

## Kapitel XIV

# Das Stadttor

## Kreaturen

**D**ie Treppe führte einige Meter hinab und mündete schließlich in einem durch unregelmäßig an den Wänden befestigten Fackeln schwach erleuchteten Gang. Unten angekommen trieb der Bruta Ailco wieder zur Eile an: „Los, ihr müsst so schnell wie möglich verschwinden. Los, los!“ Ailco setzte sich in Bewegung und fragte: „Ihr? Wo sind die anderen?“ „Sie sind schon in Sicherheit und warten nur darauf, dass du zu ihnen stößt.“, antwortete Balgruf, der mit schnellen Schritten voranging. Ailco hatte Mühe, ihm zu folgen.

Der Gang führte in einem leichten Gefälle abwärts und Ailco fragte sich, wo er sie wohl hinbringen würde. Es war stickig hier unten und je weiter sie liefen, desto höher wurde die Feuchtigkeit. Nach mehreren Minuten – Ailco kam so langsam außer Atem durch das zügige Tempo, das der Bruta vorlegte – gelangten sie in eine unterirdische Halle, die ehemals wohl ein Lagerraum gewesen sein musste. Der Raum war rund, und mehrere weitere Gänge führten von ihm ab. Mitten in der von vier Säulen gestützten Halle standen seine Freunde.

Freunde? Ailco fragte sich mittlerweile ernsthaft, ob er seine Gefährten so bezeichnen durfte. Xala kam nur mit, weil sie sich aus irgendwelchen Gründen verpflichtet fühlte. Alharrassan war von Ionius verpflichtet worden. Lunett betrachtete ihn als Forschungsobjekt und war vermutlich nur noch dabei, weil sie sich von der Analyse seiner Veränderungen großen Ruhm erhoffte. Aber auf der anderen Seite waren sie auch noch alle da, obwohl er sie ganz offensichtlich gefährdete und in mehr als nur unangenehme Situationen brachte.

Als er zusammen mit dem Bruta bei den anderen angekommen war, schaute Ailco sie überrascht an. Anscheinend hatten sie die Zeit gehabt, sich mit allerlei Gegenständen zu versorgen, die sie eventuell auf der Reise würden brauchen können. Alharrassan, dessen Arm in einen frischen Verband gehüllt und professionell geschient worden war, hatte einen Rucksack auf dem Rücken, der den Anschein erweckte, als ob er prall gefüllt sei. Seine beiden Kurzschwerter hatte er gegen zwei Langschwerter eingewechselt. Xala hielt einen offensichtlich neuen Bogen in der Hand, und ein Köcher mit einigen Pfeilen schmückte ihren Rücken. An ihrer Taille baumelte eine Scheide, aus der der Griff eines Kurzschwertes herausragte. Sowohl der Verasti als auch die Nigro waren in eine beschlagene Lederrüstung gekleidet. Einzig Lunett war noch genauso ausgerüstet wie er sie in Erinnerung hatte.

Balgruf zeigte auf einen Tisch, der an der einen Wand der Halle stand. „Dort hinten liegen noch ein paar Gegenstände für dich.“, sagte er, ohne Ailco die Möglichkeit zu geben, die Anwesenden zu begrüßen. Der Mensch nickte seinen Kameraden lächelnd zu, als er an ihnen vorbeiging. Alharrassan erhob grüßend die Hand, Lunett lächelte zurück (sie schien froh zu sein, dass er wieder da war) und selbst Xala begrüßte ihn mit einem recht fröhlich klingenden „Hallo“.

Auf dem Tisch fand er einen Rucksack, einen Schild und ebenfalls eine beschlagene Lederrüstung, die vermutlich genau seine Größe hatte. Wichtiger war aber erst einmal die Kleidung, die dort lag. Schnell kleidete er sich an und schlüpfte in die bereitgestellten Stiefel. Schließlich band er seinen Waffengurt um, befestigte den Schild am Rucksack und warf diesen über seine Schultern.

So gerüstet trat er zu der Gruppe. Balgruf betrachtete ihn von oben bis unten, nickte schließlich zufrieden und meinte dann: „Sieht so aus, als ob jetzt alle bereit sind. Folgt mir!“ Zielstrebig ging er in einen der Gänge, die aus der Halle führten.



Während sie schweigend dem Bruta folgten, der mit riesigen Schritten voranging und mit der Fackel in seiner Hand die Dunkelheit vertrieb, schaute Lunett Ailco mit einem forschenden Blick an. Als ihm dieses zu bunt wurde, meinte er: „Ich finde es zwar schön, wenn du mich anschaust, aber irgendwie fühle ich mich gerade beobachtet.“ Lunett grinste verschmitzt. „Tut mir leid. Ich habe mich nur gefragt, ob und wann du dich wieder verwandelst. Du musst mir so viel erzählen, wenn wir wieder etwas Ruhe haben. Wie fühlt es sich an, sich in ein Monster zu verwandeln? Weißt du noch, was du getan hast?“ In ihren Augen blitzte es begeistert auf. „Anscheinend betrachtet sie mich wirklich nur als Forschungsobjekt“, resignierte Ailco in Gedanken. „Ich weiß noch genau, was ich getan habe“, antwortete er auf ihre Frage. „Aber glaube mir, angenehm ist das nicht. Bisher konnte ich mich immer damit herausreden, dass ich keine Kontrolle hatte. Aber dieses Mal war es irgendwie anders.“ „Wie denn?“, hakte Lunett nach. „Das ist schwer zu beschreiben. Ein wenig so, als ob ich die Befehle von jemand anderem ausführen würde. Aber trotzdem hatte ich nie das Gefühl, dass man mich dazu gezwungen hätte, sondern dass ich alles freiwillig machte.“ Das schien Lunett ein wenig zu erschrecken, denn sie schaute ihn ungläubig an. „Ich weiß“, begann Ailco, „das ist schwer zu verstehen. Aber glaub' jetzt bloß nicht, dass ich das wirklich freiwillig gemacht habe. Es fühlte sich nur so an, aber trotzdem war es eine Art Zwang.“ „Interessant“, murmelte die Magierin.

Auch dieser Gang führte sie immer weiter in die Tiefe. Die Feuchtigkeit des Erdreiches hatte sich einen Weg durch die Ritzen der groben Steinblöcke gebahnt, aus denen der Gang gemauert war, und hing in Tropfen an den Wänden. Mehrfach mussten sie über kleine oder auch größere Pfützen steigen, die sich auf dem Boden gebildet hatten. Eine dünne Schicht einer moosartigen Pflanze hatte die Vorherrschaft über die Steine übernommen und wucherte auf Boden, Wänden und Decke. Anscheinend war sie mit dem Wasser vollgesogen, denn immer wenn sie darüber liefen, quoll die Flüssigkeit aus dem Grünzeug.

Sie gelangten schließlich an ein massives Gitter, das das Weiterkommen verhinderte, und hinter dem man eine natürliche Höhle erkennen konnte. Balgruf griff nach dem Hebel, der neben dem Gatter, das offensichtlich neueren Datums war, an der Wand angebracht war und meinte: „Ab hier beginnt der gefährliche Teil. Aber immerhin auch der Teil, in den uns keiner folgen wird, falls jemand den Eingang im Lagerhaus entdecken sollte.“ „Wieso gefährlich?“, wollte Ailco wissen, „Ich finde ein mordlüsterner Mob und eine Horde Stadtwachen sind gefährlich genug.“ „Es gibt weit gefährlicheres als das.“, antwortete Balgruf. Alharrassan fragte ihn ungläubig: „Ist an den Gerüchten etwa etwas dran? Die Käfer?“ Der Bruta nickte: „Das sind leider keine Gerüchte, sondern bittere Wahrheit.“ Ailco hakte nach: „Was?“ Der Verasti antwortete: „Es heißt, dass sich hier unten einige Höhlenkäfer niedergelassen haben. Sie sind auch schon deutlich weiter nach oben vorgedrungen, wenn ich richtig informiert bin.“ Balgruf nickte zustimmend und ergänzte: „Die Biester waren schon fast in der Arena, bevor wir sie bemerkten. Wir konnten sie zurückschlagen und die Gänge entsprechend versperren“, er zeigte auf das Gitter im Gang. „Was ist denn so schlimm an ein paar kleinen Käfern?“, fragte Lunett. „Diese kleinen Käfer“, erzählte der Bruta, „reichen mir ungefähr bis an den Bauchnabel.“ Lunett schaute ungläubig und Xala schien regelrecht entsetzt: „Bis zu deinem Bauchnabel? Dann sind die ja größer als ich!“ Sie schien ihren Bogen fester zu umklammern. „Ja“, stimmte Balgruf zu, „und sie haben scharfe Kiefer und sind verdammt schnell. Wir sollten also vorsichtig sein.“ Mit diesen Worten zog er mit einem Ruck den Hebel herab, woraufhin sich das Gitter nach oben in die Decke zurückzog und den Weg in die Höhle freigab.

Balgruf schritt voran und machte grinsend eine einladende Geste, als er durch den Durchgang getreten war. Die anderen folgten ihm in die Höhle. Auch hier war ein Großteil des Bodens und der Wände mit Moos bewachsen, aber die Feuchtigkeit hatte merklich nachgelassen. Die Pflanzen schienen von sich aus eine Art phosphoreszierendes Licht abzustrahlen, denn es war so hell wie an einem dämmerigen, nebligen Tag. Zwei Gänge führten aus der Kaverne, allerdings waren diese nicht gemauert, sondern natürlichen Ursprungs. Der Bruta zeigte auf einen und sagte: „Dort geht es raus.“ Mit einer Kopfbewegung in Richtung des anderen Durchgangs fügte er hinzu: „Und dort hinten ist die Brutstätte der Käfer, wenn man den Kundschaftern glauben kann. Wir sind da nie sehr viel weiter gegangen, irgendwann ist das Gebiet einfach zu stark mit dem Ungeziefer bevölkert. Einen kann man problemlos erschlagen. Zwei oder drei sind mit unserer Gruppe vermutlich auch machbar. Aber wenn es mehr werden, sind die Biester ganz schön zäh.“ Er schüttelte sich angewidert. „Eklige Gesellen. Wir sollten versuchen, ihnen möglichst aus dem Weg zu gehen.“

Durch Balgrufs Erzählung zur Aufmerksamkeit getrieben, machten sie sich auf den Weg durch das durch Zwielflicht erleuchtete Labyrinth aus natürlichen Gängen und Höhlen. Ailco hatte wie so oft wieder einmal komplett die Orientierung verloren, und auch den anderen schien es so zu gehen. Einzig der Bruta schien genau zu wissen, wo er hin musste. Ailco fragte sich, wie lang der Weg wohl sein würde und wo er endete.

Es dauerte gar nicht lange, bis Ailco das Gefühl hatte, dass sie nun stetig aufwärts liefen. Es war keine große Steigung, aber immer wieder führten die Gänge leicht nach oben. Er konnte nicht abschätzen, wie weit sie jetzt eigentlich gelaufen waren. Die Höhlen und Gänge sahen für ihn alle gleich aus und nicht selten glaubte er, dass sie die gesamte Zeit im Kreis gelaufen waren.

Plötzlich sagte Balgruf: „Seid mal still!“, und horchte angestrengt nach vorne. Die anderen blieben wie angewurzelt stehen und warteten darauf, dass sich der Bruta bewegte. Nach wenigen Augenblicken griff dieser nach seinem Kriegsschwert und zog es mit einem sirrenden Geräusch aus der Scheide. Auch Ailco griff nach seiner Waffe, und er sah, wie Xala nach einem Pfeil griff. „Was ist los?“, fragte der Mensch flüsternd. „Still“, flüsterte Balgruf zurück, „da vorne ist etwas. Und es bewegt sich auf uns zu. Ich verwette meine rechte Hand, dass das eines dieser Biester ist. Macht euch kampfbereit und seid leise!“

Alharrassan zog eines seiner Langschwerter und hielt es in der linken Hand – seine Rechte war ja nicht einsatzbereit. Xala zog den Pfeil endgültig aus dem Köcher und legte ihn auf die Sehne. Ailco setzte seinen Rucksack ab, löste den Schild und warf sich die Tasche schließlich wieder über die Schultern. Mit dem linken Arm schlüpfte er in die Schlaufen des Schildes, während seine rechte Hand nach seinem Schwert griff und es aus der Scheide zog.

Mit langsamen Schritten und aufmerksam auf jedes Geräusch achtend bewegten sie sich auf die Biegung des Ganges zu, die vor ihnen lag. Balgruf deutete ihnen an, dass sie stehenbleiben sollten, und ging vorsichtig weiter, bis er schließlich um die Ecke spähen konnte. Mittlerweile konnte auch Ailco die Geräusche von dort hören: Ein Knacken wie von Knochen und dazu ein seltsames schleifendes Geräusch, als ob man zwei raue Steine aneinander reiben würde.

Der Bruta kam zurück und sagte: „Ich hatte recht. Da vorne ist eines von den Viechern und verschlingt irgendeinen Kadaver. Wenn wir uns vorsichtig nähern und dann schnell zuschlagen, könnten wir es eventuell überraschen und schnell beseitigen.“ „Können wir es nicht umgehen?“, fragte Ailco. „Eigentlich schon. Aber der Ausgang ist nicht mehr weit und jeder andere Weg wäre ein großer Umweg. Außerdem können wir nicht sicher sein, dass dort keine Käfer sind.“ „Was schlägst du vor, wie wir vorgehen?“, wollte Alharrassan wissen. „Ailco und ich greifen es an und versuchen es in die Zange zu nehmen. Dann kann Xala es mit dem Bogen beschießen. Und Lunett...“ Er schaute sie an und fragte: „Kannst du etwas Nützliches beitragen?“ „Ich schau einmal, ob ich das Muster einer Feuerkugel noch zusammenbekomme. Ich habe einige Jahre nicht mehr offensiv gezaubert, aber das sollte ich noch schaffen.“ An Alharrassan gewandt meinte der Bruta: „Du hältst dich besser erst einmal aus dem Kampf heraus, solange nicht irgendetwas Unvorhergesehenes passiert. Zu viert sollten wir den Käfer problemlos besiegen können.“ „Wenn du meinst“, entgegnete der Verasti. Es schien ihm nicht zu gefallen, aber ihm war wohl auch bewusst, dass er mit seiner Verletzung nur bedingt eine Hilfe war.

„Alle bereit?“, fragte Balgruf und stürmte ohne die Antworten abzuwarten um die Biegung. Er brüllte dabei etwas in der kehligen Sprache der Brutas. Ailco eilte ihm hinterher und auch die anderen rückten nach. Als der Mensch um die Ecke kam, sah er gerade noch, wie sich Balgruf im Laufen vom Boden abstieß, einen Fuß auf den Rückenpanzer des Käfers setzte und mit einem Sprung über ihn hinwegsetzte.

Das Wesen war anscheinend völlig überrascht. Es erinnerte vage an einen riesigen Mistkäfer und war gute anderthalb Meter groß. Der Rückenpanzer bestand aus schwarzen Chitinplatten, die bei jeder Bewegung das schleifende Geräusch verursachten, das Ailco gehört hatte. Es hatte wohl einen Hirsch gerissen, in die Höhlen geschleppt und war gerade am Fressen, als es von der Gruppe angegriffen wurde.

Als der Bruta über das Insekt gesprungen war, drehte dieses sich zu ihm um und empfing den ersten kraftvollen Schwung von Balgrufs Kriegsschwert, das sich tief in die Seite des Käfers bohrte. Mit ein paar schnellen Schritten war auch Ailco bei dem Monster angekommen und schlug kräftig mit dem Schwert auf es ein. Außer einem dumpfen Schmerz im Arm, als der Hieb jäh von dem steinharten Panzer des Wesens abgebremst wurde, hatte sein Tun aber wenig Auswirkungen. „Du musst unter die Platten schlagen!“, rief der Bruta ihm entgegen und holte zum nächsten Hieb aus, während er den extrem scharf aussehenden Beißwerkzeugen der Kreatur auswich, die verärgert nach ihm schnappten.

Auf den nächsten Angriff konzentrierte sich Ailco besser und wartete einen günstigen Moment ab, um sein Schwert, mit der Spitze voraus, der Länge nach in das weiche Fleisch unter den Knochenplatten zu bohren. Noch bevor er zustechen konnte, hörte er hinter sich ein Sirren und ein Pfeil flog nur wenige Zentimeter an ihm vorbei. Mit einem Knacken bohrte er sich durch die harte Schale des Insekts und blieb zitternd stecken. Das Wesen schrie grell quietschend und bäumte sich vor Schmerzen auf. Genau diesen Moment nutzte Ailco, um unter die Platten zu stechen, die anscheinend als Schutz für die filigranen Flügel dienten, die darunter zum Vorschein kamen. Mit Leichtigkeit durchschnitt das Schwert die weiche Körpersubstanz und eine gelbliche, streng riechende Flüssigkeit sickerte aus der Wunde.

Der Käfer wollte sich gerade zu Ailco umdrehen, als Balgrufs nächster Hieb traf. Krachend bahnte sich die breite Klinge einen Weg durch eines der vorderen Beine der Kreatur. Sie schienen nur aus Chitin zu bestehen, denn das Bein brach und splitterte wie ein großer Knochen und fiel dann mit einem dumpfen Geräusch zu Boden, als der Bruta seinen Hieb vollendet hatte. Der Käfer wankte leicht, aber es wirkte fast so, als ob er jetzt richtig wütend werden würde. Mit einem quietschenden Schrei drang es auf den Bruta ein und kam ihm mit schnappenden Kiefern immer näher. Balgruf hatte offenbar ernsthafte Schwierigkeiten, diesen Ansturm abzuwehren, was Ailco dazu anspornte, erneut zu einem gezielten Stich anzusetzen.

Wieder flog ein Pfeil zischend an ihm vorbei. Dieses Mal konnte er beinahe den Luftzug an seiner Wange spüren. Auch dieser Schuss war ein Treffer, perforierte den Panzer und verschwand durch das kleine Loch vollständig in der Kreatur. Diese schien es aber nicht zu bemerken und beharrte weiter den Bruta, der immer weiter zurückgedrängt wurde. Ailco setzte zum Stich an, wartete auf den richtigen Moment und stieß dann das Schwert bis an die Parietstange in das offenliegende Fleisch, wo es sich zwischen den Knochenplatten verhakte. Verzweifelt versuchte Ailco seine Waffe zu befreien und zog mit aller Kraft am Griff.

Balgruf schaffte es letztlich wieder, eine sichere Kampfposition zu finden und dem Ansturm des Insekts Paroli zu bieten. Mit einem weiten Schwung schlug er die schnappenden Kiefer beiseite und versenkte fast die Hälfte der Schwertklinge in dem Facettenauge der Kreatur. Halb blind taumelte das Wesen zurück und wurde hart von dem heran jagenden Feuerball getroffen. Mit einem lauten Bersten explodierte die Kugel am Panzer des Monsters und sprengte Teile des Panzers ab. Urplötzlich begann es, nach verbranntem Fleisch und Knochen zu riechen.



Der Käfer taumelte, wankte, schließlich gaben seine Beine nach und er brach polternd zusammen. Seine Beine zuckten noch mit letzter Lebenskraft und auch die Kiefer versuchten noch schwach und unkontrolliert nach dem Bruta zu schnappen. Schließlich endete aber auch das.

Xala lief zu dem toten Körper und schaute mit strahlenden Augen um sich. „Das war lustig!“, freute sie sich, „Machen wir das häufiger?“ Balgruf lachte und auch Ailco konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen. Auch wenn er es nicht so offen gesagt hätte, aber er hatte den Kampf auch genossen. Er ging zu der Leiche, ergriff sein Schwert, das immer noch im Panzer feststeckte und zog es mit einiger Mühe heraus. Die Klinge war bedeckt mit einer gelben, klebrigen Substanz, die einen beißenden Geruch verströmte. Er schaute sich suchend nach etwas um, woran er die Waffe säubern konnte, fand aber nichts. Mit einem Schulterzucken steckte er das Schwert einfach so wieder in die Scheide.

