmale

Ablenkend 1, Durchdringung 2, Wuchtig

Wuchtig

| | | | |
|-------------------------|--|---------------------|---------|
| Typus: | Monster, Reptil | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 20, Athletik 25, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 30, Beherrschungsmagie 20 | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Verwirren; II: Schlaf, Suggestion; III: Halluzination | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Vorstürmen; II: Rundumschlag, Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 30]) | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (35), Koloss 2 (Biss, Schwanz), Schmerzimmunität | | |
| Beute: | Schuppen (80 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 30), Trophäe (100 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 35) | | |
| Kampfweise: | Eine Große Schlange wird üblicherweise nicht einfach aus ihrer Perspektive winzige Wesen wie Humanoide angreifen. Allerdings nimmt sie auch wenig Rücksicht auf alles, was sich ihr in den Weg stellt, und walzt es mit ihrem gigantischen Leib einfach platt oder verschlingt es mit ihrem Maul. Sollte sie doch einmal angegriffen werden, vermag sie mit ihren hypnotischen Augen Beherrschungzauber zu wirken und ihre Gegner dadurch soweit abzulenken oder gar gänzlich einschlafen zu lassen, dass sie sich wieder in die Tiefen des Dschungels zurückziehen kann, bevor ihre Gegner wieder zu Sinnen kommen. | | |

Irlisch, Herr über den Farnisch

Im Süden der Grenzlande liegt ein sehr großer und sehr alter Wald namens *Farnisch*. Über ihn wacht seit Urzeiten das mächtige Einhorn *Irlisch*. Bei den Menschen in Westergrom werden noch Lieder aus längst vergangenen Zeiten gesungen, in denen der Wald und sein Beschützer als Hort des Friedens und uralter Weisheit gepriesen werden. Diesen Liedern mag andernorts niemand Glauben schenken, denn der Farnisch ist heute ein finsterer, lebensfeindlicher Ort geworden – und sein Hüter ist dem Wahnsinn verfallen. Wie konnte es dazu kommen?

Zeiten des Schreckens

Vor über 300 Jahren tauchte der Drache *Giftfang* in den Grenzlanden auf, die damals vom Fürstentum Graulentrutz beherrscht wurden. Der Drache brachte Tod und Vernichtung über das Land und seine Bewohner. Nach zwei Jahrzehnten waren von dem einst stolzen Fürstentum nur noch Asche und Trümmer übrig, und wer konnte, floh in den sicheren Farnisch oder zu den Zwergen nach Westergrom. Die Zwerge leisteten Giftfang erbitterten Widerstand, aber wer weiß, ob nicht auch sie untergegangen wären, wenn im Norden des Landes nicht ein weiterer Schrecken aufgetaucht wäre: Die Schlange *Risskir* (siehe Seite 161) erhob sich zur Herrscherin über die Rattlingäste in dem von sumpfigen Tälern durchzogenen *Rattwald*.

In der Folge entbrannte ein Krieg zwischen Giftfang und Risskir. Die beiden Gegner begannen, sich mit mächtiger und uralter Magie zu bekämpfen. Der Krieg weitete sich schließlich aus und zog so Irlisch in den Konflikt hinein.



Irlisch setzte seine mächtige Magie ein, um den Farnisch zu schützen.

Doch dann, eines Tages, geschah die Katastrophe: Der magische Schutz zerbarst und Finsternis kam über den Farnisch. Es ist nicht bekannt, wie es Irlisch gelang, jedenfalls bewahrte er den Farnisch vor dem sichereren Untergang. Doch seit dieser Zeit scheint der Wald verflucht und das Einhorn war dem Wahnsinn verfallen.

Der Farnisch heute

Der Farnisch ist heute ein äußerst gefährliches Waldgebiet, in dem man auf seltsam mutierte Bewohner aus dem Tier- und Pflanzenreich treffen kann (siehe etwa die *Schwarzflechte*, S. 102). Doch solche Begegnungen mögen noch harmlos erscheinen, wenn man

erst einmal dem Wächter selbst gegenübertritt. Irlisch duldet keine Eindringlinge in seinem Wald und verfolgt diese unnachgiebig.

Und doch gibt es immer wieder Gruppen, die eine Begegnung mit dem Einhorn überlebt haben. Sie berichten von obskuren Aufgaben, deren Erfüllung ihnen Irlisch unter Eid auferlegte: Eine Herde Bergbüffel war in den Ausläufern des Graulenkamms aufzuspüren und in einem bestimmten See zu ertränken; die Netze von Riesensspinnen waren über einer Lichtung voller Waldreben zu spannen. Was auch immer das Ziel dieser wahnsinnigen Aufgaben gewesen sein mag – Irlisch hielt stets Wort und ließ diese Gruppen nach Erledigung wieder ziehen. Aber wen es, aus welchen Gründen auch immer, in den Farnisch zieht, sollte besser hoffen, dem Wächter des Waldes erst gar nicht zu begegnen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 7 | 6 | 4 | 4 | 10 | 6 | 5 | 8 | 7 | 25 | 11 | 71 | 40 | 0 | 28 | 48 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|------------------------------------|
| Körper | 24 | 1W10+3 | 8 | 6-1W6 | Durchdringung 3, Scharf 3, Wuchtig |

Typus: Monster **Monstergrad:** 4+ / 4+

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 28, Diplomatie 18, Entschlossenheit 27, Heimlichkeit 22, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 21,

Beherrschungsmagie 24, Erkenntnis 20, Illusionsmagie 28, Kampfmagie 28, Naturmagie 26, Schattenmagie 20

Zauber: Natur I: Wachstum; II: Tiere beherrschen, Spurlos in der Wildnis, III: Chamäleon, IV: Verdorren;

Beherrschung III: Halluzination; IV: Willenloser Diener; V: Marionette, Schicksalsband; Erkenntnis III: Magisches

Zwiegespräch; IV: Gedankenlesen, Tiersprache; Illusion: III: Schreckgestalt; V: Panoptikum; Kampf: III Leichtes Ziel;

IV: Schadenszirkel; Schatten III: Lichtbann, Nachtschicht; IV: Schattensprung; V: Schwärze

Meisterschaften: Handgemenge (II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27]), Heimlichkeit (III: Lautlosigkeit),

Wahrnehmung (III: Unterschwellige Warnung), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels; III: Blutbad),

Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)

Merkmale: Betäubungssimmunität, Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Konzentrationsstärke, Taktiker

Kampfweise: Irlisch verfügt über mächtige Zauber, und verteidigt sich und seinen Wald mit allen Mitteln. Doch mitunter scheint er auch bestialische Freude daran zu haben, einfach aus dem Nichts heraus in unfassbarer Geschwindigkeit auf den Eindringling zuzustürmen und ihn mit seinem Horn zu rammen und mit seinen Hufen zuzusetzen. Wer ihm ehrfurchtvoll gegenübertritt, kann aber durchaus mit ihm verhandeln und sein Hoheitsgebiet unbeschadet wieder verlassen.

Malmschlund, Verschlänger der Welt

Kaum jemand hat Malmschlund, den Verschlänger, bislang zu Gesicht bekommen. Dies liegt daran, dass sich die wurmartige Kreatur die meiste Zeit durch das Erdreich frisst und daher den Blicken der Sterblichen verborgen bleibt. Doch wehe, wenn er sich einmal der Oberfläche nähert: Gleich einem Strudel auf hoher See würgt er den Boden, auf dem die lorakischen Geschöpfe wandeln, in sich hinab, und mit ihm alles, was sich darauf befindet. Wenn der kolossale Wurmleib anschließend aus seinem Fressgang hervorbricht und sich gebieterisch aufbümt, dann schnappt er nach allen Lebewesen, deren er habhaft werden kann, und walzt in seiner unmittelbaren Umgebung mit Urgewalt alles nieder.

Man vermutet, dass ein kleines Heer nötig wäre, um Malmschlund angemessen bekämpfen zu können. Leider ertönen die ersten Warnzeichen, die in Form von Fress- und Grabgeräuschen aus der Tiefe dringen, viel zu kurz, als dass dies eine praktikable Maßnahme wäre. Zwar gibt es in Sarnburg einen Arbeitskreis des Zirkels der Zinne, der sich damit beschäftigt, die Bewegungsmuster von Malmschlund zu enträtselfn, allerdings sehen dies die Beteiligten eher als gedankliche Übung an, denn als praktisches Problem, das sie sonderlich eilig zu lösen hätten: Die letzte Katastrophe liegt nun schon eine Weile zurück. Vor etwa dreihundert Jahren brach Malmschlund mitten im Stadtzentrum von Belzheim hervor und zerstörte die Stadt in der Myrkan-Ebene so gründlich, dass sie von der Landkarte radiert wurde.

Schöpfung der Drachlinge

Malmschlund ist ein Gezücht der Drachlinge, mit dem sie ihre Herrschaft über das Tiefdunkel ausdehnen wollten. Nach ihrem Sturz blieb der Verschlänger als entfesseltes Monster zurück, das seither in und um Selenia sein Unwesen treibt. Im Gegensatz zu seiner blindwütigen Erscheinung ist der Wurm ein Wesen, das seine Erschaffer genau kontrollieren wollten. Aus diesem Grund ist er sehr anfällig für magische Beherrschung: Mehr als ein ansonsten unauffälliger Kult im Kaiserreich ist diesem Geheimnis dicht auf den Fersen oder hat es sogar schon enträtselft. Sein Auftreten, seine Zerstörungsgewalt und sein ehrfurchtgebietender Beiname tun das Übrige, um das Interesse an ihm zu erhöhen.

Der Wurmkot, der aus komprimiertem Erdreich besteht und meist nur in einiger Tiefe geborgen werden kann, ist schon für sich genommen ein begehrtes Alchemikum. Wann immer Malmschlund wertvolle Gesteine in sich hinabgewürgt hat, so werden diese ebenfalls ausgeschieden, was seine Hinterlassenschaften für Schatzsucher zusätzlich interessant macht.

Malmschlund im Spiel

Malmschlund selbst ist mit gewöhnlichen Mitteln nicht zu bekämpfen: Die meisten Waffen prallen an seiner Haut ab, Zauber überwinden seine Widerstände nicht. Im Spiel sind vor allem seine Hinterlassenschaften von Interesse: Die Gänge, die Malmschlund gräbt, ziehen immer wieder wagemutige Abenteurer an, die sich in die Tiefe wagen, um die Schätze, die der Verschlänger hinterlassen hat, zu bergen.

Ältere Tunnelsysteme beherbergen vor allem zwar unerfreuliche, aber einschätzbare Gefahren wie brüchiges Gestein, das plötzlich zusammenbrechen kann, Kreaturen wie *Höhlenmeuten* (S. 58) oder gar *Höhlendrachen* (S. 24). Hier ist allerdings die Chance größer, dass bereits andere Schatzsucher die wertvollsten Stücke geborgen haben.

Frische Tunnelsysteme hingegen sind meist stabiler, und in ihrem Inneren lassen sich Edelsteine und Alchemika finden, die eine ganze Gruppe schlagartig reich machen können. Hier lauert aber auch die größte Gefahr: Denn nicht alle diese Tunnelsysteme sind von Malmschlund verlassen, und wenn der Boden zu vibrieren beginnt und aus der Tiefe ein dumpfes Mahlen erklingt, als ob ein Berg zusammenbrechen würde, dann hilft nur noch die wilde Flucht aus dem dunklen Labyrinth an die Oberfläche.



Wo mitten in der Landschaft ein großer Erdhügel davon kündet, dass Malmschlund sich an dieser Stelle an die Oberfläche gebohrt hat, dort finden sich rasch Nutznießer dieses Umstands ein. Denn die gewaltigen Wurmgänge verschwinden nicht immer sofort in lichtlosen Tiefen, sondern verlaufen manchmal ein Stück weit in der Waagerechten, wodurch sie bewohnbar sind und anderen Kreaturen oder zwielichtigem Gesindel eine Behausung bieten. Bekannt ist ein Gangsystem in den nahen Wäldern des Unreichs, das von einer vielköpfigen Räuberbande nicht nur in Besitz genommen, sondern über die Jahre hinweg so aufwändig ausgebaut wurde, dass es einer düsteren, unterirdischen Festung gleicht. Anderswo dienen die Tunnel als weitläufige Geheimgänge.

Nadrrushak, Fürst der Asche

Die Legende, die sich um Nadrrushak rankt, hat ihren Ursprung in grauer Vorzeit. Überliefert von den Schamanen der Feuerläufer, erzählt sie von einer jungen Göttin und ihrem Speer, der aus dem reinsten Mondstahl geschmiedet wurde. Was genau mit der Göttin geschah ist ungewiss, ihr Speer aber fiel eines Tages auf Lorakis: dorthin, wo sich heute die Flammensenke befindet.

Er bohrte sich tief in das Erdreich und lag Jahrhunderte lang begraben und machtlos unter der Erde. Als Feuer und Asche die Lebewesen über ihm auslöschten, begann für ihn ein neues Zeitalter: Er erschuf einen Vulkan als seine neue Ruhestätte.

Als der Zeitpunkt seines Erwachens gekommen war, barst der Berg entzwei: Die Eruption war so heftig, dass sich die Sonne verdunkelte und Asche auf weit entfernte Länder niederregnete. Inmitten des Infernos und der Flüsse aus Lava thronte Nadrrushak, „der Fürst der Asche“, lebendig gewordene Waffe einer vergessenen Göttin.

Die Anwesenheit seiner lodernden Aura lässt alles in seinem Umkreis zu Asche verbrennen und es heißt, niemand, egal ob Gott, Fee oder Sterblicher, hat es je gewagt, ihn in seinem Reich herauszufordern. Die Schamanen berichten davon, dass Nadrrushak an den Ort seiner Wiedergeburt gebunden sei, da er die Energie des Feuers benötige, um seinen neuen Körper am Leben zu halten und sich nicht auf die Suche nach seiner Herrin begeben kann, deren Nähe er so schmerz-

lich vermisst. Aus diesem Grund erschafft er in sich verkürzenden Zyklen ein schwächeres Abbild seiner selbst und sendet dies in die Welt, auf der Suche nach seiner verschwundenen Göttin. Verbranntes Land und Asche ist alles, was dieser Abkömmling auf seinem Weg hinterlässt. Die feurige Präsenz dieser *Boten der Asche* wird schwächer, je weiter sie sich von der Flammensenke entfernen, sodass sich die Schneise der Verwüstung langsam zuspitzt. Dennoch fallen viele tapfere Krieger den Bestien zum Opfer, wenn sie versuchen, ihre Städte vor ihnen zu beschützen.

Ein Bote der Asche im Spiel

Nadrrushak ist eine Naturgewalt, mit der sich kein Sterblicher messen kann. Seine Boten stellen hingegen eine gefährliche Herausforderung dar. Die Bestien folgen einem nur ihnen bekannten Pfad aus der Flammensenke, ihr Kommen ist durch einen dunkel-orangen Nachthimmel und trockenen, mit Asche durchsetzten Wind erkennbar, den der Bote vor sich hertreibt. Meist bleibt genug Zeit, um Dörfer auf seinem Weg zu evakuieren. Weitaus fataler ist es, wenn ein Bote der Asche Kurs auf eine größere Stadt genommen hat. Er ist kaum von seiner Route abzubringen, es existieren aber aufwendige Rituale, um Kriegern Schutz vor der feurigen Aura des Monsters zu verleihen, sodass sie versuchen können, es zu erschlagen. Dennoch bleibt dies ein tödliches Unterfangen und nur wenige Abenteurer überleben solch eine Begegnung.



Bote der Asche

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-------------------------|--|----------------|------------|------------|--------------------------------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|-----------------------------|
| 2 | 6 | 5 | 14 | 8 | 12 | 2 | 5 | 11 | 15 | 25 | 46 | 36 | 8 | 52 | 32 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | | | | | | | | | |
| Kiefer | 33 | 2W10+4 | 12 | 5-1W6 | Durchdringung 6, Kritisch 3, Wuchtig | | | | | | | | | | |
| Schlag | 30 | 3W10+3 | 14 | 5-1W6 | Durchdringung 4, Kritisch 2, Wuchtig | | | | | | | | | | |
| Typus: | Feuerwesen, Monster | | | | | | | | | | | | | | Monstergrad: 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 18, Athletik 28, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 28, Feuermagie 28, Windmagie 16 | | | | | | | | | | | | | | |
| Zauber: | Feuer I: Feuerstrahl; II: Flammenherrschaft, Metall erhitzen; III: Flammenkegel, Flammenschild; IV: Feuerball, Umgebung erhitzen; V: Einäschern, Eins mit dem Feuer; Wind III: Windschild | | | | | | | | | | | | | | |
| Meisterschaften: | Handgemenge (I: Abdrängen, Umreißen [Schwierigkeit 27], Verwirrung, Vorstürmen; II: Verbesserter Rundumschlag (nur Körper), Durchschlagender Hieb, Schmetterschlag; III: Knochenbrecher), Feuermagie (I: Flammenherz; II: Feuermeisterschaft; III: Inferno), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels) | | | | | | | | | | | | | | |
| Merkmale: | Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (25), Furchtimmunität, Giftimmunität, Hitzeresistenz 5, Koloss 4 (Kiefer, 3 Schläge), Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Feuerschaden 10, Schmerzimmunität, Taktiker, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden | | | | | | | | | | | | | | |
| Besonderheiten: | Das Wesen wird immer schwächer, je weiter es sich von Nadrrushak entfernt (nach Maßgabe des Spielleiters). Wer sich dem Boten der Asche auf näher als 50 m nähert, erhält für 30 Ticks den Zustand <i>Brennend 1</i> , wer sich sogar auf unter 15m annähert erhält <i>Brennend 2</i> . | | | | | | | | | | | | | | |
| Beute: | Panzer (100 Lunare; <i>Jagdkunst</i> gg. 35), Augen (80 Lunare; <i>Alchemie</i> gg. 30) | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfweise: | Ein Bote der Asche hat keine besondere Taktik nötig. Wagt es wirklich jemand, sich ihm in den Weg zu stellen, bekommt er die volle Wucht der Zauber und der verheerenden körperlichen Angriffe des Boten zu spüren – so lange, bis nur noch Asche zurückgeblieben ist. | | | | | | | | | | | | | | |

Die Nebelwächterin

Die Nebelwächterin, die unter den Dämmeralben auch als *Amatalariinaei* bekannt ist, ist eine der gewaltigen Gottesbestien, die über die nördlichen Dschungel Arakeas herrschen.

Wie viele der Caiyu wirkt sie wie ein ursprüngliches Wesen, das allein durch seine Ausmaße nicht immer in diese Welt oder diese Zeit zu gehören scheint, und sie vereint verschiedene Merkmale herrschaftlicher Tiere zu einem gigantischen Wesen. Der titanische Leib der Nebelwächterin, der nur selten im Ganzen zu erblicken ist, da sie ständig von einigen Dunstschwaden umspielt wird, ist sicherlich über 100 Meter lang. Dabei gleicht sie einer Raubkatze, deren Schädel von einem monumentalen Geweih gekrönt und deren Leib von mannsgroßen Drachenschuppen bedeckt wird.

Laut einer Legende der Ältesten der Andarai trat sie vor unendlich langer Zeit aus der Geisterwelt ins Diesseits, um einen Frevel wider die Götter

zu sühnen, die Welt zu reinigen und den Schaden am Gespinst zwischen den Welten mit ihrem Nebel zu verhüllen. Tatsächlich heißt es, dass in dem von ihr kontrollierten Talkessel nahe dem Naoley immer wieder verheerte Wesen erscheinen, die von ihrem Gefolge schonungslos zur Strecke gebracht und von den Nebeln für immer verschluckt werden.



Ma'iri

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|---------|----|----|-----|----|----|----|
| 5 | 6 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 6 | 12 / 18 | 10 | 28 | 25 | 2 | 22 | 26 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------------------|
| Körper | 21 | 2W6+2 | 8 | 7-1W6 | Ablenkend 1, Kritisch 3 |

| | | | |
|-------------------------|--|---------------------|-------|
| Typus: | Monster, Naturwesen | Monstergrad: | 3 / 1 |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 18, Athletik 22, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 13, Heilungsmagie 16, Wassermagie 19 | | |
| Zauber: | Heilung 0: Erfrischung; I: Lebenskraft stärken, Selbstheilung; II: Leichte Heilung, Schmerzen widerstehen; III: Giftbann; Wasser I: Einfrieren, Nebelsicht, Eislanze; III: Nebel rufen | | |
| Meisterschaften: | – | | |
| Merkmale: | Dämmersicht, Fliegend, Giftimmunität, Hitzeresistenz 1, Taktiker | | |
| Beute: | Haut (30 Lunare; Jagdkunst gg. 25) | | |
| Kampfweise: | Eine Ma'iri kann mit ihren Angriffen verheerenden Schaden anrichten, versucht jedoch meist, zunächst aus der Distanz ein Opfer zu schwächen, bevor sie sich in den Kampf stürzt. | | |

Nebelwächter

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | INI |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|-------|
| 3 | 10 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 8 | 12 | 12 | 30 | 33 | 6 | 58 | 26 | 5-1W6 |

| | | | |
|-------------------------|---|---------------------|-------|
| Typus: | Geisterwesen, Monster | Monstergrad: | 4 / 2 |
| Übliche Anzahl: | 1, selten 1W6 | | |
| Fertigkeiten: | Entschlossenheit 23, Heimlichkeit 30, Wahrnehmung 28, Zähigkeit 9, Todesmagie 21, Wassermagie 18 | | |
| Zauber: | Tod III: Lebensraub; Wasser I: Einfrieren, Nebelsicht; II: Eislanze, Kälteschild; III: Nebel rufen; IV: Eisiges Gefängnis | | |
| Meisterschaften: | Kampfmagie (I: Gezielte Zauber; II: Veteran des Kampfgetümmels) | | |
| Merkmale: | Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Geist, Körperlos, Konzentrationsstärke, Schmerzimmunität, Unbeherrschbar | | |
| Beute: | keine | | |
| Kampfweise: | Ein Nebelwächter besitzt keine körperlichen Angriffe. Stattdessen versucht er, sein Opfer durch Zauber so weit zu schwächen, dass er sich um es legen und per <i>Lebensraub</i> seine Lebenskraft entziehen kann. | | |

Die Dämmeralben begegnen dem uralten Wesen mit ehrfürchtigem Respekt und haben Amathalariinaei in ihrer Rolle als mystische Wächterin und edle Heilerin von Verdorbenem in ihr Leben integriert. So brechen des Öfteren Andarai-Scharen zu der anmutigen Gottesbestie auf, um sich von einer, auch über das gegenwärtige Leben hinausgehenden, Schuld reinzuwaschen oder ihr Relikte der Drachlinge, der Azurnen Riesen oder der Uralten anzuertrauen, die nicht in den Händen von Sterblichen liegen sollten. Wenn die Nebelwächterin allerdings einmal davon überzeugt wurde, etwas zu verhüllen und aufzubewahren, scheint es auch ihr selbst unmöglich, diesen Schritt rückgängig zu machen, sodass – was auch immer es war – auf ewig als verschollen gelten muss. In vielen Fällen gewährt die Nebelwächterin einem forschenden Geist auch tiefe Einblicke über die Natur selbst oder die von ihr favorisierten Magieschulen der Natur-, Heilungs-, und Bannmagie. Meist nimmt sich allerdings eine der zahlreichen Kreaturen ihres Hofstaats dieser Aufgabe an. Nur selten wird ein Wissenssuchender als unrein oder anmaßend abgewiesen, was für ihn im besten Fall mit einem Exil im Dämmerwald gleichkommt. In ganz wenigen ausgewählten Fällen, wie es bei *Riaiz Sonnentau*, dem jüngsten Bruder des Hochkönigs der Andarai der Fall war, spürt Amathalariinaei eine besondere Verbundenheit mit dem Schicksal, sodass sie selbst das ein oder andere ihrer Geheimnisse weitergibt.

Die Welt der Sterblichen

Die für einen Caiyu ausgesprochen gütige Gottesbestie scheint einen gewissen Unterhaltungswert im Leben der Sterblichen zu sehen und so gelingt es immer wieder einzelnen Wanderern, auch ohne Führung die Nebelschwaden zu durchschreiten, die sie für gewöhnlich nutzt, um alle Unbill von ihr fernzuhalten. Reisende verlaufen sich sonst üblicherweise in den Dunstwolken, nur um sich nach stundenlanger Wanderung am Eingang des Talkessels wiederzufinden.

Auch ihr Gefolge zeigt gegenüber Fremden zunächst eine neugierige Freundlichkeit. Unter Amathalariinaeis Herrschaft liebt man das Leben und schützt dies auch weitgehend, aber so manches Wesen hat auch seine Freude daran gefunden, mit den kurzlebigen Sterblichen seinen Schabernack zu treiben und dabei deren Bemühungen zu verfolgen, lebendig wieder den fremdartigen Schleiern zu entkommen. In ihrem Hofstaat sind verschiedene Wesen und Bestien des Waldes anzutreffen. Neben einigen auch sonst in Lorakis verbreiteten Wesen wie den Hengeyokai und Flimmerfeen kann man auch verschiedene Kamai, also Wesen der Waldbrut, wie Baumwandler, Blätterlinge und freundliche Irrwische sowie viele tierhafte Bestien des Dämmerwalds antreffen. Als einzigartige Diener Amathalariinaeis kennt man die *Nebelwächter*, körperlose Wesen, die sich in Form einer schemenhaften Wolke um unliebsame Eindringlinge legen und ihnen die Lebenskraft entziehen. Wie bei jedem Caiyu kann ein aufmerksamer Beobachter auch die sogenannten *Ma'iri*, kleinere Abbilder der

Vom Hofstaat einer Gottesbestie

Gottesbestien durchstreifen nur selten allein die Wildnis, sie werden üblicherweise von einer ganzen Schar weiterer Wesen begleitet. Dieses Gefolge dient ihnen zur Unterhaltung, bringt ihnen Nahrung oder übernimmt die Interaktionen mit sterblichen Wesen. Mitunter werden einzelne Diener auch ausgesandt, um einem der Hochkönige der Dämmeralben spezielle Wünsche des gewaltigen Herrn zu überbringen. Dieser Hofstaat setzt sich fast immer aus Wesen des Diesseits, aus der Geisterwelt und aus verschiedenen Anderswelten zusammen und verleiht dem Caiyu so tiefere Einblicke in die verschiedenen Ebenen des Kosmos.

Am Hofe Amathalariinaeis ist zunächst *Semeriaz* zu nennen, der als ihre Stimme im Diesseits bekannt ist. Mit einer Gestalt, die den Oberkörper eines Alben mit dem Körper eines kraftvollen Hirschs verbindet, ist der fast drei Meter große Herold eine eindrucksvolle Erscheinung. Er hat vor vielen Jahren gefallen an den Spielen der Sterblichen gewonnen und lässt es sich, das Einverständnis seiner Herrin vorausgesetzt, nicht nehmen, jedes Jahr an den großen Wettkämpfen in Vi'Eldal teilzunehmen.

Ferner kennen viele der Reisenden *Satii*, eine der *Ma'iri*, die als Augen und Ohren der Nebelwächterin fungiert und viele Suchende durch die Nebel in das Herz des Tals führt. Die tigergroße Kreatur weilt erst seit wenigen Jahren an der Seite Amathalariinaeis und ist noch oft von jugendlichem Leichtsinn geprägt. Als Gegenleistung für ein sicheres Geleit fordert sie unbekannte Lieder und Gedichte ein, die sie dann ihrer Herrin vorträgt.

Gottesbestie, entdecken, die ihr vom Wesen her ähneln und die engsten Vertrauten des gigantischen Wesens zu sein scheinen. Die Nebelwächterin selbst versucht Konflikte in ihrem Herrschaftsgebiet zu unterbinden, indem sie die verschiedenen Parteien sich bereits im Vorhinein im grauen Dunst verlaufen oder nicht das finden lässt, was sie suchen. Sollten doch einmal ungebetene Gäste zum Herz ihres Landstrichs vordringen, müssen sich diese ihrem zahlreichen Gefolge stellen. Es gibt nur wenige Wesen, die einem leibhaften Caiyu gefährlich werden können, sodass Amathalariinaei vieles mit einer angemessenen Gelassenheit betrachtet. In den wenigen Fällen, in denen tatsächlich ein Streit zweier solcher Naturgewalten ausbricht, ist dies ein Schauspiel, von dem Barden noch langen singen.

Risskir, Herrin der Ratten

Risskir würde gerne das gesamte Unreich beherrschen, muss sich derzeit aber mit nur einem kleinen Teil davon zufrieden geben, denn der Drache *Giftfang* und das wahnsinnige Einhorn *Irlisch* machen ihr die Herrschaft streitig. Risskir gebietet über den *Rattwald*, der im Norden des Unreichehs an Selenia angrenzt. Die unzähligen Rattlingstämme, die hier hausen, verehren sie als Göttin. Durch ihren Einfluss werden die schwächeren Rattlinge zu einer ernstzunehmenden Bedrohung, da sie sich organisieren und den Vorteil ihrer großen Anzahl erfolgreich ausspielen können. In Selenia ahnt niemand von dieser Gefahr und belächelt die Rattlinge. Doch wäre Risskir nicht in einer immerwährenden Auseinandersetzung mit Drache und Einhorn gebunden, die einen hohen Blutzoll fordert, so würde sich das Kaiserreich einer erstaunlich aggressiven und fähigen Gegnerin gegenüber sehen. Die schlängelbare Risskir ist eine meisterhafte Magierin, die Feinden den Geist verwirren und sie mit Hypnose in ihren Bann schlagen kann. Sie wirkt mit ihrer reptilienhaften Natur im Unreich wie ein Fremdkörper, denn es gibt im nördlichen Dragorea kein weiteres Wesen ihrer Art. Am ehesten gleicht sie noch den Nagas des Südens. Allein ihre Töchter, die sie mit dem Blut derjenigen Rattlinge nährt, die sich dem Opfertod hingegeben haben, gleichen ihr wie ein Ei dem anderen.

Risskir und ihre Diener

Risskirs Brut ist ihr Ein und Alles. Viel von ihrem oftmals erratisch wirkenden Streben zielt darauf ab, ihren spitzzahnigen Schlägeln das gesamte



Unreich als ein großes Nest anzubieten. Dazu scheut sie keine Mühen: Kolonnen von Rattlingsdienern errichten an Orten, die sie nach den Sternen bestimmt, fremdartige Unterschlüpfen, gut abgeschirmte Schatzhorde und geheimnisvolle Zikkurats. Wo das Kaiserreich lautstark sämtliche Splitter des Mondes im Unreich beansprucht, ist die Herrin der Ratten schon längst einen Schritt weiter: Klammheimlich sind ihre Suchtrupps ihrerseits im Kaiserreich unterwegs und stehlen die wertvollen Steine, wo immer sie ihrer habhaft werden können. Auch andere wertvolle Objekte finden auf diese Weise einen Weg in Risskirs Land.

Risskir scheint eine starke Verbindung zu den Drachlingen zu haben, über die bislang jedoch nur spekuliert werden kann. Die Rattlinge haben ihr zu Ehren den mächtigen Palast *Moorglanz* errichtet, ein halb im Morast gelegenes Gebilde aus Steinblöcken und dem fauligen Holz der Sumpfe. *Giftfang*, Herr des Grauenkamms, sucht die Rattlinge wie ein göttliches Strafgericht heim und vernichtet ihre Siedlungen aus der Luft mit bösartiger Freude. Die Rattlinge ihrerseits hören nicht auf, ihm das Leben schwer zu machen, und wagen sich trotz der erheblichen Verluste immer weiter in das Gebirge vor.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 9 | 3 | 4 | 4 | 8 | 3 | 7 | 7 | 6 | 9 | 10 | 60 | 36 | 1 | 26 | 42 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-----------------------------------|
| Körper | 16 | 1W6+2 | 5 | 6-1W6 | Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern |
| Stab | 18 | 1W6+3 | 6 | 6-1W6 | Stumpf |

| | | | |
|-------------------------|---|---------------------|---------|
| Typus: | Humanoider, Reptil | Monstergrad: | 4+ / 4+ |
| Fertigkeiten: | Akrobatik 12, Anführen 26, Athletik 11, Empathie 22, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 12, Redegewandtheit 20, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 17, Beherrschungsmagie 28, Illusionsmagie 30, Schicksalsmagie 28 | | |
| Zauber: | Beherrschung I: Moral erhöhen, Furcht; II: Gedankenschutz, Suggestion; III: Halluzination, Tiere beherrschen; IV: Gedächtnis verändern, Willenloser Diener; V: Marionette; Illusion II: Wahrer Blick; III: Halluzination, Schreckgestalt; IV: Unsichtbarkeit, Panoptikum; Schicksal II: Fluch der Schmerzen; III: Verhängnis; IV: Schicksalsband, Verdammung; V: Schutz vor Angriffen, Todesfluch, Zufall banen | | |
| Meisterschaften: | Anführen (I: Koordinator; III: Das letzte Aufgebot, Taktisches Genie), Empathie (II: Gegner durchschauen II, Werte einschätzen; III: Herr über den Geist, Hypnose), Redegewandtheit (II: Nicht ins Gesicht!), Beherrschungsmagie (III: Materielle Verbindung II) | | |
| Merkmale: | Konzentrationsstärke, Taktiker | | |

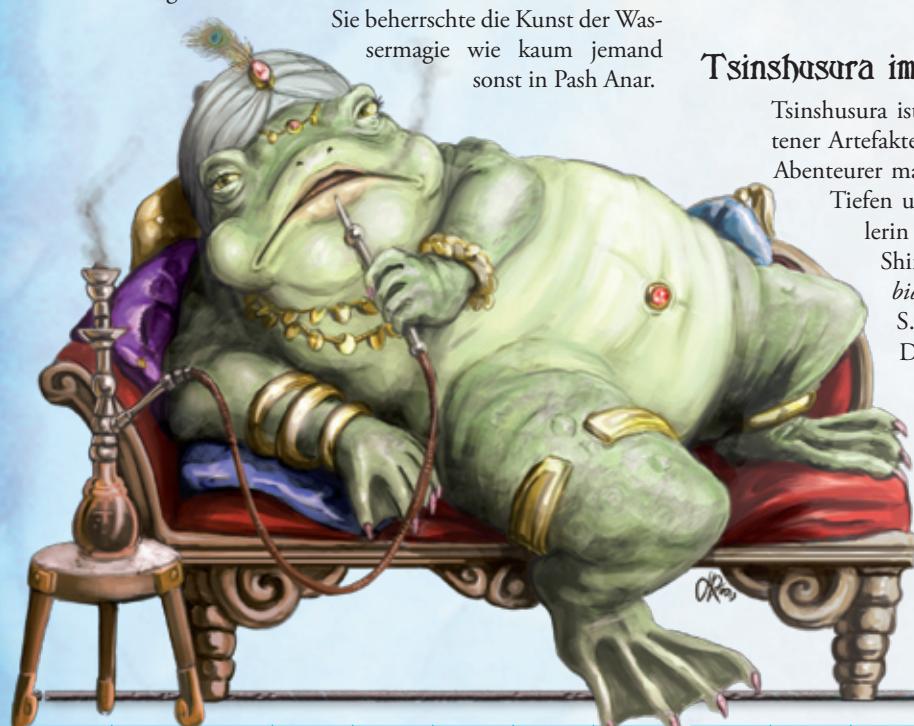
| | |
|--------------------|---|
| Kampfweise: | Risskir wird sich nicht so einfach dazu herablassen, sich gewöhnlichen Sterblichen im Kampf zu stellen – dafür hat sie schließlich ihre Rattling-Diener als Fußvolk sowie ihre durchaus kampfstarken Brut, die sie allesamt hervorragend zu koordinieren und anzustacheln vermag. Sollte es doch jemandem gelingen, sie ins direkte Duell zu zwingen, wird sich derjenige ihren überaus mächtigen Zauberfähigkeiten gegenüber sehen, die schon so manchen tapferen Recken in den Wahnsinn trieben – oder zu einem gefügigen Sklaven im willlosen Heer der Rattlingskönigin verkümmern ließ. |
|--------------------|---|

Tsinshusura, die Wartende Wesirin

Shinhamassu ist eine uralte Stadt. Kanäle und Katakomben aus grauer Vorzeit durchziehen die unterirdischen Tiefen der Metropole, dampfend und feucht von den Wassern des Pardash. Inmitten dieser unterirdischen Säle aus einer Zeit, als noch Lamassu über Farukan herrschten, lebt Tsinshusura mit ihrem Hofstaat. Tsinshusura ist ein gewaltiges, krötenähnliches Wesen mit einem aufgedunsenen und feisten Leib, der ein halbes Dutzend Meter durchmisst. Ihr Körper ist bedeckt mit einer groben und verwarzten Haut, die einen nach Fäulnis und Moder stinkenden Schleim absondert. Ihre Glubschaugen zeigen die ganze Müdigkeit eines mehr als ein Jahrtausend währenden Lebens.

In ihrer Jugend war Tsinshusura eine mächtige Dienerin der Lamassu. Tüchtigkeit, Fleiß, aber auch Hochmut zeichneten sie aus.

Sie beherrschte die Kunst der Wassermagie wie kaum jemand sonst in Pash Anar.



Niemand weiß genau, was ihr in den Wirren des Mondfalls zustieß und zu dem werden ließ, was sie heute ist. Ist sie die einzige Überlebende eines untergegangenen Krötenvolkes? War sie ein Mensch und experimentierte mit mächtiger Verwandlungsmagie? Im farukanischen Märchen *Tsinshusuras Tränen* wird erzählt, dass eine Lamassu vor ihrem Flug der Menschenfrau Tsinshusura die Aufgabe übertrug, über ihr Kind *Golimga* zu wachen. Doch Golimga wurde in die Feenwelt entführt und Tsinshusura bei dem Versuch sie zu retten mit einem Fluch belegt.

Tsinshusura ist kein böses, aber ein verbittertes und trauriges Wesen, das von vergangenen Zeiten träumt und hofft, dass eines Tages die Lamassu wiederkehren mögen. Gesellschaft leisten ihr ihre Lakaien: Kröten- und froschähnliche Wesen in verschiedenster Ausprägung, die für sie Augen und Ohren sind und den Kontakt mit der Oberwelt wahren.

Tsinshusura im Abenteuer

Tsinshusura ist die Hüterin vieler Geheimnisse und seltener Artefakte, was sie zum begehrten Kontakt für viele Abenteurer macht. Doch ist es nicht einfach, sie in den

Tiefen unter der Stadt zu finden. Da sie als Heherin über Mittelsmänner mit der Unterwelt Shinhamassu in Kontakt steht, kann *Nergash bid-Zahab* (siehe *Splittermond: Die Welt*, S. 179), das Oberhaupt der keshabidischen Diebesgilde, gegen eine Gefälligkeit helfen.

Tsinshusura tritt auch als Auftraggeberin auf: Sie sammelt Informationen über Feenflüche, Lamassu und insbesondere den Verbleib von Golimga. Doch agiert und intrigiert sie auch aktiv, was sie zur Gegnerin von Abenteurern werden lässt: Sie hat bestimme Feenwesen und sendet ihre Froschbrut zu Attentaten auf jene aus, die vermeintlich mit ihnen im Bunde stehen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 8 | 4 | 6 | 8 | 9 | 6 | 9 | 7 | 9 | 15 | 18 | 62 | 34 | 4 | 58 | 44 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|-------------------------|
| Zunge | 21 | 1W6+5 | 7 | 6-1W6 | Lange Waffe, Umklammern |
| Schläge | 19 | 2W10+3 | 30 | 6-1W6 | Umklammern, Wuchtig |

Typus: Monster **Monstergrad:** 4+ / 4+
Fertigkeiten: Akrobistik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 19, Zähigkeit 23, Beherrschungsmagie 28, Erkenntnismagie 30, Heilungsmagie 29, Verwandlungsmagie 27, Wassermagie 28
Zauber: Beherrschung II: Schlaf, Suggestion; IV: Willenloser Diener; V: Marionette; Erkenntnis IV: Gedankenlesen; Heilung III: Lebensband; IV: Wiederherstellung, Verwandlung I: Sprungbeine; Wasser III: Nebel rufen; IV: Wasserschwall; V: Wasserherrschaft

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Halten; II: Rundumschlag, Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 24]), Wassermagie (I: Herr der Wasserwesen)

Merkmale: Dunkelsicht, Furchterregend (25), Koloss 3 (Zunge, 2 Schläge), Gift (Kontakt / Sterbend 2 / 2 Tage), Giftimmunität, Resistenz gegen Kälte, Säure- und Wasserschaden 20, Schmerzimmunität, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Kampfweise: Tsinshusura bewegt sich nur schwerfällig und verlässt sich daher auf ihre Magie, wenn sie angegriffen wird. Gleichzeitig lässt sie ihre lange, klebrige Zunge hervorschnellen, packt damit einen Gegner und zieht ihn in ihr Maul. In höchster Not setzt sie ihre Körpermasse ein, indem sie mühsam auf einen Gegner springt, um ihn zu zerquetschen. Ihre ledrige Haut ist schwer zu durchdringen, und wird sie verwundet, spritzen Drüsen ein Kontaktgift in Richtung des Gegners.

Das Ungetüm des Nordens

Wer durch die Wandernden Wälder des Nordens wandelt und wessen Blick über das endlose Meer von Bäumen schweift, der mag stutzen, wenn ihm dabei ein bewaldeter Hügel ins Auge fällt. Denn die Bäume, die diesen Hügel zieren, sind von einer anderen Art als diejenigen, die sie umgeben. Halb wirkt es so, als wären sie von einem göttlichen Gärtner aus einem anderen Winkel der kalten Welt willentlich an diesen Ort verpflanzt worden. So falsch ist diese Vorstellung nicht, denn unter ihnen kauert ein kolossales Monster, das den Norden mit donnernden Schritten durchmisst, wenn es sich aus seinem Dämmerschlaf erhebt: das Ungetüm des Nordens.

Die Größe dieser Kreatur nötigt dem Betrachter oft ein ehrfürchtiges Staunen ab. Ihr buckliger Leib ist massig und ihr Rücken reicht bis an den Himmel, wenn sie sich erhebt. Zwei gewaltige Arme, die bis hinab auf den Boden reichen, unterstützen ihre Fortbewegung oder räumen Hindernisse mit der spielerischen Gewalt eines Giganten auf die Seite.

In den einsamen Weiten der Wälder

Das Ungetüm des Nordens lebt schon seit grauer Vorzeit in den Wandernden Wäldern und kann aus den kalten Winden, die durch sein Blattwerk rauschen, Geschichten von fernen Landen und anderen Zeiten erlauschen. Immer wieder machen sich daher Abenteurer auf den Weg, um es aufzusuchen, weil sie sich dadurch Antworten erhoffen. So eine Suche nach dem Ungetüm ist in den endlosen Weiten der Wälder meist erfolglos, wenngleich die strapaziöse Reise in frostiger Einsamkeit von manchem Wanderer bereits als erleuchtend empfunden wird. Wenn es jedoch einmal in vielen Jahren einem Suchenden gelingt, sein Ziel zu erreichen, und wenn sich das Ungetüm dann nicht gerade in einem tiefen Schlummer wiegt, der wiederum jahrelang andauern kann, dann sind seine Antworten von einmaliger Weitsicht und Tiefgründigkeit.

Wenn sie nicht schläft oder döst, dann streift die Kreatur durch den Norden und untersucht hin und wieder schnüffelnd und wühlend einzelne Hügel. Jogodische Weise vermuten, dass sie sich seit langer Zeit auf der verzweifelten Suche nach ihrem Bruder befindet, der von einem Alchemisten aus Dalmarien vergiftet wurde. Bei seiner Suche kann sich das Ungetüm selten auch einmal in einen Zorn hineinstiegen, was dazu führt, dass es wie eine Naturgewalt durch die Wälder wütet und eine Schneise der Zerstörung hinterlässt. Man kann nur vermuten, was geschehen würde, wenn es ihm gelänge, den Leichnam seines Bruders zu bergen. Es gibt Gerüchte, dass besagter Alchemist auch versuchte, das Ungetüm des Nordens als Reittier abzurichten, was jedoch misslang. Überreste dieses Versuchs könnten tief im

krautigen Bewuchs seines Rückens entdeckt werden: Umfangreiche Schnitzarbeiten, Intarsien und sogar ein kostbarer Thron. Nicht zuletzt munkeln Schatzjäger von einer Schatulle voll von persönlichen Artefakten des Alchemisten, die ein Abenteurer vom Leib des Ungetüms stehlen könnte.

Das Ungetüm im Spiel

Das Ungetüm des Nordens ist mehr eine Naturgewalt als eine Kreatur, die man mit blankem Stahl bekämpft. Wird es angegriffen, ist die Reaktion eher mit einem Erdbeben vergleichbar, zumal seine Haut ohnehin so dick ist, dass kaum eine Waffe sie durchdringen kann.

Ein Gespräch mit dem Ungetüm

Das Ungetüm spricht eine uralte Mischform aus *Dragoreisch* und *Wintholtisch*, sodass eine Verständigung mit ihm schwierig ist. Hierzu benötigt man die Beherrschung beider Sprachen sowie der *Länderkunde*-Meisterschaft *Sprachbegabt*. Aufgrund seiner Größe sind die Worte des Ungetüms sehr langsam und unglaublich laut (Zustand *Benommen* 3 und *Erschöpft* 3, wenn keine Vorkehrungen gegen die Lautstärke getroffen werden). Außerdem sind die Stimmen von Normalsterblichen für das Ungetüm piepsig und kaum zu verstehen, sodass auch hier Einfallsreichtum gefragt ist (z.B. ein Sprachrohr oder die *Windmagie*-Meisterschaft *Stimme des Sturms*).

Schafft man es jedoch, die Sprachbarriere zu überwinden, erweist sich das Ungetüm als erstaunlich freundlicher und weiser (*Verstand* 8) Gesprächspartner. Es besitzt die Fertigkeiten *Diplomatie* 20, *Entschlossenheit* 28 und *Redegewandtheit* 18, einen *Geistigen Widerstand* von 46 und eine *Willenskraft* von 12.

Das Ungetüm erklettern

Um das Ungetüm zu erklettern, müssen insgesamt 50 Meter zurückgelegt werden (Schwierigkeit 25). Für jede Probe steht dem Ungetüm eine *Wahrnehmungsprobe* (Fertigkeitswert 16) gegen die *Heimlichkeit* des Abenteurers zu. Wenn das Ungetüm schläft, erhält es einen stark negativen *Umstand* auf diese Probe. Bemerkt es den Versuch, versucht es, den Kletterer abzuschütteln, was einen fast unmöglich negativen *Umstand* für den Kletterer erzeugt.



Der Vogel in den Höhlen

Die kolossale Gestalt, die in den Bergen Süd-Arkuris gesichtet wurde, hat keinen Namen, denn niemand scheint etwas über sie zu wissen. Selbst die Legenden schweigen.

Manche vermuten, sie entstamme der Feenwelt, denn sie macht jenen Mutigen, die zu ihr kommen, verführerische Angebote. Wer nach Macht sucht – egal, ob es sich um einen einzelnen Reisenden oder eine ganze Armee handelt –, dem lässt sie mit einer einzigen Berührung gewaltige schwarze Vogelschwingen wachsen, die bis zum nächsten Sonnenaufgang währen; wer Wissen begehrkt, den ereilt eine Erinnerung aus zehntausend starrenden Vogelaugen, die vieles auf der Welt gesehen haben wollen. Allerdings scheint die Gestalt niemals an einen Pakt gebunden zu sein, und schon so manch dreister Bittsteller verlor seine Flügel am höchsten Punkt über der Stadt. Lässt der dunkle Segen nach, verbleiben nur noch vereinzelte Federn und das endlose Krächzen erschrockener Vogelstimmen im Hinterkopf.

Andere glauben, einen mächtigen Vogelgeist aus der Geisterwelt zu erkennen, flüstert die Kreatur doch mit raschelnden Gedanken zu ihren Bittstellern, ohne eine bekannte Sprache zu sprechen. Auch in weit abgelegenen Bergen will man sie schon gesichtet haben, ganz als würden Entfernungskräfte keinerlei Rolle für sie spielen, ihrer Flugunfähigkeit zum Trotz. Wer die Kreatur allerdings herausfordert, wird schnell bemerken, dass sie sehr wohl einen stofflichen Körper besitzt, und dass sie sich mit erschreckender Gewandtheit durch die Höhlen bewegt, die sie zu ihrem Hort erkoren hat. Manchmal zermürbt sie einen schwachen Geist auch schon mit ihrer verqueren Magie. Besteht tatsächliche Gefahr, verschwindet die Kreatur schnell im Inneren der Berge, nur um an einem weit entfernten Ort wieder aufzutauchen.

Vor allem unter den „Gesegneten“ der Kreatur verorten sie einige in der Götterwelt und haben einen regelrechten Kult gegründet. Die Gelehrten in Ioria jedoch würden diesen Gedanken verlachen, scheint doch selbst das Große Orakel die Existenz des Vogels in den Höhlen zu übersehen.

Die Kreatur im Spiel

Seine Ziele behält der Vogel in den Höhlen für sich – unabhängig davon, ob sie ein Sterblicher verstehen könnte. Sollte er allerdings weder auf Lorakis, noch in den Anderswelten beheimatet sein, stellt sich die Frage, was er an diesem Ort sucht. Es folgen einige Abenteueraufhänger, die vielerorts verwendet werden können.

❶ Ein gefiederter „Gesegneter“ (etwa ein Kind oder ein mächtiger Händler) erwacht ständig in den dunkelsten Ecken der Stadt, mit dem Schrei eines Vogels im Ohr, aber ohne sich erinnern zu können, was er getan hat. Die Abenteurer sollen seinen Schlaf überwachen.