Alharrassan und Lunett gesellten sich schließlich auch wieder zu den anderen. Lunett strahlte über das ganze Gesicht und meinte begeistert: „Es geht noch!“ Nun musste Ailco auch lachen. „Hattest du daran gezweifelt?“, fragte er. Sie zuckte mit den Schultern. „Man weiß ja nie...“. Der Verasti schmolte theatralisch und maulte: „Und der ganze Spaß ohne mich...“

Aus irgendeinem Grunde hatte Ailco das Gefühl, dass der Kampf für alle sehr erbaulich war. Lag das nur an der Situation? Oder hatte das Gefecht die Gruppe vielleicht doch etwas enger zusammengeschweißt? Balgruf ließ ihm keine Zeit zum Nachdenken: „Wir sollten trotz des Späßes schnell weiter. Die anderen Käfer dürften das Schreien gehört haben, und es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis hier noch einige eintreffen. Dann sollten wir weg sein!“

Sie machten sich schleunigst wieder auf den Weg und liefen weiter durch das Höhlensystem. Es dauerte nicht lange, bis sie in eine Höhle gelangten. Sie war auf den ersten Blick genauso wie alle anderen auch, allerdings bemerkte Ailco auf den zweiten Blick (und als Balgruf sie in die Richtung dirigierte), dass einer der Gänge nicht natürlichen Ursprungs war, sondern genauso gemauert wie die Gänge unter der Söldnergilde. Und dieser Gang führte ziemlich steil aufwärts. Als sie ihn erreicht hatten, konnte Ailco an seinem Ende Tageslicht erkennen.

„Hier müsst ihr hoch, dann kommt ihr ungefähr einen halben Kilometer westlich der Stadt in einem kleinen Wäldchen heraus. Ich werde mich hier verabschieden und möglichst schnell wieder nach Kal Hadun zurückkehren.“ Ailco war schon fast ein bisschen traurig, dass der Bruta sie verlassen wollte. „Ich wünsche euch alles Gute“, verabschiedete sich Balgruf und fügte zu Ailco gewandt hinzu: „Vor allem dir. Ich hoffe, du wirst den Fluch wieder los, sonst kann ich nur für die anderen beten.“

Sie verabschiedeten sich von dem Bruta und dankten ihm für alles, was er für sie getan hatte. Ailco ließ noch Grüße an Ionius ausrichten, die Balgruf gerne überbringen wollte. Schließlich machte sich die Gruppe auf und stieg den Gang hinauf. Je näher sie dem Licht kamen, umso besser und frischer wurde die Luft. Schon nach wenigen Metern drang auch das Zwitschern der Vögel wieder an ihre Ohren. Voller neuer Energie und beflügelt von der Aussicht auf seine verloren geglaubte Freiheit, schritt Ailco energisch voran. Aber auch die anderen schienen fast schon magisch angezogen von der Aussicht auf frische Luft. Vergessen schienen die Ereignisse der letzten Stunden und Tage.

Sie traten aus dem Gang heraus und wurden vom wärmenden Licht der zwei Sonnen begrüßt. Als ob es abgesprochen gewesen wäre, hielten alle einen Moment inne, ließen sich von den Sonnenstrahlen bescheinen und genossen die frische Luft. Erst jetzt fiel Ailco auf, wie unangenehm es in dem Höhlensystem unter der Stadt gewesen war.

Sie befanden sich am Rande einer Lichtung inmitten eines Wäldchens. Der Ort wirkte sonderbar idyllisch und so friedlich. Die Blumen auf der offenen Fläche grünen Grases blühten in allen Farben, dicke Hummeln brümmten gemütlich in der Luft und von überall klang das Zwitschern und Singen der Vögel. Ailco spürte erst jetzt, wie erschöpft er eigentlich war. Seine Verwandlung und die nachfolgende Flucht aus der Stadt hatten doch stärker an seinen Kräften gezehrt als es ihm bisher bewusst war. Er setzte sich auf den Boden, lehnte seinen Rücken gegen einen Baum und ließ sich die Sonnenstrahlen ins Gesicht scheinen. Lunett schien die Idee sehr zu begrüßen, denn sie tat es ihm gleich und setzte sich ihm gegenüber. Xala hingegen schien ihre Lebensfreude wiedergefunden zu haben, denn sie lief auf die Lichtung und fing, an einige Blumen zu pflücken und die Hummeln aufzuscheuchen und zu jagen.

Ailco ließ seine Gedanken schweifen und genoss es einfach in der Sonne zu sitzen. Er war glücklich, unverständlicherweise. Er war Opfer eines Fluches, der ihn langsam zu einem Monster werden ließ und ihn dazu brachte, seine Kameraden, die er alle lieb gewonnen hatte, zu gefährden. Er war ein verurteilter Verbrecher, der aus Kal Hadun geflohen war und somit als auf der Flucht und vogelfrei galt. Er hatte nur wenig Geld, kein Zuhause, hatte alles verloren, was ihm lieb und teuer gewesen war. In den letzten Tagen war seine Weltanschauung und alles woran er geglaubt hatte, komplett zerstört worden. Also im Grunde genommen müsste er am Boden zerstört und am Rande des Wahnsinns sein. Aber im Gegenteil: Zum ersten Mal in seinem Leben fühlte er sich wirklich frei.

Alharrassan stellte seinen Rucksack ab und begann darin zu kramen, bis er schließlich eine Rolle hervorzog. Er entrollte sie und es kam eine Karte von Sirana zum Vorschein, die er auf dem Boden ausbreitete. Nach kurzem Suchen zeigte er auf den Süden des Landes und sagte: „Wir sind hier in der Gegend, zumindest ist hier Kal Hadun.“ Die anderen beugten sich über die Zeichnung und betrachteten sie. Der Verasti fuhr fort: „Ich würde vorschlagen, dass wir Richtung Norden gehen, bis wir auf den Trisman treffen. Dem folgen wir dann, bis auf der gegenüberliegenden Flussseite der Seitenarm abgeht. Irgendwo dort müsste auch eine Fährstation sein, bei der wir über den Fluss übersetzen können.“ „Wo wollen wir denn überhaupt hin?“,



fragte Ailco. „Oh, das habe ich wohl vergessen zu erwähnen“, entschuldigte sich Alharrassan. „Die nächste große Stadt ist Goltrien.“ An Lunett gerichtet fragte er: „Da kommst du doch her, oder?“ Die Magierin nickte und sagte: „Das ist aber eine weite Reise. Ich war auf meinem Weg nach Kal Hadun fast zwei Wochen unterwegs. Ich bin damals auch die Strecke gelaufen, die du eben vorgeschlagen hast. Du hast recht, an der genannten Stelle ist eine Fährstation.“ Alharrassan überlegte kurz. „Wir könnten auch aufs Geratewohl nach Norden laufen und Fahlin Puhr suchen. Die Strecke ist aber fast genauso lang und wir haben keinen so guten Wegweiser wie den Fluss. Außerdem gehe ich davon aus, dass ihr alle nicht besonders bewandert seid, was das Überleben in der Wildnis angeht.“ Da mussten sie ihm allerdings zustimmen, auch wenn Xala, die mittlerweile wieder bei der Gruppe stand, meinte: „Also, ich war schon oft draußen, und bisher hat mir das nicht geschadet. Ich war sogar schon im Gebirge und auch schon im Sumpf, aber Sumpf ist blöd, da fliegen so viele Viecher rum und beißen einen. Außerdem gibt es da ganz viele giftige Pflanzen und es stinkt und dreckig wird man auch, aber das ist nicht so schlimm, aber dann gibt es da ja noch...“ Sie brach mitten im Satz ab, schlüpfte aus ihren Schuhen und begann mit behändigen Bewegungen und unter Zuhilfenahme ihrer wie Hände geformten Füße und ihrem Schwanz einen der Bäume hochzuklettern.

„So viel zu dem Thema“, witzelte Alharrassan. „So wie es aussieht, ist der Weg nach Goltrien für uns wirklich der einfachste. Wenn wir Glück haben, treffen wir eventuell an der Fährstation jemanden, der uns ein Stück auf einem Karren mitnehmen kann.“ „Das klingt nach einer guten Idee, vielleicht haben wir ja Glück“, stimmte Ailco zu und auch Lunett nickte. Und vom Baum rief es herab: „Ja, ich will auch Fährre und Karren fahren!“ Mit einem gewandten Satz sprang Xala wieder aus den Ästen und landete knapp neben Ailco, der erschrocken zusammenfuhr.

„Wollen wir erst noch ein Stück gehen, bevor wir länger Rast machen?“, fragte Alharrassan. „Ja, noch ist es hell, die Sonnen gehen sowieso recht bald unter“, meinte Lunett. „Suchen wir uns dann einen gemütlichen Lagerplatz und versuchen erst noch ein wenig Strecke zwischen uns und Kal Hadun zu bringen. Wäre doch zu dumm, wenn uns hier jemand erwischt.“ Ailco stimmte ihr zu und Xala war schon bei der Frage von Alharrassan ein Stück weit in die Richtung gelaufen, bei der sie vermutete, dass es dort wohl weitergehen müsste. Der Verasti rief sie zurück: „Kleine, hier geht's lang!“ Die Nigro kam angelaufen und schimpfte: „Ich bin nicht klein! Zumindest nicht für einen Nigro. Ihr seid einfach zu groß geraten!“ Sie lachten und machten sich auf den Weg.

Mit der Ruhe und Idylle war es aber recht bald vorbei, denn als das Unterholz langsam lichter wurde und sie annahmen, dass sie sich dem Rand des kleinen Wäldchens näherten, trug der Wind Kampfesgeräusche zu ihnen. Auch wenn sie es nicht genau einschätzen konnten, so schien es doch, als ob dort, kurz vor dem Wald, jemand gegen eine Übermacht an Gegnern kämpfte. Während sie ihre Schritte beschleunigten, zogen sie ihre Waffen und bewegten sich auf die Geräusche zu.

Sie brauchten trotz des beschleunigten Tempos noch eine gefühlte Ewigkeit, bis sie am Waldrand ankamen und sehen konnten, was dort vor sich ging: Ein Zikaru, der aus zahlreichen Wunden blutete, befand sich im Kampf mit einem Ork. Um die beiden Kontrahenten verteilt lagen drei weitere Orks, teilweise mit schwersten Verletzungen. Anscheinend war von ihnen keiner mehr am Leben. Aber auch der Zikaru war am Ende seiner Kräfte. Nur schwankend hielt er sich noch auf den Beinen und konnte den Attacken des Gegners kaum noch etwas entgegensetzen. Verzweifelt versuchte er mit letzter Kraft den Hieben des orkischen Säbels auszuweichen. Während Ailco mit gezücktem Schwert vorwärts stürmte, um dem in Bedrängnis Geratenen zu helfen, sah er aus den Augenwinkeln, wie Xala einen Pfeil auf die Sehne legte und konzentriert zielte. Er war noch nicht ganz angekommen, als der Zikaru zusammenbrach und zeitgleich ein Pfeil an Ailco vorbeisauste, der den Ork, der gerade zum finalen Schlag ausholte, mitten in seinen Waffenarm traf. Mit schmerzverzerrtem Gesicht ließ er den Säbel fallen, gerade rechtzeitig, um den mit gelber Flüssigkeit verschmierten Stahl auf sich zurasen zu sehen. Das Schwert drang tief in seinen Brustkorb, wo es sich knirschend einen Weg durch die Rippen bahnte und am Rücken wieder austrat. Röchelnd sank die Grünhaut auf die Knie, fasste sich mit letzter Kraft an die Brust, so als wolle sie das Schwert herausziehen, kippte dann aber nur vornüber und blieb reglos liegen.

Ohne weiter nach dem Gegner zu sehen, wandte sich Ailco dem Zikaru zu, der schwer atmend und schwach im Gras lag. Auch Lunett eilte herbei und begann sofort die Wunden zu versorgen. Der Zikaru schaute sie zwar misstrauisch dabei an, war aber anscheinend zu schwach, um sich zu wehren. Nach einigen Handgriffen schüttelte Lunett den Kopf und legte den Verband beiseite. Sie berührte den Zikaru vorsichtig am Arm, schien sich zu konzentrieren und murmelte irgendetwas. Mit rasender Geschwindigkeit begannen sich die Wunden des Zikaru zu schließen. Die zahlreichen Blutungen hörten auf und er kam offensichtlich schnell wieder zu Kräften.

Nach mehreren Minuten nahm die Magierin die Hände vom Zikaru und betrachtete ihr Werk. Sie schien zufrieden. Langsam richtete der Geheilte sich auf und schaute die Gruppe an, die die gesamte Zeit gebannt auf ihn gestarrt hatte. Peinlich berührt traten sie etwas zurück. Mit immer noch matter Stimme sagte der Zikaru: „Habt Dank. Das war wirklich Rettung in letzter Sekunde. Wärt ihr nicht gewesen, wäre es um mich wohl geschehen gewesen.“ „Haben wir doch gerne gemacht“, erwiderte Lunett stellvertretend für alle. „Wenn ich darf, würde ich gerne noch die Wunden verbinden. Der Zauber heilt zwar etwas, aber trotzdem sollten die offenen Stellen verbunden werden.“ Der Zikaru nickte. „Das wäre sehr freundlich, wenn du das machen würdest. Ich kann so etwas leider nicht selbst.“ Er bewegte demonstrativ seine Klauenhände und fragte dann: „Was führt euch denn hier in die Gegend?“ Alharrassan grinste geheimnisvoll und erklärte: „Wir sind nur auf der Durchreise.“ „Wohin soll die Reise denn gehen?“, hakte der Zikaru nach. „Nach Goltrien“, antwortete Ailco. „Mein Weg führt in die



gleiche Richtung. Zwar nicht nach Goltrien direkt, aber in ein kleines Dorf in der Nähe. Wäre es ein großes Problem für euch, wenn wir gemeinsam reisen? Allein scheint es hier sehr gefährlich zu sein.“ Ailco schaute in die Runde, aber da niemand etwas dagegen sagte, stimmte er zu: „Du kannst gerne mit uns kommen.“ Der Zikaru schien erfreut zu sein. „Mein Name ist übrigens Herok.“ „Wie unhöflich von uns“, begann Alharrassan, „das dort ist Ailco, die Kleine hier ist Xala“, die Nigro winkte fröhlich zum Zikaru herüber, „die junge Dame, die dich gerade verarztet, ist Lunett und mein Name ist Alharrassan.“ Herok nickte den Vorgestellten zu: „Ich freue mich, euch kennenzulernen. Man trifft selten jemanden, der einem wie mir in einer Notlage hilft.“

Bevor jemand anderes etwas darauf antworten konnte, stand Lunett auf und meinte: „So, fertig. Das sollte erst einmal reichen. Aber ich werde, wenn wir gemeinsam reisen, die nächsten Tage noch einmal nach den Wunden schauen. Hoffen wir, dass bis dahin keine neuen dazugekommen sind.“

Ailco meinte nachdenklich: „Ich frage mich sowieso, was Orks so nahe an einer Stadt machen. Ich dachte, die wären zurückgeschlagen und würden sich ruhig verhalten.“ Zu Herok gewandt fragte er: „Wie kam es zu dem Überfall?“ Dieser zuckte mit den Schultern und sagte: „Ich bin am Waldrand entlang gewandert, als sie plötzlich aus dem Unterholz sprangen und mich angriffen. Ich weiß nicht warum. Ich habe keine Wertsachen dabei, nicht einmal Proviant oder andere Dinge, die irgendwie brauchbar wären für die Grünhäute.“ Lunett meinte auch nur: „Sehr merkwürdig. Was machen Orks hier in der Gegend?“ Alharrassan schaute in die Runde und fragte mit einem auffordernden Gesichtsausdruck insbesondere in Ailcos Richtung: „Finden wir es heraus?“ Ailco überlegte. Er wollte ja eigentlich den Fluch loswerden. Aber auf der anderen Seite würden sie vermutlich nicht so viel Zeit verlieren. Er schaute der Reihe nach seine Kameraden an. Xala schien völlig begeistert von der Idee, denn ihre Augen strahlten und als er sie anblickte, fing sie wild an zu nicken. Lunett machte eine Bewegung, die er als ein „Meinetwegen“ deutete und Herok würde es vermutlich begrüßen, die Rechnung mit den Orks zu begleichen. Also antwortete Ailco mit entschlossener Stimme: „Finden wir es heraus!“

**Ende... oder vielleicht nicht?**

## Dämonen

### Allgemeines

Dämonen, oder auch „Die dunkle Brut“, sind seit der Dunklen Zeit aus Samyra nicht mehr wegzudenken. Auch wenn sie nicht alle paar Meter anzutreffen sind, sind sie dennoch ein präsender Bestandteil der Welt und genießen durch die Gräueltaten während des Unterganges einen Ruf, der noch heute von Eltern an ihre Kinder weitergegeben wird. So sind Dämonen auch viele Hundert Jahre nach deren Besiegung immer noch die Verkörperung alles Schlechten und Bösen. Immer wieder finden sie Mittel und Wege, in den fruchtbaren Bereich Samyras einzudringen und dort Unheil anzurichten. In den meisten Fällen ist es Aufgabe der Bewahrer, sie zu vertreiben und die Bevölkerung vor Übergriffen zu schützen.

Alle in diesem Kapitel vorgestellten Dämonen dienen als Beispiele. Es gibt unzählige unterschiedliche Arten dieser Kreaturen, sodass nahezu jede andere Kreatur ebenso denkbar wäre.

### Aussehen

Dämonen betreten den Boden Samyras niemals in ihrer wahren Gestalt. Ihr eigentlicher Körper verweilt während ihres Aufenthaltes auf Samyra in ihrer Heimatwelt. Was genau dort mit ihm passiert, ist bisher nicht geklärt (es ist

noch niemand lebend aus der Dämonenwelt zurückgekommen).

Die Kreaturen haben unterschiedliche Vorlieben und Fähigkeiten, wie sie den Boden Samyras betreten. Die am weitesten verbreitete Variante ist das Formen einer neuen Arkanmatrix mit dem vorhandenen Mana. Da dieses etwas Zeit benötigt, scheint es bei ihrem Auftreten so, als ob sie sich langsam materialisieren würden. Sie können hierbei im Grunde jedes Aussehen annehmen, wählen jedoch meistens eines, das ihrer wahren Gestalt recht nahekommt. Sie haben zudem einen Hang zu Übertreibung und Dramaturgie und versuchen ein möglichst brachiales und furchterregendes Bild zu erzeugen. So zeigen sich Dämonen dieser Art oftmals grässlich entstellt, sind mit martialischen Rüstungen und Waffen ausgerüstet oder haben andere grauenhafte Merkmale. Man nennt diese Art Dämonen auch **Gestaltformer**. Wird eine dieser Kreaturen getötet, fällt die erschaffene Arkanmatrix zu einer schleimigen, breiartigen Substanz zusammen.

Eine weitere Variante ist, die Welt als Abbild zu betreten. Dämonen dieser Art sind relativ selten. Sie werden aufgrund ihrer immateriellen Form oftmals mit Geistern verwechselt. Da es sich um eine Kopie des Dämonen handelt, ist das Aussehen des Abbildes sehr nah an der wahren Gestalt der Kreatur. Diese Art der Dämonen nennt sich **Gestaltabbilder**. Werden sie vernichtet, verblasst das Abbild,



bis es schließlich ganz verschwindet. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für Geister (s. u.), insbesondere in Bezug auf ihre Verletzbarkeit mit Waffen und Zaubern.

Die dritte bekannte Möglichkeit von Dämonen, nach Samyra zu gelangen, ist die Übernahme eines in der Regel humanoiden Wirtskörpers. Durch das Eindringen der dämonischen Energien in den lebenden Körper wird dieser getötet, behält aber weiterhin seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten und kann vom Dämon wie sein eigener genutzt werden. Der Name von Kreaturen, die sich dieser Methode bedienen, lautet **Gestaltparasiten**. Bei dieser Dämonenart werden nur wenige Werte in den Beschreibungen angegeben, da die meisten vom gewählten Wirtskörper abhängen. Einzig die *Magieresistenz* und die Ausdauer stammen vom Dämon. Zudem haben übernommene Wirtskörper unendlich mentale Energie. Ansonsten erhält der Dämon alle Werte der Person oder des Tieres, unter anderem auch Zauber- oder Kampffertigkeiten, und ergänzt dieses Wissen durch seine dämonischen Kräfte. Während der Zeit, in der er einen Körper nutzt, altert dieser nicht. Wird der Wirtskörper zerstört, lässt die Kontrolle des Dämons nach. Soweit möglich, wird er sich sofort einen neuen Wirtskörper suchen und in diesen überspringen. Der Dämon kann bei diesem Sprung eine Strecke von maximal dem doppelten seines Zirkels in Metern zurücklegen. Nur wenn er kein geeignetes Wesen finden kann, zieht er sich in seine Heimatebene zurück.