❷ Die Abenteurer haben irgendein Problem und hören von einer Gestalt, die den Verzweifelten Macht und Wissen verspricht. Sie wird ihren Wünschen gern nachkommen, wenn sie ihr dafür ein großes Ei zurückbringen, das ein findiger Dieb einst entwendete.



| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 8 | 7 | 8 | 9 | 10 | 8 | 6 | 8 | 11 | 18 | 19 | 66 | 30 | 3 | 48 | 54 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|---------|------|---------|-----|-------|----------------------|
| Kralien | 25 | 3W10+5 | 10 | 2-1W6 | Ablenkend 1, Wuchtig |

Typus: Feenwesen, Vogel **Monstergrad:** 4+ / 4
Fertigkeiten: Akrobistik 15, Arkane Kunde 30, Athletik 18, Entschlossenheit 28, Geschichte und Mythen 30, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 28, Zähigkeit 27, Bannmagie 27, Beherrschungsmagie 29

Zauber: Bann 0: Wahrer Blick; I: Erkenntnis stören; II: Schutz aufheben; III: Magie verzehren, Zone der Bannung; Beherrschung I: Furcht, Verwirren; II: Suggestion; III: Erinnerungslücke, Halluzination, Lähmung

Meisterschaften: Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II); Bannmagie (II: Konterzauberer, Wissen ist Macht); Beherrschungsmagie (II: Schläfer)

Merkmale: Dunkelsicht, Feigling, Furchterregend (25), Koloss 3 (Kralien), Teleport (300)

Kampfweise: Der Vogel „spielt“ gerne mit seinen Gegnern, wenn er sich denn mal dazu herablässt, mit ihnen zu kämpfen. Er wirft nicht seine ganze Macht in den Kampf, sondern stellt seine Gegner auf die Probe, verwirrt sie mit seiner Magie oder stört ihre Zauber. Droht er aber zu unterliegen, zieht er sich überraschend schnell zurück.

Whytblut der Rastlose

„Auf der Lichtung fiel der Blick des Königs sofort auf die gefrorenen Leichen seines Volkes. „War er es?“ fragte er. „War es der Rastlose?“

„Ihnen wurde das Leben entsogen. Und die Wunden stammen von fürchterlichen Schlägen“, antwortete die junge albische Waldläuferin, der sämtliche Farbe aus dem Gesicht gewichen war.

„Nicht groß genug“, knurrte der Varg aus dem Süden, „Der Rastlose hinterlässt deutlichere Spuren. Von hier führen keine Schneisen weg.“ Hatten sich Calinas Befürchtungen bereits bewahrheitet? Als der König seine Augen von seiner schwarzen Hand nahm und sah, wie sich die gefrorenen Leichen erhoben, wussten wir die Antwort.“

—Erzählung einer Grenzerin aus dem Gefolge Aelfric Schwarzhands

Schon zu Zeiten der Drachlinge gab es Geschichten über eine gewaltige Kreatur aus dem hohen Norden, ein Gletscherwesen aus Frost und Eis, das von Hass und Gier auf die Wärme des Lebens erfüllt sei. Seine Gestalt sei einem gewaltigen Kraken nicht unähnlich, nur bewege es sich auf Jagd nach Beute auch über Land fort.

In dem Begehr, die Kreatur zu studieren, lockten einige Gelehrte der Drachlinge sie in eine alte Forschungsfestung im Norden des Landes, das heute Wintholt ist. Sie hatten das Wesen jedoch unterschätzt: Der Kraken kam, aber sein Angriff trieb die Drachlinge zurück, bis sie schließlich flüchten mussten. Wenig später zerbarst der Blaue Mond, und die Drachlinge hatten nie die Gelegenheit, die Festung zurückzuerobern.



Eingeschlossen von Eis und Kälte schlief der Kraken in der Festung. Die wenigen Barden und Gelehrten, die von ihm gehört hatten, gaben ihm den Namen *Whytblut* und sprachen nur in der Vergangenheit von ihm.

Als Gesandte aus Albronnen nach fast tausend Jahren die Geschichte der Drachlingsfestung erkundeten, erwachte Whytblut aus seinem jahrhundertelangen Schlaf und brach sich seinen Weg in die Freiheit. Augenzeugen berichten von einer gewaltigen, untoten Kreatur mit mannsdicken Tentakeln, deren Brüllen selbst tapfere Krieger erschaudern lässt. Ob der Kraken schon zu Zeiten der Drachlinge ein lebender Toter war oder ob er in seinem eisigen Gefängnis starb, aber sein Geist von seinem Hass und seiner Wut an seinen Körper gefesselt wurde, kann niemand sagen.

Eine Schneise der Zerstörung und des Todes hinter sich herziehend, verschwand Whytblut im eisigen Norden. Immer wieder aber dringen Berichte in die Zivilisation vor, Berichte über vernichtete Siedlungen, über

Tote mit schwarzen Erfrierungen, die zu mordlustigem Unleben erwachen, wenn sich Lebende nähern, und die ebenso wie ihr Schöpfer nach Lebenswärme gieren.

Seit einiger Zeit gibt es sogar noch beunruhigendere Gerüchte: Spuren weisen darauf hin, dass einige der Angriffe von deutlich kleineren Kreaturen verübt wurden. In Albronnen und anderen Städten des Nordens wächst daher die Angst: Entzog Whytblut seinen Opfern die Lebenswärme, weil er sie für etwas benötigt hat? Hat er es geschafft, Brut in die Welt zu setzen?

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW | |
|----------|------|---------|-----|------------|-----|-------|-----|--|-----|----|----|-----|----|----|----|--|
| 6 | 3 | 6 | 26 | 8 | 18 | 3 | 10 | 11 | 10 | 45 | 91 | 32 | 5 | 50 | 42 | |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Reichweite | | INI | | Merkmale | | | | | | | | |
| Biss | 16 | 8W6+8 | 20 | — | | 4-1W6 | | | | | | | | | | |
| Tentakel | 30 | 5W6+6 | 12 | 8 m | | 4-1W6 | | Ablenkend 1, Durchdringung 2, Umklammern, je 50 LP | | | | | | | | |

- Typus:** Monster, Untoter **Monstergrad:** 4+ / 4+
- Fertigkeiten:** Akrobistik 3, Athletik 22, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 0, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 46, Todesmagie 26, Wassermagie 29
- Zauber:** Tod III: Lebensraub; Untote erheben; IV: Todesfluch; V: Verdorren; Wasser I: Einfrieren; II: Eisglätte; Eislanze; Kälteschild; IV: Eisiges Gefängnis; V: Wasserherrschaft
- Meisterschaften:** Handgemenge (I: Abdrängen, Halten, Umklammern; II: Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 24]; III: Würgegriff), Todesmagie (II: Nekromant; III: Meister der Untoten; IV: Großmeister), Wassermagie (IV: Großmeister)
- Merkmale:** Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (30), Kälteresistenz 5, Koloss 7 (Biss, 6 Tentakel), Schmerzimmunität, Taktiker, Unbeherrschbar, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
- Besonderheiten:** Whytbluts Zauber *Lebensraub* wirkt bis auf eine Distanz von 15 m.
- Kampfweise:** Whytblut lässt sich heutzutage selten dazu herab, direkt einzugreifen, sondern umgibt sich mit zahlreichen untoten Dienern und eisigen Schutzwällen – nur, um dann doch urplötzlich mit tosendem Gebrüll hervorzubrechen und mit wirbelnden Tentakeln Tod und Verderben unter seine Opfer zu bringen.

Der Wolkentod

Stürme versetzen nicht nur Seefahrer in Angst und Schrecken, wenn sie deren Schiffe wie Nusschalen auf den Wellen tanzen lassen. Auch an Land kann die Urgewalt eines Sturmes Verheerungen und Verwüstungen anrichten, gegen die man sich kaum wappnen kann. Hin und wieder kommt es vor, dass Menschen, die dem tosenden Wind ausgeliefert sind, an ihrem Verstand zu zweifeln beginnen, wenn sie folgendem Spektakel ansichtig werden: Im Zentrum eines Sturmes, umschmeichelt vom Gleissen der Blitze und getragen vom Hall des Donners, entrollen sich hoch droben an der Wolkendecke lange Fangarme. Diese reichen bis hinab zum Boden, schwingen im Wind und gieren in kreisenden Bewegungen nach Beute. Sollten sie einer solchen habhaft werden, so umschlingen sie sie und zerren sie mit der Gewalt eines Giganten in die Höhe. Obwohl der Wolkennebel alle Blicke abwehrt, ahnt man doch, wie der Fang anschließend oben am Himmel verschlungen wird. Wenn man es selten einmal sogar hören kann, so sind die damit verbundenen Geräusche ein Stoff für Alpträume.



Die Geburt des Wolkentods

Die unter Seeleuten als Wolkentod bekannte Monstrosität ist das Ergebnis eines magischen Experiments, das gehörig aus dem Ruder gelaufen ist. Ein hochbegabter junger Zauberer namens *Chung-Li* erhielt für seine Idee, für die Kaiserin von Zhoujiang eine Einheit fliegender Streitwagenfahrer zu erschaffen, vor vielen Jahren einige Ressourcen und einen ergebenen Stab dienstbarer Magier zugeteilt. Vielversprechend war der Ansatz, Segelgleiter für die Lanzenträger herzustellen, deren beflügelte Rahmen mit Papier bespannt wurden. Dressierte Vögel als Zugtiere erwiesen sich hingegen als zu unstet und führten zu so vielen Abstürzen, dass man nach Wesen suchte, die nach Art der Rochen im Wasser mit ruhigen und kontrollierbaren Bewegungen in der Luft zu schwimmen in der Lage waren. Fündig wurde man im schnittigen Ebigani-Kalmar, von dem man ausgewählte Exemplare rücksichtslos mit Levitations-, Wachstums- und vielen anderen Zaubern traktierte. Die Zeit drängte, da man zur Hochzeit der Kaiserin unbedingt Erfolge vorweisen wollte, und so scherte sich keiner um das riskante Vorgehen: Eine zu große Menge Mondgestein, zu viele gemeinsam zaubernde Magier und zu viele unterstützende Artefakte multiplizierten ihre Effekte auf unkontrollierte Weise. Schließlich entschwwebte den Schwaden einer gewaltigen magischen Explosion ein grässliches Riesenmonster.

Im Auge des Sturms

Der Wolkentod zieht aufgrund seiner magischen Natur Wolken an und bildet selbst das Zentrum eines immerwährenden Sturms, der von gewöhnlichen Stürmen jedoch nicht zu unterscheiden ist. Die großen Windströme führen dazu, dass er vor allem über Takasadu und den nördlichen Meeren kreist. Der

Kalmar verschlingt keineswegs jeden, den er in seine Fänge bekommt. Vor allem einzelne Personen haben gute Chancen, seinen dicken Tentakeln zu entschlüpfen und eine gewisse Zeit lang auf seinem verhornten Schädel zu überdauern, der mit vom Sturm aufgewirbeltem Treibgut der Lüfte übersät ist. Man sagt, hier habe auch die Kaiserin ihr Ende gefunden, deren Hochzeitsgesellschaft schließlich von einem heftigen Sturm zersprengt wurde. Andere Geschichten erzählen, Chung-Li lebe selbst auf dem Wolkentod, steuere ihn und entziehe sich dadurch der Strafe für sein Versagen.

Werte des Wolkentods

Der Wolkentod bricht im Herzen eines gewaltigen Sturms über seine Beute herein. Tosenende Winde, zuckende Blitze und ohrenbetäubender Donner machen es fast unmöglich, sein eigenes Wort zu verstehen, und sorgen bei etwaigen *Akrobatik*-, *Athletik*- und anderen passenden Proben für einen stark negativen Umstand. Die immensen Tentakel des Wolkentods, von denen er bis zu 2W10 gleichzeitig zum Kampf gegen „kleine Gegner“ einsetzen kann, haben einen Angriffswert von 25, eine WGS von 10 Ticks und richten 2W10+4 Punkte Schaden mit den Merkmalen *Ablenkend 1* und *Wuchtig* an.

Mit einer gelungenen *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 25 ist es möglich, sich an einen der Tentakel zu klammern, der daraufhin erklettert werden kann (Schwierigkeit 25, 60 Meter). Auf dem Haupt des Wolkentods, im Auge des Sturms, herrscht Ruhe, und hier kann man zwischen dem Treibgut eine Weile Schutz finden.

Anmerkung: Der Wolkentod wird von offizieller Seite nicht mehr aufgegriffen – sein Verbleib, sein Auftreten und sein letztendliches Schicksal überlassen wir vollständig Ihrer Gruppe.

Monster aller Arten – Aufsätze für Monster

Mit dem folgenden Aufsatzsystem wollen wir Ihnen ein Instrument an die Hand geben, mit dem sie anhand einfacher Modifikationen aus gewöhnlichen Tieren oder Monstern individuell angepasste Gegner für Ihre Abenteurer erstellen können, indem Sie sie kleiner, größer, gefährlicher, giftiger, merkwürdiger machen. Man kann sie für verschiedene Settingschwerpunkte im Abenteuer einsetzen (magisch vergiftete Wildnis), als Plotaufhänger (die Mutter aller Kraken greift das kleine Fischerdorf an) oder aber, um einfach schnell eine neue Unterart zu kreieren, die neue Anforderungen an die Abenteurer stellt (und viel besser ins Geschehen passt als die Grundvariante der Kreatur). Dabei kann man dieses System natürlich nicht nur für die Monster in diesem Band benutzen, sondern auch für sämtliche in *Splittermond: Die Regeln* oder anderswo vor gestellten Kreaturen. Sicherlich mag ein berserkendes, orkisch-verzerrtes Reh etwas bizarr wirken, ein mit den Rankenparasiten befallener Bär ist aber keine Seltenheit im Süden der Arwinger Mark.

Änderungen in abgeleiteten Werten und Fertigkeiten durch erhöhte oder gesenkte Attribute sind in den Aufsätzen bereits eingerechnet. Sie müssen also lediglich alle genannten Modifikationen auf die Grundkreatur anwenden und keine weiteren Rechenschritte vornehmen. Bei zusätzlichen Merkmalen gilt, dass diese nur angerechnet werden, wenn sie einen höheren Wert aufweisen, als eventuell schon vorhandene Merkmale.

Abgeleitete Werte und Fertigkeiten können stets maximal auf einen Wert von 0 fallen.



Bitte beachten Sie, dass aufgrund der dynamischen Natur der Aufsätze natürlich die Stärke der zugrundeliegenden Monster stark modifiziert wird – wie stark diese Auf- oder Abwertung ist, ist allerdings nicht immer einfach in Zahlen zu gießen.

Daher gilt, dass durch Aufsätze modifizierte Kreaturen komplett immun gegen alle Fähigkeiten sind, die nur auf Wesen eines bestimmten Typus oder bis zu einem bestimmten Monstergrad oder einer bestimmten Größen-

klasse wirken. Ein *Monströses Reh* kann also weder per *Tiere beherrschen* verzaubert werden, noch kann sich ein Abenteurer per *Bestienform* in einen mit einem Dornenparasiten belegten Wolf verwandeln. Auch entfällt bei allen mit einem Aufsatz versehenen Wesen ein eventuell vorhandenes Merkmal *Kreatur*.

Der Spielleiter kann diese Einschränkungen in Rücksprache mit der Gruppe für solche Wesen aufheben, bei denen er es als unproblematisch empfindet.

Natürliche Veränderungen

Monströs

Unter den vielen Wesenheiten in Lorakis gibt es einige, die eine ungewöhnliche Monstrosität erreichen, sprich: die ihre Artgenossen an Größe deutlich übertreffen. Monströse Riesenkraken durchstreifen den Krakengrund, gigantische Echsen stapfen durch die tiefen Dschungel und sogar von vargengroßen Rattlingen erzählt manche Legende aus den Wandernden Wäldern.

Monströse Kreaturen können überall vorkommen. Meistens sollte man sich allerdings überlegen, warum die Kreatur jetzt erst auftaucht oder warum bisher nie etwas gegen sie unternommen wurde (wenn die Abenteurer das Wesen als Gegner bekommen sollen). Als Nebenplot oder besondere Aufgabe innerhalb einer Geschichte sind sie sehr gut einsetzbar.

Monströs

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|----------------|-----|----------------|-----|-----|------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| - | -2 | - | +3 | - | +5 | - | - | +3 | +3 | +6 | - | +3 | +1 | +3 | - |
| Angriff | | Schaden | | | WGS | | | | | | | | | | |
| +3 | | +3 | | | +1 | | | | | | | | | | |

Zusätzliche Typen:

Monster

Fertigkeiten:

Akrobatik +3, Athletik +6, Heimlichkeit -5, Zähigkeit +6

Zusätzliche Merkmale:

Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (+5; mindestens 15), Schmerzresistenz

Jungtier

Eine Seeschlange ist als Gegner eine echte Herausforderung. Will man nicht eine komplette Schiffsbesatzung im Kampf antreten lassen, sondern die Abenteurer ganz alleine das Untier bekämpfen lassen, darf es manchmal gerne eine Nummer kleiner sein.

Jungtiere und -monster existieren lorakisweit und von fast jedem in diesem Band aufgeführten Monster. Meist lohnt es sich,

zu große Monster zu verkleinern, um sie im Abenteuer besser handhabbar zu machen. Letztlich kann aber ein kleiner Rubingorilla auch schnell zu einer viel spektakuläreren Begegnung mit dem Rest der aufgebrachten Familie führen.

Jungtier

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|----------------|-----|----------------|-----|-----|------------|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| +1 | +1 | - | -2 | - | -3 | - | - | -2 | -1 | -4 | - | -2 | - | -4 | - |
| Angriff | | Schaden | | | WGS | | | | | | | | | | |
| -3 | | -2 | | | - | | | | | | | | | | |

Fertigkeiten:

Akrobatik -2, Athletik -4, Heimlichkeit +2, Zähigkeit -4

Zusätzliche Merkmale:

Feigling

Die Mutter der ...

Neben den ganz normalen Wesen gibt es mitunter Kreaturen, die sich nicht nur durch ihre Größe unterscheiden, sondern auch durch ihre Intelligenz und manche Zauberkraft, die ihnen innewohnt. Meist führen diese Monster andere ihrer Art an, wirken aus dem Verborgenen heraus oder gefährden ganze Landstriche durch ihre Expansionspläne.

Mütter der Monster sind wie monströse Kreaturen überall in Lorakis zu finden. Oft entstammen sie einer Spielart der Natur oder

der natürlichen Magie ihrer Umwelt, mitunter soll aber auch der ein oder andere Gott schon seine Finger bei solch einer Plage im Spiel gehabt haben. Die Wesen können erklären, warum sich genau in dieser Region oder in jenem Tal besonders viele Ruinenratten oder Irrwische herumtreiben. Als Gegner können sie einen Höhepunkt im Laufe eines Abenteuers darstellen.

Mutter der ...

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|-----|-----|----|----|----|
| +2 | - | +2 | - | +3 | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 | +20 | +3 | - | +2 | +5 |
| Angriff | | Schaden | | WGS | | | | | | | | | | | |
| +3 | | +1 | | - | | | | | | | | | | | |

Zusätzliche Typen:

Monster

Fertigkeiten:

Akrobistik +2, Athletik +2, Entschlossenheit +6, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4, Zähigkeit +2,

eine Magieschule nach Wahl auf +6 (mindestens 9), eine weitere Magieschule auf +3 (mindestens 6)

Zusätzliche Zauber:

passende Zauber der gewählten Magieschulen

Zusätzliche Merkmale:

Konzentrationsstärke, Taktiker

Höhlenbewohner

Einige der Wesen und Monster in diesem Buch besitzen durchaus Unterarten, die im Gegensatz zu ihren Verwandten nicht an der Oberfläche wohnen, sondern sich in die Höhlen und Katakomben unterhalb von Lorakis verzogen haben. Vielleicht entstammen diese Kreaturen gar dem Tiefdunkel – sicher ist, sie haben sich vorzüglich an ein Leben auf engem Raum und ohne Licht angepasst und verfügen daher meist über längere Gliedmaßen und rückentwickelte Augen.

Unterirdische Unterarten können natürlich überall vorkommen, wo es Tunnel, Kavernen oder andere dunkle Gangsysteme gibt. Dabei sollte man ein wenig darauf achten, dass die so geschaffenen Kreaturen ungefähr in den Grenzen des Verbreitungsgebiets der eigentlichen Art bleiben. Besonders gerne trifft man solche Wesen übrigens in den alten Drachlingsruinen, aber auch in alten Ruinen an der Smaragdküste und in Bereichen, in denen man einen Zugang zum Tiefdunkel vermutet. Eingesetzt werden können sie in jeglichen Dungeon-Abenteuern.

Höhlenbewohner

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| - | - | +2 | -1 | - | - | - | +1 | - | +1 | -1 | +2 | - | - | -1 | - |

Fertigkeiten:

Entschlossenheit +3, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6, Zähigkeit -1

Zusätzliche Meisterschaften:

Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen)

Zusätzliche Merkmale:

Dunkelsicht, Lichtempfindlichkeit 1, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Tollwütig/Berserker

Mitunter wird ein ohnehin schon gefährliches Monster zu einem tödbringenden Schrecken, wenn Tollwut oder andere Effekte ihm jede Angst rauben und es zu einer schmerzunempfindlichen, rasenden Bestie werden lassen. Auch manche geheimen Rituale und Zauber können solchen Blutrausch auslösen und damit Monster und andere Kreaturen zu gefährlichen Waffen in der Hand von skrupellosen Magiewirkern werden lassen.

Ob nun Tollwut, Berserkerzauber oder ähnliches – diese Wesen sind universell einsetzbar. Wichtig ist allerdings, dass sie eine relative zeitliche Begrenzung haben, denn es bedarf einer Erklärung, warum ein tollwütiger Bär nicht schon längst von irgendwem erlegt wurde oder das Dorf komplett ausgeradelt hat. Solche Kreaturen sind also meist eine schnelle atmosphärische Beigabe, eher aber noch ein erster Hinweis darauf, dass im Abenteuer mehr unter der Oberfläche schlummert, als die Abenteurer bisher herausgefunden haben.

Tollwütig/Berserker

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| - | - | - | +1 | - | +2 | -1 | - | - | +4 | +2 | - | -4 | - | - | -4 |
| Angriff | | Schaden | | WGS | | | | | | | | | | | |
| +4 | | +2 | | - | | | | | | | | | | | |

Fertigkeiten:

Akrobistik +2, Athletik +2, Entschlossenheit +6, Heimlichkeit -6, Zähigkeit +3

Zusätzliche Meisterschaften:

Handgemenge (I: Abdrängen, Umreißen [Schwierigkeit 5 + Angriffswert], Vorstürmen)

Zusätzliche Merkmale:

Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (10), Schmerzimmunität

Magische Veränderungen

Dornenparasit

Auch wenn die Drachlinge schon seit Urzeiten nicht mehr auf dem Antlitz Dragoreas wandeln, so haben sie doch einige merkwürdige Veränderungen der Natur als ewig währendes Erbe hinterlassen. Eines davon ist ein magischer Rankenparasit, der ein Tier befällt – und danach auch alle seine Nachkommen. Aus der Haut wachsen diesen Wesen dornige Ranken, die sie komplett überziehen, ihnen ein entstelltes Aussehen geben, sie aber offensichtlich nicht in ihrer Bewegungsfreiheit einschränken. Bei Gefahr geben diese Ranken allerdings einen äußerst übeln Geruch

ab – ganz davon abgesehen, dass sie den Träger durch ihre hölzerne Fasern und ihre Dornen schützen.

Dorrentiere und -monster, die von den Ranken befallen sind, trifft man vor allem in Gegenden mit vielen Drachlingsruinen – so an der Draue oder in den Südlichen Zitadellen der Arwinger Mark. Diese Ranken können eine ohnehin gefährliche Kreatur noch ein wenig „aufpeppen“, damit diese eine echte Gefahr für eine komplette Abenteurergruppe bilden kann.

Dornenparasit

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| -1 | - | - | +1 | - | - | - | -1 | - | - | +1 | - | +2 | +2 | +4 | -2 |
| Angriff | Schaden | | | | | WGS | | | | | | | | | |
| +4 | | | | | | +1 | | | | | | | | | |

Zusätzliche Typen:

Monster

Fertigkeiten:

Entschlossenheit -2, Wahrnehmung -1, Zähigkeit +1

Zusätzliche Merkmale:

Furchterregend (15), Giftimmunität, Schmerzresistenz

Giftig

Manche Wesen in Lorakis haben von magischen Effekten, Experimenten oder vielleicht sogar als Laune der allumfassenden Magie etwas mitbekommen, was sie von ihren Artgenossen deutlich unterscheidet: Gift. Diese Toxizität beschränkt sich allerdings nicht nur auf ihr Fleisch oder ihren Biss: Solche Kreaturen sehen meist auch verändert aus, haben eine andere Hautfarbe oder anderen Wuchs und sind schwerer zu bekämpfen als ihre ungiftigen Verwandten.

Giftkreaturen sind überall zu finden und es ist anzunehmen, dass es sich tatsächlich um einen natürlichen Effekt handelt, der von einigen Magiewirkern durch Rituale sogar künstlich hervorgerufen werden kann. Giftwesen sollten als solche erkennbar sein, es sei denn, man legt es darauf an, die Abenteurer erst nach dem Biss unlieb zu überraschen. Ansonsten bedeutet das Auftauchen einer Giftkreatur einfach eine deutliche Anhebung der Bedrohungsskala und stellt die Abenteurergruppe vor neue Herausforderungen.

Giftig

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| - | - | - | +1 | - | - | - | - | - | - | +1 | - | +2 | - | +2 | - |
| Angriff | Schaden | | | | | WGS | | | | | | | | | |
| +3 | | | | | | - | | | | | | | | | |

Fertigkeiten:

Zähigkeit +1

Zusätzliche Merkmale:

Gift (Blut 2 / Blutend oder Sterbend 3 / 60 Ticks), Giftimmunität

Gepanzert

Ähnlich wie Giftkreaturen sind auch die gepanzerten Kreaturen eine Laune der magischen Natur von Lorakis. Bei einigen Monstern und anderen Wesen scheinen sich schon von Geburt an Knochenplatten auf der Haut zu bilden, die die Kreatur schützen, ihre Statur kompakter werden lassen und sie kräftiger, aber auch behäbiger machen. Ein gepanzertes Nashorn ist sicherlich nicht so wendig wie seine Artgenossen in den Steppen

von Jagodien – aber wenn es erstmal in Fahrt ist, kann so ein Tier schon einmal eine Schneise der Verwüstung in kleinere Dörfer schlagen.

Ähnlich wie Giftkreaturen kommen auch gepanzerte Kreaturen überall vor. Auch sie bilden eher eine zusätzliche Anforderung an eine Abenteurergruppe, als dass sie ein komplettes Abenteuer bestimmen.

Gepanzert

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| - | -1 | - | +2 | - | +1 | - | - | - | -1 | +2 | - | - | +4 | +2 | - |
| Angriff | Schaden | | | WGS | | | | | | | | | | | |
| - | +1 | | | +2 | | | | | | | | | | | |

Zusätzliche Typen:

Fertigkeiten:

Zusätzliche Merkmale:

–

Athletik +3, Heimlichkeit -1, Zähigkeit +2

Erschöpfungsresistenz 1, Schmerzresistenz

Besondere Veränderungen

Verheert

Die Verheerten Lande im Nordosten von Selenia sind von der Finsternis berührt worden, die die Flora und Fauna dort nachhaltig verändert hat. Dunkle Kreaturen und Ungeheuer streifen durch die Ascheweiten, die mutierten Wälder und die giftigen Sumpflandschaften, und stürzen sich auf alles, was nicht rechtzeitig die Flucht ergreift. Die Kundschafter des Wächterbundes sind sich sicher, dass einige der Bestien, die sie in den Verheerten Landen einzusperren versuchen, bizarr umgestaltete Wesen der normalen Welt sind. Einige kann man noch einzelnen Tierarten zuordnen, andere sind so umgeformt, dass man sie nur noch als wahnwitzige Abscheulichkeit bezeichnen kann.

Da die Veränderungen in den Verheerten Landen keine innere Ordnung zu besitzen scheinen, gibt es zwar regeltechnisch nur einen Aufsatz, wie sich dies optisch ausprägt, ist aber von Kreatur zu Kreatur unterschiedlich. Ihnen allen sind jedoch gewisse Fähigkeiten gemein – ebenso wie ihre blinde Zerstörungswut ohne Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit. In jedem Fall gilt hier noch viel mehr als bei den übrigen Aufsätzen, dass die vorliegenden Werteveränderungen nur ein Beispiel für die Auswirkungen der chaotischen Kräfte der Finsternis sind.

Sehr selten können solche Kreaturen auch anderswo in Lorakis auftauchen, wo die Finsternis ins Diesseits tritt.

Verheert

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| -2 | +2 | - | +2 | - | +4 | -1 | +4 | +1 | +4 | +4 | +8 | +6 | +1 | +6 | +4 |
| Angriff | Schaden | | | WGS | | | | | | | | | | | |
| +6 | +2 | | | +1 | | | | | | | | | | | |

Zusätzliche Typen:

Fertigkeiten:

Zusätzliche Meisterschaften:

Zusätzliche Merkmale:

Wesen der Finsternis

Akrobistik +6, Athletik +6, Entschlossenheit +2, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4, Zähigkeit +6

Handgemenge (I: Vorstürmen), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)

Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (20), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden; Fliegend oder Gift (Blut 3 / Blutend / 60 Ticks) oder Koloss 2; das Wesen verliert eventuell vorhandene Merkmale *Feeenblut*, *Feigling* und *Taktiker*

Orkisch mutiert

In der Blutgrasweite, aber auch an anderen Orten, an denen verstärkt oder länger Orks leben, verändert sich nach und nach die Landschaft und mit ihr Flora und Fauna (siehe S. 78). Nicht nur Pflanzen und Erde werden so dem Orkischen angepasst, sondern auch andere Wesenheiten formen sich nach und nach um und nehmen orkische Züge an – und meist damit auch den lodernden Hass auf alles Diesseitige, den die Orks in sich tragen.

Orkisch veränderte Wesen bilden nicht nur eine zusätzliche Gefahr in der Nähe von Orklagern. Sie können auch in entfernteren Gebieten ein erster Vorbote für die neue und versteckte Heimstätte einer Orkbrut bedeuten und so den Anfang eines kleineren Erkundungsabenteuers darstellen.

Orkisch mutiert

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|---------|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| -1 | +1 | - | +3 | - | +3 | - | - | +1 | +2 | +4 | - | +4 | 2 | +4 | - |
| Angriff | | Schaden | | WGS | | | | | | | | | | | |
| +6 | | +2 | | +1 | | | | | | | | | | | |

Fertigkeiten:

Akrobatik +4, Athletik +4, Entschlossenheit -1, Heimlichkeit +1, Zähigkeit +3

Zusätzliche Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen)

Zusätzliche Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Schmerzresistenz

Von Feen berührt

Nicht nur die Verheerten Lande und die Anwesenheit von Orks können Tiere und Monster nachhaltig verändern und ihnen bizarre neue Formen oder Eigenschaften geben. Auch Feen wirken vermag die Tier- und Pflanzenwelt eines Landstriches nach und nach neu zu gestalten. Ob die Feen nun absichtlich Hand anlegen oder es nur ein Effekt ihres andauernden Einflusses ist,

mag von Fall zu Fall unterschiedlich sein. Auch scheinen Feen mit Absicht ganz andere Effekte hervorrufen zu können als die hier genannten – oder auch gar keine, wenn sie es nicht wollen. Dieser Aufsatz soll ein Standardbeispiel für ein Wesen bilden, das über längere Zeit deutlich in Kontakt mit Naturfeenmagie gekommen ist.

Von Feen berührt

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|------------------------------|-----|--|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|-----|-----|----|----|----|
| +2 | +1 | - | - | +2 | - | +1 | - | - | +2 | - | +14 | +1 | - | - | +1 |
| Fertigkeiten: | | Akrobatik +1, Athletik +1, Entschlossenheit +2, Heimlichkeit +1, Naturmagie +6 | | | | | | | | | | | | | |
| Zusätzliche Zauber: | | Natur I: Rindenhaut, Wachstum; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis, Tiere beherrschen | | | | | | | | | | | | | |
| Zusätzliche Merkmale: | | Feenblut | | | | | | | | | | | | | |

Flüche und übernatürliche Krankheiten

In einer magischen Welt wie Lorakis ist die Grenze zwischen „Fluch“ und „Krankheit“ fließend. Während einige Tiere und andere Kreaturen dafür berüchtigt sind, Krankheiten zu übertragen (über das Merkmal *Krankheitsträger*), sind andere Plagen eindeutig übernatürlichen Ursprungs.

An dieser Stelle finden Sie einige allgemeine Angaben zum Umgang mit Krankheiten sowie eine Vorstellung der beiden wohl berühmtesten übernatürlichen Plagen: Vampirismus und Werkrankheit.

Krankheiten am Spieltisch

Krankheiten sind im Spiel häufig eine heikle Angelegenheit. Während einige Spieler sie als realistische Ergänzung einer Welt empfinden, fühlen andere sich unwohl bei der Vorstellung, ihren Abenteuer mit Infektionen konfrontieren zu müssen. Kein Ansatz ist hierbei dem anderen überlegen – sprechen Sie sich ab, welche der folgenden Sichtweisen (oder vielleicht auch eine Mischung?) Sie innerhalb der Gruppe befolgen wollen.

Krankheiten sind realistisch

Obwohl Lorakis eine auf dem Gebiet der Heilkunde vergleichsweise fortschrittliche Welt ist, sind Krankheiten allgegenwärtig. Bei diesem Ansatz werden Krankheiten als logische Erweiterung der Welt betrachtet: Wer schmutziges Wasser trinkt, kann Durchfall bekommen, wer von einem Insekt gestochen wird, fängt sich möglicherweise die Schlafkrankheit ein. Abenteurer und Nichtspielercharaktere sind gleichermaßen von Krankheiten bedroht, und ihre Vermeidung kann Teil der spielerischen Herausforderung werden: Bei einer Reise müssen Vorkehrungen getroffen werden, Gegenmittel müssen gesucht und bereithalten werden, und mangelnde Vorbereitung kann zu Schwächung oder gar Lebensgefahr führen. Dieser Ansatz zeichnet ein realistischeres Bild einer lebendigen Welt, führt aber zu möglicherweise ungewollten Folgen.

Krankheiten sind erzählerische Ergänzungen

Auch wenn eine realistische Sicht auf Krankheiten nicht gewünscht ist, können Krankheiten doch das Spiel bereichern, wenn man sie als erzählerische Ergänzungen betrachtet. Bei diesem Ansatz geht die Gefahr von Krankheiten von ihrer Rolle in der Erzählung aus: Die Bürger einer von den Pocken heimgesuchten Stadt müssen geheilt werden, der Sohn des Königs liegt

möglicherweise mit einer unbekannten Sieche darnieder. Auch in diesem Ansatz sind die Krankheiten in erster Linie spielerische Herausforderungen, die von den Spielern überwunden werden müssen. Die Gefahr von Krankheiten bemisst sich hierbei jedoch nicht darin, wie realistisch es ist, dass sich in diesem Moment jemand ansteckt, sondern darin, wieviel Potential für spannende Abenteuer eine Krankheit bietet.

Vampire und Werbestien am Spieltisch

Eine Frage, die sich nach dem Lesen der Beschreibungen von Vampirismus und Werkrankheit möglicherweise stellt, ist folgende: Kann man einen Vampir oder eine Werbestie als Spielercharakter spielen?

Vampire und Werbestien sind grundsätzlich erst einmal Nichtspielercharaktere. Die damit einhergehenden Stärken und Schwächen sind allerdings problemlos mit den Werten eines Spielercharakters kompatibel. Von regeltechnischer Seite spricht also nichts dagegen, dass ein Abenteuer das Opfer eines dieser Flüche wird. Die Antwort auf die Frage lautet also: Wenn die Gruppe damit einverstanden ist, ist das selbstverständlich möglich.

Die Vampire und Werbestien von Lorakis haben einen sehr düsteren Ursprung. Sie wurden Opfer einer uralten, dunklen, bösen Kraft, und es sind schon einige Lorakier dem Missverständnis aufgesessen, dass die Verwandlung in einen Vampir ein Weg zu größerer persönlicher Macht sei – nur, um später festzustellen, dass die Finsternis mehr und mehr Besitz von ihnen ergriff. Ein Spielercharakter sollte sich mit den gleichen Problemen konfrontiert sehen und den Vampir-Aufsatz nicht nur als Wertemodifikation verstehen.

Auf der anderen Seite: Wenn Ihre Gruppe einfach Lust darauf hat, mächtige Kreaturen der Nacht zu spielen, warum nicht? Einen Vampir oder eine Werbestie in der Gruppe zu haben, beeinflusst sämtliche Planung und die Stimmung in der Gruppe massiv. Offizielle Abenteuer werden diese Möglichkeit höchstwahrscheinlich nicht aufgreifen, und vielleicht ist nicht jeder in der Gruppe glücklich damit, dass sich die Kampagne künftig darum dreht, wie der ‚Gruppenvampir‘ mit der Finsternis in ihm fertig wird. Diese Flüche sollten also nicht einfach nur ein Weg für einzelne Spieler sein, auf Kosten anderer mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Sprechen Sie ein solches Vorhaben daher gut untereinander ab und klären Sie, ob alle Spieler damit einverstanden sind.

Vampirismus

In vielen Kulturen von Lorakis kennt man Geschichten über mächtige Untote, die sich von Blut ernähren und den Fluch, der sie selbst zu ihrer unheiligen Existenz verdammt, an ihre Opfer weitergeben: In Takasadu fürchtet man die *Manduru*, farukani-sche Legenden nennen diese Kreaturen *Betalas*, aber am bekanntesten sind sie unter dem Namen, den man ihnen in Dragorea gab: *Vampire*.

Der Ursprung der Vampire liegt in den Tiefen der Anderswelten. Vor langer Zeit fanden körperlose, schattenhafte Feenwesen aus einer Domäne vollkommener Dunkelheit den Weg ins Diesseits, wo sie nach Macht, Lebenskraft und Körperlichkeit dürsteten. Da das Licht der Sonne sie schmerhaft verbrannte, mussten sie sich eine Zuflucht suchen, und sie fanden sie in den Leibern von Sterblichen. Sie nisteten sich Parasiten gleich in den Herzen ihrer Opfer ein, verdarben deren Geist mit ihren Einflüsterungen und verwandelten die Körper der Unglücklichen in untote, alterslose Gefäße für ihre schwarze Essenz. Mit der Zeit lernten sie, neue ihrer Art zu schaffen, indem sie einen Funken ihrer Macht in ein weiteres Opfer pflanzten. So existieren Vampire bis zum heutigen Tag, manche verborgen inmitten von größeren Ansiedlungen, manche in abgeschiedenen Landstrichen, deren wenige Bewohner sie ihrer Herrschaft unterwerfen können.

Aussehen

Für gewöhnlich hält sich die schwarze Essenz des Blutsaugers tief in seinem Herzen verborgen. Daher ist ein Vampir kaum als solcher zu erkennen, solange er nicht im Begriff steht, sich auf ein Opfer zu stürzen. Ansonsten sieht der untote Körper genauso aus wie zu Lebzeiten, mit Ausnahme von kleinen, subtilen Veränderungen, die sich über die Jahre langsam entwickeln, sodass oft nicht einmal das nächste Umfeld des Betroffenen Verdacht schöpft: Die Haut von albischen Vampiren hellt sich mit der Zeit auf, und selbst ihre Haare werden silbrig bis fahlweiß, als würde die Farbe aus ihren Körpern schwenden. Im Gegensatz dazu dunkeln Zwerge regelrecht nach, die Farbe ihrer Haut, ihrer Haare und ihrer Augen wird kräftiger. Menschen, die zu Vampiren wurden, scheint die Zeit zu fliehen – Fältchen, Grübchen und kleine Unreinheiten verschwinden, bis ihre Haut die kühle, makellose Glätte von Porzellan besitzt. Bei gnomischen Vampiren verstärkt sich das feisiche Erbe: Augenbrauen werden buschiger, die Stimme rauer, die Hörner ein klein wenig länger. Varge hingegen verändern sich optisch gar nicht, doch ihr Körpergeruch wird stumpfer und verschwindet in manchen Fällen sogar völlig. All diesen Anzeichen ist gemein, dass sie mit kosmetischen Mitteln verborgen werden können und auch nicht eindeutig auf einen Vampir hinweisen, und so haben silberhaarige Alben oder Gnome mit starkem Haarwuchs schon manchen Vampirjäger auf eine falsche Fährte gebracht. Eine zuverlässigere, aber nur unter bestimmten Bedingungen zur Verfügung stehende Möglichkeit, einen Vampir zu erkennen, ist die Tatsache, dass er im Licht des Silbermondes keinen Schatten wirft.

Geht der Untote zum Angriff über, offenbart sich seine wahre Natur: Die Zähne wachsen schlagartig zu langen, nadelspitzen Fängen, die Gesichtszüge verzerrn sich blutgierig und die Dunkelheit, die er in seinem Herzen trägt, steigt in seine Augen und färbt diese nachtschwarz.



Eigenschaften

Wird ein Sterblicher zum Vampir, verändern sich seine Werte wie folgt (Boni auf abgeleitete Werte beinhalten bereits die Veränderungen, die sich durch erhöhte Eigenschaftswerte ergeben):

Ihr normaler Schaden im Nahkampf erhöht sich um 2 Punkte, darüber hinaus entfällt das eventuell vorhandene Merkmal *Stumpf*. Die Initiative ist um 4 Punkte gesenkt.

Die feisiche Essenz im Herzen des Vampirs verleiht ihm außerdem Zugriff auf magisches Wissen: Seine Fertigkeitspunkte für die Magieschulen *Beherrschungsmagie*, *Bewegungsmagie* und *Schattenmagie* steigen um 2, mindestens jedoch auf 6 (und er erhält eine entsprechende Anzahl von Zaubern und Meisterschaften nach den allgemeinen Regeln für Magieschulen). Zusätzlich erhält jeder Vampir die Merkmale *Dunkelsicht*, *Giftimmunität*, *Resistenz gegen Schattenschaden 5*, *Taktiker*, *Untot* und *Verwundbarkeit gegen Lichtschaden*. Wenn er beim Angriff sein wahres Selbst offenbart, ist er außerdem *Furchterregend* (20).

Allen Vampiren ist gemein, dass ihre untoten Körper das Blut von Lebenden benötigen, um ihre Existenz (theoretisch ewig) zu verlängern. Fügt ein Vampir einem denkenden Wesen mit seinem Biss zumindest 10 Punkte Schaden zu (bei freiwilligen oder wehrlosen Opfern kann der Untote den Schaden punktgenau dosieren), stillt dies seinen Bludurst für eine Woche. Blut von Tieren (ebenfalls in Höhe von 10 Schadenspunkten) hält nur drei

Tage lang vor. Nach Ablauf dieser Zeit verliert der Vampir täglich einen Lebenspunkt auf jeder Gesundheitsstufe, was sich äußerlich dadurch bemerkbar macht, dass Anzeichen von Verwesung auftreten und sich verstärken, solange der Vampir kein frisches Blut erlangt.

Der Vampir kann das von anderen Wesen geraubte Blut zusätzlich ohne Zeitaufwand verwenden, um seine eigenen Verletzungen zu heilen (im Verhältnis 1:1 bei denkenden Wesen, 2:1 bei Tieren).

Der Biss eines Vampirs hinterlässt nur subtile Spuren: Die Einzelne der Zähne sind klein und bluten kaum. Bei genauerer Untersuchung erkennt man den sogenannten Kuss des Vampirs: schwache, dunkle Abdrücke, die die Lippen des Untoten auf der Haut des Opfers hinterlassen.

Wenn ein Vampir alle Lebenspunkte der Stufe *Todgeweiht* verbraucht hat (egal, ob durch Verletzungen oder Blutmangel), stirbt er nicht, sondern fällt in einen *Totenschlaf* (**Splittermond: Die Regeln**, S. 248), der automatisch endet, wenn Blut die Lippen des Vampirs benetzt. In diesem Fall erwacht er mit drei LP auf jeder Gesundheitsstufe und erhält den Zustand *Rasend*, bis er genug Blut getrunken hat, um alle verlorenen LP wiederherzustellen.

Um einen Vampir dauerhaft zu töten, muss man seinen Körper zu Asche verbrennen oder sein Herz mit einem Pfahl aus einem Holz durchbohren, das geeignet ist, den dort verborgenen dunklen Funken zu vernichten. Solches Holz liefern Bäume, denen man eine Verbindung zu positiver Energie nachsagt: in Takasadu etwa der Ginkgo, in Dragorea der Weißdorn und in Farukan die Zeder. Eine *Waffe aus Licht* oder ein mit *Waffe des Lichtes* verzauberter Gegenstand erfüllen denselben Zweck.

Schwächen

Sonnenlicht verletzt Vampire nicht, aber schwächt sie deutlich: Solange die Sonne am Himmel steht, erhält der Untote die Zustände *Benommen 1* und *Erschöpft 1*, im direkten Sonnenlicht sogar *Benommen 3* und *Erschöpft 3*.

Obgleich Vampire die Anderswelten lange hinter sich gelassen haben, zwingt ihr dunkles Feenerbe ihnen uralte Pakte und nicht übertragbare Gebote auf. Diese unterscheiden sich von Vampir zu Vampir; gelingt es, eine solche Schwäche auszumachen, erleichtert das die Auseinandersetzung mit der Kreatur erheblich. Beispiele für derartige Gebote sind:

- ⌚ kann ein Haus nur auf Einladung eines Bewohners betreten
- ⌚ muss Samen- oder Getreidekörner zählen, die ihm hingeworfen werden
- ⌚ kann kein fließendes Wasser überschreiten
- ⌚ kann niemanden angreifen, in dessen Gürtel drei Knoten sind

Lockruf der Nacht – Erschaffung eines Vampirs

Hat sich ein Vampir ein Opfer ausserkoren, das er zu seinesgleichen machen möchte, bereitet er diesen Vorgang in aller Regel sorgfältig vor, denn bei der Übertragung des schwarzen Seelenfunkens in einen neuen Leib kann einiges schiefgehen (siehe unten, *Von der Nacht verschlungenen*). Der Untote beobachtet den Auserwählten über längere Zeit, schleicht sich in sein Vertrauen ein und versucht, ihn seinen Freunden und Familienmitgliedern zu entfremden (mit Hilfe von *Manipulation*, siehe **Splittermond: Die Regeln** S. 147), wird die Einstellung des Opfers gegenüber dem Vampir verbessert und gegenüber seinen bisherigen Vertrauten gesenkt). Über mehrere Nächte hinweg trinkt er immer wieder

Vampirismus heilen

In vielen Kulturen gibt es Gerüchte darüber, dass es gelingen kann, sich von der Plage des Vampirismus zu befreien. Und tatsächlich steckt ein wahrer Kern in diesen Gerüchten.

Vampirismus ist feischen Ursprungs, und das heißt, dass die dunkle Essenz in gewissen Maßen an Pakte und Versprechen gebunden ist. Und ebensolche Pakte und Versprechen können ein Opfer auch von dieser Plage befreien.

Sehr mächtige Feenwesen und sogar einige uralte Vampire sind unter Umständen in der Lage, die feeische Essenz eines Vampirs aus einem Körper zu bannen – sofern sich der Vampir auf einen Pakt einlässt. Diese Pakte werden immer sehr kostspielig sein. Möglicherweise fordert das Wesen das Blut Unschuldiger, den Tod von Geliebten, ewige Dienstbarkeit oder ein ähnliches, schmerhaftes Opfer. Es kostet Kraft, die Essenz eines Vampirs zu banen, und die Feen lassen sich eine solche Heilung teuer bezahlen – umso mehr, da sie wissen, dass sie die einzigen sind, die den Opfern helfen können.



kleine Mengen Blut des Opfers und baut so eine Verbindung zu ihm auf, die sich beim Opfer nach und nach in sinnlichen, düsteren Träumen und Begierden äußert. Mit der Zeit gerät der Auserwählte immer tiefer in den Bann des Vampirs, zieht sich zurück, meidet das Sonnenlicht und sucht nachts die Nähe des Untoten. Ist er schließlich bereit, sich aus freien Stücken der Dunkelheit hinzugeben, trinkt der Vampir alles Blut seines Opfers und lässt dabei langsam und vorsichtig einen Funken seiner Essenz in das Herz des Sterblichen fließen (dies verzehrt 15 Punkte Fokus). Am Ende dieser Prozedur hört das Herz auf zu schlagen und das Opfer stirbt. Während des nächsten Tages nistet die schwarze Essenz sich in seinem Herz ein, und sobald die Sonne untergegangen ist, erhebt sich ein neu geschaffener Vampir.

Von der Nacht verschlungenen – Minderer Vampire

Wenn der Seelenfunke aus irgendeinem Grund (mangelnde Vorbereitung, nicht genügend Fokus, zu starke mentale Gegenwehr, störende äußere Umstände – letztendlich entscheidet der Spieler) nicht richtig mit dem Opfer verschmelzen kann, findet dieses den Tod und seine Seele entweicht. Die unreife vampirische Essenz ergreift Besitz von dem Körper und erhebt ihn als blutgierige, von niederen Instinkten gesteuerte Bestie. Solche minderen Vampire gleichen irrsinnigen Gewalttätern, die sich an Schmerz und Tod erfreuen. Besondere Gefahr geht von ihnen aus, wenn sie die ersten Tage nach ihrer Verwandlung überlebt haben und beginnen, sich an ihre Existenz zu gewöhnen und ihre Kräfte bewusst einzusetzen. In seltenen Fällen erlangt ein minderer Vampir sogar die Fähigkeit, weitere seiner Art zu erschaffen, was ganze Landstriche gefährden kann.

Neben missglückten Verwandlungen entstehen mindere Vampire auch dann, wenn ein skrupelloser Vampir jemanden einfach

tötet und dann ohne weitere Vorbereitung den Seelenfunken überspringen lässt (kontinuierliche Aktion, 30 Ticks, verzehrt 15 Punkte Fokus). In diesem Fall erhebt sich das Opfer nach weiteren 10 Ticks automatisch als minderer Vampir.