## Verbreitung

Dämonen können trotz der Abriegelung des Toten Landes nahezu überall auf Samyra auftauchen. Sie betreten die Welt, auf der sie eine so vernichtende Niederlage erlitten haben, jedoch nicht aus purem Spaß und willkürlich. Vielmehr werden sie von großen Manaansammlungen oder einer massiven Veränderung des Manaflusses angelockt.

Für das Auftreten solcher Erscheinungen gibt es unterschiedliche Gründe. Der Gängigste ist eine gewollte **Beschwörung** eines Dämons durch einen Zauberer. Welche Beweggründe dieser für die Herbeirufung eines erklärten Feindes der Welt hat, seien einmal dahingestellt. Durch die Bündelung der arkanen Energien durch oftmals sehr umfangreiche Rituale kommt es zu einer erheblichen Manaansammlung, von der die Kreatur angelockt wird.

Was Zauberer durch ihre Beschwörungsrituale versuchen, kann jedoch auch zufällig passieren. So werden Dämonen zum Beispiel durch bestimmte Ereignisse oder Taten **angelockt**. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig. In der Regel handelt es

sich um Situationen, in denen starke negative Emotionen geballt auftreten oder bössartige Taten vollbracht werden. Ebenso kann die Benutzung eines Artefaktes aus der Dunklen Zeit zur Veränderung des Manaflusses führen und dadurch einen Dämonen anlocken.

Zudem spürt man über tausend Jahre nach dem Untergang immer noch die Folgen des misslungenen Magieexperiments. So kommt es auch heute noch immer wieder vor, dass sich unvermittelt ein **Weltentor** öffnet und den Dämonen Zutritt zu Samyra gewährt. Diese Ereignisse sind jedoch sehr selten und finden in der Regel fernab der Zivilisation statt. Die Forscher gehen davon aus, dass der Manafluss durch das geregelte Leben in der Zivilisation in gewisser Weise gezügelt wird und daher nicht so anfällig für solch große Störungen ist, aus denen sich ein Tor entwickeln könnte. Normalerweise sind diese zufälligen Weltentore nur von kurzer Dauer und verschwinden, wenn der Manafluss wieder in geregelte Bahnen übergeht. Somit kommen nur selten mehrere oder sogar mächtige Dämonen durch die Öffnungen.

## Soziale Struktur

Dämonen sind in einer strengen Hierarchie organisiert, die stark militärisch orientiert ist. Sie teilt sich in sieben Ränge auf, die man als **Zirkel** bezeichnet. Jeder Zirkel hat seine spezifische Aufgabe im kämpferisch orientierten Leben der Dämonen. Je höher der Zirkel ist, desto weniger Kreaturen befinden sich in ihm. Während der erste und zweite Zirkel das einfache Fußvolk, also gewöhnliche Späher und Soldaten beinhaltet und viele Tausend Kreaturen umfasst, findet man im siebten Zirkel, in dem sich die Erzdämonen befinden, nur eine Handvoll Mitglieder.

Jedem **Erzdämonen** untersteht ein Teil der anderen Zirkel. Im Grunde genommen hat jedes dieser mächtigen Wesen seine eigene Armee. Wenn sie sich nicht gerade im Krieg mit einer anderen Welt, wie beispielsweise Samyra, befinden, tragen die Erzdämonen untereinander zahlreiche Rivalitäten aus. Sie befinden sich nahezu dauerhaft in einem Ränkespiel aus offenem Kampf und Intrigen. Bietet sich jedoch die Möglichkeit, in eine andere Welt einzufallen, verbünden sich die Dämonenführer und vereinen ihre Untergebenen zu einer einzigen riesigen Armee.

In welcher Form die Dämonen auf ihrer Heimatwelt leben, ob sie beispielsweise Städte erbauen, ist völlig unbekannt.

Dämonen unterhalten sich über eine Art **Telepathie** und können teilweise (je nach Anatomie) auch richtige Laute von sich geben. Einigen (vor allem Exemplaren aus höheren Zirkeln) ist es möglich, die Sprachen anderer Rassen zu erlernen und zu





sprechen. Außerdem können höhere Dämonen auf telepathischem Wege mit anderen Lebewesen kommunizieren, indem sie ihnen direkt ihre Gedanken senden. Sie können sich dadurch mit ihnen unabhängig von der gesprochenen Sprache unterhalten.

### Besonderheiten

Dämonen können eine beliebige Anzahl an **Gaben** haben, selbst wenn diese für andere Rassen nicht miteinander kombinierbar sein sollten. Als Faustregel sollte die Anzahl jedoch nicht höher sein als das Doppelte des Zirkels, aus dem der Dämon stammt.

Da ihre Arkanstruktur nicht vom Mana geschädigt werden kann, weil dieses ihre native Energiequelle ist, haben alle Dämonen **unendlich ME**.

Zudem verlieren sie durch einfache Handlungen, wie beispielsweise *Ausweichen* oder *Abwehren*, keine **Ausdauer**. Einzig ihre Spezialangriffe und besonderen Fähigkeiten zehren an ihren Kräften. Sinkt die Ausdauer dieser Kreaturen auf 0, gelten sie nicht als völlig schutzlos, sondern können ungehindert weiterkämpfen. Sie können jedoch keine Fähigkeiten oder Optionen mehr einsetzen, die sie Ausdauer kosten würden.

Sinkt die **LE** oder **KE** eines Dämonen **auf 0**, verliert er die Bindung zur fremden Welt und wird gezwungen, in seine Heimatwelt zurückzukehren. Man könnte in diesem Falle vereinfacht davon sprechen, dass er getötet wurde.

Abgesehen von durch einige Spezialfähigkeiten hervorgerufene Heilung haben Dämonen keine natürliche **Regeneration** von LE, KE oder AUS auf Samyra.

Ihre Gedankenstruktur unterscheidet sich vollständig von der anderer Lebewesen. Da **Beherrschungszauber** dafür gedacht sind, Gedankenstrukturen zu manipulieren, haben sie keinen Effekt auf Dämonen.

Die Kreaturen sind des Weiteren weder für **Krankheiten** noch für **Gifte** anfällig. Ebenso können sie nicht **betäubt** werden.

Dämonen nehmen ihre Umgebung in einer speziellen Art und Weise wahr, die in etwa einer dauerhaften Verbindung von *Dunkel-*, *Infrarot-* und *Manasicht* entspricht. Sie durchschauen daher jegliche **Illusion** und **Unsichtbarkeit** und werden nicht von **Lichtverhältnissen** beeinflusst.

Dämonen können durch eine Vernichtung auf Samyra nicht wirklich getötet werden, sondern werden nur **vertrieben**. Endgültig töten könnte man sie nur auf ihrer Heimatwelt. Wird ein Dämon auf Samyra besiegt, wird er jedoch gezwungen, sich **100 Jahre** von Samyra fernzuhalten. Oftmals werden insbesondere Dämonen höherer Zirkel durch diese Vertreibung unbändig wütend und planen die erzwungenen 100 Jahre ihre Vergeltung. Nach Ablauf der Zeit versuchen sie mit allen Mitteln wieder nach Samyra zu gelangen und sich dort entweder an ihren Vernichtern oder allgemein an der Welt zu rächen.

## Erster Zirkel: Späher

Im ersten Zirkel findet man die Vorhut der Dämonen, die Späher. Ihre Hauptaufgabe ist das Ausspähen der möglichen Wege, die die Armee nehmen kann, sowie der Truppenstärke des Feindes. Zudem werden sie ausgesandt, um einen möglichst idealen Platz zu finden, auf dem ein Kampf ausgetragen werden kann.

Späher sind größtenteils **Gestaltformer**, die vor allem kleine, flinke und wendige Körper wählen. Man findet hierbei vor allem Wesen, die an Tiere oder Humanoide erinnern und nicht besonders auffallen. Sie zeichnen sich vor allem durch ihre übernatürlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten aus. Sie lassen sich durch quasi keine Tricks verwirren oder in ihrer Wahrnehmung beeinträchtigen. Außerdem haben sie in der Regel Möglichkeiten, sich aus Gefangennahmen oder anderen Behinderungen zu befreien.

Gesammelte Informationen geben sie an die Offiziere der Dämonen weiter. Von ihnen erhalten die Späher die Befehle, welcher Aufgabe sie sich als Nächstes widmen sollen.

Sie versuchen, während ihrer Erkundungen ungesehen zu bleiben. Kämpfe versuchen sie zu umgehen. Sie werden niemals von sich aus angreifen und sich dadurch enttarnen. Werden sie entdeckt, ziehen sie sich zurück und verstecken sich, bis sie ungehindert weiter ihrer Aufgabe nachgehen können.

Sollten sie daran gehindert werden, sich zurückzuziehen (was aufgrund ihrer speziellen Fähigkeiten schwerfallen dürfte), werden sie nur so lange kämpfen, bis sie eine Möglichkeit zum Rückzug sehen.

Stehen sie nicht direkt unter dem Befehl eines Offiziers, werden sie trotzdem versuchen, möglichst viel zu erkunden, bevor sie sich wieder in ihre Heimatebene zurückziehen.

### Hredlios

Lebensenergie: 27	Abwehren 13
Körperliche Energie: 33	Ausweichen 12
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 70	
Bewegung fliegend 24	Magieresistenz 12
Rüstungsschutz 0	Widerstand 14
Angriff: Biss 14 (1W6+2)	
Besonderheiten: <i>Winden</i> 20	

Hredlios sind für Späherdämonen eigentlich recht groß und auffällig. Sie gleichen großen Schlangen, die Längen von bis zu 4 Metern erreichen können. Im vorderen Drittel ihres Körpers befindet sich ein Paar fledermausartiger Flügel, mit denen sie ihre Erkundung aus der Luft durchführen können. Ab der Mitte ihres Körpers teilen sie sich in drei Teile, sodass sie drei Schwänze haben. Jeder davon ist mit zwei gegenüberliegenden Flossen versehen, mit denen die



Hredlios in der Luft manövrieren und steuern. Der Kopf auf dem Schlangenkörper ähnelt mehr dem einer Echse als einer Schlange. Er wird von einem großen Maul dominiert, in dem mehrere Reihen spitzer Zähne sitzen. Auf dem Kopf haben die Dämonen zwei Auswüchse, die stark an die Fühler von Schmetterlingen erinnern und ihnen ein sehr charakteristisches Aussehen geben. Mit seinen zahlreichen Augen (es gibt Berichte von bis zu 20-äugigen Exemplaren) kann der Hredlios bei klarer Sicht mehrere Kilometer weit scharf sehen.

## Kampfverhalten

Wie alle Späher, versucht der Hredlios Kämpfe möglichst zu umgehen. Da er sich ausschließlich fliegend bewegt, kann er vom Boden aus nur mit Fernkampfaffen oder Zaubern angegriffen werden. Wird er aus irgendeinem Grunde auf den Boden gezwungen, ist er nahezu bewegungsunfähig. Damit dieses jedoch nicht so schnell geschieht, ist er immun gegen jegliche Art von Bewegungseinschränkung, dazu gehören unter anderem alle Betäubungen und Lähmungen, aber auch Zauber wie *Schlaf*, *Bann* oder Vergleichbares.

Sollte es dennoch gelingen, ihn auf den Boden zu zwingen, wird er versuchen, schnellstmöglich wieder in die Luft zu gelangen. Wird er daran gehindert, schnappt er nach jedem Wesen, das sich ihm nähert.

Wird er gefesselt, kann er sich aufgrund seines Schlangenkörpers recht leicht aus Seilen, Ketten oder anderen Bindungen herauswinden.

## Kwiat

Lebensenergie: 18	Abwehren 09
Körperliche Energie: 25	Ausweichen 10
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 30	
Bewegung 12	Magieresistenz 14
Rüstungsschutz 0	Widerstand 11
Angriff: -	
Zauber: <i>Information</i> 14 (alle KS 5)	
Besonderheiten: <i>Gutes Gehör, Erhöhtes Hörspektrum, Guter Geruchssinn, Sinne 20, Suchen 20</i>	

Die Kwiat sind kleine Dämonen mit einer Körpergröße von ungefähr einem Meter. Sie haben eine humanoide Gestalt, sind jedoch sehr schlank und drahtig. Im Verhältnis zum Rest ihres Körpers wirken Hände und Füße viel zu groß. In ihrem Kopf sitzt ein Paar viel zu großer Augen, ebenso wirken ihre Ohren überdimensioniert und gleichen eher denen von Fledermäusen als von Menschen. Sie haben extrem gute Sinne und nehmen nahezu alles wahr. Sie können selbst durch dicke Wände hindurch leiseste Geräusche hören und Gerüche wahrnehmen, die sich für einen Menschen schon vor Tagen verflüchtigt haben. Reicht ihre übermenschliche Wahrnehmung nicht, können sie auf alle Zauber aus dem Bereich *Information* zurückgreifen. Neben diesen Fähigkeiten können sie sich zudem perfekt tarnen. Verharren sie einen Moment (1 Runde), verschmelzen sie mit der Umgebung und sind nicht mehr zu sehen. Erst wenn sie sich wieder bewegen, verschwindet der Ef-

fekt. Die Verschmelzung ist so perfekt, dass sie auf keine Weise entdeckt werden können. Man sieht, hört, riecht oder fühlt sie nicht, sie sind immun gegen eine Entdeckung mittels der Informationszauber, sie passen ihre Körpertemperatur genau an die Umgebung an, etc. Kurz zusammengefasst: Sie sind in keiner Weise aufzufspüren.

## Kampfverhalten

Kwiat sind nach der Verschmelzung mit der Umwelt nicht nur unaufspürbar, sondern auch immun gegen sämtliche Angriffe. Sollte es zu einer Entdeckung während der Bewegung kommen, bleiben die Dämonen einfach stehen und warten, bis die Gefahr vorüber ist. Auf Kämpfe lassen sie sich nicht ein.

## Xajzal

Lebensenergie: 21	Abwehren 12
Körperliche Energie: 31	Ausweichen 14
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 56	
Bewegung 20	Magieresistenz 13
Rüstungsschutz 0	Widerstand 12
Angriff: -	
Besonderheiten: <i>Klettern 15</i>	

Xajzale betreten Samyra in Form eines kleinen, schwarzen Wesens, das starke Ähnlichkeit mit einem Wiesel aufweist. Es hat einen länglichen, schlanken Körper und misst kaum mehr als 30 Zentimeter Länge. Diese Wesen lassen das zumeist groteske Aussehen eines typischen Dämons vermissen, sondern können schon fast als niedlich bezeichnet werden. Dieser Umstand hilft der Kreatur ungemein, ungestört seinen Erkundungen nachzugehen.

Durch seine Körpergröße und -form kommt ein Xajzal nahezu durch alle Öffnungen und kann somit nicht nur das Gelände, sondern auch das Innere von Gebäuden auskundschaften. Sollte sich ein größeres Hindernis im Weg befinden, kann der Dämon vergleichsweise hohe (bis zu drei Meter) und weite (bis zu 5 Meter) Sprünge aus dem Stand machen. Zudem sind die Krallen an seinen Pfoten perfekt dafür geeignet, an rauen Oberflächen hinaufzuklettern.

## Kampfverhalten

Xajzale kämpfen nicht. Sollten sie entdeckt werden, ergreifen sie die Flucht. Gibt es keine Möglichkeit zur Flucht oder lässt der Feind nicht locker, stirbt der Xajzal. Dieses kostet ihn 25 Ausdauer und sorgt dafür, dass alle seine Körperfunktionen vollständig aussetzen. Jeder, der keine umfassenden Informationen über diese Wesen hat, wird ihn in dieser Erscheinungsform für tot halten. Erst wenn der Xajzal sich völlig sicher ist, dass ihm keine Gefahr mehr droht, wird er sich reanimieren, was ihn nochmals 25 AUS kostet. Wird der Xajzal überraschend angegriffen, beispielsweise von Tieren, die ihn für potenzielle Beute halten und denen er nicht durch bloßes Totstellen entkommen kann, kann er sich auch in dieser Situation schützen. Überall an seinem Körper hat die Kreatur Drüsen, die bei Überraschung in einem Reflex eine stark ätzende Flüssigkeit verspritzen. Bei den meisten Tieren reicht dieser Mechanismus, um sie da-



von zu überzeugen, dass der Xajzal kein lohnendes Futter ist. Humanoide werden durch die geringen Mengen allerdings kaum angegriffen.

## zweiter, zirkel: Soldaten

Im zweiten Zirkel befinden sich die einfachen Soldaten der Regimenter der Dämonenarmeen. Sie bestehen sowohl aus Nah- und Fernkämpfern als auch Zauberern. Sie sind diejenigen, die im Kampf an vorderster Front stehen und dabei vor allem auf ihre Masse setzen. Sie genießen das Töten ihrer Gegner, laben sich an den Schmerzen, die sie ihnen bereiten, und genießen die gepeinigten Schreie ihrer Feinde.

Soldaten sind ausnahmslos **Gestaltformer**. Sie wählen mit Vorliebe ein besonders martialisches und grässliches Aussehen, um ihre Gegner schon durch ihr bloßes Auftreten in Angst und Schrecken zu versetzen. Normalerweise sind die geformten Körper vage menschenähnlich, es wurden jedoch auch schon Kreaturen gesichtet, die ein eher tierisches Aussehen gewählt hatten.

Ihre Befehle erhalten Soldaten bzw. ihre Einheiten direkt von den Offizieren des fünften Zirkels. Sie handeln strikt nach diesen Vorgaben und kämpfen, bis die Arkanmatrix ihres Körpers vernichtet wurde (profan ausgedrückt: bis zu ihrem Tode) oder bis sie Befehl zum Rückzug erhalten. Stehen sie nicht direkt unter dem Einfluss eines Offiziers, weil sie beispielsweise alleine nach Samyra gekommen sind, handeln Soldaten eher instinktgetrieben. Sie sind extrem aggressiv und greifen normalerweise jeden Humanoiden an, dem sie begegnen. Zwar werden sie von Mordlust getrieben, werden sich aber aus einem Kampf zurückziehen, wenn sie ihre Siegchancen schwinden sehen. Sie werden dann versuchen, Verstärkung zu rufen, um den Feind doch noch zu besiegen.

### Flerias

Lebensenergie: 36	Abwehren 13
Körperliche Energie: 45	Ausweichen 15
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 94	
Bewegung 18	Magieresistenz 14
Rüstungsschutz 0	Widerstand 13
Angriff: Bogen 14 (1W6+5)	

Flerias sind vergleichsweise schlank, fast schon dürr. Sie haben lange, schlaksige Arme, dafür aber kräftige Beine, die an die Hinterbeine von Tieren erinnern. Ihre unbehaarte Haut ist graubraun und spannt sich straff über ihren Körper, der anscheinend keine Muskulatur besitzt. Ihre Hände und Füße sind klauenartig, haben lange Finger und Zehen und zu Krallen verformte Nägel. Ihr Kopf spitzt sich zu einer Schnauze, die der von Wölfen ähnelt, zu. Aus diesem Maul ragen die spitzen Zähne in unterschiedlichen Winkeln heraus.

Flerias sind immer mit einem Bogen bewaffnet, der aus einer schwarzen Substanz geformt wird und selbst zu leben scheint (gilt regeltechnisch als Langbogen).