Mindere Vampire haben die oben genannten Eigenschaften, Wertanpassungen, Merkmale und Schwächen. Ihre Augen sind permanent von schwarzen Schlieren durchzogen, die langen spitzen Zähne gierig gebleckt.

Das schwarze Herz – Frisch erschaffene Vampire

In der Brust eines neu geschaffenen Vampirs ringen buchstäblich zwei Seelen, nämlich die des ursprünglichen Opfers und die dunkle, vampirische Essenz. Je nachdem, wie das Opfer auf seine Verwandlung vorbereitet wurde, akzeptiert es seine neue Existenz vielleicht schon binnen weniger Nächte und findet sich damit ab, dass es nun ein nächtlicher Jäger ist und Sterbliche nicht länger Freunde, sondern Beute sind. Doch selbst starke Seelen, die versuchen, gegen den Bludurst anzukämpfen, führen einen auf lange Sicht praktisch aussichtslosen Kampf: Je länger das Ringen andauert, desto stärker wird die Dunkelheit, und mit jeder Nacht und jedem Tropfen Blut wird es schwieriger, zu widerstehen. Entsprechend sind dauerhafte Vampire keine geeigneten Abenteurer.

Ab ihrer Erschaffung haben Vampire die oben genannten Eigenschaften, Wertanpassungen, Merkmale und Schwächen. Mit der Zeit entwickeln sie vor allem ihre körperlichen und magischen Fertigkeiten weiter.

Eins mit der Nacht – Höhere Vampire

Als höhere Vampire bezeichnet man jene Fürsten und Fürstinnen der Nacht, bei denen die ursprüngliche Seele und der schwarze Funke völlig ineinander aufgegangen sind. In der Regel geschieht dies nach jahre- oder gar Jahrhundertelanger Reifung der dunklen Essenz, sodass diese die völlige Herrschaft erlangt. Es gibt jedoch auch Berichte über skrupellose Zauberer, denen es gelungen ist, sich den schwarzen Seelenfunken durch finstere Riten untertan zu machen und so aus eigenem Willen zu machtvollen Unsterblichen zu werden. Generell gilt: Je besser die dunkle Essenz und die ursprüngliche Seele im Gleichklang sind, desto schneller ist der Prozess der Verschmelzung abgeschlossen.

Höhere Vampire erhalten neben den oben genannten Merkmalen außerdem noch *Feenblut* und *Fliegend*. Wenn sie ihr wahres Selbst offenbaren, sind sie zudem *Furchterregend* (30). Die folgenden Werte auf Basis eines menschlichen Zaubermeisters (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 283) können als Beispiel für eine solche Kreatur dienen:

Vampirismus

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|-----|-----|----|----|----|
| +2 | +1 | - | +2 | +2 | +3 | - | +2 | - | +4 | +2 | +14 | +4 | +2 | +5 | +3 |

Zusätzliche automatische Meisterschaft: Handgemenge (I: Umlamieren).

Gegen einen umklammerten (oder anderweitig bewegungslosen) Gegner kann der Untote einen **Bissangriff** einsetzen:

| Waffen | Fertigkeit | | | Schaden | | WGS | Merkmale | |
|--------|-------------|--|--|---------|--|-----|----------|--|
| Biss | Handgemenge | | | 1W6+2 | | 5 | Scharf 2 | |

Höherer Vampir

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 6 | 3 | 4 | 4 | 7 | 5 | 3 | 7 | 5 | 10 | 9 | 44 | 26 | 2 | 28 | 27 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | |
|-------------|------|---------|-----|-------|------------|--|
| Körper | 17 | 1W6+2 | 5 | 2-1W6 | Umlamieren | |
| Biss | 17 | 1W6+2 | 5 | 2-1W6 | Scharf 2 | |
| Langschwert | 19 | 1W6+4 | 8 | 2-1W6 | Scharf 2 | |

Typus:

Feenwesen, Schattenwesen, Untoter, Vampir

Monstergrad:

4 / 2

Fertigkeiten:

Akrobistik 9, Athletik 6, Entschlossenheit 19, Heimlichkeit 10, Redegewandtheit 22, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 16, Beherrschungsmagie 20, Bewegungsmagie 16, Kampfmagie 23, Schattenmagie 17, Schutzmagie 21

Zauber:

Beherrschung 0: Einstellung verbessern; I: Verstummen; II: Suggestion; Bewegung 0: Stoß; I: Sprung; II: Katzenreflexe; Kampf I: Geschoss verzaubern; III: Blitzschlag, Leichtes Ziel, Schadenswelle; IV: Kettenblitz; Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenwand; Schutz I: Gedankenschutz; II: Windschild; III: Magischer Panzer

Meisterschaften:

Handgemenge (I: Umlamieren), Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Beherrschungsmagie (I: Willensbrecher), Bewegungsmagie (I: Durchschlagendes Geschoss), Kampfmagie (I: Eiserne Konzentration; II: Herz des Zerstörers; III: Blutbad), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit), Schutzmagie (I: Eiliger Schutz)

Merkmale:

Dunkelsicht, Feenblut, Fliegend, Furchterregend (30), Giftimmunität, Konzentrationsstärke, Taktiker, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute:

Langschwert (10 Lunare), Leichtes Leder (9 Lunare), Vampirstaub (30 Lunare; Alchemie gg. 35)

Die Werkankheit

Ein Grauen geht um in Lorakis, ein dunkler Schatten, der ganze Landstriche in Angst und Schrecken versetzt: Werbestien, dunkle Kreaturen von ungeheurer Kraft und von nichts weiter angetrieben als der puren Mordgier. Wo sie wüten, hält der Tod reiche Ernte. Mit profanen Mitteln oder Magie ist ihnen schwer beizukommen, doch sind sie gegenüber Waffen aus Mondstahl anfällig.

Werbestien treten in Erscheinung, wenn der Düstermond am Himmel in seine Neumondphase tritt. Man nennt diese Zeit wegen der Mondfärbung auch den *roten Neumond*. Werbestien können in unterschiedlichen Formen auftreten, es gibt Berichte über zwei- und vierbeinige, sogar über fliegende Kreaturen. In den zivilisierten Gegenden von Lorakis ist mittlerweile bekannt, dass Werbestien aus Wesen entstehen, die von der *Werkankheit* befallen sind, die sich durch einen Biss überträgt.

Aussehen und Verwandlung

Von der Werkankheit befallene Wesen unterscheiden sich rein äußerlich durch nichts von ihren Artgenossen. Auch ihr Verhalten ist völlig normal, nur ab der Woche vor Neumond können kleinere Auffälligkeiten bemerkt werden: Die Wesen wirken leicht gereizt und zugleich unsicher, als würden sie unter Schlafmangel leiden. Intelligente Personen können sich, je nach Charakter, besonders jähzornig verhalten oder umgekehrt in Lethargie verfallen. Es treten aber keinerlei übernatürliche oder andere Besonderheiten auf.

Drei Nächte, bevor der Düstermond in seinen Neumond tritt, setzt bei willensschwachen Wesen die Verwandlung ein. Willensstarke Wesen können diesen Prozess hingegen hinauszögern, ohne dass sie sich darüber bewusst wären. Spätestens im Neumond aber unterliegen auch sie der Werkankheit und verwandeln sich. Andere Gestirne haben keinen Einfluss auf die Verwandlung. Die Rückverwandlung findet meist einige Tage später statt, wobei das befallene Wesen keinerlei Erinnerung an die Zeit als Werbestie besitzt.

Die Verwandlung selbst geht schlagartig vonstatten und dauert nur wenige Atemzüge. Das Wesen gerät urplötzlich in Krämpfe und fällt zu Boden. Sogleich beginnt der Körper zu wachsen und muskulöser zu werden, die Haut bedeckt sich mit einem schwarzen, seiden glänzenden Fell. Die Gliedmaßen entwickeln klauenartige Hände und Füße, ein Schwanz hingegen bildet sich zurück. Im Mund entsteht ein großes, mit messerscharfen Zähnen ausgestattetes Gebiss und es tritt ein Gesicht hervor, das man kaum anders als „dämonisch“ bezeichnen kann. Die Werbestie ist erstanden und augenblicklich von einer abgrundtiefen, unstillbaren Mordgier erfüllt. Wehe den Lebenden!

Stärken und Schwächen

Werbestien sind ungemein kräftig, ausgesprochen beweglich, haben ausgezeichnete Instinkte und verfügen über hinreichend Intelligenz, um einfache, rationale Handlungen auszuführen (zum Beispiel das Antäuschen einer Flucht). Weiter vorausplanendes oder gar abstraktes Denken ist ihnen hingegen fremd. Werbestien werden von der puren Mordgier angetrieben, die sich gegen alles Lebende wendet, vorzugsweise aber gegen intelligentes Leben. Sie trachten danach, ihre Opfer schnell und endgültig zu vernichten, von denen häufig nur zerfleischte, unkenntliche Reste übrig bleiben.

Werbestien nutzen weder Magie noch Ausrüstung. Sie meiden die Sonne und bevorzugen Nacht und Schatten. Licht selbst ist unschädlich, aber ihre Wahrnehmung ist im Tageslicht eingeschränkt. Vor Feuer zeigen sie hingegen keinerlei Angst. Eine Werbestie empfindet keinerlei Schmerz. Sinken ihre Lebenspunkte auf die Stufe *Todgeweit*, ergreift sie die Flucht, um sich zu regenerieren. Waffen aus Mondstahl richten hingegen doppelten Schaden an.



Tod und Heilung

Wird eine Werbestie getötet, setzt augenblicklich die Rückverwandlung ein. Man kann eine Werbestie also vernichten, indem man das von der Werkankheit befallene Wesen tötet. Da aber keine Methoden bekannt sind, die eine Werkankheit zweifelsfrei feststellen, droht dieser Weg oft in Versuch und Irrtum abzugeleiten. Trotzdem kam es in der Vergangenheit zu Massenschlachtungen von Tieren, wenn unter ihnen ein werkrankes Exemplar vermutet wurde. Und selbst in friedlichen Gemeinwesen bricht Panik aus, wenn im roten Neumond eine Serie bestialischer Morde stattfindet. Man sollte solche Orte als Fremder dann besser meiden.

Schließlich kursieren Gerüchte über angebliche *Heilungsmethoden*: Man könne sich der Werkankheit entledigen, wenn man sein wahres Selbst erweckt und die innere Bestie besiegt; ein mächtiges Ritual könne die Bestie in einen anderen Körper übertragen; es gäbe einen verfluchten Ort, an dem die Macht der Werbestie versiegt und die Krankheit den Körper verlässt. Wer vermag zu sagen, was davon Aberglaube ist und worin vielleicht ein wahrer Kern steckt?

Arten von Werbestien

Potenziell kann jedes *dieseitige* Wesen von der Werkankheit befallen werden, egal, ob es zu Land, zu Wasser oder in der Luft lebt. *Feen- und Geisterwesen* sind immun, nicht aber die Gnome. Ob die Krankheit auch Orks befällt, ist unbekannt.

Werbestien können Eigenheiten ihrer Wirtswesen übernehmen, zum Beispiel Flügel bei Vögeln oder Flossen bei Meeresbewohnern. Mitunter werden gar bestimmte, grundlegende Erfahrungen übernommen, wenn etwa eine Werbestie, die aus einem Raubtier erstanden ist, sich vornehmlich in dessen Revier umtreibt. Intelligente Personen, die von der Werkankheit befallen sind, kommen im Lauf der Zeit nicht umhin, Verdacht gegenüber sich selbst zu entwickeln. Wird dieser Verdacht schließlich zur bitteren Erkenntnis, reagieren diese Personen auf unterschiedlichste Art. Den mutigsten unter ihnen, die sich offenbart haben, verdankt die Welt das Wissen über die Werkankheit. Andere hüllen sich in Schweigen, sie kerkern sich im Neumond ein oder verlassen die Gemeinschaft, um als Eremiten in der Abgeschiedenheit zu leben. Wird ein Splitterträger von der Werkankheit befallen, besteht die Möglichkeit, dass er sich seines ursprünglichen Wesens bewusst wird, während er verwandelt ist. Man spricht in solchen Fällen von *Luziden Werbestien*, und der luzide Träger vermag sich nach der Rückverwandlung seiner Taten zu erinnern. Doch auch solche Befallenen sind nicht in der Lage, ihr Handeln als Werbestie zu kontrollieren oder zu mäßigen.

Die Werkankheit

Die Herkunft der Werkankheit ist auf Lorakis unbekannt. Sicher ist allerdings, dass sie durch den Biss einer Werbestie übertragen wird. Die meisten Gebissenen erliegen der Krankheit allerdings nicht, da sie bereits vorher von der Werbestie getötet und zer-

fleischt wurden. Es sind ausgerechnet die starken, schnellen oder intelligenten Gegner, die einen solchen Kampf überleben können und anschließend selbst erkranken. In der Konsequenz dieser perfiden Logik breiten sich Werbestien nur sehr langsam aus, sind dann aber meist besonders gefährliche Einzelgänger, die ganze Landstriche terrorisieren können.

Verfahren Sie bei einem gebissenen Abenteurer nach den *Krankheitsregeln* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 176). Die *Infektionsart* ist Biss, der *Grad 4* und der *Infektionswurf* beträgt entsprechend $16 + 2W10$. Im Unterschied zu anderen Krankheiten gibt es allerdings keinen Krankheitsverlauf. Stattdessen wenden Sie die unten stehende *regeltechnische Verwandlung* an, wenn der Düstermond in die entscheidende Mondphase tritt.

Regeltechnische Verwandlung

Die Mondphasen des Düstermondes folgen einem Zyklus von 44 Tagen. Drei Nächte vor Neumond kann die Verwandlung einsetzen: Die innere Bestie führt regeltechnisch einen Angriff mit einem Fertigkeitswert von 10 gegen den *Geistigen Widerstand* ihres Wirtes durch. Bei Gelingen setzt die Verwandlung unmittelbar ein und hält sieben Tage an. Bei Misslingen erfolgt ein Angriff in der nächsten (übernächsten) Nacht mit einem Wert von 15 (20), die Verwandlung hält dann fünf (drei) Tage an. Intelligente Wesen können eine *Aktive Abwehr* mit *Entschlossenheit* durchführen, wenngleich sie sich des Angriffes gar nicht bewusst sind. Im Neumond setzt die Verwandlung automatisch ein, hält in diesem Fall aber auch nur diese eine Nacht an. Als Werbestie hat ein Wesen keinerlei Kontrolle über sich selbst, es folgt nur einer unbändigen Rachsucht (verwandelte Spielercharaktere werden vom Spielleiter geführt). Die Rückverwandlung findet stets zu Tagesbeginn nach Ablauf der oben genannten Dauer statt, das Wesen hat keinerlei Erinnerung an seine Taten als Werbestie.

Die Werbestie in Werten

Eine Werbestie verfügt über die Werte ihres Wirtes mit folgenden Änderungen:

- ⌚ Die *Größenklasse* steigt um 1 Punkt.
- ⌚ Attribute werden aus Gründen der Einfachheit nicht modifiziert, stattdessen werden weitere Modifikationen direkt auf Fertigkeiten und abgeleitete Werte angerechnet.
- ⌚ Die *Geschwindigkeit* und die *Lebenspunkte* steigen um je 5 Punkte.
- ⌚ Die *Widerstände* (VTD, KW, GW) steigen um je 6 Punkte.
- ⌚ Die Fertigkeiten *Akrobatik*, *Athletik*, *Wahrnehmung* und *Zähigkeit* steigen um je 6 Punkte.
- ⌚ Die Schadensreduktion steigt um 4 Punkte. Für die gesamte Schadensreduktion gilt das Rüstungsmerkmal *Stabil* (siehe S. 13)
- ⌚ Sämtliche Boni und Mali aus Ausrüstung (wie Rüstungen und Schilden) entfallen.
- ⌚ Die Werbestie kann nur mit ihrem Körper über die Fertigkeit *Handgemenge* angreifen. Ihr Wert hierin steigt um 6 Punkte (auf einen Mindestwert von 18). Der Schaden erhöht sich um 6 Punkte. Angriffe mit dem Körper haben automatisch das Waffenmerkmal *Wuchtig*. Ein eventuell vorhandenes Merkmal *Stumpf* entfällt.
- ⌚ Die Initiative ist um 4 Punkte verringert.
- ⌚ Werbestien können keine Zaubер nutzen.
- ⌚ Der Monstergrad der Werbestie ist außer Kraft gesetzt. Zauber und ähnliche Maßnahmen, die nur auf Kreaturen bis zu einem bestimmten Monstergrad anwendbar sind, wirken auf Werbestien nicht.

Nachfolgende Kennzeichen sind allen Werbestien gemein, hinzu können nach Spielleiter-Entscheid weitere Fähigkeiten kommen, welche von den Wirtswesen übernommen wurden (wie etwa das Merkmal *Fliegend*).

Typus: Werbestie

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 15 + GK], Vorstürmen; II: Rundumschlag, Schmerzhafter Hieb), Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Athletik (II: Flinker Verfolger)

Merkmale: Betäubungsmündigkeit, Dämmersicht, Furchterregend (25), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Mondstahl

Besonderheiten: Im Sonnenlicht erhalten Werbestien einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben. Werbestien regenerieren innerhalb einer Stunde (ohne dafür eine Verschnaufpause oder Ruhephase zu benötigen) Lebenspunkte in Höhe ihrer doppelten Konstitution; Schaden aus Mondstahlwaffen wird nicht auf diese Weise regeneriert.

Zur schnellen Orientierung finden Sie nachfolgend die Werte einer Werbestie auf den *Söldner* und den *Bären* angewandt (Grundwerte siehe **Splittermond: Die Regeln**, S. 280 und 284).

Die Entstehung der Werbestien

Achtung! Spieler sollten an dieser Stelle nicht weiterlesen, da hier dem Spielleiter tiefgehende Geheimnisse enthüllt werden.

Als vor etwa tausend Jahren der Blaue Mond am Himmel über Lorakis barst, brach damit auch eines der beiden Siegel, das eine göttliche Wesenheit in ihr kosmisches Gefängnis eingekerkert hatte. Diese Wesenheit – als *die Gefallene* bezeichnet – konnte damals ihrer Gefangenschaft entfliehen und trachtet seitdem als finstere Gottheit danach, Macht zu erlangen. Bevor sie ihre Flucht antrat, warf sie ein Fragment ihrer selbst auf die Welt, das ihrer in den Äonen der Einkerkierung aufgestauten Rachsucht erwachsenen war. Dieser göttliche Funke schlug während des Mondfalls in Lorakis ein, manifestierte sich in einer lebenden Kreatur

und schuf so die erste Werbestie, das *Ur-Wer*. Der Düstermond – das zweite, noch ungebrochene Siegel – hat ein dämmenden Einfluss auf das Ur-Wer und alle Werbestien, der umso größer ist, je voller dieser Mond am Himmel steht. Auch die Splitter des geborstenen Mondes besitzen noch die ursprüngliche Kraft des ersten Siegels und entfalten gegen Werbestien eine schädliche Wirkung. Das Ur-Wer ist noch heute in Lorakis präsent, sein göttlicher Kern verleiht ihm Unsterblichkeit. Es ist allerdings nicht bekannt, wo genau es entstand und in welcher Kreatur es sich manifestiert hat. Da die Werkankrankheit aber erst Jahrhunderte nach dem Mondfall in den großen Zivilisationen auftrat, liegt die Vermutung nahe, dass das Ur-Wer in einem abgelegenen Gebiet von Lorakis entstand, vielleicht gar auf einer noch nicht entdeckten Insel.

Beispiel: Der Söldner als Werbestie

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 | 2 | 6 | 12 | 14 | 8 | 33 | 4* | 27 | 25 |

*Merkmal *Stabil*

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI |
|--------|------|---------|-----|-------|
| Körper | 19 | 1W6+6 | 5 | 3-1W6 |

Merkmale

Wuchtig

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 15, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 20
Typus, Zauber, Meisterschaften und Merkmale: siehe oben

Beispiel: Der Bär als Werbestie

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|
| 3 | 2 | 4 | 7 | 0 | 8 | 1 | 3 | 8 | 17 | 19 | 6 | 32 | 5* | 37 | 25 |

*Merkmal *Stabil*

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI |
|--------|------|---------|-----|-------|
| Körper | 26 | 2W6+10 | 8 | 2-1W6 |

Merkmale

Scharf 3, Wuchtig

Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 21, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 21
Typus, Meisterschaften und Merkmale: siehe oben

Anhänge

Anhang 1: Besondere Materialien

Im Ausrüstungsband **Mondstahlklingen: Ausrüstung & Handwerk in Lorakis** finden Sie Regeln für besonders hochwertige oder außergewöhnliche Materialien, die unter anderem von lorakischen Kreaturen gewonnen werden können. Falls Sie **Mondstahlklingen** besitzen und diese Regeln mit **Bestien & Ungeheuer** verwenden möchten, finden Sie hier die notwendigen Angaben hinzu.

Alle hier nicht aufgeführten Materialien, die man erbeuten kann, eignen sich entweder nicht für handwerkliche Zwecke oder haben eine Materialqualität von 0, also keinerlei außergewöhnliche Eigenschaften.

Erläuterung der Liste

Kreatur / Material: Das ist das Material, das bei der jeweiligen Kreatur gefunden werden kann.

Verkaufspreis: Diesen Preis (der bei der Kreatur als Beute angegeben ist) erhält man, wenn man das Material verkauft. Er beträgt die Hälfte des Einkaufspreises.

Einkaufspreis: Diese Kosten hat es, wenn man das Material kaufen will. Der Einkaufspreis berechnet sich aus der maximalen Last mal dem Aufpreis.

Maximale Last: Aus einer einzelnen Kreatur können Gegenstände bis zur hier angegebenen maximalen Last hergestellt werden.

Materialqualität: Siehe **Mondstahlklingen**, S. 94.

Aufpreis: Siehe **Mondstahlklingen**, S. 94.

Positiver Umstand: Bei der Herstellung der hier angegebenen Gegenstände aus dem jeweiligen Material erhält der Handwerker einen leicht positiven Umstand (siehe **Mondstahlklingen**, S. 94).

Materialeigenschaften: Siehe **Mondstahlklingen**, S. 94. Bedenken Sie, dass einige Materialeigenschaften gegebenenfalls nur zum Tragen kommen, wenn ausreichend große Gegenstände hergestellt werden: Eine Gürteltasche aus Waldmammutfell schützt nicht vor Kälte, ein Mantel hingegen durchaus. Orientieren Sie sich an den Materialien in Mondstahlklingen.