### Kampfverhalten

Flerias sind extrem flink und versuchen mit ihrer Schnelligkeit immer Abstand zum Feind zu wahren, um ihn mit ihrem Bogen beschießen zu können. Mit ihren kräftigen Beinen können sie sich dabei springend fortbewegen. Ihr BEW-Wert zeigt nicht nur an, wie viele Meter sie sich laufend bewegen können, sondern auch, wie viele Meter sie in der Bewegungsphase springend zurücklegen können. Sie sind problemlos in der Lage, sich damit über Hindernisse oder Personen hinweg oder auf erhöhte Positionen hinauf zu bewegen. Oftmals suchen sie bewusst erhöhte und für ihre Feinde unzugängliche Stellen, von denen aus sie ungehindert schießen können.

Bei ihren Schüssen haben sie volle Kontrolle über ihre Pfeile, die sie direkt aus dem umgebenden Mana formen. Sie können diese Pfeile so erschaffen, dass sie lebende Materie durchschlagen, sich zu einem flächendeckenden Pfeilfächer aufspalten oder ihr anvisiertes Ziel in jedem Falle treffen. Natürlich können sie auch normale Schüsse abgeben. Durch die Zeit, die der Dämon benötigt, um seine Pfeile aus Mana zu formen, hat er eine **Ladezeit** von einer Runde.

Pfeile, die alle lebende Materie (dazu zählen auch Pflanzen) **durchschlagen**, kosten den Flerias 4 AUS. Für jedes Objekt und jede Person, durch die sie hindurchfliegen, wird ihr Schaden um 1 gesenkt. Sie fliegen so lange, bis sie auf ein nicht lebendes Hindernis treffen oder sie an einem getroffenen lebenden Ziel keinen Schaden anrichten.

**Pfeilfächer** kosten den Dämonen 6 AUS. Jedes Wesen, das im Schussfeld des Flerias steht, läuft Gefahr, von seinen Pfeilen getroffen zu werden und muss gegen seine erreichte Güte ausweichen. Führen die Angriffe zum Treffer, richten sie 2 Punkte weniger Schaden an.

**Zielsuchende** Geschosse bezahlt der Dämon mit 8 AUS. Sie verfolgen ihr Ziel, können Hindernisse umfliegen und landen einen garantierten Treffer, wenn der Angriff des Dämons gelingt. Diesen Pfeilen darf das Ziel nicht ausweichen.

Der Dämon kann seine Pfeiltechniken auch **verbinden**. Dieses kostet ihn so viel Ausdauer wie das Doppelte der Summe der Einzelpfeile. Ein durchbohrender Pfeilfächer würde also  $(4+6) \times 2 = 20$  AUS kosten.

### Jagmane

Lebensenergie: 30	Abwehren 10
Körperliche Energie: 42	Ausweichen 11
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 44	
Bewegung 10	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz 4 (KP)	Widerstand 12
Angriff: Schwert 11 (1W6+3)	
Zauber: Feuer 15 (Feuerkugel KS 3, Feuerstrahl KS 3, Feuerring KS 3, Feuerbarriere KS 2)	
Besonderheiten: dauerhaft Manaschild KS 2	



Jagmane sind in pompöse Roben gekleidet, die aus einem metallähnlichen Material bestehen und ihnen einen guten Schutz gegen physische Angriffe bieten. Die Schulterplatten dieser Roben sind mit großen Stacheln besetzt. Sie sind mit einem martialischen Schwert bewaffnet, das die Größe eines Zweihänders hat, von ihnen aber einhändig geführt wird. Sie greifen jedoch bevorzugt mit ihrer Magie an, mit der sie wahre Wunder bewirken können, die deutlich über das hinausgehen, was humanoide Zauberer wirken können.

Die Dämonen sind von humanoider Proportion. Ihr Kopf erinnert allerdings eher an einen Tintenfisch, dessen Tentakeln oftmals bis weit über ihre Brust reichen und die dauerhaft hin- und herzucken. Sie bewegen sich auf einer Art Luftkissen fort, das sich unter ihnen bildet und sie etwa 10 Zentimeter über dem Boden schweben lässt. Sie sind damit auch in der Lage, beispielsweise über Wasser zu „laufen“.

## Kampfverhalten

Jagmane sind exzellente Zauberer, die ein enormes Zerstörungspotenzial entwickeln können. Ihre Spezialisierung liegt dabei vor allem auf Feuerzaubern. Sie haben eine solche Kontrolle über dieses Element, dass sie es nahezu beliebig formen können. Sie haben daher die Möglichkeit, Veränderungen an den bestehenden Zaubersprüchen vorzunehmen.

Wendet der Jagmane 2 AUS auf, während er eine **Feuerkugel** verschießt, verwandelt sie sich in ein explosives Geschoss. Trifft es auf ein Ziel, detoniert es und richtet bei allen Wesen in einem Meter Umkreis um das eigentliche Opfer den gleichen Schaden an, wenn sie nicht ausweichen können.

Ebenfalls für 2 AUS kann der Jagmane seinen **Feuerstrahl** duplizieren und so einen zweiten verschießen. Er kann hiermit ein anderes Ziel anvisieren als mit dem Ersten oder beide auf ein Opfer konzentrieren.

Wirkt der Dämon einen **Feuerring**, kann er diesen so manipulieren, dass sich nicht nur ein Ring bildet, der einmalig Schaden anrichtet, sondern der für je 2 AUS eine Runde lang den gesamten Wirkungsbereich in Flammen taucht.

Die **Feuerbarriere** eines Jagmanen ist keine einfache Wand, sondern kann von ihm geformt werden. Für jeden „Knick“, den er erzeugen möchte, zahlt er 2 AUS. Er könnte also für 6 AUS ein Ziel mit einer rechteckigen Flammenbarriere einschließen.

Zusätzlich zu ihrer metallähnlichen Robe sind Jagmane dauerhaft mit dem Zauber **Manaschild** auf KS 2 geschützt.

Vramos sind von vage menschenähnlicher Gestalt. Sie werden von einem massiven, stacheligen Schuppenpanzer an ihrem ganzen Körper geschützt. Ihre Hände sind grässlich entstellte Klauen, ihre Beine enden in Hufe. Sie besitzen einen peitschenden Schwanz, der scheinbar nie stillsteht und an dessen Ende eine gefährliche Spitze ist. Ihr Gesicht ist völlig entstellt durch Hörner und diverse Pusteln, eiternden Wunden und Narben, aus ihrem Mund ragen kräftige Hauer. Bewaffnet ist die Kreatur mit einer martialischen Hellebarde, von der immer frisches Blut tropft.

## Kampfverhalten

Vramos sind eng verbunden mit ihrer Waffe, die nahezu ein Teil von ihnen ist. Neben der Tatsache, dass sie nicht **entwaffnet** werden können, gewinnen sie sogar an Kraft, wenn sie mit der Waffe eine Verletzung beim Feind erzeugen. Jedes Mal, wenn sie ihren Feind verwunden, entziehen sie dem Ziel Energie, die über die Waffe an sie übertragen wird. Hat sich genügend von dieser Kraft angesammelt, können sie diese in vernichtenden Attacken entladen.

Jedes Mal, wenn der Dämon **LE-Schaden** anrichtet, entzieht er dem Ziel automatisch die gleiche Menge an **mentaler Energie**. Durch jeden Treffer erhöht sich seine Stärke und dadurch sein Schaden um 1 Punkt (bis zu einem Maximum von 5 Punkten).

Hat der Vramos ME in Höhe von **10 Punkten** angesammelt, kann er diese entladen und dadurch alle Wesen, die um ihn herumstehen, für eine gewisse Anzahl von Runden vollständig **paralisieren**, wenn ihnen eine FP(Widerstand) misslingt. Pro 4 AUS, die der Dämon aufbringt, dauert die Lähmung eine Runde. Erleidet ein betäubtes Opfer LE- oder KE-Schaden, wird der Effekt dadurch aufgehoben. Bis zum Eintreten des Schadens können betroffene Ziele keinerlei Aktionen durchführen.

Schafft der Dämon es, **15 Punkte** ME abzusaugen, kann er sie für 8 AUS entladen und damit einen gewaltigen **Rundumschlag** durchführen. Er springt hierfür ein Stück weit in die Luft und wirbelt einmal um seine eigene Achse. Er kann dadurch mit seiner Hellebarde alle Wesen treffen, die auf angrenzenden Feldern stehen. Schaffen die betroffenen Wesen keine vollständige Abwehr, erleiden sie nicht nur einem um 4 Punkte erhöhten Schaden, sondern müssen auch eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt dieser Wurf, werden sie 3 Meter zurückgeschleudert und von den Füßen gerissen.

Sammelt der Vramos **20 Punkte** ME an, kann er diese weniger offensiv einsetzen: Er lässt das um ihn angesammelte Mana mit seiner Arkanstruktur verschmelzen und **heilt** sich damit komplett. Dieser Vorgang kostet ihn 8 AUS.

Der Einsatz der speziellen Kraftentladungen findet immer im dritten Abschnitt der Handlungsphase statt und ersetzt den normalen Angriff des Dämons in der laufenden Runde. Hat der Dämon eine seiner Fähigkeiten erfolgreich eingesetzt, wird die angesammelte Energie freigesetzt. Der Vramos muss also von Neuem anfangen, durch seine Angriffe Kraft anzusammeln. Es ist jedoch auch möglich, dass er erst eine Weile Energie sammelt, um sie dann in mehreren aufeinanderfolgenden Spezialangriffen freizusetzen. Besonders beliebt ist die Kombination aus Betäubung in der einen Runde und Rundumschlag in der darauf folgenden.

Neben diesen Spezialtechniken beherrscht der Dämon die ersten beiden Stufen von **Wuchtschlag** mit seiner Hellebarde, sowie deren Ausbaustufen (**Waffen-** und **Rüstungsbrecher**).

## Vramos

Lebensenergie: 42	Abwehren 14
Körperliche Energie: 52	Ausweichen 13
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 93	
Bewegung 10	Magieresistenz 13
Rüstungsschutz 5 (SP)	Widerstand 15
Angriff: Hellebarde 15 (2W6+1)	
Besonderheiten: <i>Wuchtschlag I+II, Rüstungsbrecher, Waffenbrecher</i>	



Diese Angriffe kosten ihn keine Ausdauer und er setzt sie immer dann ein, wenn er noch nicht genügend Energie für seine Spezialfähigkeiten gesammelt hat.

## Dritter Zirkel: Infiltratoren

Die Kreaturen des dritten Zirkels werden auch als Infiltratoren bezeichnet. Sie werden eingesetzt, um sich über einen längeren Zeitraum beim Feind einzunisten und so an Informationen zu gelangen oder ihn von innen heraus zu zermürben.

Nahezu alle Infiltratoren sind **Gestaltparasiten**. Um ihrer Aufgabe gerecht zu werden, übernehmen sie besonders gerne die Körper von reichen und mächtigen Personen, die Zugang zu entsprechenden Informationen und die nötigen Kontakte haben. In seltenen Fällen gab es auch schon einmal die Übernahme eines treuen Haustieres.

Es gibt zudem einige **Gestaltabbilder** unter den Infiltratoren. Diese werden oftmals fälschlicherweise für Poltergeister oder andere Geistererscheinungen gehalten. Ihre Spezialität ist, dass sie nahezu überall hinein- und herauskommen und nur schwer zu fassen sind.

Infiltratoren bekommen ihre Befehle direkt von den Fürsten des sechsten Zirkels. Sie sind ihnen Rechenschaft schuldig und übermitteln ihnen die gesammelten Informationen. Sie haben hierfür eine spezielle magische Verbindung zu den höheren Dämonen und müssen Samyra nicht verlassen, um ihren Bericht abzuliefern.

Die Infiltratoren waren während der Dunklen Zeit besonders gefährlich, weil sie Informationen über Verteidigungsstrategien und andere sensible Daten an die Heerführer des Feindes übermitteln haben. Mittlerweile trifft man sie nur noch selten auf Samyra, allerdings sind sie nicht vollständig verschwunden. Häufig werden sie eingesetzt, um einen Vorstoß in die fruchtbare Welt zu wagen und dort gezielt mittels Manipulation und Intrigen dafür zu sorgen, dass sich die Bewohner gegenseitig bekämpfen. Teilweise sorgen sie dafür, dass sich Gruppen unter der Führung der übernommenen Person zusammenschließen, um durch Rituale den Weg nach Samyra für andere Dämonen zu öffnen.

Infiltratoren setzen direkte Gewalt nur ein, wenn es keinerlei andere Lösung gibt. Kommt es zu einem Verdacht oder zur Durchschauung, versuchen sie sich mittels Diplomatie, weiteren Intrigen oder ihren übernatürlichen Fähigkeiten aus der Situation herauszuwinden.

### Goxyp

Mentale Energie: -                      Magieresistenz 15  
Ausdauer: 149

Besonderheiten: *Verführen 20*

Die Goxyp sind Gestaltparasiten und wählen besonders gut aussehende, humanoide Wirtskörper, wobei sie keine Vorliebe für ein bestimmtes Geschlecht haben.

Sie versuchen, ihr Ziel durch Verführung zu erreichen. Sie schmeicheln sich bei anderen Personen ein und versuchen so, an Informationen zu gelangen. Zudem nutzen sie ihre Künste, um möglichst häufig einen Sexualpartner zu finden und mit diesem den Geschlechtsakt durchzuführen. Ihnen ist es hierbei egal, ob es sich um einen gleich- oder andersgeschlechtlichen Partner handelt.

Wurde der Akt vollzogen, besteht eine hohe Chance, dass das Opfer fortan vom Dämon kontrolliert wird. Misslingt dem Opfer nach dem Sex eine FP(Magieresistenz), behält es zwar sein normales Leben, fühlt sich aber stark verliebt und wie im siebten Himmel. Es geht bereitwillig auf die Vorschläge des Goxyp ein und wird versuchen, ihm alle Wünsche zu erfüllen. Diese Hörigkeit kann so weit gehen, dass die betörte Person für den Dämon tötet (unter Umständen auch Familie und Freunde) oder sich komplett ruiniert.

Es gibt keine Möglichkeit, dass sich ein Opfer selbstständig aus dieser Lage befreit. Erst wenn der Dämon keine Verwendung mehr für die Person hat, wird er sie frei lassen. Ihr wird dadurch das Herz gebrochen (immerhin wird sie von ihrer größten Liebe verlassen) und nicht selten verfallen die Opfer des Dämons danach in eine tiefe Depression.

Ein Goxyp kann auf diese Weise etliche Personen unter seine Kontrolle bringen. Aus der Dunklen Zeit gibt es Berichte, die von einer Übernahme ganzer Stadtviertel sprechen.

Mit dem gleichzeitigen erfolgreichen Anwenden von *Böses* und *Magie bannen* kann die Kontrolle des Dämons vorzeitig gebrochen werden. Gelingt dieses, erhält die Person ihren freien Willen zurück und es wird ihr bewusst, was sie während der Beeinflussung gemacht hat.

### Naslor

Mentale Energie: -                      Magieresistenz 16  
Ausdauer: 80

Zauber: *Beherrschung 16 (Beeinflussen KS 3)*  
Besonderheiten: *Überreden 20, Überzeugen 20*

Die Naslor sind die Intriganten unter den Infiltratoren. Ihre Aufgabe ist nicht primär das Sammeln von Informationen, sondern vielmehr das Unterwandern des Gegners. Die Gestaltparasiten nehmen einflussreiche Personen als Wirtskörper und versuchen durch ein groß angelegtes Geflecht aus Lügen, den Feind von innen heraus zu zermürben. Sie säen Zwietracht und Misstrauen, bringen andere in Verruf und wiegeln verschiedene Parteien gegeneinander auf. Damit ihnen dieses gelingt, fallen ihnen vor allem Personen mit Einfluss als Wirtskörper zum Opfer. Sie wählen hierbei jedoch nicht die Mächtigen, sondern eher deren Berater, Verwalter oder andere Vertrauenspersonen, durch deren Position sie nach und nach Einfluss auf sie ausüben können oder durch das bewusste Verheimlichen oder Unterschieben von Informationen ihren perfiden Plan durchführen können.

Sie verlassen sich bei ihren Handlungen vor allem auf ihre



Überredungs- und Überzeugungskünste. Sie können Opfer zwar auch kurzfristig magisch beeinflussen, nutzen diese Möglichkeit jedoch nur selten.

### Uztrak

Lebensenergie: - Abwehren 15  
Körperliche Energie: - Ausweichen 14  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 148

Bewegung 10 Magieresistenz 14  
Rüstungsschutz 0 Widerstand 16

Angriff: -  
Besonderheiten: *Fälschen* 20, nur mit magischen Waffen zu verwunden

Die Uztrak sind Gestaltabbilder. Ihr Körper ähnelt dem einer überdimensionierten Heuschrecke, die ungefähr 50 Zentimeter lang ist. Sie haben jedoch nicht die typischen Insektenflügel, sondern zwei kleine gefiederte Schwingen aus schwarzen Federn. Auf Samyra benötigen sie diese natürlich nicht, da sie sich mit ihrem immateriellen Körper sowieso frei in allen drei Dimensionen bewegen können.

Der Uztrak ist der Fälscher unter den Infiltratoren. Er kann nahezu jede Sprache sowohl lesen als auch verstehen und ist vor allem in Archiven und Bibliotheken zuhause. Er ist ebenfalls dort anzutreffen, wo viel sonstiger Schriftverkehr getätigt wird.

Berührt der Dämon ein Schriftstück, kann er es nach seinem Belieben verändern, indem er Teile entfernt, abändert oder hinzufügt. Er wird oftmals eingesetzt, um Forschungen über die Dämonen zu verfälschen und die wahren Erkenntnisse zu verschleiern. Er sorgt damit für eine gewisse Deckung der Dämonen und Falschinformation der Bewohner Samyras. Er kann natürlich auch jedes andere Schriftstück verfälschen, so dass beispielsweise falsche Informationen übermittelt werden oder der Sinn eines Textes verändert wird.

Da der Uztrak ein Meister seines Faches ist, werden Proben zum Entdecken der Fälschung bei allen Beobachtern um +2 erschwert, selbst wenn sie täglich mit entsprechenden Dokumenten zu tun oder selber Fälschen erlernt haben.

Wird ein Uztrak entdeckt, wird er die Flucht ergreifen und sich nicht auf einen Kampf einlassen. Stellt er fest, dass der Gegner ihn nicht verwunden kann, weil er keine Magie beherrscht und keine magischen Waffen verwendet, wird der Dämon mit seiner Arbeit fortfahren. Kann ein Gegner ihm gefährlich werden, zieht er sich vorerst zurück (zur Not verschwindet er im Erdboden) und führt sein Werk zu Ende, wenn keine Gefahr mehr droht.

## Vierter Zirkel: Attentäter

Die Gruppe der Attentäter ist im vierten Zirkel zu finden. Sie sind Spezialisten, wenn es darum geht, schnell, effizient und unauffällig zu töten und danach schnellstmöglich wieder zu verschwinden.

Diese Dämonen sind vor allem **Gestaltformer**. Sie wählen ein eher unauffälliges Aussehen, um unbemerkt zu ihrem Opfer zu gelangen. Teilweise besitzen sie die Möglichkeit der Gestaltwandlung, d.h., sie formen ihren Körper nicht nur beim Betreten von Samyra, sondern können jederzeit ihre Arkanmatrix verändern, um sich den Gegebenheiten anzupassen.

Attentäter handeln auf Befehl der Dämonenfürsten. In der Dunklen Zeit wurden sie vor allem eingesetzt, um Führungspersönlichkeiten zu eliminieren. Zu ihren Zielen gehörten neben Heerführern auch hohe Adlige. Es gibt sogar Berichte von Angriffen auf die obersten Herrscher. Wie die Infiltratoren sind auch Attentäter heute noch aktiv, wenn es eine Möglichkeit gibt, Samyra zu betreten. Führen sie keinen direkten Befehl aus, suchen sich diese spezialisierten Dämonen selbstständig ein Ziel. Sie wählen zwar mit Vorliebe Personen mit einem gewissen Einfluss und Macht, manche Attentäter genießen es aber auch, einfach ihre Künste auszuüben. Sie sind dabei nicht besonders wählerisch bezüglich ihres Zieles.

Die meisten Attentäter versuchen, den offenen Kampf zu umgehen. Sie ziehen es vor, aus der Deckung heraus überraschend zuzuschlagen und ihr Opfer schnell und mit wenig Aufwand zu töten. Sie sind darauf bedacht, keine Zeugen zu haben. Werden sie entdeckt – egal ob während der Tat oder zu einem anderen Zeitpunkt – werden sie alles daran setzen, den ungewünschten Beobachter auszuschalten. Sie verfolgen ihn so lange, bis sie seiner habhaft werden können und er sein Leben aushaucht.

### Xirma

Lebensenergie: 84 Abwehren 15  
Körperliche Energie: 115 Ausweichen 17  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 222

Bewegung 16 Magieresistenz 16  
Rüstungsschutz 2 (NR) Widerstand 15

Angriff: Stachel 16 (1W6+3 & Gift)  
Besonderheiten: *Tödliche Angriffe I-III, Tarnen* 20, *Schleichen* 20

Xirma sind die Fernkämpfer unter den Attentätern. Sie sind spezialisiert darauf, ihre Gegner mit tödlicher Präzision aus der Ferne auszuschalten.

Die Gestaltformer gleichen vom groben Körperbau einem Humanoiden und können wie er auf zwei Beinen laufen. Ihre bevorzugte Bewegungsart ist jedoch die Fortbewegung



auf allen vieren. Durch ihren schlanken Körperbau und ihre flache Haltung gleichen sie dabei eher großen Salamandern als einem Menschen. Ihr echsenartiger Schwanz verstärkt diesen Eindruck zusätzlich. Sie sind am gesamten Körper mit einem matten, schwarzen Schuppenkleid bedeckt. Ihr Kopf hat in etwa die Form eines menschlichen Schädels, ihm fehlen jedoch die Augen mitsamt den typischen Einhöhungen sowie die Nase. In ihrem lippenlosen Mund befinden sich schwarze spitze Zähne. Mit ihren Händen und Füßen können sie ähnlich wie mit der Gabe *Klebende Gliedmaße* an Wänden und Decken laufen. Sie sondern jedoch kein Sekret ab, sondern haften durch eine lose Verbindung ihrer Arkanmatrix mit der der Wand bzw. Decke daran. Es reicht ihnen, wenn zwei Gliedmaße eine Verbindung herstellen, sie können also beispielsweise kopfüber an einer Decke hängen.

## Kampfverhalten

Xirma versuchen mithilfe ihrer gezielten Angriffe ihren Gegner schnellstmöglich zu töten. Sie können aus ihrem Handgelenk eine Art Stachel verschießen, der regeltechnisch als Kurzbogen zählt. Jeder Schuss kostet den Attentäter 4 AUS, zudem benötigt er **eine Runde**, bis er einen erneuten Stachel produziert hat.

Sollte ein Schuss nicht sofort zum Tode führen, wirkt das am Stachel haftende **Gift**, wenn dem Opfer eine FP(Widerstand) misslingt. Dieses Gift betäubt die Wunde, sodass sie nicht schmerzt und das Opfer nicht merkt, dass es getroffen wurde. Zudem verwirrt es leicht, und das Ziel kann sich nicht erinnern, was in den letzten Sekunden passiert ist. Faktisch wirkt dieses Zusammenspiel so, dass dem Opfer nicht bewusst ist, dass es beschossen und verwundet wurde.

Sollte ein Xirma entdeckt werden, wird er versuchen, möglichst viele Gegner im Fernkampf auszuschalten, bevor sie zu ihm gelangen. Er riskiert dabei zunächst keine erschweren Angriffe zum sofortigen Tod, sondern konzentriert sich eher darauf, durch Verletzung von Gliedmaßen den Vormarsch des Feindes zu stoppen. Wird er in den Nahkampf gezwungen, wird er nicht selber angreifen, sondern sich nur verteidigen. Gelingt ihm die erste **vollständige** Verteidigung (unabhängig, ob mit *Abwehren* oder *Ausweichen*), kann er die Ausweichenergie für 12 AUS in einen gewaltigen Sprung umwandeln, mit dem er bis zu 20 Meter überwinden kann. Von dieser neuen Position aus kann er anschließend wieder aus dem Fernkampf angreifen.

### Yltam

Lebensenergie: 108	Abwehren 17
Körperliche Energie: 126	Ausweichen 16
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 252	
Bewegung 12	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz 2 (LR)	Widerstand 17
Angriff: Knochenschwert 16 (1W6+3)	
Besonderheiten: <i>Kampf mit zwei Waffen I-III, Kritisch treffen I+II</i>	

Yltam sind sehr offensive Attentäter, die ihre Ziele nicht mit einem einzelnen gezielten Angriff außer Gefecht setzen, sondern ihre Opfer regelrecht zerschnetzeln.

Sie sind Gestaltformer, die beim Betreten von Samyra eine mit einem muskulösen Menschen vergleichbare Gestalt wählen. Sie sind in lange, schwarze Mäntel aus einem lederartigen Material gehüllt, die ihren deformierten Körper verhüllen. Normalerweise sind die Mäntel mit Kapuzen versehen, die das eindringende Licht verschlucken. Blickt man in das Gesicht eines Yltam erkennt man daher nur Schwärze, aus der ein Paar rotglühende Augen starren. Gelangt ein Blick unter den Mantel eines Yltams, wird man feststellen, dass sie den Menschen sehr ähnlich sind, jedoch keine Haut und keine inneren Organe besitzen. Somit bestehen sie ausschließlich aus Knochen und Muskeln, was ein sehr groteskes Bild ergibt.

Sie haben außerhalb eines Kampfes dauerhaft eine Aura um sich herum, die normale Humanoide im Umkreis von 500 Metern zwingt, ihren Blick abzuwenden und ihn nicht anzusehen. Er kann daher recht unbehelligt und nahezu unentdeckt zu seinem Opfer gelangen ohne sich aufwendig zu tarnen oder zu schleichen.

## Kampfverhalten

Zur Beseitigung seines Opfers setzt der Yltam auf die beiden Schwerter, die er auf seinem Rücken trägt. Sie sind anscheinend aus je einem großen Knochen eines unbekannten Tieres gemacht, denn sie bestehen komplett aus Gebein. Die langen, leicht gebogenen Klingen sind extrem scharf und saugen durch ihre Struktur bei jedem Hieb ein bisschen Blut in sich auf. Daher erscheinen sie im unbenutzten Zustand durch das getrocknete Blut nahezu schwarz, während sie sich im Kampf durch das frische Blut immer weiter rot verfärben.

Hat sich der Dämon dem Opfer genähert, beginnt er es mit seinen Schwertern zu attackieren. Er ist ein Meister im *Kampf mit zwei Waffen* und hat durch seine präzisen Hiebe eine deutlich höhere Chance, einen kritischen Treffer zu landen.

Zudem erzeugt er einen **Doppelgänger** von sich selbst, was ihn einmalig 20 AUS und anschließend jede Runde, die er bestehen bleiben soll, 4 AUS kostet. Dieser Doppelgänger positioniert sich immer in Relation zum Yltam so, dass er in den **Rücken** des Opfers schlägt. Sind diese Felder durch Personen oder Hindernisse belegt, kann der Yltam die Kopie nicht erstellen. Er wird dann jedoch versuchen, eine andere Position zu erreichen, in der er seine Spezialfertigkeit nutzen kann.

Der Doppelgänger ist **materiell**, kann also normal bekämpft werden. Er bleibt immer bei seinem Ziel und wird es unermüdlich attackieren, selbst wenn der Yltam zwischenzeitlich eine andere Figur angreift. Andere Charaktere greift die Kopie nicht an, verteidigt sich jedoch, wenn sie selbst angegriffen wird. Die Fertigungsstufen des Doppelgängers für Angriffe und Verteidigung werden halbiert. Er richtet mit jedem Hieb den gleichen Schaden wie der Yltam an, also 1W6+3, und beherrscht ebenso wie er die genannten Kampffertigkeiten auf den entsprechenden Stufen, obwohl seine FS dafür eigentlich nicht ausreicht. Seine Gesundheit beträgt **27 LE, 32 KE, 63 AUS**.



Mit jedem Treffer, den der Doppelgänger erzielt, **heilt** sich der Yltam um die Hälfte des angerichteten Schadens. Er kann sich bei jedem Treffer entscheiden, ob er dessen Heilung auf LE, KE oder AUS erhalten will.

Ein Yltam kann nur maximal einen Doppelgänger zur gleichen Zeit haben. Erst wenn die Gesundheit des Ersten auf 0 LE, KE oder AUS gesunken ist und er dadurch verschwindet, kann der Dämon eine neue Kopie beschwören. Ebenso verschwindet die Kopie, wenn ihr Ziel getötet wurde.

## Zzral

Lebensenergie: 86  
Körperliche Energie: 130  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 198

Abwehren 16  
Ausweichen 15  
Bewegung 14  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 17  
Widerstand 14

Angriff: Klinge 15 (1W6+2)  
Besonderheiten: *Kritisch treffen I, Meucheln I, Vermeidung I+II, Tarnen* 15, nur mit magischen Waffen zu verwunden

Zzral haben eine vage humanoide Gestalt, formen jedoch keinen festen Körper. Sie sehen aus, als ob man einen Menschen unregelmäßig mit Bandagen umwickelt und den Körper anschließend wieder weggenommen hat. Sie bestehen also nur aus Stoffstreifen, die die Form eines Menschen bilden.

Sie können willentlich die Farbe dieser Wickel ändern und sie so den Gegebenheiten anpassen.

An einem ihrer Unterarme tragen sie eine Art Armschiene, aus der eine Klinge ungefähr 40 Zentimeter über ihre Hand hinausragt.

Neben einer normalen Bewegung können sich diese Dämonen beliebig zu anderen Punkten teleportieren, die sie sehen können.

## Kampfverhalten

Zzral setzen auch im Kampf ihre Teleportation ein. Innerhalb der Bewegungsphasen können sie sich entweder normal laufend fortbewegen oder sich **teleportieren**. Sie können sich damit beliebig weit bewegen und bis zu 3 Metern Höhenunterschied überwinden. Sie müssen sich nicht vom Gegner lösen und erhalten auch keinen Passierschlag. Jede Teleportation innerhalb der Bewegungsphase kostet den Dämon 4 AUS.

Außerdem können sie sich im dritten Abschnitt der Handlungsphase direkt **hinter** einen Gegner teleportieren, der maximal 8 Meter entfernt stehen darf. Dort stechen sie einmal blitzschnell mit ihrer Klinge zu und teleportieren sich danach bis zu 8 Meter wieder weg. Aufgrund der Schnelligkeit dieser Attacke ist es dem Gegner nicht möglich, sich schnell genug umzudrehen. Daher gilt jeder dieser Angriffe als von **hinten** und profitiert somit von den Meuchelkenntnissen des Dämons. Der Dämon zahlt dafür 12 AUS.

Gegen ahnungslose Opfer kann der Zzral einen normalen Meuchelangriff durchführen, der das Opfer sofort tötet.

Zzral können aufgrund ihrer losen Körperstruktur im Kampf nicht festgehalten werden. Zudem sind jegliche Fesseln bei ihnen ohne Wirkung.

## Fünfter Zirkel: Offiziere

Die Offiziere aus dem fünften Zirkel sind die Befehlshaber der einfachen Soldaten und der Späher. Ihre eigenen Befehle empfangen sie von den Fürsten. Während diese die Taktik planen, sind die Offiziere diejenigen, die die vorgegebenen Ziele erreichen müssen – egal auf welchem Wege. Offiziere haben dabei eine erstaunliche Kreativität, wie man mit möglichst viel Brutalität und Vernichtung das gesteckte Ziel erreichen kann. Sie sind aggressiv, skrupellos, versessen darauf, anderen Schmerzen zuzufügen (oder zufügen zu lassen) und vor allem zielstrebig. Sie befehligen direkt die Soldaten auf dem Schlachtfeld und bestimmen die Marschroute der Armee anhand der Informationen, die sie von den Spähern erhalten.

Wie die Soldaten sind Offiziere ausnahmslos **Gestaltformer**. Ähnlich wie ihre Untergebenen wählen sie mit Vorliebe ein besonders brutales Aussehen. Zudem sind sie meistens deutlich größer als ihre Untergebenen, damit sie auf dem Schlachtfeld schon weithin sichtbar sind.

Offiziere sind genauso brutal und kompromisslos wie die einfachen Soldaten. Der Unterschied ist, dass sie nicht instinktgesteuert sind, sondern genau wissen, was sie tun – und es genießen. Wenn sich ihnen die Möglichkeit bietet, nach Samyra zu gelangen, werden sie diese dankbar nutzen und versuchen, ein möglichst großes Blutbad in der fruchtbaren Welt anzurichten. Sie werden jedes lebende Wesen mit Freude angreifen. Sollte es weglassen, wird es gejagt, bis es getötet wurde. Jeder, der sich dem Offizier in den Weg stellt, muss seiner Meinung nach sterben.

## Ajxont

Lebensenergie: 152  
Körperliche Energie: 191  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 354

Abwehren 17  
Ausweichen 16  
Bewegung 8  
Rüstungsschutz 8 (NR)

Magieresistenz 16  
Widerstand 18

Angriff: Faust (2W6+4)  
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden

Die Ajxonten formen sich einen Körper komplett aus Stein, wenn sie Samyra betreten. Sie sind ungefähr 7 Meter groß und extrem massiv und gedungen. Aufgrund ihrer breiten Schultern und den gewaltigen Armen erreichen sie in der Breite nahezu gleiche Größen. Die Form ihres Oberkörpers gleicht einem auf dem Kopf stehenden Dreieck und endet



in zwei kurzen, viel zu dünn erscheinenden Beinen. Da ihre Arme dadurch fast bis zum Boden reichen, laufen sie ähnlich wie ein Gorilla primär auf allen vieren.

### Kampfverhalten

Im Kampf hämmert der Ajxont mit seinen gewaltigen Fäusten auf seine Gegner ein. Im Grunde kämpft er beidhändig, hat durch seine behäbige Geschwindigkeit aber dennoch nur einen Angriff pro Runde.

Er kann beide Hände einsetzen, um dazwischen ein Wesen, das maximal 2 Meter groß ist, wie eine lästige Fliege zu **zerquetschen**. Für diesen Angriff würfelt er zwei Angriffe. Setzt er sich mit beiden gegen den Gegner durch, schlägt er die Handflächen zusammen und richtet 4W6+8 Schaden an. Das Opfer darf versuchen, diese Attacke abzuwehren. Die entsprechende Probe wird gegen die höhere der beiden Angriffsgüten durchgeführt. Dieser Angriff kostet den Dämon 8 AUS.

Außerdem kann er mit der geballten Faust auf ein Ziel schlagen. Neben dem angegebenen Schaden lässt die Wucht des Aufpralls die Erde **erbeben**. Das Ziel und jede Figur auf angrenzenden Feldern muss eine FP(Widerstand) machen. Misslingt der Wurf, wird sie durch die Erschütterung von den Füßen gerissen und benötigt die gesamte nächste Runde, um wieder auf die Beine zu kommen. Dieser mächtige Schlag kostet den Ajxont 8 AUS.

Der Dämon kann zudem Wesen, die maximal 2 Meter groß sind, mit einer seiner riesigen Hände packen und **festhalten**. Dieses ist ein normaler Angriff zum Festhalten einer Figur. Gelingt er, hat der Ajxont sein Opfer gepackt und hält es fest. In der nächsten Runde wird er es schließlich als **Wurfgeschoss** benutzen. Prallt es wieder auf den Boden oder ein Hindernis, erleidet es 5W6+4 Sturzschaden, der entsprechend des Untergrundes noch modifiziert wird (vgl. *Kapitel XIII - Abenteuerleben*). Der Ajxont kann seinen Gegner bis zu 50 Meter weit werfen und zahlt dafür 12 AUS. Die letzte Fähigkeit des Ajxont ist ein **Sprung** in die Höhe. Durch den Aufprall wird die Erde im Umkreis von 10 Metern so stark erschüttert, dass alles und jeder, der sich dort befindet, bis zu 3 Meter in die Luft geschleudert wird. Gegen diesen Effekt kann man sich nicht wehren. Jede betroffene Figur erleidet 1W6+4 LE-Schaden und gilt als gestürzt. Diesen Angriff bezahlt der Dämon mit 16 AUS.

Ajxonten nehmen aufgrund ihrer Größe 5 Felder ein. Sie können nicht zu Fall gebracht, festgehalten oder zurückgedrängt werden.



### Golphor

Lebensenergie: 119	Abwehren 13
Körperliche Energie: 154	Ausweichen 14
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 204	
Bewegung schwebend 14	Magieresistenz 18
Rüstungsschutz 0	Widerstand 15
Angriff: -	
Zauber: <i>Beherrschung</i> 18 ( <i>Verwirren</i> KS 5, <i>Furcht</i> KS 5)	
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden	

Golphore gleichen riesigen, schwebenden Kugeln aus einer fleischigen Substanz, die einen Durchmesser von ungefähr drei Metern haben. Überall an dieser Kugel befinden sich schlangenähnliche, dauerhaft in Bewegung befindliche Auswüchse, an deren Ende jeweils ein großes einzelnes Auge sitzt.

### Kampfverhalten

Golphore können mit ihren vielen Augen rund um sich herum sehen. Sie haben daher keine Bereiche, die als Gesichtsfeld oder hinter ihnen zählen. Sie können durch ihren schwebenden Zustand nicht zu Fall gebracht werden. Im Kampf nehmen sie drei Felder ein, wenn sie sich in Bodennähe befinden. Normalerweise werden sie jedoch deutlich über dem Kampfgeschehen schweben.

Auf dem Schlachtfeld lassen sie die Körper gefallener Soldaten der gegnerischen Seite wieder **aufstehen** und **kontrollieren** sie. Ihnen ist hierbei keine bekannte Grenze gesetzt. Es gibt Berichte aus der Dunklen Zeit, die davon erzählen, dass die Dämonen ganze Regimenter wiederbelebt und gelenkt haben.

Verschlägt es sie in der heutigen Zeit nach Samyra, suchen sie sich in der Regel Orte, an denen sich viele Tote befinden, aus denen sie ihre eigene kleine Armee entstehen lassen können. Man findet sie daher vorwiegend in der Nähe von Friedhöfen oder anderen Grabanlagen.

Zudem haben sie die meisterliche Fähigkeit, Gedanken kontrollieren zu können. Sie nutzen diese vor allem im Kampf gegen kleinere Gegnergruppen. Die einfachen Zauber *Furcht* und *Verwirren* können sie ähnlich wie die Jagmane durch den Einsatz von Ausdauer erheblich verstärken.

Setzen sie 12 AUS ein, wirkt der Zauber wie eine **Epidemie** und springt vom ersten Opfer jede Runde auf ein weiteres über. Damit dieses passieren kann, müssen die weiteren Opfer das erste Ziel sehen können und sich in einer maximalen Entfernung von 20 Metern befinden. Trifft dieses auf mehrere Figuren zu, wird per Zufall ermittelt, wen der überspringende Zauber wählt. Die entsprechende Figur muss eine FP(Magieresistenz) gegen die Güte des Zaubers machen. Nur wenn diese vollständig gelingt, stoppt die Ausbreitung. Andernfalls entfaltet die Magie ihre Wirkung und springt in der folgenden Runde auf ein weiteres Ziel über.

Außerdem kann der Golphor das **schlimmste Grauen** ei-



ner Person Wirklichkeit werden lassen. Er manipuliert den Verstand und die Wahrnehmung des Opfers so, dass es die erzeugte Illusion für real hält. Um was genau es sich hierbei handelt, ist natürlich stark vom Ziel abhängig. Die erzeugte Wahnvorstellung ist so real, dass sie das Opfer auch verletzen oder sogar töten kann. Die Manipulation kostet den Dämonen 12 AUS und hält so lange an, bis dem Opfer eine FP(Magieresistenz) gelingt, die es jede Runde durchführen darf.