Liste besonderer Materialien

Alle hier nicht aufgeführten Materialien, die man erbeuten kann, eignen sich entweder nicht für handwerkliche Zwecke oder haben eine Materialqualität von 0, also keinerlei außergewöhnliche Eigenschaften.

| Kreatur / Material | Verkaufspreis | Einkaufspreis | Max. Last | MQ | Aufpreis | Positiver Umstand | Materialeigenschaften |
|------------------------------|---------------|---------------|-----------|----|----------|--------------------------|---|
| Ankuumakrabbe, Panzer | 30 | 60 | 12 | 1 | 5 | – | Wasserfest 1 |
| Baumdrache, Haut und Membran | 75 | 150 | 5 | 3 | 30 | Alles | Schutz vor Naturschäden 2, Bewegungsmagie +1 |
| Baumskorpion, Panzer | 10 | 20 | 4 | 1 | 5 | Chitirüstung | Last -1, Härte +1 |
| Bergdrache, Haut | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Alles | Schutz vor Windschäden 2 |
| Cewri, Haar | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Seile | Seile aus Cewri-Haar zerreißen niemals unter profanen Umständen und können als Klebmittel dienen, um zwei Dinge miteinander zu verbinden. |
| Daeva, Hörner | 15 | 30 | 2 | 2 | 15 | Artefakte | Verwandlungsmagie +1 |
| Einhorn, Horn | 75 | 150 | 2 | 5 | 75 | Artefakte, Schmuck | Lichtmagie +2, Stärkungsmagie +2 |
| Eisbär, Fell | 15 | 30 | 6 | 1 | 5 | – | – |
| Elefant, Stoßzähne | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | – | – |
| Gargoll, Doppelhorn | 10 | 20 | 4 | 1 | 5 | Artefakte, Zauberstäbe | Windmagie +1 |
| Gefiederte Schlange, Federn | 60 | 120 | 4 | 3 | 30 | – | Illusionsmagie +2 |
| Gnureißer, Flügel | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Kleidung | – |
| Gnureißer, Leder | 20 | 40 | 8 | 1 | 5 | Lederrüstungen, Kleidung | – |
| Greif, Federn | 30 | 60 | 2 | 3 | 30 | Schmuck | Kampfmagie +2 |
| Hermelin, Fell | 5 | 10 | 2 | 1 | 5 | Kleidung | Manipulationen und Duelle +1 |
| Höhlendrache, Schuppen | 75 | 150 | 5 | 3 | 30 | Schuppenrüstung | Schutz vor Felsschäden 2, Felsmagie +1 |

| Kreatur / Material | Verkaufs-preis | Einkaufs-preis | Max. Last | MQ | Auf-preis | Positiver Umstand | Materialeigenschaften |
|---------------------------|----------------|----------------|-----------|----|-----------|--------------------------|---|
| Irrwisch, Kristall | 50 | 100 | 2 | 4 | 50 | Artefakte, Schmuck | Beherrschungsmagie +2 |
| Mammut, Stoßzähne | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | – | – |
| Miaskatze, Fell | 25 | 50 | 1 | 4 | 50 | Kleidung | Heimlichkeit +1, Heilungsmagie +2, Einstellung von Immersommeralben um 2 Stufen gesenkt |
| Minotaurus, Hörner | 15 | 30 | 2 | 2 | 15 | – | Stärke Ausdauernd / Merkmal Erschöpfungsresistenz 1 (für Tiere) |
| Mondsteindrache, Schuppen | 45 | 90 | 3 | 3 | 30 | Kleidung, Schmuck | Kampfmagie +1, Manipulationen und Duelle +1 |
| Nymphe, Haar | 25 | 50 | 1 | 4 | 50 | – | Wassermagie +1, Luft anhalten verdreifacht |
| Raubsaumier, Leder | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Lederrüstungen | – |
| Riesenkraken, Leder | 45 | 90 | 6 | 2 | 15 | Lederrüstungen, Kleidung | Wasserfest 2, Kälteschutz 1 |
| Roc, Federn | 60 | 120 | 8 | 2 | 15 | Artefakte | KW +1 gegen positionsverändernde Angriffe |
| Rosendrache, Haut | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Kleidung | Naturmagie +2 |
| Rubingerilla, Fell | 15 | 30 | 2 | 2 | 15 | Kleidung | – |
| Sandtiger, Leder | 10 | 20 | 4 | 1 | 5 | Lederrüstungen | Härte +1 |
| Schneeleopard, Fell | 30 | 60 | 2 | 3 | 30 | Kleidung | – |
| Seeschlange, Schuppen | 120 | 240 | 16 | 2 | 15 | Schuppenrüstung | Wasserfest 2, Kälteschutz 1 |
| Simurgh, Federn | 150 | 300 | 4 | 5 | 75 | Artefakte, Schmuck | Heilungsmagie +1, Fokus +5 (wie Firnholz) |
| Sirene, Federn | 15 | 30 | 1 | 3 | 30 | – | Darbietung +1, Todesmagie +1 |
| Sperberdrache, Haut | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | – | Schutz vor Windschaden 2 |
| Tiger, Fell | 15 | 30 | 4 | 2 | 15 | – | – |
| Vulkandrache, Schuppen | 300 | 600 | 8 | 5 | 75 | Schuppenrüstung | Schutz vor Feuerschaden 4, Feuermagie +2, Stabil, BE +1 |
| Waldmammut, Fell | 30 | 60 | 4 | 2 | 15 | Kleidung | Kälteschutz 2 |
| Weiße Rabe, Federn | 15 | 30 | 1 | 3 | 30 | – | Erkenntnismagie +2 |
| Weiße-Orang-Utan, Fell | 15 | 30 | 2 | 2 | 15 | – | – |
| Wurzelwurm, Holz | 45 | 90 | 6 | 2 | 15 | – | Härte +2 |
| Wyvern, Leder | 75 | 150 | 5 | 3 | 30 | Lederrüstungen | Stabil, BE +1 |
| Yeti, Fell | 15 | 30 | 2 | 2 | 15 | – | Kälteschutz 2 |
| Zagirr (alt), Haut | 15 | 30 | 6 | 1 | 5 | – | Erkenntnismagie +1 |
| Zagirr (erw.), Haut | 10 | 20 | 4 | 1 | 5 | – | Erkenntnismagie +1 |
| Zagirr (jung), Haut | 5 | 10 | 2 | 1 | 5 | – | Erkenntnismagie +1 |

Anhang 2: Tabellenanhänge

Tabelle 1: Wesen nach Typus

Jedes Wesen ist mindestens einem **Typus** zugeordnet. Über den Typus können ähnliche Arten von Wesen sinngemäß zusammengefasst werden (siehe *Splittermond: Die Regeln*, Seite 263). Mit einem * gekennzeichnete Kreaturen stehen im Grundregelwerk.

Affe: Makake, Meckeraffe, Mottenmaki, Rubingerilla, Waldbestie*, Weißfell-Orang-Utan

Amphibie: Zagirr (alt), Zagirr (erw.), Zagirr (jung)

Bärenartiger: Bär*, Eisbär, Steppenbär

Blutwesen: Blutrichter, Penanggalan

Chimäre: Frostbestie (groß), Frostbestie (mittel), Hydra*, Moomokari

Drachling: Drachling (durchschnittlich), Drachling (erfahren)

Eiswesen: Eisriese

Feenwesen: Baumwandler*, Blutrichter, Braunling, Cewri, Daeva, Dryade*, Düsterfee*, Felsling*, Feuerdjinn*, Flimmerfee*, Ifrit, Irrwisch, Minotaurus, Nixe, Nymphe, Satyr, Sirene, Stein-

und Metallfresser, Tangwürger, Traumbringer*

Felswesen: Felsling*, Felsriesse, Gargyl*, Minenveit, Sandwächter, Stein- und Knochenseuche (Parasit), Stein- und Knochenseuche (Wirt), Stein- und Metallfresser

Feuerwesen: Aschling, Feuerdjinn*, Gewöhnlicher Phönix, Großer Phönix, Ifrit, Vulkanriesse

Fisch: Bullenhai, Gargoll, Gierfisch, Hai*, Nixe, Panzerfisch, Zhaliyu

Geisterwesen: Ahnengeist, Aschling, Fylgja, Gamji, Geisterhafte Krieger*, Phantom, Poltergeist, Sandwächter, Spuk*, Tiergeist, Totengeist, Vanyr, Waldgeist, Weißer Rabe

Großwild: Antilope, Auerochse*, Dromedar, Elch, Elefant, Emela-Nashorn, Flusspferd, Giraffe, Krallen-tier, Mammut, Nashorn*, Reh, Riesenhirsch, Robbe, Rothirsch, Seemammum, Streifengnu, Waldmammut, Wildpferd, Wildschwein*, Wisent, Wollnashorn, Wüstenbüffel, Ziege, Zottelrind

Götterdiener: Oni

Humanoider: Bergtroll, Böstimber, Eistroll, Finstergnom, Fluss-troll, Harpyie*, Hengeyokai, Hyäne*, Jaguarkrieger, Kappa, Minenveit, Minotaurus, Naga (wild), Naga (zivil.), Nixe, Oger*, Oni, Ork (Arbeiter), Ork (Berserker), Ork (Brutmutter), Ork (Elitekrieger), Ork (Krieger), Ork (Priester-Schamane), Ork (Reiter), Ork (Schänder), Ork (Späher), Rattling*, Räuber*, Raubritter*, Sandtroll, Schrecken der Höhlen, Sirene, Söldner*, Spinnendämon, Spinnenfrau, Tengu (unerfahren), Waldtroll, Yeti, Zaubermeister*, Zyklon

Hundeartiger: Flederwolf, Fuchs, Geisterwolf*, Kampfhund*, Pisaapinuat, Wolf*, Zornbast-Hyäne

Insekt: Feuerläufer, Grabbeißer*, Herbstschrecke, Raubameise, Raubskarabäus*, Riesenhundertfüßer, Rote Hornisse, Schreckensraupe, Steppengrab

Katzenartiger: Baumlöwe, Greif, Harschfrosthyäne, Jaguar*, Jaguarkrieger, Löwe*, Luchs, Miaskatze, Ozelot, Säbelzahntiger, Sandtiger, Schneeleopard, Tiger, Wildkatze

Kleinwild: Auerhuhn, Baummarder, Biber, Großtrappe, Hase, Hermelin, Ruinenratten, Schneehuhn, Vielfraß, Wildgans

Konstrukt: Gargyl*

Lamassu: Lamassu

Lichtwesen: Flimmerfee*, Irrwisch

Magisches Wesen: Ahnengeist, Aschling, Baumwandler*, Braunling, Dryade*, Düsterfee*, Felsling*, Feuerdjinn*, Flimmerfee*, Geisterhafter Krieger*, Nymphe, Phantom, Poltergeist, Spuk*, Stein- und Metallfresser, Totengeist, Traumbringer*

Monster: Ankuumakrabbe, Baumdrache, Baumskorpion, Bergdrache, Dünenschwimmer, Einhorn, Farnschlinger, Finsterschwinge*, Finsterwasser, Frostbestie (groß), Frostbestie (mittel), Gargoll, Gebirgs-Nithalas, Gefiederte Schlange, Geisterwolf*, Gewöhnlicher Phönix, gezähmter Nithalas, Ghul*, Gnureißer, Grabbeißer*, Graul, Greif, Großer Phönix, Harpyie*, Harschfrosthyäne, Himmelsquelle, Höhlendrache, Höhlenmeute, Hydra*, Kleine Seeschlange, Meeres-Nithalas, Minotaurus, Mondsteindrache, Moumokari, Nephil, Oger*, Penanggalan, Raubskarabäus*, Riesenhundertfüßer, Riesenkraken, Riesenspinne, Roc, Rosendrache, Rote Hornisse, Rothalsläufer, Rubingorilla, Sanddrache*, Schnappesche*, Schrecken der Höhlen, Schrecken der Tiefe, Schreckensraupe, Seepeitsche, Seeschlange, Skia, Sperberdrache, Spindämon, Spinnenfrau, Staubmorle, Stein- und Knochenseuche (Parasit), Stein- und Knochenseuche (Wirt), Steppengrab, Sumpfspinne, Tangwürger, Vulkandrache, Vulkan-Nithalas, Waldbestie*, Walddrache*, Wald-Nithalas, Wurzelwurm, Wyvern, Yeti, Zagirr (alt), Zyklon

Naturwesen: Baumwandler*, Böstimber, Braunling, Dryade*, Düsterfee*, Flimmerfee*, Nymphe, Satyr, Vanyr, Waldgeist

Niederer Drache: Baumdrache, Bergdrache, Höhlendrache, Mondsteindrache, Rosendrache, Sanddrache*, Sperberdrache, Vulkan-drache, Walddrache*

Nithalas: Gebirgs-Nithalas, gezähmter Nithalas, Meeres-Nithalas, Vulkan-Nithalas, Wald-Nithalas

Ork: Ork (Arbeiter), Ork (Berserker), Ork (Brutmutter), Ork (Elitekrieger), Ork (Krieger), Ork (Priester-Schamane), Ork (Reiter), Ork (Schänder), Ork (Späher)

Pflanze: Baumwandler*, Dämmerweide*, Dryade*, Gnomenliebchen, Schwarzflechte

Reittier: Dromedar, Einhorn, Pferd*, Wildpferd, Zornbast-Hyäne

Reptil: Alligator*, Fischsaurier, Flugechse, Gefiederte Schlange, Geierschildkröte, Gelbrote Königin, Giftechse, Giftschlange, Gnureißer, Hydra*, Kleine Seeschlange, Krokodil, Naga (wild), Naga (zivil.), Raptor, Raubsaurier, Riesenschlange*, Sandotter, Schnappesche*, Seeschlange, Staubmorle, Waran, Würgeschlange, Wyvern

Riese: Cewri, Eisriese, Felsriese, Vulkanriese

Schattenwesen: Daeva, Düsterfee*, Finsterwasser, Ifrit, Traum-bringer*

Spinnentier: Baumskorpion, Hundsspinne, Pyramidenspinne, Riesenspinne, Skorpion*, Spinnendämon, Spinnenfrau, Sumpf-spinne, Tunnelspinne, Waldspinne

Tier: Adler*, Alligator*, Ankuumakrabbe, Antilope, Auerhuhn, Auerochse*, Bär*, Baumlöwe, Baummarder, Baumskorpion, Bullenhai, Chuprawaro, Delphin, Dromedar, Dünenschwim-mer, Einhorn, Eisbär, Elch, Elefant, Emela-Nashorn, Falke*, Faultier, Feuerläufer, Fischsaurier, Flederwolf, Flugechse, Fluss-pferd, Fuchs, Geierschildkröte, Geisterwolf*, Gelbrote Königin, Gespensterquelle (Meduse), Gierfisch, Giftechse, Giftschlange, Giraffe, Grabbeißer*, Graul, Großtrappe, Hai*, Harschfrosthyäne, Hase, Herbstschrecke, Hermelin, Höhlenmeute, Hund-spinne, Hyäne*, Jaguar*, Kampfhund*, Kleine Seeschlange, Kolibri, Kraken, Kralentier, Krokodil, Löwe*, Luchs, Makake, Mammut, Meckeraffe, Miaskatze, Mottenmaki, Nashorn*, Oz-elot, Panzerfisch, Pfauenstrauß, Pferd*, Pottwal, Pyramidenspin-ne, Raptor, Raubameise, Raubsaurier, Raubskarabäus*, Reh, Riesenalk, Riesenhirsch, Riesenhundertfüßer, Riesenkraken, Riesenschlange*, Riesenspinne, Robbe, Roc, Rochen, Rote Hor-nisse, Rothalsläufer, Rothirsch, Rubingorilla, Ruinenratten, Säbelzahntiger, Sandotter, Sandtiger, Schneehuhn, Schneeleopard, Seemammut, Seepeitsche, Skorpion*, Steppenbär, Streifengnu, Sumpfspinne, Taube*, Tiger, Traumgeier, Tunnelspinne, Uhu, Vielfraß, Waldbestie*, Waldkauz, Waldmammut, Waldspinne, Waran, Weißfell-Orang-Utan, Wildgans, Wildkatze, Wildpferd, Wildschwein*, Wisent, Wolf*, Wollnashorn, Würgeschlange, Wurzelwurm, Wüstenbüffel, Zagirr (alt), Zagirr (erw.), Zagirr (jung), Zhualiyu, Ziege, Zornbast-Hyäne, Zottelrind

Troll: Bergtroll, Eistroll, Flusstroll, Pisaapinuat, Sandtroll, Waldtroll

Untoter: Gamji, Ghul*, Mumie, Schattenweber*, Seuchenbrin-ger, Skelett*, Tongkieba, Wandelnder Leichnam*

Vogel: Adler*, Auerhuhn, Chuprawaro, Falke*, Gewöhnlicher Phönix, Graul, Greif, Großer Phönix, Großtrappe, Harpyie*, Kolibri, Mottenmaki, Pfauenstrauß, Riesenalk, Roc, Rothals-läufer, Schneehuhn, Simurgh, Taube*, Tengu (unerfahren), Traumgeier, Uhu, Waldkauz, Weißer Rabe, Wildgans

Wasserwesen: Finsterwasser, Nymphe

Wesen der Finsternis: Dämmerweide*, Finsterschwinge*, Stein- und Knochenseuche (Parasit), Stein- und Knochenseuche (Wirt)

Windwesen: Himmelsquelle

Tabelle 2: Wesen nach Monstergrad

Beim **Monstergrad** handelt es sich um eine grobe Klassifizie- rung von Gegnern für Abenteurer vom Heldengrad 1. Er ist unterteilt in je eine Angabe, welche kämpferische Herausfor- derung ein Wesen für einzelnen Abenteurer beziehungsweise gegen eine ganze Abenteurergruppe darstellt (siehe **Splittermond: Die Regeln**, Seite 265f.). Jedes Wesen besitzt also ge- nau zwei **Monstergrad**-Zuordnungen, insofern es in irgendeiner Weise eine kämpferische Herausforderung darstellen könnte.

0 / 0-: Adler*, Ahnengeist, Böstimber, Braunling, Dromedar, Finstergnom, Flederwolf, Fuchs, Gierfisch, Giftschlange, Kolibri, Pferd*, Raptor, Rattling*, Reh, Ruinenratten, Skorpion*, Spuk*, Stein- und Metallfresser, Totengeist, Tunnelspinne, Uhu, Wald-kauz, Wildgans, Wildkatze, Wildpferd, Zhualiyu, Ziege

0- / 0-: Auerhuhn, Baummarder, Biber, Falke*, Flimmerfee*, Giftechse, Großstrappe, Hase, Herbstschrecke, Hermelin, Hundsspinne, Luchs, Makake, Meckeraffe, Mottenmaki, Raubameise, Riesenalk, Schneehuhn, Taube*, Vielfraß, Waldspinne

1 / 0: Antilope, Dünenschwimmer, Faultier, Flugechse, Geierschildkröte, Gelbrote Königin, Gespensterquelle (Meduse), Giraffe, Grabbeißer*, Graul, Harschfrosthyäne, Höhlenmeute, Kraken, Minenveit, Ork (Schänder), Ozelot, Pfauenstrauß, Pyramidenspinne, Robbe, Rochen, Rote Hornisse, Rothirsch, Sandotter, Sperberdrache, Spinnendämon, Streifengnu, Tengu (unerfahren), Weißer Rabe, Wolf*, Zagirr (jung)

1 / 0-: Felsling*, Feuerläufer, Hyäne*, Kampfhund*, Ork (Arbeiter), Ork (Späher), Räuber*, Riesenspinne, Skelett*, Sumpfspinne, Wandelnder Leichnam*, Wildschwein*

2 / 0: Dryade*, Harpyie*, Nixe, Nymphe, Phantom, Traumbringer*

2 / 1: Alligator*, Auerochse*, Daeva, Delphin, Düsterfee*, Elch, Finsterschwinge*, Fischsaurier, Frostbestie (mittel), Gewöhnlicher Phönix, Ghul*, Greif, Hengyokai, Irrwisch, Jaguar*, Krokodil, Minotaurus, Naga (zivil.), Nashorn*, Ork (Krieger), Ork (Reiter), Poltergeist, Raubskarabäus*, Riesenhirsch, Rosendrache, Rothalsläufer, Schrecken der Tiefe, Schreckensraupe, Seemannsmut, Seuchenbringer, Söldner*, Tongkieba, Traumgeier, Waran, Wisent, Zagirr (erw.), Zottelrind

2 / 2: Tangwürger, Wurzelwurm

3 / 1: Bär*, Baumlöwe, Bullenhai, Chuprawaro, Elefant, Flusspferd, Kappa, Krallentier, Löwe*, Miaskatze, Mondsteindrache, Naga (wild), Penanggalan, Riesenhundertfüßer, Riesenschlange*, Sandtiger, Schneeleopard, Sirene, Staubmorle, Vanyr, Waldmammut, Weißfell-Orang-Utan, Würgeschlange, Wüstenbüffel, Zornbast-Hyäne

3 / 2: Aschling, Bergdrache, Blutrichter, Drachling (durchschnittlich), Einhorn, Eisbär, Feuerdjinn*, Finsterwasser, Frostbestie (groß), Gamji, Gargoll, Gargyl*, Gefiederte Schlange, Geisterhafter Krieger*, Geisterwolf*, Hai*, Ifrit, Jaguarkrieger, Kleine Seeschlange, Mammut, Mumie, Nephil, Oger*, Ork (Elitekrieger), Panzerfisch, Pottwal, Raubritter*, Rubingorilla, Sandwächter, Satyr, Schnappechse*, Schrecken der Höhlen, Spinnenfrau, Steppenbär, Steppengrab, Tiger, Waldbestie*, Waldgeist, Wollnashorn, Wyvern, Yeti, Zaubermeister*

3 / 3: Bergtroll, Eistroll, Farnschlinger, Flusstroll, Ork (Berserker), Ork (Priester-Schamane), Sandtroll, Waldtroll, Zagirr (alt)

4 / 2: Baumskorpion, Baumwandler*, Emela-Nashorn, Gebirgs-Nithalas, gezähmter Nithalas, Gnureißer, Meeres-Nithalas, Säbelzahntiger, Skia, Vulkan-Nithalas, Wald-Nithalas

4 / 3: Cewri, Drachling (erfahren), Moumokari, Oni, Ork (Brutmutter), Pisaapinuat, Raubsaurier, Schattenweber*, Zyklon

4 / 4: Eisriese, Felsriese, Vulkanriese

4+ / 3: Himmelsqualle, Riesenkraken

4+ / 4: Baumdrache, Dämmerweide*, Großer Phönix, Höhlendrache, Walddrache*

4+ / 4+: Ankuumakrabbe, Hydra*, Roc, Sanddrache*, Seeschlange, Simurgh, Vulkandrache

Tabelle 3: Wesen mit dem Merkmal Kreatur

Kreatur 1: Auerhuhn, Giftechse, Hase, Hermelin, Hundsspinne, Kolibri, Reh, Riesenalk, Schneehuhn, Taube*, Ziege

Kreatur 2: Baummarder, Biber, Falke*, Faultier, Fuchs, Großstrappe, Makake, Meckeraffe, Ozelot, Rochen, Ruinenratten, Skorpion*, Waldkauz, Wildgans, Wildkatze, Zhualiyu

Kreatur 3: Adler*, Antilope, Dromedar, Grabbeißer*, Kraken, Luchs, Mottenmaki, Pfauenstrauß, Pferd*, Raptor, Robbe, Rothirsch, Streifengnu, Tunnelspinne, Uhu, Vielfraß, Waldspinne, Wildpferd

Kreatur 4: Delphin, Flederwolf, Geierschildkröte, Hyäne*, Kampfhund*, Riesenspinne, Sandotter, Sumpfspinne, Wildschwein*, Wolf*

Kreatur 5: Elch, Felsling*, Pyramidenspinne, Rattling*, Spuk*, Weißer Rabe, Wisent, Zottelrind

Kreatur 6: Flimmerfee*, Gelbrote Königin, Graul, Harpyie*, Jaguar*, Raubskarabäus*, Riesenhirsch, Riesenschlange*, Sperberdrache

Tabelle 4: Wesen nach Größenklasse

Jedes Wesen ist genau einer **Größenklasse (GK)** zugeordnet (siehe

Splittermond: Die Regeln, Seite 13). Es handelt sich dabei nicht um die exakte Körpergröße, sondern um einen abstrakten Vergleichswert, der Wesen zueinander ins Verhältnis setzt.