Helfen die bisherigen Fähigkeiten nicht, kann der Golphor auch eine beliebige Anzahl an Gegnern **übernehmen** und sie wie Marionetten kontrollieren. Dieses kostet ihn pro Opfer und Runde 4 AUS. Den Zielen steht eine FP(Magieresistenz) zu. Gelingt diese, ist die Figur immun gegen die Kontrolle des Dämons. Sinkt die AUS, KE oder LE eines kontrollierten Opfers auf 0, wird der Zauber gebrochen und es erhält seinen freien Willen wieder zurück (wenn es nicht tot ist). Es kann auch in diesem Falle kein weiteres Mal vom Dämon kontrolliert werden.

Kann der Dämon mit seinen magischen Kontrollfähigkeiten einen direkten Angriff nicht verhindern, versucht er in Höhen zu schweben, die vom Gegner nicht erreicht werden können, und von dort aus zu agieren.

### Jemizzal

Lebensenergie: 131	Abwehren 16
Körperliche Energie: 174	Ausweichen 18
Mentale Energie: -	Blocken 16
Ausdauer: 318	Blockwert 6

Bewegung 20	Magieresistenz 17
Rüstungsschutz 5 (NR)	Widerstand 16

Angriff: Schwert 17 (2W6), Armbrust 17 (2W6+2)  
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden

Jemizzale sind eine Mischung aus einem Humanoiden und einem Insekt und haben ungefähr 4 Meter Körpergröße. Sie haben einen fast dreieckigen Insektenkopf mit großen Facettenaugen, der stark an den Kopf einer Gottesanbeterin erinnert. Dieser sitzt auf einem Körper, der menschenähnlich ist, wenn auch durch einen dicken und verhärteten Chitinpanzer geschützt. Seinen Schultern entspringen zwei Armpaare, die ebenfalls durch ihr chitinartiges Material wie eine Mischung aus Mensch und Insekt wirken. Die Hände schließlich besitzen nur drei überlange Finger. An den Körper schließen sich vier Beine an, die kreuzartig angeordnet sind, wie die von Krebsen aussehen und ebenfalls aus einem verhärteten chitinartigen Material bestehen. Jemizzale sind mit einer großen Armbrust bewaffnet, mit der sie bevorzugt angreifen. Sie halten jedoch in ihrem zweiten Armpaar noch ein gigantisches Schwert und einen Schild. Werden sie im Nahkampf angegriffen, greifen sie auf diese zweite Bewaffnung zurück.

#### Kampfverhalten

Jemizzale können innerhalb einer Runde sowohl im Nah- als auch im Fernkampf angreifen, ohne dadurch irgendwel-

che Nachteile zu erhalten. Zudem können sie während sie ihre Armbrust nachladen (Ladezeit: 2 Runden), ungehindert im Nahkampf angreifen. Sie werden jedoch, wenn es möglich ist, den Fernkampf vorziehen, denn hier liegen ihre wahren Stärken.

Sie können für 4 AUS ein Ziel **markieren**, was als Sofortzauber gilt. Dieses Ziel wird von mehreren kleinen rot leuchtenden Ringen umkreist. Man kann sich gegen diese Kennzeichnung nicht zur Wehr setzen. Die Markierung kann nur vom Jemizzal selbst wieder aufgehoben werden. Zudem verschwindet sie, wenn der Dämon oder das Ziel stirbt. Sie können die Markierungen auch in Runden setzen, in denen sie sich gleichzeitig im Nahkampf befinden oder nachladen. Je nach Anzahl gesetzter Markierungen kann der Jemizzal unterschiedliche Schüsse mit seiner Armbrust abfeuern.

Befindet sich **ein** markiertes Ziel auf dem Schlachtfeld, kann der Dämon eine schnelle **Salve** aus vier Schüssen auf das Opfer abgeben. Diese Attacke kostet ihn 8 AUS. Er führt nur einen normalen Angriff durch, sein Ziel jedoch muss 4 Bolzen ausweichen. Je nach erreichter Verteidigung erleidet es von jedem den entsprechenden Schaden.

Hat der Dämon **zwei** Ziele markiert, und feuert er einen Bolzen auf eines der Ziele ab, wird das Geschoss nach einem Treffer direkt zum zweiten Ziel weiterfliegen. Auf seinem Weg **durchschlägt** es jede andere Figur und jedes Hindernis. Direkt getroffene Wesen dürfen dem Geschoss ausweichen. Sobald der Bolzen an einem Ziel keinen Treffer erzielt (ihm also vollständig ausgewichen wird), endet der Flug vorzeitig. Auch dieser Schuss kostet den Dämon 8 AUS.

Bei **drei** markierten Zielen tritt ein ähnlicher Effekt ein, wie bei zwei Markierungen. Der Bolzen fliegt also das erste, zweite und dritte Ziel an, schließt danach aber den Kreis und fliegt vom dritten wieder zurück zum ersten Ziel. Auf allen Strecken werden sämtliche anderen Wesen und Hindernisse **durchgeschlagen**. Zusätzlich verteilen sich im Umkreis von einem Meter um den Durchschlagpunkt kleine **Splitter**. Diese richten an allen Figuren, die sich im entsprechenden Bereich befinden, den halben Schaden an KE an, ohne dass sie sich dagegen wehren können. Dieser Schuss kostet den Dämon 12 AUS und wird unterbrochen, sobald ein getroffenes Ziel vollständig ausweicht.

Hat der Dämon **vier** Ziele markiert, werden diese Ziele als Eckpunkte einer geometrischen Figur betrachtet. Schießt der Jemizzal nun in die Luft, was ihn 16 AUS kostet, geht innerhalb dieser Form ein **Pfeilhagel** nieder. Jede dort befindliche Figur muss sich gegen die Güte des Angriffs verteidigen.

Jemizzale können aufgrund ihrer Größe nicht zu Fall gebracht, zurückgedrängt oder festgehalten werden. Sie nehmen im Kampf 5 Felder ein.

### Sechster Zirkel: Fürsten

Im sechsten Zirkel der dämonischen Hierarchie findet man die Fürsten der Kreaturen. Sie sind die Taktiker hinter den Kriegszügen der Dämonen. Sie sind hoch intelligent, und viele von ihnen haben die Möglichkeit, zahlreiche Gedankengänge gleichzeitig zu tätigen. Sie planen die größeren



Ziele eines Schlachtzuges und geben diese Planungen an die Offiziere weiter, damit diese sich dann um die direkte Umsetzung kümmern. Zudem setzen sie Infiltratoren ein, um benötigte Informationen zu erhalten, und Attentäter, um entstehende „Hindernisse“ aus dem Weg zu räumen.

Bei Fürsten findet man alle drei Gestalttypen, jedoch sind Gestaltparasiten relativ selten. Sie haben bzw. wählen bevorzugt ein unauffälliges, teilweise regelrecht harmloses Aussehen.

Trotz ihres ungefährlichen Aussehens gehören die Fürsten zu den mächtigsten Dämonen und haben allerlei heimtückische und böartige Tricks auf Lager. Gepaart mit ihrer enormen Intelligenz machen diese sie zu gefährlichen Gegnern. Glücklicherweise treten sie nur äußerst selten auf Samyra auf. Normalerweise schicken sie eher ihre Untergebenen, wenn sie bestimmte Ziele erreichen wollen.

## Dyxosal

Lebensenergie: -  
Körperliche Energie: -  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 306

Abwehren 17  
Ausweichen 19

Bewegung 16  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 18  
Widerstand 17

Angriff: Schwärze 19 (1W6+3)  
Zauber: *Beherrschung* 16 (*Furcht* KS3)  
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden

Dyxosale sind eine Mischung aus Gestaltformern und -abbildern. Sie erscheinen auf Samyra als eine optisch kaum fassbare Gestalt aus wabernder Schwärze, in der etwa auf Augenhöhe eines Menschen zwei gelbe Punkte sitzen, die man als Augen bezeichnen könnte.

Der Dämon ist durch seine fast nebulöse Gestalt in der Lage, sich schwebend fortzubewegen und somit Hindernisse zu überwinden. Er wird sich allerdings in der Regel am Boden orientieren und nur wenige Zentimeter über der Erde schweben.

## Kampfverhalten

Dass der Dyxosal seine Gestalt so stark verschleiert, ist ein Schutzmechanismus, um den Geist der Wesen auf Samyra vor dem absolut unfassbaren wahren Aussehen des Wesens zu verschonen.

Im Kampf gibt sich der Dämon jeweils dem Gegner, mit dem er sich im Nahkampf befindet, in seiner wahren Gestalt zu erkennen. Er erschafft hierfür für einen winzigen Augenblick ein Abbild seines tatsächlichen Aussehens. Dieser „Angriff“ zählt als modifizierte Anwendung des Zaubers *Furcht*. Im Gegensatz zum normalen Zauber bricht der Effekt jedoch erst, wenn das Opfer durch einen Angriff Schaden erleidet (der nicht zwangsläufig vom Dämon stammen muss).

Ist die Probe auf *Magieresistenz* nicht vollständig gelungen, ist der Geist des Opfers so getroffen und verstört von dem Anblick, dass es sich wimmernd und schuttsuchend vor dem Dämon zusammenkauert.

Diese Attacke ist durch das plötzliche Schaffen des Abbildes sehr anstrengend für den Dyxosal, was sich im Verlust von 12 AUS widerspiegelt.

In den Runden zwischen seinem Zaubenangriff versucht der Dämon seinen Gegner mit seiner Schwärze zu berühren. Steht das Opfer während dieses Angriffs unter dem Einfluss von *Furcht*, wird der Schaden um 4 Punkte erhöht. Außerdem ernährt sich der Dämon von der Angst seines Opfers. Ein Treffer, der dem Opfer KE oder LE raubt, führt diese dem Dämon als AUS zu und **heilt** ihn damit.

## Hemminat

Lebensenergie: 220  
Körperliche Energie: 257  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: 476

Abwehren 18  
Ausweichen 17

Bewegung 12  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 17  
Widerstand 19

Angriff: Klaue 18 (1W6+5)  
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden

Hemminats sind Gestaltformer. Sie haben einen leicht verzerrten menschlichen Körper, der mit struppigem, rötlichem Fell bewachsen ist. Ihre Gesichter sind jedoch eher tierisch, wobei das Vorbild variiert und in der Regel recht grotesk verändert ist. Sie haben normalerweise Hauer in ihren Mäulern, oftmals blutunterlaufene Augen und sind vielfach von Kampfspuren gezeichnet (Narben, frische Wunden, eingerissene Ohren etc.). Ihre Hände und Füße sind grässliche Klauen, die im Verhältnis zum Körper überdimensioniert wirken.

Normalerweise sind Hemminats komplett unsichtbar und können selbst durch Manasicht nicht aufgespürt werden. Man kann sie ausschließlich in spiegelnden Oberflächen sehen.

## Kampfverhalten

Der Kampf gegen einen Hemminat wird erheblich dadurch erschwert, dass er eigentlich nicht sichtbar ist. Der Kampf wird also immer gegen einen **Unsichtbaren** geführt (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*). Befinden sich jedoch **spiegelnde** Oberflächen in Sichtweite, kann man unter Umständen einen Blick auf die Kreatur erhaschen, wenn sie entsprechend positioniert ist. Ob man diese Information gewinnbringend für seinen Angriff oder seine Verteidigung nutzen kann, zeigt eine FP(Kreativität) oder FP(\*Rechnen). Je nach Größe, Glätte und Sauberkeit des Spiegels kann diese Probe um -1 bis +4 modifiziert werden. Gelingt der Wurf, wird die entsprechende Angriffs- oder Verteidigungsprobe nur um +1 (statt +2) erschwert und die Angriffe werden gegen die volle Fertigungsstufe der Waffe durchgeführt (und nicht nur gegen den Grundwert).

Richtet der Hemminat mit seinen Klauen Schaden an, **heilt** er sich um den verursachten Schaden. Es ist also von der Verteidigung des Opfers abhängig, ob er KE oder LE gewinnt.



### Mazzalik

Lebensenergie: -	Abwehren 14
Körperliche Energie: -	Ausweichen 15
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 225	
Bewegung 12	Magieresistenz 14
Rüstungsschutz 0	Widerstand 15
Angriff: -	
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden	

Das Aussehen der gestaltabbildenden Mazzaliks auf Samyra ist eher unscheinbar. Sie erscheinen als etwa menschengroße Gestalten, die in schwarze Kutten gekleidet sind, unter deren Kapuzen man nur zwei rötlich glühende Augen erkennen kann. Ihre gesamte Erscheinung ist leicht durchscheinend.

Sie sind zwar in der Lage, durch die Luft zu schweben, setzen diese Fähigkeit auf Samyra allerdings nur ein, um Hindernisse zu überwinden. Ansonsten bedienen sie sich ganz normal ihrer Füße zur Fortbewegung.

### Kampfverhalten

Auch wenn die Gestalt eines Mazzalik nicht besonders imposant ist, ist er ein heimtückischer Gegner. Er kann eine Aura um sich herum erzeugen, die jedem humanoiden Wesen im Umkreis von 50 Metern die Lebenskraft **absaugt**. Jede Figur, die sich in dem Kreis um den Dämon aufhält, erleidet jede Runde 1W6 Schaden, selbst wenn sie durch Wände oder andere Hindernisse vom Dämon getrennt ist. Gelingt eine FP(Magieresistenz), wird der Schaden von der KE, andernfalls von der LE abgezogen. Allen Schaden, den der Dämon anrichtet, führt er sich selbst in Form von Ausdauer zu.

Er kann hierbei auch über das angegebene Maximum kommen. Aus dieser überschüssigen Energie bildet er einen **Schutzschild** um sich herum, der zunächst vernichtet werden muss, bevor man ihn selbst angreifen kann. Im Gegensatz zum Dämon kann der Schild jedoch auch mit nichtmagischen Waffen zerstört werden. Er hat so viele LE, wie die Ausdauer des Dämons über dem Maximum liegt.

Mazzaliks kämpfen ansonsten nicht. Sie vertrauen darauf, dass ihre Aura die Feinde vernichtet und sie selbst ausreichend schützt.

Trifft man einen Mazzalik, der schon längere Zeit auf Samyra weilt, kann man davon ausgehen, dass er einen Schutzschild aufgebaut hat, der mindestens seinem Ausdauermaximum entspricht.

## Siebter Zirkel: Erzdämonen

Der siebte Zirkel umfasst nur wenige, dafür extrem mächtige Dämonen, die so genannten Erzdämonen. Sie sind die Planer und legen die langfristigen Ziele fest. Diese Entscheidungen werden an die Fürsten weitergegeben, damit diese letztlich die genaue Taktik für die Umsetzung festlegen. Ob es noch höher gestellte Dämonen gibt, ist nicht bekannt.

Erzdämonen sind nur sehr, sehr selten auf Samyra anzutreffen. Man nimmt an, dass jeder von ihnen alle Möglichkeiten zur Gestaltannahme hat. Bisherige Sichtungen berichten jedoch vor allem von Gestaltformern. Sie wählen normalerweise eine gigantische Statur und können mit Leichtigkeit ganze Städte oder Landstriche vernichten. Sie verabscheuen diese „niederen Tätigkeiten“ aber so sehr, dass sie sich normalerweise nicht in Schlachten einmischen. Selbst in der Dunklen Zeit gab es nur eine Handvoll Sichtungen dieser mächtigen Kreaturen. Heutzutage tauchen sie quasi gar nicht mehr auf. Man mutmaßt jedoch, dass einige vermeindliche Naturkatastrophen der letzten Jahrhunderte das Werk eines Erzdämons waren, der sich einer Beschwörung widersetzt hat.

Während es von allen anderen Dämonenarten mehrere (oftmals tausende) Exemplare gibt, sind Erzdämonen einzigartige Individuen. Man schätzt ihre Zahl auf maximal 10. Jeder befehligt seine eigene Armee, die sich aus Kreaturen der anderen Zirkel zusammensetzt. Sie führen auf ihrer Heimatebene mit diesen Heeren auch untereinander Krieg, um sich selbst eine mächtigere Position zu verschaffen. Je stärker die Armee und damit die Position des Erzdämons, desto mehr Einfluss hat er auf den „Großen Plan“ der Kreaturen.

Erzdämonen sind das personifizierte Böse. Sie laben sich an Angst, Schmerz, Wahnsinn, Hass, Aggression und anderen (meist negativen) emotionalen Zuständen und ernähren sich regelrecht dadurch. Obwohl es von der Wissenschaft nicht bestätigt ist, geht man davon aus, dass die Kraft eines Erzdämons vor allem davon abhängt, wie viel der genannten Gefühle er oder seine Untergebenen erzeugen. Somit ist es nicht weiter verwunderlich, dass die mächtigen Dämonen Unheil und Verwüstung bringen, wenn sie den Weg nach Samyra finden. Sie haben zudem eine Möglichkeit gefunden, von ihrer Heimatebene aus (ohne Samyra betreten zu müssen) in die Gedanken von intelligenten Wesen einzudringen und sie dadurch zu beeinflussen oder ihre Handlungen sogar vollständig zu kontrollieren.

Auf die Nennung von genauen Werten und eine ausführliche Beschreibung wird an dieser Stelle verzichtet. Auf die beiden Erzdämonen **Izraphal** und **Hhrezazs** wird in Kapitel IV - Aspekte und Kulte im Rahmen der von ihnen initiierten Kulte eingegangen. Sollte sich eine dieser mächtigen und böartigen Kreaturen doch einmal auf Samyra zeigen, ist es selbst für Bewahrer an der Zeit, sich zurückzuziehen. Ohne eine große, gut trainierte und ausgerüstete Armee sind diese Wesen nicht zu besiegen.



# Humanoide

Unter Humanoiden versteht man alle Begabten (also die neun spielbaren Rassen), menschenähnliche Wesen und Tiermenschen. Die angegebenen Werte gelten jeweils für einen durchschnittlichen Angehörigen dieser Gruppe. Bei diesen Wesen findet man aber auch deutlich stärkere Exemplare, teilweise sogar mächtige Zauberer.

Humanoide unterliegen den Veränderungen durch **Gaben**. In den Beschreibungen findet man jeweils Angaben darüber, welche Arten von Gaben typisch für die jeweilige Kreatur sind. Ob der Spielleiter ein Wesen allerdings mit Veränderungen ausstattet, bleibt ihm selbst überlassen. Sollte er sich dafür entscheiden, sollte er nicht mehr als die angegebenen Punkte dafür ausgeben.

Alle Wesen dieser Gruppe können **Rüstungen** tragen. Die Angaben bei den Beschreibungen beziehen sich auf eine ungerüstete Kreatur. Sie sind außerdem in der Regel variabel bei der Wahl ihrer **Waffen** (es wird nur jeweils angegeben, welche Kategorien sie bevorzugen), können auch **Schilder** benutzen sowie **Kampffertigkeiten** und **-optionen** einsetzen.

Bei den Angaben zu den spielbaren Rassen wird auf eine genaue Beschreibung verzichtet. Umfangreiche Informationen hierzu findet man in *Kapitel III - Die Rassen*. Es werden lediglich Werte angegeben, damit der Spielleiter schnell auf diese zugreifen kann, wenn er beispielsweise eine Zufallsbegegnung in sein Abenteuer einbauen möchte.

## Aftaleeni

### Aftaleeni

Lebensenergie: 13                      Abwehren 8  
Körperliche Energie: 18              Ausweichen 8  
Mentale Energie: 33                      Blocken 13  
Ausdauer: 27

Bewegung 9                      Magieresistenz 13  
Rüstungsschutz 0                      Widerstand 7

Angriff: Nahkampfwaffe 08 (*Stichwaffen, Stäbe*)  
Gaben: (12 Punkte) Sinne, mental  
Zauber: Kategorie 13 (Zauber mit Gesamtkosten von 30)  
Besonderheiten: *Kiemen*

## Brutas

### Bruta - Kämpfer

Lebensenergie: 21                      Abwehren 12  
Körperliche Energie: 26              Ausweichen 11  
Mentale Energie: 22                      Blocken 12  
Ausdauer: 54

Bewegung 12                      Magieresistenz 7  
Rüstungsschutz 3 (NR)                      Widerstand 13

Angriff: Nahkampfwaffe 12 (beliebig, außer *Handklingen, Stäbe, Strichwaffen*)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige

### Bruta - Zauberer

Lebensenergie: 19                      Abwehren 9  
Körperliche Energie: 24              Ausweichen 8  
Mentale Energie: 23                      Blocken 9  
Ausdauer: 46

Bewegung 12                      Magieresistenz 12  
Rüstungsschutz 3 (NR)                      Widerstand 11

Angriff: Nahkampfwaffe 10 (beliebig, außer *Handklingen*)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, mental, Sinne, Sonstige  
Zauber: Kategorie 11 (Zauber mit Gesamtkosten von 25)





## Ceglags

### Ceglag

Lebensenergie: 12  
Körperliche Energie: 17  
Mentale Energie: 37  
Ausdauer: 27

Abwehren 8  
Ausweichen 7

Bewegung 7 / fliegend 28  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 12  
Widerstand 7

Angriff: Nahkampfwaffe 07 (*Stichwaffen*)  
Gaben: (12 Punkte) mental, Sinne  
Zauber: Kategorie 13 (Zauber mit Gesamtkosten von 30)  
Besonderheiten: *Flügel, Schöne Stimme*

Goblins sind kleine humanoide Wesen, die selten größer als einen Meter werden. Sie haben einen dünnen, schlaksigen Körper mit Armen, die bis deutlich über die Knie reichen und an deren Ende viel zu große Hände sitzen. Links und rechts von ihrem hässlichen Gesicht sitzen zwei große Ohren, die nach oben hin spitz zulaufen. Oftmals werden die Ohren mit zahlreichen Ringen oder anderem Schmuck, wie beispielsweise kleinen Knochen, geschmückt. Sie haben große Augen, mit denen sie auch im infraroten Spektrum sehen können, und einen Mund, der fast von einem Ohr bis zum anderen reicht. Ihre Haut ist ledrig, sieht knorrig und ausgetrocknet aus und hat eine dunkle, braue Farbe.

### Verbreitung

Die verschiedenen Goblin-Unterarten findet man in nahezu allen Winkeln Samyras, allerdings sind sie in den gemäßigten Zonen Divarras am weitesten verbreitet. Sie leben überwiegend unterirdisch in Höhlen.

### Soziale Struktur

Goblins leben in Sippen zusammen, die teilweise mehrere hundert Wesen umfassen können. Durchschnittlich besteht eine Gruppe aber nur aus etwa 50 Mitgliedern. An der Spitze des Stammes steht der Häuptling, an seiner Seite der Schamane.

Trifft man Goblins außerhalb ihrer Wohnhöhlen oder den wenigen Lagern, die sie oberirdisch errichtet haben, sind sie meistens in Gruppen aus 5-10 Kämpfern (1W6+4) unterwegs. Für je 5 Kämpfer in der Gruppe kommt zusätzlich noch ein Schamane (Zauberer) dazu.

### Kampfverhalten

Im Kampf bauen die Goblins auf Masse. Sie stürzen sich bevorzugt in der Gruppe auf einen Gegner, von dem sie annehmen, dass er ihnen unterlegen ist. Dieser Gegner wird (soweit möglich) von allen Angehörigen der Gruppe angegriffen, bis er besiegt ist. Erst dann wendet man sich anderen Zielen zu.

Steht ein Goblin alleine da, wird er schnellstmöglich die Flucht ergreifen und Verstärkung holen.

Goblins können wie alle Humanoiden jegliche Waffen tragen, allerdings bauen sie diese in der Regel selber (wenn sie sie nicht erbeuten). Somit bestehen die Waffen aus Stein, Holz und anderen natürlichen Materialien. Die meisten Goblins werden daher mit *1hand-Hämmern*, *1hand-Äxten*, *Stäben*, *Speeren* oder *Stichwaffen* kämpfen. Als Fernkampfwaffen bauen sie sich *Bögen* oder werfen mit Steinen (gelten als *Wurfpfeil*), *Äxten* oder *Speeren*.

## Goblins

### Goblin - Kämpfer

Lebensenergie: 10  
Körperliche Energie: 15  
Mentale Energie: 20  
Ausdauer: 24

Abwehren 10  
Ausweichen 11  
Blocken 7

Bewegung 8  
Rüstungsschutz 2 (NR)

Magieresistenz 8  
Widerstand 7

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 09 (einhändige Waffen oder *Speere*, *Bögen* oder *Wurfwaffen*), Klauen 09 (1W6), Biss 09 (1W6)  
Gaben: (8 Punkte) körperlich, Sinne  
Besonderheiten: *Infrarotsicht*

### Goblin - Zauberer

Lebensenergie: 10  
Körperliche Energie: 14  
Mentale Energie: 27  
Ausdauer: 22

Abwehren 8  
Ausweichen 9  
Blocken 6

Bewegung 8  
Rüstungsschutz 2 (NR)

Magieresistenz 10  
Widerstand 6

Angriff: Nahkampfwaffe 07 (*1hand-Hämmer* oder *Stäbe*), Klauen 07 (1W6-1), Biss 07 (1W6-1)  
Gaben: (8 Punkte) mental, Sinne  
Zauber: Kategorie 11 (Zauber mit Gesamtkosten von 20)  
Besonderheiten: *Infrarotsicht*



# Harpyie

## Harpyie - Kämpferin

Lebensenergie: 38                      Abwehren 14  
Körperliche Energie: 43              Ausweichen 13  
Mentale Energie: 49  
Ausdauer: 58

Bewegung 4 / fliegend 16              Magieresistenz 12  
Rüstungsschutz 0                      Widerstand 13

Angriff: Fernkampf Waffe 13 (Bögen oder Wurf-  
speere), Nahkampf Waffe 10 (1hand-Waffen, Speere),  
Klaue 10 (1W6+3)  
Gaben: (15 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige  
Besonderheiten: Flügel

## Harpyie - Zauberin

Lebensenergie: 31                      Abwehren 11  
Körperliche Energie: 38              Ausweichen 10  
Mentale Energie: 63  
Ausdauer: 54

Bewegung 4 / fliegend 16              Magieresistenz 13  
Rüstungsschutz 0                      Widerstand 11

Angriff: Klaue 06 (1W6+2)  
Gaben: (15 Punkte) mental, Sinne, Sonstige  
Zauber: Kategorie 14 (Zauber mit Gesamtkosten  
von 45, vorzugsweise Elementarmagie)  
Besonderheiten: Flügel

Harpyien gleichen weiblichen Cegl原因. Ihre Körper sind allerdings stark ausgemergelt, ihre Gesichter grotesk entstellt und hassverzerrt. Die Hände sind krallenbewehrte Klauen. Die Hautfarbe ihrer Körper ist ein fahles Blau oder Rot, das sich auch in der Feder- und Haarfarbe wiederfindet. Es ist auffällig, dass vor allem Kämpferinnen rötlich sind, während die Zauberinnen eher bläuliche Färbungen zeigen. Einige Wissenschaftler gehen davon aus, dass sich die Cegl原因 ehemals aus dieser Spezies entwickelt haben.

### Verbreitung

Harpyien findet man unabhängig von der Klimazone überall auf Samyra. Sie siedeln in Gebirgen im Bereich der Baumgrenze und bauen ihre Nester in den Wipfeln der spärlich werdenden Bäume.

### Nahrung

Harpyien ernähren sich ausschließlich von Fleisch, wobei sie jedoch nicht zwingend selber jagen, sondern wenn verfügbar auch auf Aas zurückgreifen.

### Soziale Struktur

Harpyien leben in kleinen Verbänden von 15-20 Wesen zusammen. Ungefähr zwei Drittel der Gruppe besteht aus

Kämpferinnen, den Rest bilden die magiebegabten Harpyien. Eine der Frauen ist eine Art Oberhaupt oder Kommandantin, die die Entscheidungen trifft.

Es gibt keine männlichen Exemplare dieser Spezies. Wie sie sich vermehrt, ist den Wissenschaftlern bis heute ein Rätsel. Es steht jedoch fest, dass die Wesen ungefähr einen Meter große Eier „erzeugen“. „Erzeugen“, weil sie sie nicht wie Vögel legen, sondern weil die Eier einfach in den Nestern zu entstehen scheinen. Es gibt Wissenschaftler, die glauben, dass die Nester der Schlüssel zur Fortpflanzung dieser Rasse sind. Diese Theorie konnte jedoch bis heute nicht belegt werden. Aus den Eiern (die nicht bebrütet werden) schlüpfen nach einiger Zeit neue Harpyien, die direkt bei ihrer Geburt ihre volle Größe haben.

Harpyien sind sehr aggressiv und verteidigen ihr Territorium vehement gegen jegliche Eindringlinge. Suchen sie sich neue Gebiete, in denen sie sich ansiedeln wollen, vernichten sie systematisch alle bisherigen humanoiden Bewohner.

### Kampfverhalten

Im Kampf suchen Harpyien immer wenn möglich die Entfernung vom Gegner. So bedienen sich die Kämpferinnen üblicherweise Fernwaffen, während die Zauberinnen Geschosszauber verwenden. Sie versuchen dabei immer in der Luft zu bleiben und den Gegner nicht auf Nahkampfdistanz an sich heran zu lassen. Sie sind durch das ständige Fliegen so geübt in dieser Kampfweise, dass sie keine Erschwernisse auf den Kampf in der Luft haben.

Sollte ein Gegner sie in den Nahkampf zwingen, werden sie versuchen, wieder Abstand zu gewinnen. Nur wenn es nicht anders geht, werden sie am Gegner bleiben.

Neben Angriffen aus der Entfernung können sie auch wie Cegl原因 einen Sturzflug machen (vgl. Kampfregeln).

# Lifieni

## Lifieni

Lebensenergie: 17                      Abwehren 8  
Körperliche Energie: 24              Ausweichen 9  
Mentale Energie: 46  
Ausdauer: 35

Bewegung schwimmend 24              Magieresistenz 14  
Rüstungsschutz 0                      Widerstand 10

Angriff: -  
Gaben: (12 Punkte) mental  
Zauber: Kategorie 14 (Zauber mit Gesamtkosten  
von 50 aus Schutz, Wasser und Schulmagie)  
Besonderheiten: Kiemen, Dunkelsicht

Lifieni sind die Vorfahren der Aftaleeni (vgl. Kapitel III - Die Rassen). Sie sind weitestgehend humanoid, hoch intelligent und magiebegabt, gleichen aber in vielen Aspekten mehr den Fischen als den Menschen.



Sie haben wie ihre an Land lebenden Verwandten eine blaue Haut, bei ihnen wird diese jedoch durch eine gallertartige Schleimschicht gegen das Wasser geschützt. Zwischen ihren langen Fingern und Zehen spannen sich Schwimmhäute, die sie dazu befähigen, sich mit hoher Geschwindigkeit durch das Wasser zu bewegen.

Wie die Aftaleeni haben sie Kiemen, mit denen sie vorwiegend atmen. Sie haben zwar von der Veranlagung her auch eine Lunge und können normale Luft atmen, doch bei den meisten Lifieni verkümmert dieses Organ schon in jungen Jahren. Hingegen besitzen sie eine Schwimmblase, die sie für das Leben unter Wasser benötigen und die bei den Aftaleeni nicht mehr vorhanden ist.

Die Augen der Lifieni sind sehr lichtempfindlich, was es ihnen ermöglicht, auch in großer Tiefe noch zu sehen. Zudem kann ihr Körper den starken Wasserdruck kompensieren.

Die Fischmenschen sind von Natur aus unsterblich. Es gibt Exemplare, die schon viele tausend Jahre alt sind.

## Verbreitung

Lifieni siedeln in den Ozeanen der Welt, sind jedoch nicht sehr zahlreich. Kolonien von ihnen kann man ab einer Meerestiefe von etwa 500 Metern finden. Faktisch heißt das, dass bisher kein anderes humanoides Wesen auf der Welt je einen Lifieni zu Gesicht bekommen hat, da die Möglichkeit so tief zu tauchen nicht besteht. Den meisten Bewohnern Samyras dürfte ihre Existenz nicht einmal bekannt sein.

## Nahrung

Lifieni ernähren sich von Algen und kleineren Meerestieren, wie beispielsweise Kleinkrebsen oder Fischen.

## Soziale Struktur

Die Vorfahren der Aftaleeni leben in kleinen Kolonien zusammen, die aus bis zu 50 Wesen bestehen. Sie leben in natürlichen Höhlen in den Felsen der Meerestiefen und widmen sich der Erforschung ihrer Magiebegabung. Sie versuchen den Fluß des Manas zu beherrschen und neue magische Effekte hervorzurufen. Sollte man wirklich einmal Kontakt zu dieser Spezies aufnehmen können, würden sich die Magieforscher Samyras vermutlich sehr, sehr rückständig fühlen.

Lifieni haben eine Art telepathische Kommunikation mit ihren Artgenossen entwickelt, mit der sie sich untereinander verständigen und ihre Erkenntnisse weitergeben können.

## Kampfverhalten

Im Kampf vertrauen die Lifieni auf ihre Magie. Sie werden sich jedoch nur verteidigen und versuchen, dem Kampf möglichst schnell zu entfliehen. Die einzigen wirklichen Kämpfe, die sie austragen, finden bei der Verteidigung ihrer Wohnstätten statt.

## Menschen

### Mensch - Kämpfer

Lebensenergie: 17	Abwehren 11
Körperliche Energie: 22	Ausweichen 11
Mentale Energie: 22	Blocken 11
Ausdauer: 38	

Bewegung 10	Magieresistenz 8
Rüstungsschutz 0	Widerstand 12

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 12 (beliebig)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige

### Mensch - Zauberer

Lebensenergie: 14	Abwehren 9
Körperliche Energie: 19	Ausweichen 9
Mentale Energie: 33	
Ausdauer: 28	

Bewegung 9	Magieresistenz 12
Rüstungsschutz 0	Widerstand 8

Angriff: Nahkampfwaffe 08 (*Stäbe, Stichwaffen*)  
Gaben: (12 Punkte) Sinne, mental, Sonstige  
Zauber: Kategorie 12 (Zauber mit Gesamtkosten von 30)

## Minotaurus

### Minotaurus

Lebensenergie: 62	Abwehren 15
Körperliche Energie: 81	Ausweichen 14
Mentale Energie: 73	
Ausdauer: 160	

Bewegung 12	Magieresistenz 14
Rüstungsschutz 0	Widerstand 16

Angriff: Nahkampfwaffe 16 (*2hand- oder Stangenwaffen* – Schaden+4), Hörner 16 (2W6)  
Gaben: (14 Punkte) körperlich, Sinne  
Besonderheiten: Sturmangriff mit Hörnern, *Wuchtschlag I+II*

Der Kopf eines Minotaurus gleicht dem eines riesigen Stiers und ist oftmals mit überdimensionierten Hörnern gekrönt. Er sitzt auf einem menschenähnlichen, übermäßig muskulösen Oberkörper. Von der Hüfte abwärts geht der menschliche Körper in die Hinterbeine eines Bullen über, auf denen der Minotaurus aufrecht läuft. Kopf und Beine sowie der



Schwanz sind mit kurzem braunen oder schwarzen Haar bewachsen. Zudem haben viele Minotauren zusätzlich eine Art Mähne auf ihrem Kopf, die sie wie das Haupthaar eines Menschen unterschiedlich frisieren. Sie erreichen Größen zwischen 2,5 und 3,5 Metern.

Minotauren werden oftmals für dumm und instinktgetrieben gehalten und entsprechend unterschätzt. Sie sind jedoch vergleichsweise intelligent und verfügen durchaus über ein gewisses Maß an handwerklichem Geschick. Sie sind zudem anatomisch in der Lage auch normale Sprachen zu sprechen, machen dieses aber in der Regel nicht.

## Verbreitung

Minotauren können überall auf Samyra vorkommen. Am weitesten verbreitet sind sie in gemäßigten Klimazonen, am seltensten in kalten Gegenden. Sie hausen zumeist in Höhlen und können in deren Umgebung angetroffen werden. Häufig sind sie daher in gebirgigen Gegenden zu finden. Es wurden jedoch schon Exemplare in waldreichen Gebieten gesichtet.

## Nahrung

Minotauren sind im Prinzip Allesfresser, da sie jede Nahrung zu sich nehmen, die sie finden können. Sie bevorzugen allerdings Fleisch, insbesondere, wenn es noch einen Rest Körperwärme hat. Sie scheuen auch nicht davor zurück, auf andere Humanoide Jagd zu machen, wissen jedoch, dass dieses Vorgehen oftmals zu ihrem vorzeitigen Tod aufgrund von Vergeltungsmaßnahmen führt. Sie erlegen daher lieber Wild- und Nutztiere, um ihren Fleischhunger zu stillen.

## Soziale Struktur

Die Stiermenschen sind absolute Einzelgänger. Rivalen werden, sobald sie entdeckt werden, gnadenlos gejagt und aus dem Territorium vertrieben. Diese Auseinandersetzung endet immer mit dem Tod von einem der beiden Konkurrenten.

Bis heute ist nicht geklärt, wie sich die Wesen vermehren, da es weder weibliche Minotauren gibt, noch jemals ein nicht erwachsenes Exemplar gesehen wurde.

## Kampfverhalten

Im Kampf nutzen Minotauren gerne große *2hand-* oder *Stangenwaffen*, die sie sich selber fertigen. Diese Waffen sind deutlich größer als die handelsüblichen Exemplare und richten daher die in den Werten angegebenen 4 Punkte mehr Schaden an. Sie beherrschen die Kampffertigkeit des *Wuchschlages*, die sie gerne und viel in den Kämpfen einsetzen, um ihre Gegner noch schneller zu töten.

Zudem können sie sich auf alle viere begeben und dann einen Sturmangriff mit ihren Hörnern durchführen. Dieser folgt den gleichen Regeln wie der Sturmangriff mit einem Speer. Der Minotaurus wird hierbei jedoch nie stürzen.

Aufgrund ihrer harten Schädelknochen können die Kreaturen nicht betäubt werden. Sie nehmen aufgrund ihrer Größe im Kampf 3 Felder ein und können wie Brutus kleine Wesen problemlos erdrücken.

## Nigros

### Nigro - Kämpfer

Lebensenergie: 14	Abwehren 12
Körperliche Energie: 19	Ausweichen 12
Mentale Energie: 24	Blocken 7
Ausdauer: 29	

Bewegung 7	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 0	Widerstand 9

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 11 (*einhandige Waffe, Bögen, Armbrüste, Wurfaffen*)  
 Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige  
 Besonderheiten: *Dunkelsicht*

### Nigro - Zauberer

Lebensenergie: 13	Abwehren 10
Körperliche Energie: 18	Ausweichen 10
Mentale Energie: 33	
Ausdauer: 28	

Bewegung 6	Magieresistenz 12
Rüstungsschutz 0	Widerstand 8

Angriff: Nahkampfwaffe 09 (*Stäbe, Stichwaffen*)  
 Gaben: (12 Punkte) mental, Sinne, Sonstige  
 Zauber: Kategorie 12 (Zauber mit Gesamtkosten von 30)  
 Besonderheiten: *Dunkelsicht*

## Oger

### Oger - Kämpfer

Lebensenergie: 67	Abwehren 14
Körperliche Energie: 70	Ausweichen 13
Mentale Energie: 70	
Ausdauer: 160	

Bewegung 12	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 0	Widerstand 16

Angriff: Nahkampfwaffe 16 (*1hand- oder 2hand- Äxe oder -Hämmer, Stangenwaffen, Flegelwaffen - Schaden+2*)  
 Gaben: (10 Punkte) körperlich, Sinne  
 Besonderheiten: *Schmerzüberwindung I+II*



### Oger - Zauberer

Lebensenergie: 62  
Körperliche Energie: 64  
Mentale Energie: 90  
Ausdauer: 137

Bewegung 12  
Rüstungsschutz 0

Abwehren 13  
Ausweichen 12  
Magieresistenz 15  
Widerstand 15

Angriff: Nahkampfwaffe 12 (*1hand-Äxte* oder *Hämmer, Stäbe*)  
Gaben: (10 Punkte) körperlich, mental, Sinne  
Zauber: Kategorie 14 (Zauber mit Gesamtkosten von 40, vorzugsweise *Elementarmagie* und *Tod*)  
Besonderheiten: *Schmerzüberwindung I*

Oger sind grobschlächtige Humanoide, die Größen von fast drei Metern erreichen können. Sie haben einen muskelgepackten Oberkörper und kräftige Arme, allerdings vergleichsweise dünne Beine und einen viel zu kleinen Kopf. Ihre Hautfarbe reicht von einem blassblau über graublau zu einem fahlen Grau.