GK 0: Hundsspinne, Kolibri, Raubameise

GK 1: Braunling, Feuerläufer, Flimmerfee*, Gierfisch, Giftechse, Herbstschrecke, Hermelin, Irrwisch, Rote Hornisse, Schneehuhn, Skorpion*, Taube*, Waldkauz, Waldspinne, Weißer Rabe

GK 2: Auerhuhn, Baummarder, Biber, Böstimber, Falke*, Fuchs, Gelbrote Königin, Giftschlange, Hase, Meckeraffe, Mottenmaki, Ruinenratten, Sandotter, Stein- und Metallfresser, Uhu, Wildkatze

GK 3: Adler*, Faultier, Felsling*, Finsternom, Gewöhnlicher Phönix, Großstrappe, Hyäne*, Kampfhund*, Luchs, Makake, Miaskatze, Ork (Späher), Ozelot, Pyramidenspinne, Raptor, Rattling*, Riesenkalk, Rochen, Rosendrache, Sperberdrache, Tunnelspinne, Vielfraß, Wildgans, Zagirr (jung), Ziege

GK 4: Ahnengeist, Flederwolf, Geierschildkröte, Grabbeißer*, Harschfrosthyäne, Höhlenmeute, Kappa, Kraken, Minenveit, Ork (Arbeiter), Penanggalan, Phantom, Reh, Riesenspinne, Schneeleopard, Spinnendämon, Spuk*, Sumpfspinne, Totengeist, Traumbringer*, Traumgeier, Waldtroll, Wildschwein*, Wolf*, Zhualiyu

GK 5: Antilope, Aschling, Bergtroll, Blutrichter, Chuprawaro, Daeva, Dryade*, Düsterfee*, Eistroll, Feuerdjinn*, Finsterschwinge*, Flugechse, Flusstroll, Frostbestie (mittel), Gamji, Gargyl*, Geisterhafter Krieger*, Ghul*, Graul, Harpyie*, Hengyokai, Ifrit, Jaguar*, Jaguarkrieger, Mondsteindrache, Mumie, Nixe, Nymphe, Ork (Krieger), Ork (Reiter), Ork (Schänder), Pfauenstrauß, Räuber*, Raubritter*, Riesenschlange*, Robbe, Rothirsch, Sandtiger, Sandtroll, Satyr, Schattenweber*, Schrecken der Tiefe, Seuchenbringer, Sirene, Skelett*, Skia, Söldner*, Spinnenfrau, Staubmorle, Tengu (unerfahren), Tongkieba, Vanyr, Wandelnder Leichnam*, Zagirr (erw.), Zaubermeister*

GK 6: Baumlöwe, Bergdrache, Bullenhai, Delphin, Dünenschwimmer, Fischsaurier, Geisterwolf*, Gespensterquelle (Me-

duse), Löwe*, Minotaurus, Naga (zivil.), Ork (Elitekrieger), Ork (Priester-Schamane), Raubskarabäus*, Rothalsläufer, Sandwächter, Schrecken der Höhlen, Streifengnu, Tangwürger, Waldbestie*, Weißfell-Orang-Utan, Wildpferd, Zottelrind

GK 7: Auerochse*, Bär*, Baumskorpion, Baumwandler*, Drachling (durchschnittlich), Drachling (erfahren), Dromedar, Einhorn, Eisbär, Elch, Frostbestie (groß), gezähmter Nithalas, Gnureißer, Greif, Großer Phönix, Hai*, Krokodil, Naga (wild), Oger*, Oni, Ork (Berserker), Ork (Brutmutter), Pferd*, Pisaaapinuat, Poltergeist, Riesenhirsch, Riesenhundertfüßer, Rubingorilla, Säbelzahntiger, Schnappechse*, Schreckensraupe, Seemammut, Tiger, Waldgeist, Waran, Wisent, Würgeschlange, Yeti, Zornbast-Hyäne

GK 8: Alligator*, Baumdrache, Emela-Nashorn, Farnschlinger, Finsterwasser, Flusspferd, Gargoll, Gebirgs-Nithalas, Gefiederte Schlange, Giraffe, Hydra*, Kleine Seeschlange, Krallentier, Meeres-Nithalas, Nashorn*, Panzerfisch, Steppenbär, Vulkan-Nithalas, Walddrache*, Waldmammut, Wald-Nithalas, Wollnashorn, Wurzelwurm, Wüstenbüffel, Wyvern, Zagirr (alt)

GK 9: Ankumakrabbe, Cewri, Dämmerweide*, Elefant, Höhlendrache, Mammut, Moumokari, Nephil, Raubsaurier, Sanddrache*, Steppengrab

GK 10: Eisriese, Felsriese, Pottwal, Riesenkraken, Simurgh, Vulkandrache, Vulkanriese, Zyklop

GK 11: Himmelsqualle, Roc, Seeschlange

de*, Dromedar, Dryade*, Dünenschwimmer, Einhorn, Eisbär, Eisriese, Eistroll, Elch, Elefant, Emela-Nashorn, Faultier, Felsing*, Felsriese, Feuerläufer, Finsternom, Frostbestie (groß), Frostbestie (mittel), Fuchs, Gamji, Geisterhafter Krieger*, Geisterwolf*, Gelbrote Königin, gezähmter Nithalas, Ghul*, Giftechse, Giraffe, Gnomenliebchen, Grabbeißer*, Harschfrosthyäne, Hase, Hengeyokai, Herbstschrecke, Hermelin, Höhlendrache, Höhlenmeute, Hundsspinne, Hyäne*, Hydra*, Ifrit, Jaguar*, Jaguarkrieger, Kampfhund*, Krallentier, Löwe*, Luchs, Makake, Mammut, Meckeraffe, Miaskatze, Minenveit, Minotaurus, Moumokari, Mumie, Naga (wild), Naga (zivil.), Nashorn*, Nephil, Oger*, Oni, Ork (Arbeiter), Ork (Berserker), Ork (Brutmutter), Ork (Elitekrieger), Ork (Krieger), Ork (Priester-Schamane), Ork (Reiter), Ork (Schänder), Ork (Späher), Ozelot, Pfauenstrauß, Pferd*, Pisaaapinuat, Pyramidenspinne, Raptor, Rattling*, Raubameise, Räuber*, Raubritter*, Raubsaurier, Raubskarabäus*, Reh, Riesenalk, Riesenhirsch, Riesenhundertfüßer, Riesenschlange*, Riesenspinne, Rothalsläufer, Rothirsch, Rubingorilla, Ruinenratten, Säbelzahntiger, Sanddrache*, Sandotter, Sandtiger, Sandtroll, Satyr, Schattenweber*, Schnappechse*, Schneeleopard, Schrecken der Höhlen, Schreckensraupe, Schwarzflechte, Seuchenbringer, Skelett*, Skia, Skorpion*, Söldner*, Spinnendämon, Spinnenfrau, Stein- und Knochenseuche (Parasit), Steppenbär, Steppengrab, Streifengnu, Sumpfspinne, Tiergeist, Tiger, Tongkieba, Totengeist, Tunnelspinne, Vanyr, Vielfraß, Vulkan-Nithalas, Vulkanriese, Waldbestie*, Waldgeist, Waldmammut, Wald-Nithalas, Waldspinne, Waldtroll, Wandelnder Leichnam*, Waran, Weißfell-Orang-Utan, Wildkatze, Wildpferd, Wildschwein*, Wisent, Wolf*, Wollnashorn, Wurzelwurm, Wüstenbüffel, Yeti, Zaubermeister*, Ziege, Zornbast-Hyäne, Zottelrind, Zyklop

Boden / Luft: Adler*, Auerhuhn, Baumdrache, Bergdrache, Chuprawaro, Drachling (durchschnittlich), Drachling (erfahren), Düsterfee*, Falke*, Finsterschwinge*, Flederwolf, Flimmerfee*, Flugechse, Gargyl*, Gebirgs-Nithalas, Gefiederte Schlange, Gewöhnlicher Phönix, Gnureißer, Graul, Greif, Großer Phönix, Großstrappe, Harpyie*, Kolibri, Lamassu, Mondsteindrache, Mottenmaki, Penanggalan, Roc, Rosendrache, Rote Hornisse, Sandwächter, Schneehuhn, Simurgh, Sirene, Sperberdrache, Staubmorle, Stein- und Metallfresser, Taube*, Tengu (unerfahren), Traumgeier, Uhu, Vulkandrache, Walddrache*, Waldkauz, Weißer Rabe, Wyvern

Boden / Luft / Wasser: Gargoll, Wildgans

Boden / Wasser: Alligator*, Ankumakrabbe, Biber, Farnschlinger, Flusspferd, Flusstroll, Geierschildkröte, Giftschlange, Kappa, Krokodil, Meeres-Nithalas, Robbe, Schrecken der Tiefe, Seemammut, Würgeschlange, Zagirr (alt), Zagirr (erw.), Zagirr (jung), Zhualiyu

Luft: Feuerdjinn*, Himmelsqualle, Irrwisch, Phantom, Poltergeist, Spuk*, Traumbringer*

Wasser: Bullenhai, Delphin, Finsterwasser, Fischsaurier, Geospenerquelle (Meduse), Gierfisch, Hai*, Kleine Seeschlange, Kraken, Nixe, Nymphe, Panzerfisch, Pottwal, Riesenkraken, Rochen, Seepeitsche, Seeschlange, Tangwürger

Tabelle 5: Wesen nach Habitat

Das **Habitat** mit seinen Grundausprägungen Boden, Luft und Wasser sowie allen denkbaren Kombinationen derselben beschreibt, wo sich ein Lebewesen bewegen wird, was Ihnen Rückschlüsse auf ein mögliches Agieren und Reagieren des Lebewesens ermöglicht. Insgesamt sind sieben Ausprägungen definiert, jede Ausprägung kann auf ober- wie unterirdisch lebende Wesen angewandt werden:

|| Boden: Das Lebewesen bewegt sich ausschließlich auf dem festen Untergrund fort, zu dem es über den Körper direkten Kontakt herstellt.

|| Luft: Das Lebewesen bewegt sich ausschließlich durch die Luft, sei dies schwebend oder fliegend.

|| Wasser: Das Lebewesen bewegt sich ausschließlich im Wasser, sei dies schwimmend, treibend oder auf magische Weise. Hierzu zählen viele Fische, nicht jedoch Amphibien.

|| Boden / Luft: Das Lebewesen bewegt sich je nach Situation entweder direkt auf festem Untergrund oder durch die Luft, sei dies schwebend oder fliegend. Hierzu zählen viele Vögel, jedoch nicht Geister oder ähnliche Wesen, die sich nicht vollständig manifestieren können.

|| Boden / Wasser: Das Wesen bewegt sich entweder direkt auf festem Untergrund oder frei im oder auf dem Wasser. Hierzu zählen zumeist Amphibien, nicht jedoch flugfähige Vögel.

|| Boden / Luft / Wasser: Das Lebewesen ist so vielseitig, dass es überall zuhause ist und das Habitat im Normfallfall nach Belieben wechseln kann. Hierzu zählen klassischer Weise die Enten, aber auch der Gargoll.

|| Luft / Wasser: Das Wesen bewegt sich entweder frei im oder auf dem Wasser oder in der Luft. Hierzu zählen flugfähige Fische.

Boden: Ahnengeist, Antilope, Aschling, Auerochse*, Bär*, Baumlöwe, Baummarder, Baumskorpion, Baumwandler*, Bergtroll, Blutrichter, Böstimber, Braunling, Cewri, Daeva, Dämmerwei-

Tabelle 6: Lokalisierungstabellen

Aufbau der Tabellen

Den Lokalisierungstabellen können Sie drei wesentliche Informationen über die Verbreitung des Tieres entnehmen: *Landschaftszone*, *Subkontinent* und *Terrain*.

Landschaftszenen

Die Landschaftszenen entsprechen den Zonen, die auf S. 133 erwähnt wurden. Für die Tabellenanhänge werden nur die Zonen benötigt, die tatsächliche Klimazonen beschreiben: *Eis & Frost*, *Norden*, *Gemäßigte Zonen*, *Wüste & Savanne* (Subtropen) und *Dschungel* (Tropen). Die *Steppen* wurden ebenso zu den sogenannten Terrains ausgelagert (siehe unten) wie Wasser (dort als Terrains *Fluss & See* und *Meer*). Daraus ergibt sich folgende Aufstellung für die Tabellenanhänge:

| | |
|--|-----------------|
| | Eis & Frost |
| | Norden |
| | Gemäßigte Zonen |
| | Wüste & Savanne |
| | Dschungel |

Ein Wesen kann selbstverständlich mehreren Landschaftszenen zugewiesen sein.

Subkontinent

Die Aufteilung in Subkontinente entspricht der Aufteilung in *Splittermond: Die Welt*. Entsprechend gibt es die Subkontinente *Arakea*, *Dragorea*, *Frostlande*, *Pash Anar*, *Smaragdküste* und *Takasadu*. Außerdem gibt es die Länder am Binnenmeer als eigene Einteilung.

Terrains

Die Terrains beschreiben die konkrete Beschaffenheit der Gegend, für die ein Wesen eine Verbreitung beschrieben ist: Haust das Wesen in einem Sumpf oder in Ruinen oder in Städten, in einer der zahlreichen Wildnistypen („Savanne“, „Steppe“, „Wald“, „Wüste“) oder in zivilisatorisch erschlossenem Gebiet? Auch für Terrains gilt, dass ein Wesen mehreren Terrains zugeordnet sein kann.

Fluss & See: Das Wesen bewohnt Süßgewässer aller Art. Es spielt grundsätzlich keine Rolle, ob ein „Fluss & See“ oberirdisch oder unterirdisch existiert. Ein speziell gelagerter Sonderfall wie ausschließlich in Kanalisationen lebendes Wesen wird stattdessen den Terrain *Urban* bezie-

hungsweise sehr selten *Ruine* oder *Unterirdisch* zugeordnet. Das Finsterwasser beispielsweise (Seite 38) haust sowohl in Kanalisationen, als auch in Flüssen & Seen. Folglich erhält es Terrains „Fluss & See“ und „Urban“. Das *Auge von Telwari* (*Splittermond: Die Welt*, Seite 202) gilt ob seiner gigantischen Größe nicht als See, sondern als Meer.

Gebirge: Das Wesen bewohnt Gebirgszüge. Die Definition schließt gleichermaßen Mittel- und Hochgebirge ein.

Kulturlandschaft: Das Wesen bewohnt eine Gegend, die aktuell in einem nennenswerten Maß zivilisatorisch erschlossen ist. Ein gelegentliches Gehöft definiere die untere Grenze dieses Terrains, erste Vororte einer Stadt die obere Grenze. Dieses Terrain ist als Aufsatz zu anderen Terrains zu verstehen. So ist ein Gebirgswesen, das der Schrecken der Bergdörfer ist, nicht nur dem Terrain *Gebirge*, sondern auch dem Terrain *Kulturlandschaft* zugeordnet.

Küste: Ein Land- oder Meeresbewohner bewegt sich im Küstenstreifen, das heißt am unmittelbaren oder mittelbaren Übergang von Wasser zu Land, beispielsweise die Ankuma-Krabbe und die Sirene.

Meer: Das Wesen bewohnt Meere.

Ruine: Das Wesen bewohnt Ruinen und andere alte, verfallene Bauwerke.

Savanne: Das Wesen bewohnt Savannen, zum Beispiel die Blutgrasweite oder die Savannen von Pash Anar.

Steppe: Das Wesen bewohnt die weitläufigen Steppen von Lorakis.

Sumpf: Das Wesen bewohnt Sumpfe.

Überall: Das Wesen kommt in jedem Terrain an Land vor.

Unterirdisch: Das Wesen lebt (auch) im Untergrund. In die Definition fallen sowohl Tiefen- wie Seitenausdehnung, also ein „schier bodenloser Schacht ins Tiefdunkel“, ebenso wie ein Höhlensystem hinter einer Bergwand in 3.000 Meter Höhe.

Urban: Das Wesen bewohnt eine städtische Umgebung. Ein Dorf am Wegesrand fällt noch unter „Kulturlandschaft“.

Wald: Das Wesen lebt in Wäldern, ist also ein Bewohner der Taiga, der gemäßigten Wälder, der Baumsavanne oder des Dschungels.

Wüste: Das Wesen kommt in Eis-, Binnen-, Sand- oder anderen Wüsten vor, zum Beispiel den Eisfeldern der Frynjord oder in der Surmakar.

Bewohner von Eis & Frost

| Wesen | Frostlande | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Unterirdisch | Urban | Überall | Wüste |
|-----------|------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------------|-------|---------|-------|
| Bär* | ■ | | | | | | | | | | |
| Delphin | | ■ | | | | | | | | | |
| Eisbär | ■ | | | | ■ | | | | | | |
| Eisriese | ■ | | | | | ■ | | | | | |
| Eistroll | ■ | | | | | | ■ | | | | |
| Felsling* | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Felsriese | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

Bewohner von Eis & Frost

| Wesen | Frostlande | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Unterirdisch | Urban | Überall | Wüste |
|------------------------|------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------------|-------|---------|-------|
| Finsterwasser | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| Flusstroll | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| Frostbestie | | | ■ | | | | | | | | |
| Gargyl* | | | ■ | | | | | | | | |
| Geisterhafter Krieger* | | | ■ | | | | | | | | |
| Geisterwolf* | | | ■ | | | | | | | | |
| Gewöhnlicher Phönix | | | ■ | | | | | | | | |

Bewohner von Eis & Frost

Wesen

Ghul*

Großer Phönix

Hai*

Harschfrosthyäne

Irrwisch

Kraken

Minenveit

Nymphe

Oger*

Ork

Panzerfisch

Phantom

Pisaapinuat

Poltergeist

Pottwal

Rattling*

Räuber*

Raubritter*

Riesenalk

Robbe

Roc

| | Frostlandschaft | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Unterirdisch | Urban | Überall | Wüste | |
|--------------------------|-----------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------------|-------|---------|-------|--|
| | | | | | | | | | | | | |
| Wesen | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | |
| Ruinenratten | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | |
| Schneehuhn | | | | | | | | | | | | |
| Seemammut | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | |
| Vulkandrache | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriese | | | | | | | | | | | | |
| Wandelnder Leichnam* | | | | | | | | | | | | |
| Weißer Rabe | | | | | | | | | | | | |
| Yeti | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | |

Bewohner des Nordens

Wesen

Adler*

Ahnengeist

Auerochse*

Bär*

Baumdrache

Baumwandler*

Bergdrache

Bergtroll

Biber

Böstimber

Cewri

Dämmerweide*

Delphin

Dryade*

Düsterfee*

Einhorn

Eisriese

Eistroll

Elch

Falke*

Felsling*

Felsriese

Finsterwasser

Flederwolf

Flimmerfee*

Flusstroll

Frostbestie

Gargoll

Gargyl*

Gebirgs-Nithalas

Geisterhafter Krieger*

Geisterwolf*

Gewöhnlicher Phönix

Gezähmter Nithalas

Ghul*

Giftschlange

Grabbeißer*

Großer Phönix

Hai*

Harpyie*

Harschfrosthyäne

Hengeyokai

Hermelin

Bewohner von Eis & Frost

Wesen

Rochen

Ruinenratten

Schattenweber*

Schneehuhn

Seemammut

Seuchenbringer

Skelett*

Spuk*

Stein- und Knochenseuche

Stein- und Metallfresser

Totengeist

Traumbringer*

Vulkandrache

Vulkan-Nithalas

Vulkanriese

Wandender Leichnam*

Weißer Rabe

Yeti

Zaubermeister*

Zyklop

| | Frostlandschaft | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|--------------------------|-----------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| | | | | | | | | | | | | |
| Wesen | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | |
| Ruinenratten | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | |
| Schneehuhn | | | | | | | | | | | | |
| Seemammut | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | |
| Vulkandrache | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriese | | | | | | | | | | | | |
| Wandender Leichnam* | | | | | | | | | | | | |
| Weißer Rabe | | | | | | | | | | | | |
| Yeti | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | |

Bewohner des Nordens

| | Dragorea | Frostlande | Takasadu | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Steppe | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|--------------------------|----------|------------|----------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Himmelsquelle | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlendrache | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlenmeute | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Irrwisch | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfhund* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kleine Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kraken | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Krallentier | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Löwe* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mammut | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meeres-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Miaskatze | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Minenveit | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mumie | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nymphe | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Oger* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ork | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penanggalan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pferd* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Phantom | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Poltergeist | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pottwal | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rattling* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Räuber* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubritter* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenhirsch | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenkraken | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenspinne | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Robbe | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roc | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rosendrache | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ruinenratten | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Säbelzahntiger | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Söldner* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Steppenbär | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Steppengrab | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sumpfspinne | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taube* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tiergeist | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tiger | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tunnelspinne | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Uhu | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vielfraß | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriese | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Walddrache* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldegeist | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldmammut | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wald-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wandelnder Leichnam* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildgans | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildpferd | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildschwein* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wolf* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wollnashorn | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wurzelwurm | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zagirr | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zottelrind | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner der Gemäßigten Zonen

Wesen
 Adler*
 Ahnengeist
 Alligator*
 Ankummakrabbe
 Antilope
 Auerhuhn
 Auerochse*
 Bär*
 Baumlöwe
 Baummarder
 Baumwandler*
 Bergdrache
 Bergtroll
 Blutröhre
 Böstimber
 Braunling
 Bullenhai
 Daeva
 Dämmerweide*
 Delphin
 Drachling
 Dryade*
 Düsterfee*
 Einhorn
 Eistroll
 Falke*
 Felsling*
 Felsriese
 Feuerdjinn*
 Finsternom
 Finsterschwinge*
 Finsterwasser
 Flederwolf
 Flimmerfee*
 Fuchs
 Fylgia
 Gamji
 Gargoll
 Gargyl*
 Gebirgs-Nithalas
 Geisterhafter Krieger*
 Gespensterquelle (Meduse)
 Gezähmter Nithalas
 Ghul*
 Giftechse
 Giftschlange
 Grabbeißer*
 Graul
 Greif
 Großtrappe
 Hai*
 Harpyie*
 Hase
 Hengeyokai
 Herbstschrecke
 Himmelsquelle
 Höhlendrache
 Höhlenmeute
 Hundsspinne
 Hydra*
 Ifrit
 Irrwisch
 Kampfhund*
 Kappa
 Kleine Seeschlange
 Kraken
 Lamassu
 Luchs
 Meckeraffe
 Meeres-Nithalas

| | Dragoreia | Frostlande | Länder am Binnenmeer | Pash Anar | Smaragdküste | Takasadu | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Steppe | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|---------------------------|-----------|------------|----------------------|-----------|--------------|----------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Adler* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ahnengeist | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alligator* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ankummakrabbe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Antilope | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Auerhuhn | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Auerochse* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bär* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baumlöwe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baummarder | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baumwandler* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bergdrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bergtroll | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Blutröhre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Böstümber | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Braunling | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bullenhai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Daeva | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dämmerweide* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Delphin | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Drachling | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dryade* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Düsterfee* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Einhorn | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Eistroll | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Falke* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsling* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsriese | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Feuerdjinn* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finsternom | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finsterschwinge* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finsterwasser | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flederwolf | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flimmerfee* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fuchs | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fylgia | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gamji | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargoll | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargyl* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gebirgs-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Geisterhafter Krieger* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gespensterquelle (Meduse) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gezähmter Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ghul* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giftechse | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giftschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Grabbeißer* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Graul | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Greif | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Großtrappe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hai* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harpyie* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hengeyokai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Herbstschrecke | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Himmelsquelle | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlendrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlenmeute | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hundsspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hydra* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ifrit | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Irrwisch | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kampfhund* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kappa | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kleine Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kraken | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lamassu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Luchs | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meckeraffe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meeres-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner der Gemäßigten Zonen

| | Dragorea | Frostlande | Länder am Binnenmeer | Pash Anar | Smaragdküste | Takasadu | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Steppe | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|--------------------------|----------|------------|----------------------|-----------|--------------|----------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Miaskatze | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Minotaurus | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mondsteindrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mottenmaki | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Moumokari | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mumie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nephil | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nixe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nymphe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Oger* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Oni | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ork | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penanggalan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pfauenstrauß | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pferd* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Phantom | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Poltergeist | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pottwal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rattling* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubameise | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Räuber* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubritter* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Reh | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenkraken | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenschlange* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Robbe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roc | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rosendrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rote Hornisse | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rothirsch | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Runinenratten | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Satyr | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schneeleopard | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schrecken der Tiefe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schwarzflechte | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seepetsche | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Simurgh | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sirene | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skia | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skorpion* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Söldner* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sperberdrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spinnendämon | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spinnenfrau | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Steppengrab | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sumpfspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taube* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tengu (unerfahren) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tiergeist | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tunnelspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vanyr | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkandrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriesse | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldbestie* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Walddrache* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldgeist | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldkauz | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wald-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner der Gemäßigten Zonen

Wesen
 Waldspinne
 Waldtroll
 Wandelnder Leichnam*
 Waran
 Wildkatze
 Wildpferd
 Wildschwein*
 Wisent
 Wolf*
 Wyvern
 Zagirr
 Zaubermeister*
 Zhualiyu
 Ziege
 Zyklon

| | Dragoreia | Frostlande | Länder am Binnenmeer | Pash Anar | Smaragdküste | Takasadu | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Steppe | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|----------------------|-----------|------------|----------------------|-----------|--------------|----------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|--------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| Wesent | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldtroll | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wandelnder Leichnam* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waran | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildkatze | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildpferd | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildschwein* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wisent | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wolf* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wyvern | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zagirr | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zhualiyu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ziege | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner von Wüsten und Savannen

Wesen
 Alligator*
 Ankummakrabbe
 Aschling
 Baumwandler*
 Bergdrache
 Blutrichter
 Bullenhai
 Daeva
 Delphin
 Drachling
 Dromedar
 Dryade*
 Dünenschwimmer
 Düsterfee*
 Einhorn
 Elefant
 Emela-Nashorn
 Falke*
 Felsling*
 Felsriese
 Feuerdjinn*
 Finsterwasser
 Fischsaurier
 Flugechse
 Flusspferd
 Gargoll
 Gargyl*
 Gebirgs-Nithalas
 Geisterhafter Krieger*
 Gespensterquelle (Meduse)
 Gezähmter Nithalas
 Ghul*
 Giftschlange
 Giraffe
 Gnureißer
 Grabbeißer*
 Hai*
 Harpyie*
 Hengeyokai
 Höhlendrache
 Höhlenmeute
 Hyäne*
 Hydra*
 Ifrit
 Irrwisch
 Jaguar*
 Kleine Seeschlange

| | Arakea | Dragoreia | Pash Anar | Smaragdküste | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Savanne | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste | |
|---------------------------|--------|-----------|-----------|--------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|---------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|--|
| Wesent | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alligator* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ankummakrabbe | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aschling | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baumwandler* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bergdrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Blutrichter | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bullenhai | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Daeva | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Delphin | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Drachling | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dromedar | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dryade* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dünenschwimmer | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Düsterfee* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Einhorn | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elefant | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Emela-Nashorn | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Falke* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsling* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsriese | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Feuerdjinn* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finsterwasser | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fischsaurier | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flugechse | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flusspferd | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargoll | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargyl* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gebirgs-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Geisterhafter Krieger* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gespensterquelle (Meduse) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gezähmter Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ghul* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giftschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giraffe | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gnureißer | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Grabbeißer* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hai* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harpyie* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hengeyokai | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlendrache | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlenmeute | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hyäne* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hydra* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ifrit | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Irrwisch | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jaguar* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kleine Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner von Wüsten und Savannen

| | Arakea | Dragorea | Pash Anar | Smaragdküste | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Savanne | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald | Wüste |
|--------------------------|--------|----------|-----------|--------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|---------|-------|--------------|-------|---------|------|-------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kraken | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Krokodil | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lamassu | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Löwe* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meckeraffe | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meeres-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mottenmaki | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Moumokari | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mumie | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nashorn* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nephil | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nixe | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nymphe | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Oger* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ork | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penangalan | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Phantom | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Poltergeist | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pottwal | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rattling* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Räuber* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubritter* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubskarabäus* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenkraken | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenschlange* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roc | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rosendrache | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ruinenratten | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sanddrache* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sanddotter | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sandtiger | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sandtroll | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sandwächter | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Satyr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schnappeschäe* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schrecken der Höhlen | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seepetsche | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Simurh | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sirene | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skorpion* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Söldner* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Staubmorle | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Streifengnu | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tangwürger | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taube* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Traumgeier | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tunnelspinne | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkandrache | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriese | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldegeist | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wald-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wandelnder Leichnam* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waran | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Würgeschlange | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wüstenbüffel | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wyvern | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zagirr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ziege | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zornbast-Hyäne | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner des Dschungels

Wesen

Alligator

Ankuumakrabbe

Baumskorpion

Baumwandler*

Bergdrache

Blutrichter

Bullenhai

Chuprawaro

Daeva

Delphin

Drachling

Dryade*

Düsterfee*

Elefant

Farnschlinger

Faultier

Felsling*

Felsriese

Feuerdjinn*

Feuerkäfer

Finsterwasser

Fischsaurier

Flimmerfee*

Flugechse

Gargoll

Gargyl*

Gebirgs-Nithalas

Gefiederte Schlange

Geierschildkröte

Geisterhafter Krieger*

Gelbrote Königin

Gespensterquelle (Meduse)

Gezähmter Nithalas

Ghul*

Gierfisch

Giftschlange

Gnomenliebchen

Grabbeißer*

Graul

Hai*

Harpyie*

Hengeyokai

Höhlendrache

Hydra*

Jaguar*

Jaguarkrieger

Kappa

Kleine Seeschlange

Kolibri

Kraken

Krokodil

Lamassu

Löwe*

Makake

Meckeraffe

Meeres-Nithalas

Mottenmaki

Mumie

Naga (wild)

Naga (zivil.)

Nashorn*

Nephil

Nixe

| | Arakea | Länder am Binnenmeer | Pash Anar | Smaragdküste | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald |
|---------------------------|--------|----------------------|-----------|--------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|-------|--------------|-------|---------|------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alligator | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ankuumakrabbe | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baumskorpion | | | | | | | | | | | | | | | |
| Baumwandler* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bergdrache | | | | | | | | | | | | | | | |
| Blutrichter | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bullenhai | | | | | | | | | | | | | | | |
| Chuprawaro | | | | | | | | | | | | | | | |
| Daeva | | | | | | | | | | | | | | | |
| Delphin | | | | | | | | | | | | | | | |
| Drachling | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dryade* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Düsterfee* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elefant | | | | | | | | | | | | | | | |
| Farnschlinger | | | | | | | | | | | | | | | |
| Faultier | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsling* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Felsriese | | | | | | | | | | | | | | | |
| Feuerdjinn* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Feuerkäfer | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finsterwasser | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fischsaurier | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flimmerfee* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Flugechse | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargoll | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gargyl* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gebirgs-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gefiederte Schlange | | | | | | | | | | | | | | | |
| Geierschildkröte | | | | | | | | | | | | | | | |
| Geisterhafter Krieger* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gelbrote Königin | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gespensterquelle (Meduse) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gezähmter Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ghul* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gierfisch | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giftschlange | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gnomenliebchen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Grabbeißer* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Graul | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hai* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harpyie* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hengeyokai | | | | | | | | | | | | | | | |
| Höhlendrache | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hydra* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jaguar* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jaguarkrieger | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kappa | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kleine Seeschlange | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kolibri | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kraken | | | | | | | | | | | | | | | |
| Krokodil | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lamassu | | | | | | | | | | | | | | | |
| Löwe* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Makake | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meckeraffe | | | | | | | | | | | | | | | |
| Meeres-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mottenmaki | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mumie | | | | | | | | | | | | | | | |
| Naga (wild) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Naga (zivil.) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nashorn* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nephil | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nixe | | | | | | | | | | | | | | | |

Bewohner des Dschungels

| | Arakea | Länder am Binnenmeer | Pash Anar | Smaragdküste | Fluss & See | Gebirge | Kulturlandschaft | Küste | Meer | Ruine | Sumpf | Unterirdisch | Urban | Überall | Wald |
|--------------------------|--------|----------------------|-----------|--------------|-------------|---------|------------------|-------|------|-------|-------|--------------|-------|---------|------|
| Wesen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nymphe | | | | | | | | | | | | | | | |
| Oger* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ork | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ozelot | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penanggalan | | | | | | | | | | | | | | | |
| Phantom | | | | | | | | | | | | | | | |
| Poltergeist | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pottwal | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pyramidenpinne | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raptor | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rattling* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Räuber* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubritter* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubsauger | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raubskarabäus* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenhundertfüßer | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenkraken | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenschlange* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Riesenspinne | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roc | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rochen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rosendrache | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rothalsläufer | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rubingorilla | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ruinenratten | | | | | | | | | | | | | | | |
| Satyr | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schattenweber* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schnappechse* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schrecken der Höhlen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schreckensraupe | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seepeitsche | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seuchenbringer | | | | | | | | | | | | | | | |
| Simurgh | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sirene | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skelett* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skorpion* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Söldner* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Spuk* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Knochenseuche | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stein- und Metallfresser | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tangwürger | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taube* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tiger | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tongkieba | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totengeist | | | | | | | | | | | | | | | |
| Traumbringer* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tunnelspinne | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkandrache | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkan-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vulkanriese | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldbestie* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Walddrache* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldgeist | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wald-Nithalas | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waldtroll | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wandelnder Leichnam* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Waran | | | | | | | | | | | | | | | |
| Weißfell-Orang-Utan | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wildschwein* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Würgeschlange | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zaubermeister* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ziege | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zyklop | | | | | | | | | | | | | | | |

Index

A

- Ablenkend (Waffenmerkmal) 13
 Adeshbid 37
 Aelfgar (König von Midstad) 40
 Aelfric Schwarzhand 40, 165
 Äffchen 154
 Ahas 23
 Ahikapuhuloa *siehe Feuerkäfer*
 Ahnengeist 46
 Alpaca 154
 Alter Weg 124
 Amathalariinaei 159
 Amphibisch (Monstermerkmal) 11
 Ankuumakrabbe 14
 Antilope 142
 Arbeiter (Ork) 78f.
 Aristybal-Krater 93
 Arska (Daeva-Haus) 21
 Arwinger Geschecktes 152
 Aschling 47f.
 Asha-Vera 66
 Atargarti *siehe Nixe*
 Auerhuhn 138
 Auralisitania 76
 Aylanthaner 153

B

- Badashan 16
 Bashya (Daeva-Haus) 21
 Baumdrache 23f.
 Baumlöwe 138
 Baummarder 138
 Baumskorpion 15
 Baumwandler 16
 Belakos der Ungeschickte 91
 Bergdrache 24f.
 Bergtroll 119f.
 Berserker (Monsteraufsatz) 169
 Berserker (Ork) 80f.
 Betalas 174
 Betäubungsmimmunität (Monstermerkmal) 11
 Biber 136f.
 Blutrausch (Monstermerkmal) 11
 Blutrichter 16
 Böstümber 17
 Bote der Asche 158
 Botenpferd der Feenflügel 153
 Braunling 18
 Bromm *siehe Minenveit*
 Brutmutter (Ork) 82
 Bullenhai 149

C

- Caiyu 159f.
 Cewri 19

Chung-Li
 Chuprawaro

- 166 Flederwolf 39
 20 Fliegend (Monstermerkmal) 11
 Flug der Lamassu 63
 Flugechse 33
 Flusspferd 149
 Flusstroll 120f.
 Frostbestie 40f.
 Frynjord 67
 Fu Chan 57
 Fuchs 138
 Fuchsfrau 48
 Furchterregend (Monstermerkmal) 11
 Furchtimmunität (Monstermerkmal) 11
 Fylgja 47f.

D

- Daeva 21
 Dämmersicht (Monstermerkmal) 11
 Daryanush II. 90
 Delphin 150
 Die Mutter der ... (Monsteraufsatz) 168f.
 Djinn 16
 Dornenparasit (Monsteraufsatz) 170
 Drache 22ff.
 Drachenbaum 27
 Drachenfisch 23
 Drachling 28f.
 Drachling 71
 Dromedar 144
 Dryade 16
 Dünenschwimmer 30
 Dunkelsicht (Monstermerkmal) 11
 Dushak der Verfluchte 64

E

- Earin *siehe Nixe* 153
 Eidechse 31
 Einhorn 34
 Eisbär 134f.
 Eisenbranner Mastiff 152
 Eisriese 87
 Eistroll 119f.
 Elch 136
 Elefant 144
 Elitekrieger (Ork) 81f.
 Emela-Nashorn 144
 Erschöpfungsresistenz (Monstermerkmal) 11
 Esel 152
 Exakt (Waffenmerkmal) 13

F

- Falle (Monstermerkmal) 11
 Farnisch 156
 Farnschlinger 35
 Farnatzel *siehe Wald-Nithalas*
 Faultier 146
 Feenblut (Monstermerkmal) 11
 Feigling (Monstermerkmal) 11
 Felsriese 86f.
 Feng Huang *siehe Großer Phönix*
 Fenuki 66
 Ferbrax *siehe Vulkan-Nithalas*
 Feuerkäfer 36
 Finsternom 37
 Finsterwasser 38
 Fischsaurier 33
 Fleckengnom 16, 21

G

- Galoneischer Hütehund 152
 Gamji 42
 Gargoll 43
 Gebirgs-Nithalas 74
 Gefiederte Schlange 44
 Geierschildkröte 146
 Geißengeißel 98
 Geist (Monstermerkmal) 11
 Geist 45ff.
 Gelbrote Königin 146
 Gepanzert (Monsteraufsatz) 171
 Gespensterquelle 49
 Gestaltwandler (Monstermerkmal) 11
 Gewitterkerl *siehe Graul*
 Gewöhnlicher Phönix 84
 Gezähmter Nithalas 74
 Gierfisch 146
 Gift (Monstermerkmal) 11
 Giftechse 31
 Giftfang 23, 161, 156
 Giftig (Monsteraufsatz) 170
 Giftimmunität (Monstermerkmal) 11
 Giraffe 144
 Gnomenliebchen 50
 Gnureißer 51, 126
 Golumga 162
 Gotorfliege 147
 Göttlicher Drache 23
 Grabhütte 116
 Graul 52
 Graumähne 153
 Greif 53
 Grom 67
 Große Schlange von Gotor 155
 Großer Phönix 84f.
 Großtrappe 139
 Grrmk 67
 Gungrasch 23
 Guttrihr *siehe Priester-Schamane (Ork)*

| | | | | | |
|--|----------------------|-----------------------------------|---------------------|--------|------------------------|
| H | | | | | |
| Harpyie | 52 | Krankheitsträger (Monstermerkmal) | 12 | Nixe | 75 |
| Harschfrosthyäne | 54 | Kreatur (Monstermerkmal) | 12 | Nymphé | 76 |
| Hase | 139 | Krieger (Ork) | 79f. | | |
| Hausrind | 154 | Kritisches (Waffenmerkmal) | 13 | | |
| Hengeyokai | 55 | Kroar Tylluan Wen | 19 | | |
| Herbstschrecke | 56 | Krokodil | 32f. | | |
| Hermelin | 136 | Kuraysh der Eroberer | 63 | | |
| Himmelsqualle | 57 | | | | |
| Hitzeresistenz (Monstermerkmal) | 11 | L | | | |
| Höherer Drache | 23 | Lama | 154 | | |
| Höherer Vampir | 176 | Lamassu | 63f. | | |
| Höhlenbewohner (Monsteraufsatz) | 169 | Lang Kau | 152 | | |
| Höhlendrache | 24f. | Lange Männer | siehe Skia | | |
| Höhlenmeute | 58 | Laohua | 85 | | |
| Hüeng | 84 | Lewenerd | 124 | | |
| Hund | 152 | Lichtempfindlich (Monstermerkmal) | 12 | | |
| Hundsspinne | 108f. | Lorga die Tränenreiche | 64 | | |
| Hütehund | 152 | Luchs | 139 | | |
| | | Lurogosh | 59, 64 | | |
| I | | | | | |
| Ifrit | 59 | M | | | |
| Immersommerwald | 18 | Ma'iri | 159f. | | |
| Irlisch | 156, 161 | Ma'Ua | siehe Jaguarkrieger | | |
| Irrwisch | 60 | Makake | 147 | | |
| Izaz (Daeva-Haus) | 21 | Malmschlund | 157 | | |
| | | Mammut | 142 | | |
| J | | Mandraner | 153 | | |
| Jagdhund | 152 | Manduru | 174 | | |
| Jagodenpony | 153 | Marakatam | 20 | | |
| Jaguardschungel | 15 | Maultier | 152 | | |
| Jaguarkrieger | 61 | Meckeraffe | 65 | | |
| Jamgom | 64 | Meeres-Nithalas | 74 | | |
| Janto Holpendorp | 60 | Meeressaurier | 33 | | |
| Jia Ying | 112 | Meermensch | siehe Nixe | | |
| Jungtier (Monsteraufsatz) | 168 | Metallfresser | 115 | | |
| | | Miaskatze | 66 | | |
| K | | Minderer Vampir | 175 | | |
| Kaerakh | 23, 41 | Minenveit | 67 | | |
| Kaltblüter (Pferd) | 152 | Minotaurus | 68 | | |
| Kälteresistenz (Monstermerkmal) | 11 | Mondsteindrache | 25f. | | |
| Kappa | 62 | Monströs (Monsteraufsatz) | 168 | | |
| Karulfar | 23 | Mooglanz | 161 | | |
| Kesh | 63 | Mottenmaki | 69 | | |
| Khat | siehe Arbeiter (Ork) | Moumokari | 70 | | |
| Klavz | 28 | Mu Zhen | 112 | | |
| Kleine Seeschlange | 150 | Mumie | 122f. | | |
| Klitrak | siehe Schänder (Ork) | Myrkanischer Gelichteralmanach | 60 | | |
| Kloster von Tabot | 112 | Myuriko | 57 | | |
| Kolibri | 147 | | | | |
| Koloss (Monstermerkmal) | 11 | N | | | |
| Kolossalnatter | 154 | Nadrushak | 158 | | |
| Konzentrationsstärke (Monstermerkmal) | 11 | Naga | 71f. | | |
| Körperlos (Monstermerkmal) | 12 | Nebelwächter | 159f. | | |
| Kraken | 150 | Nebelwächterin | 159f. | | |
| Krallenkarpfen | siehe Zhualiyu | Nephilim | 88 | | |
| Krallentier | 142 | Nereide | siehe Nixe | | |
| | | Nergash bid-Zaresh | 162 | | |
| | | Niederer Drache | 23ff. | | |
| | | Nithalas | 73 | | |
| | | | | | |
| O | | | | | |
| Olto Burling | | | | | 60 |
| Oni | | | | | 77 |
| Orden der drei Rosen | | | | | 100 |
| Ork | | | | | 78ff., 131 |
| Orkisch mutiert (Monsteraufsatz) | | | | | 172 |
| Ozelot | | | | | 148 |
| | | | | | |
| P | | | | | |
| Panzerfisch | | | | | 134 |
| Papagei | | | | | 153 |
| Pedrym Drycin | | | | | 19 |
| Penanggalan | | | | | 83 |
| Pen-Huo | | | | | 23 |
| Pfadfinderin | | | | | 28 |
| Pfauenstrauß | | | | | 142 |
| Pferd | | | | | 152 |
| Phantom | | | | | 46f. |
| Phönix | | | | | 84f. |
| Pisaapinuat | | | | | 134f. |
| Poltergeist | | | | | 47 |
| Pony | | | | | 153 |
| Portalöffner (Monstermerkmal) | | | | | 12 |
| Pottwal | | | | | 151 |
| Priester-Schamane (Ork) | | | | | 81f. |
| Prllkitrak | | | | | siehe Brutmutter (Ork) |
| Prllklegutr | | | | | 79 |
| Pyramidenspinne | | | | | 108ff. |
| | | | | | |
| R | | | | | |
| Rakarr | | | | | 152 |
| Raptor | | | | | 20, 33 |
| Rattling | | | | | 161 |
| Rattwald | | | | | 156 |
| Raubameise | | | | | 139 |
| Raubosaurier | | | | | 32f. |
| Reh | | | | | 139 |
| Reifriese | | | | | 87 |
| Reißzahnfeste | | | | | 40 |
| Reiter (Ork) | | | | | 80f. |
| Resistenz gegen (Monstermerkmal) | | | | | 12 |
| Riaiz Sonnentau | | | | | 160 |
| Riese | | | | | 86ff. |
| Riesenalk | | | | | 134 |
| Riesenfürst | | | | | 28 |
| Riesengrab | | | | | 86f. |
| Riesenhirsch | | | | | 142 |
| Riesenhundertfüßer | | | | | 89 |
| Riesenkraken | | | | | 150 |
| Risskir | | | | | 156, 161 |
| Robbe | | | | | 151 |
| Roc | | | | | 90 |
| Rochen | | | | | 151 |
| Rosendrache | | | | | 25f. |
| Rote Hornisse | | | | | 91 |
| Rothalsläufer | | | | | 92 |

| | | | | | |
|--|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|------|
| Rothirsch | 140 | Streifengnu | 145 | Von Feen berührt (Monsteraufsatz) | 172 |
| Rubingorilla | 93 | Sturmdrache | <i>siehe Gebirgs-Nithalas</i> | Vordan | 100 |
| Rudzoha | 152 | Sumpfspinne | 109f. | Vulkandrache | 27 |
| Ruinenratte | 94 | | | Vulkan-Nithalas | 74 |
| | | | | Vulkanriese | 87f. |
| | | | | Vurash vom Schwarzen Berg | 64 |
| T | | | | | |
| Säbelzahntiger | 143 | Tag der Teilung | 116 | | |
| Sanddotter | 145 | Taho Mahe Ha | 14 | | |
| Sandtiger | 95 | Taktiker (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Sandtroll | 120f. | Tangwürger | 117 | | |
| Sandwächter | 96 | Tanluha | 14 | | |
| Satii | 160 | Taucher (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Satyr | 97f. | Teich der Maddad | 76 | | |
| Schänder (Ork) | 79f. | Teleport (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Schattenwand | 16 | Tengu | 118 | | |
| Schlängenmann | 48 | Tian Wudao | <i>siehe Himmelsquelle</i> | | |
| Schmerzimmunität (Monstermerkmal) | 12 | Tiergeist | 48 | | |
| Schmerzresistenz (Monstermerkmal) | 12 | Tiger | 148 | | |
| Schneehuhn | 135 | Tir Durghachan | 19 | | |
| Schneeleopard | 143 | Tlahsrih | <i>siehe Reiter (Ork)</i> | | |
| Schöne Familie | 19 | Tlek | <i>Siehe Späher (Ork)</i> | | |
| Schrecken der Höhlen | 99 | Tollwütig (Monsteraufsatz) | 169 | | |
| Schrecken der Tiefe | 100 | Tomi Gara | 116 | | |
| Schreckensraupe | 101 | Tongkieba | 123 | | |
| Schwächlich (Monstermerkmal) | 12 | Totengeist | 46 | | |
| Schwachstellenangriff (Monstermerkmal) | 12 | Trakshu | 76 | | |
| Schwarm (Monstermerkmal) | 12 | Trankbaum | 135 | | |
| Schwarmpräsenz (Monstermerkmal) | 12 | Traumgeier | 145 | | |
| Schwarzflechte | 102 | Troll | 119ff. | | |
| Seemammut | 134f. | Tsinhusura | 162 | | |
| Seepetsche | 103 | Tsinhusuras Tränen | 162 | | |
| Seeschlange | 104 | Tsonoxolotl | <i>siehe Schrecken der Höhlen</i> | | |
| Selenische Bracke | 152 | Tunnelspinne | 109f. | | |
| Semeriaz | 160 | | | | |
| Seuchenbringer | 123 | U | | | |
| Shiruba | 57 | Uhu | 136f. | | |
| Shisa | 66 | Ulmunpur | 69 | | |
| Shura | 23 | Unbeherrschbar (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Silberperl | 30 | Ungetüm des Nordens | 163 | | |
| Simurgh | 105 | Unsichtbar (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Sirene | 106 | Unterwasserwesen (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Skalangor | 23 | Untot (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Skia | 107 | Untote | 122f. | | |
| Skärenmal | 107 | Ur-Wer | 179 | | |
| Sklissrih | <i>siehe Berserker (Ork)</i> | | | | |
| Smaragdinseln | 14 | V | | | |
| Späher (Ork) | 78f. | Vampir | 174ff. | | |
| Sperberdrache | 26f. | Vampirismus | 174ff. | | |
| Spinnendämon | 112 | Vanforst | 17, 124 | | |
| Spinnenfrau | 111f. | Vanranken | 124 | | |
| Srih | <i>siehe Krieger (Ork)</i> | Vanyr | 17, 124 | | |
| Srihplek | <i>siehe Elitekrieger (Ork)</i> | Vazyriatis | 28 | | |
| Stabil (Rüstungsmerkmal) | 13 | Verbündete rufen (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Staubmorle | 113 | Verheert (Monsteraufsatz) | 171 | | |
| Stein- und Knochenseuche | 114 | Ver-rur | <i>siehe Riesenhundertfüßer</i> | | |
| Steinfresser | 115 | Verwundbarkeit gegen | | | |
| Steppenbär | 143 | (Monstermerkmal) | 13 | | |
| Steppengrab | 116 | Vielfraß | 137 | | |
| Stolzschwinge | 90 | Vogel in den Höhlen | 164 | | |
| Strauß | 153 | Vollblüter (Pferd) | 153 | | |
| | | Zagirr | 128ff. | | |
| | | Zarusz | 44, 71 | | |
| | | Zazurias | 53 | | |
| | | Zerbrechlich (Monstermerkmal) | 13 | | |
| | | Zeshtim | 37 | | |
| | | Zhongshi | 85 | | |
| | | Zhualiyu | 130 | | |
| | | Zhu-Niang | <i>siehe Spinnenfrau</i> | | |
| | | Zhu-Yao | <i>siehe Spinnendämon</i> | | |
| | | Ziege | 140 | | |
| | | Zirahner | 152 | | |
| | | Zornbast-Hyäne | 131 | | |
| | | Zottelrind | 143 | | |
| | | Zuraya | 64 | | |
| | | Zyklop | 132 | | |

SPLITTERMOND

Bestien & Ungeheuer – Kreaturen von Lorakis

Nicht nur Gnome, Varge, Menschen, Alben und Zwerge bewohnen die vielfältige Welt von Lorakis. Neben den Tieren in Wald und im Wasser, auf hohen Gebirgszügen und in dunklen Höhlen existieren auch Ungeheuer und mystische Kreaturen, denen Entdecker bei der Erkundung des Kontinents, von Dragorea bis Takasadu, den Frostlanden bis hin zur Smaragdküste, begegnen können. Mal mag ein Abenteurer für einen *Baumskorpion* nur eine appetitliche Erweiterung seines Speiseplans sein, mal kann ein *Satyr* eine ganze Gruppe Reisender vor einer größere Aufgabe stellen. Seeschlangen bedrohen ganze Schiffe und deren Besatzung, während die kleinen *Metallfresser* lediglich auf das Lieblingsschwert des Kämpfers aus sind. *Mottenmakis* machen ganze Stadtviertel unsicher, *Dünenschwimmer* gefährden Karawanen in der Wüste, *Irrwische* locken Unvorsichtige in den sicheren Tod, *Daevas* schmieden furchtbare Ränke, *Phönixe* werden verehrt und *Orks* töten und zerstören aus purer Blutlust.



Dieser Band für **Splittermond** enthält weit über 100 Monster und andere Wesenheiten, die meisten davon mit ausführlicher Beschreibung, Wertekasten, Verbreitungskarte und Farbillustration. Neben echten Ungeheuern trifft man dabei auch auf intelligente Völker und einzelne, legendäre Wesen. Aber auch der natürlichen Fauna von Lorakis ist ein eigenes Kapitel gewidmet, in dem exemplarische Wild- und Nutztiere aller Klima- und Landschaftszonen beschrieben sind. Und ob man diese Kreaturen nun bekämpft, sie zur atmosphärischen Untermalung einbaut oder aber eine ganze Geschichte um sie spinnt – sie werden so manches Erlebnis in der Welt von **Splittermond** noch bunter und spannender gestalten.



Das ausführliche *Bestiarium* wird ergänzt durch die Einführung neuer *Monstermerkmale* sowie eines *Aufsatzyystems* zur unkomplizierten Verstärkung oder Abschwächung von Monsterwerten. Die lorakischen Besonderheiten von *Vampiren* und *Werbestien*, und wie sie mit derlei Flüchen und Krankheiten am Spieltisch umgehen, werden ebenfalls in einem eigenen Kapitel behandelt. Eine ausführliche Zusammenstellung von praktischen *Tabellen* im Anhang erleichtert die Übersicht und ermöglicht das schnelle Auffinden passender Kreaturen, sei es nach Region, Monstergrad oder anderen gängigen Suchkriterien.

Mit **Bestien & Ungeheuer** finden Sie jederzeit die passenden Monster und Kreaturen, um spannende Abenteuer in Lorakis zu erleben.