Oger sind allesamt extrem sadistisch und erfreuen sich daran, ihren Opfern möglichst viele Schmerzen zu bereiten. Sie sind nicht übermäßig intelligent.

#### Verbreitung

Oger leben im Grunde genommen überall auf Samyra, allerdings bevorzugen sie gebirgige Landschaften, in denen sie Unterschlupf in Höhlen suchen können. Es gibt jedoch auch Oger, die beispielsweise im hohen Norden oder im warmen Süden leben. Angeblich wurden sie sogar schon in den Dschungeln von Inrida angetroffen.

#### Nahrung

Oger sind reine Fleischfresser. Nicht, weil ihr Organismus es ihnen so vorschreibt, sondern einfach weil sie Fleisch lieben und eher sterben würden als irgendwelches Grünzeug zu essen. Sie sind in der Wahl des Fleisches nicht zimperlich und genießen es durchaus, wenn ihr Essen anfänglich noch mit ihnen spricht oder schreit.

#### Soziale Struktur

Oger sind innerhalb ihrer Art Einzelgänger, allerdings verbünden sie sich gern mit anderen Spezies, wie beispielsweise Orks oder Goblins. Oftmals werden sie in diesen Kampfverbänden als Brecher eingesetzt, um einen deutlichen Vorteil gegen die Feinde zu haben.

Einmal in einer Gruppe aufgenommen, ist ein Oger dieser gegenüber sehr loyal, allerdings müssen seine Kameraden damit leben, dass sie auch einfach einmal grundlos einen Schlag von ihm bekommen, wenn ihm gerade langweilig ist und er sich amüsieren will.

#### Kampfverhalten

Oger nehmen durch ihre Größe im Kampf 3 Felder ein und können wie ein Bruta kleine Wesen problemlos erdrücken.

## Orks

### Ork - Kämpfer

Lebensenergie: 22  
Körperliche Energie: 32  
Mentale Energie: 29  
Ausdauer: 56

Bewegung 10  
Rüstungsschutz 0

Abwehren 12  
Ausweichen 13  
Blocken 12  
Magieresistenz 8  
Widerstand 13

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 14 (alle außer *Handklingen* und *Stäbe*), Biss 14 (1W6+3)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige  
Besonderheiten: *Infrarotsicht*

### Ork - Zauberer

Lebensenergie: 19  
Körperliche Energie: 28  
Mentale Energie: 36  
Ausdauer: 37

Bewegung 10  
Rüstungsschutz 0

Abwehren 11  
Ausweichen 10  
Blocken 8  
Magieresistenz 12  
Widerstand 12

Angriff: Nahkampfwaffe 09 (*1hand-Waffe, Stäbe* oder *Stichwaffen*), Biss 09 (1W6+2)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, mental, Sinne, Sonstige  
Zauber: Kategorie 13 (Zauber mit Gesamtkosten von 30, vorzugsweise *Elementarmagie* und *Tod*)  
Besonderheiten: *Infrarotsicht*

Orks haben einen menschenähnlichen Körperbau, sind aber deutlich gedrungener und massiver. Ihr Gesicht ist grobschlächtig, mit einer breiten, platten Nase, buschigen Augenbrauen und einem hervorstehenden Kiefer. In ihrem Mund befinden sich zu Hauern verlängerte Eckzähne, mit denen sie im Kampf zubeißen und ihren Gegner ernsthaft verwunden können. Sie haben eine rote Augenfarbe und können auch im infraroten Bereich sehen, ohne dieses willentlich aktivieren oder abstellen zu können.

Ihre Hautfarbe kann alle Töne von Grün annehmen, daher werden sie im Volksmund auch verächtlich „Grünhäute“ genannt.

#### Verbreitung

Größere Gruppen Orks kommen auf ganz Divarra und Tiron vor. Kleinere Gruppen findet man auf Valkar (vor allem in Assar und Tiranja). Einzig auf Nillavo gibt es keine Orks. Die Grünhäute gelten besonders auf Divarra als wahre Landplage. Immer wieder kommt es zu Überfällen auf kleinere Siedlungen oder Reisegesellschaften.



## Soziale Struktur

Orks sind ähnlich organisiert wie Goblins und arbeiten auch häufig mit diesen zusammen, wenn sie größere Feldzüge planen.

Sie leben normalerweise in kleinen Zeltdörfern. Es gibt jedoch Gruppen, die sich in Siedlungen niedergelassen haben, die durch Überfälle von den anderen Rassen übernommen wurden. Diese Besetzungen sind in der Regel nur kurzzeitig, da Orks von Natur aus nomadisch veranlagt sind und es sie nie lange an einem Ort hält.

Ein Orkstamm besteht aus bis zu mehreren hundert Mitgliedern, an deren Spitze ein Häuptling steht. Oftmals ist dieser gleichzeitig auch der oberste Schamane der Gemeinschaft.

Zwischen den einzelnen Sippen der Orks besteht eine Rivalität. Jeder Stamm hält sich selbst für den Besten und Stärksten. Selbst wenn durch die reale Stärke und die Größe der Sippen eine gewisse Hierarchie der Stämme entsteht, gibt es immer wieder Übergriffe, mit denen ein Clan versucht zu zeigen, dass er stärker als der Gegner ist.

Überfälle auf Siedlungen anderer Humanoiden sind jedoch seit dem Aufstand der Primitiven nur extrem selten und werden nur in absoluten Notsituationen durchgeführt. Normalerweise verhalten sich die Orkstämme friedlich, solange sie nicht bedrängt werden.

Neben den großen Stämmen gibt es allerdings auch überall im Verbreitungsgebiet kleine Splittergruppen, die ähnlich wie Räuberbanden organisiert sind und sich den gleichen Tätigkeiten widmen. Wann immer man von einem Orküberfall auf eine Reisegruppe hört, handelt es sich normalerweise um die Taten solch einer Kleingruppe von Orks. Sie haben einen Anführer (meistens der Stärkste von ihnen), der die Aktivitäten plant. Die restliche Gruppenstärke besteht aus 2 bis 5 weiteren Kämpfern und manchmal einem Schamanen, wobei Zauberer bei diesen Gruppen sehr selten sind. Manchmal findet man in diesen Gruppen auch einen Oger oder einige Goblins.

## Kampfverhalten

Orks haben das gleiche Kampfverhalten wie die begabten Rassen. Es variiert also stark, abhängig von den Plänen der Wesen.

Riesen erreichen Größen zwischen 12 und 15 Metern. Ansonsten gibt es bei ihren Körperproportionen und dem Aussehen keinen Unterschied zu einem gewöhnlichen Menschen (bis auf die gigantische Größe).

## Verbreitung

Riesen siedeln wie Menschen überall auf Samyra. Da sie aufgrund ihrer Größe verständlicherweise eine Menge Platz benötigen, findet man sie vor allem in den großen Weiten Tironen, in Issengor oder an anderen Orten, wo sie sich nicht durch die Siedlungen anderer Rassen bedrängt fühlen. Einige Gruppen haben sich auch in Höhlen in den großen Gebirgen der Welt angesiedelt.

## Nahrung

In Geschichten werden Riesen oftmals als Menschenfresser dargestellt, was sie jedoch nicht sind. Vielmehr ernähren sie sich ähnlich wie Menschen von einer Mischung aus Fleisch, Fisch, Gemüse und Obst. Erstaunlicherweise benötigen sie trotz ihrer Größe kaum mehr Nahrung als Menschen.

## Soziale Struktur

Riesen leben primär in Familien zusammen, bestehend aus den Eltern und ein bis drei Kindern unterschiedlichen Alters. In den weiten Steppen Ivanas, weit ab der Zivilisation, soll es zudem eine Handvoll kleinerer Dörfer geben, in denen mehrere Familien gemeinsam leben.

## Kampfverhalten

Riesen sind von sich aus nicht aggressiv gegenüber anderen Humanoiden, solange sie nicht attackiert werden oder ihre Familie bedroht ist. In diesem Falle greifen nur die Männer zu den Waffen und versuchen ihre Frau und die Kinder zu beschützen. Sie tragen keine gefertigten Waffen, sondern benutzen das, was sie gerade zu greifen bekommen: Bäume werden entwurzelt und als Keulen benutzt, größere Steine als Wurfgeschosse. Sollte kein Material zur Verfügung stehen, schlagen sie einfach mit ihren Fäusten zu.

Die natürliche Panzerung von Riesen ist ihre normale Haut, die aufgrund ihrer Größe eine entsprechende Dicke hat.

Wird ein Riese mit normalen Waffen angegriffen, erleidet er hierdurch nur den halben Schaden an KE, da sie für ihn eher vergleichbar mit einem Angriff einer Stricknadel oder einem Buttermesser sind. Außerdem gelangt selbst ein Bruta im Nahkampf nicht an lebenswichtige Organe heran, deren Verletzung bei dem Wesen ernsthaften Schaden anrichten würde.

Ernsthaft verwunden kann man einen Riesen nur mit überdimensionierten Waffen, wie beispielsweise Belagerungsgerät.

Riesen nehmen im Kampf mit jedem Fuß eine Fläche von 5 Feldern ein.

Aufgrund ihrer Größe kann ein normales Wesen einen Riesen nicht zu Fall bringen, zurückdrängen, betäuben oder festhalten. Auch wenn er nicht zu Fall gebracht werden kann, kann er aufgrund eines kritischen Fehlers stürzen. Zudem kann er Wesen bis zu einer Größe von 2 Metern einfach mit seinem Körper erdrücken (wird wie das Erdrücken eines Brutas geregelt). Er richtet hiermit einen Schaden von 4W6+ (Körpergröße in Metern) an.

## Riese

### Riese

Lebensenergie: 97	Abwehren 17
Körperliche Energie: 126	Ausweichen 16
Mentale Energie: 113	Blocken 15
Ausdauer: 244	
Bewegung 16	Magieresistenz 13
Rüstungsschutz 4 (NR)	Widerstand 17
Angriff: Baumstamm 16 (2W6+6), Faust 16 (1W6+5), geworfener Felsen (3W6)	
Gaben: (6 Punkte) körperlich	



## Riikaatii

### Riikaatii

Lebensenergie: 17  
Körperliche Energie: 24  
Mentale Energie: 22  
Ausdauer: 38

Abwehren 11  
Ausweichen 12  
Blocken 8

Bewegung 13  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 7  
Widerstand 11

Angriff: Nahkampfwaffe 13 (*einhandige Waffen, Stäbe*), Klauen 13 (1W6)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne, Sonstige  
Besonderheiten: *Natürliche Waffen - Klauen, Schnur-  
ren, Neun Leben, Orientierungssinn*

## Trolle

### Schneetroll

Lebensenergie: 71  
Körperliche Energie: 97  
Mentale Energie: 109  
Ausdauer: 139

Abwehren 12  
Ausweichen 11

Bewegung 12  
Rüstungsschutz 3 (NR)

Magieresistenz 13  
Widerstand 15

Angriff: Klaue 15 (1W6+5), Biss 15 (2W6+3)  
Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne  
Besonderheiten: immun gegen Kälte, *Guter Ge-  
ruchssinn*

Der Schneetroll (im Volksmund auch als „Yeti“ bekannt) gleicht einem 3 bis 4 Meter großen, sehr muskulösen Humanoiden, der überall am Körper mit dichtem, langem weißen Fell bewachsen ist. In seinem Gesicht befindet sich ein großes Maul mit spitzen Zähnen und Hauern. An seinen viel zu langen Armen befinden sich deformierte Klauen mit rasiermesserscharfen Krallen.

#### Verbreitung:

Schneetrolle kommen überall dort vor, wo es Schnee gibt. Dazu gehört nicht nur Issengor, sondern im Winter auch die nördlichen Bereiche von Bakuria und Verment, sowie die dauerhaft verschneiten Bergspitzen der großen Gebirgszüge.

#### Nahrung:

Schneetrolle sind reine Fleischfresser. Ihnen ist es gleichgültig, von welchem Wesen das Fleisch stammt. Sie verspeisen sowohl Tiere als auch andere Humanoide und Artgenossen. Sie haben einen extrem guten Geruchssinn, der spezialisiert

auf den Geruch von Fleisch und Blut ist. Sie können dieses auf mehrere Kilometer Entfernung wittern und anhand des Geruchs die Spur zu ihrer Beute aufnehmen.

#### Soziale Struktur:

Die Trolle sind reine Einzelgänger. Einzig zur Paarungszeit gehen die Männer auf die Suche nach einer Sexualpartnerin. Nach dem schmerzhaften und äußerst brutalen Akt, der häufig mit Verwundungen beider Beteiligten einhergeht, wird der Mann (wenn er nicht schnell genug entkommt) von der Frau erschlagen und gefressen, um wieder zu Kräften zu kommen. Gelingt es der Frau nicht, den Mann zu erlegen, stirbt sie an den Strapazen des Aktes.

Treffen sich zwei Exemplare außerhalb der Paarungszeit, verhalten sie sich jedoch friedlich. Es kann sogar vorkommen, dass Beute geteilt wird und sie eine kurze Zeit gemeinsam umherziehen.

#### Kampfverhalten:

Schneetrolle sind nahezu immer hungrig und somit immer auf der Jagd – schon allein, weil sie nicht wissen, wann sie das nächste Mal etwas zu essen finden können. Mit ihrem übermenschlichen Geruchssinn spüren sie ihre Beute schon auf große Entfernung auf und folgen ihrer Spur bis sie sie erreicht haben oder sich ein lohnenderes Opfer bietet. Obwohl sie überwiegend instinktgetrieben sind, sind die Trolle intelligent genug, nur Gegner zu attackieren, die ihnen unterlegen scheinen.

Im Kampf setzen sie ihre Klauenhände ein, um nach dem Gegner zu schlagen. Auch wenn sie pro Runde immer nur einen Schlag machen, können sie mit beiden Händen gleich gut kämpfen. Es macht ihnen also nichts aus, sollte einmal eine Hand nicht einsetzbar sein.

Im Regelfalle wird der Schneetroll jedoch – wenn möglich – versuchen, sein Opfer zu ergreifen und es festzuhalten, um es anschließend mit seinem Biss zu verletzen. Da dieses seine übliche Kampftaktik ist, entfällt die erschwerende Modifikation für den Angriff zum Festhalten des Gegners. Außerdem kostet ihn dieser Angriff keine Ausdauer.

Schneetrolle nehmen aufgrund ihrer Größe im Kampf drei Felder ein.

### Steintroll

Lebensenergie: 67  
Körperliche Energie: 70  
Mentale Energie: 78  
Ausdauer: 137

Abwehren 16  
Ausweichen 15

Bewegung 10  
Rüstungsschutz 6 (NR)

Magieresistenz 13  
Widerstand 16

Angriff: Faust 16 (2W6+6)  
Gaben: (16 Punkte) körperlich, Sinne  
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden

Steintrolle haben eine vage humanoide Gestalt und erreichen Größen von 2 bis 3 Metern. Überall aus ihrem Körper



wachsen große, oftmals überdimensionierte Gesteinsplatten, die ihnen eher das Aussehen eines laufenden Felsens als das eines humanoiden Wesens verleihen. Die Körper unter dieser natürlichen Panzerung sind sehr muskulös und haben eine graubraune, sehr zähe Haut. In ihrem Schädel sitzen zwei kleine, vollkommen schwarze Augen. Anstelle einer Nase haben sie nur zwei Löcher, durch die sie schnaufend atmen. In ihrem viel zu großen Mund befinden sich riesige Zähne, mit denen sie sogar Stein zermahlen können. Sollte es einmal gelingen, einen Steintroll zu besiegen, werden die Zähne, die ungefähr die Größe einer Kinderfaust haben, gerne als Trophäe präsentiert.

Steintrolle erstarren zu einer Statue ihrer selbst, wenn sie direktem Sonnenlicht ausgesetzt werden. Daher sind sie entweder nur unterirdisch anzutreffen oder nachtaktive.

## Verbreitung:

Steintrolle findet man überall auf Samyra in den großen Gebirgszügen und an anderen Orten, die vor allem von Stein und Felsen dominiert werden. Normalerweise hausen sie dort in unterirdischen Höhlen.

## Nahrung:

Es ist bis heute nicht geklärt, wovon sich Steintrolle ernähren. Manche Wissenschaftler gehen davon aus, dass sie Fleischfresser sind. Es gibt aber auch Theorien, die besagen, dass sie sich von Steinen und Fels ernähren.

## Soziale Struktur:

Die Trolle leben in kleinen Gruppen von 2 bis 3 Exemplaren zusammen. Da es nicht viele von ihnen gibt, gibt es keine Aufzeichnungen darüber, was passiert, wenn ein fremder Troll in das Territorium einer bestehenden Gruppe eindringt.

Sie vermehren sich dadurch, dass sie einen weiteren Steintroll direkt aus dem Fels hauen und ihn anschließend auf wundersame Weise beleben.

## Kampfverhalten:

Steintrolle sind sehr aggressiv, wenn sich ein anderes Wesen in ihre Höhlen verirrt. Sind sie an der Oberfläche unterwegs, halten sie sich allerdings zurück und greifen nicht von sich aus an.

Ihre steinharte Panzerung durchdringt kein Schaden von natürlichen Waffen. Einzig magische Waffen oder Zauber können ihnen etwas anhaben. Da nur ihre unter den Steinplatten verborgenen Körper überhaupt verwundbar sind und die Chance, dass man auf die Panzerung trifft, deutlich höher ist, werden alle Angriffe um +1 erschwert. Werden sie verwundet, regenerieren sie pro Runde jeweils nach der Bewegungsphase 1W6 LE sowie 2W6 KE und AUS. Nur ihre ME wird nicht regeneriert.

Sollten sie einmal ernsthaft verwundet sein (LE, KE oder AUS unter einem Drittel des Maximums), knien sie sich hin, schlingen ihre Arme um die Beine und vereinen somit die Gesteinsplatten zu einer abgeschlossenen Kugel, was sie immun gegen jegliche Angriffe (auch mit magischen Waffen) und Zauber macht. Sie verharren in dieser Position so lange, bis ihre Gesundheit sich wieder vollständig regeneriert hat.

Aufgrund ihrer Größe und des massigen Körpers nehmen Steintrolle im Kampf drei Felder ein. Sie können durch ihr Gewicht weder zurückgedrängt noch zu Fall gebracht werden. Eine Betäubung dringt nicht durch ihre stabile Panzerung. Festgehalten werden können sie selbst durch einen Bruta nicht.

## Waldtroll

Lebensenergie: 45	Abwehren 14
Körperliche Energie: 62	Ausweichen 13
Mentale Energie: 70	
Ausdauer: 92	
Bewegung 12	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz 4 (NR)	Widerstand 13
Angriff: 2x Faust 12 (1W6+4)	
Gaben: (5 Punkte) körperlich, Sinne	
Zauber: Erde 20: Pflanzenwuchs KS 5, Pflanzenfessel KS 5, Pflanzenbarriere KS 5, Spurlös KS 5	
Besonderheiten: doppelter Schaden durch Feuer	

Waldtrolle sind die kleinste Unterart dieser Rasse. Sie erreichen Größen von ungefähr 2 Metern. Ihre Körper gleichen eher einer Pflanze, denn sie haben eine knorrige, borkige Haut, die oftmals mit Moos oder anderen Pflanzen bewachsen ist. Ihre langen und dünnen Gliedmaßen wirken an dem schlanken Körper wie die Äste eines Baumes. Bei jeder Bewegung, die sie machen, erzeugen sie Geräusche wie das Knacken von Ästen und das Rascheln von Laub.

Auf ihrem Kopf, der eher an einen Baumstumpf als an einen humanoiden Kopf erinnert, finden sich keine Haare, sondern eine Mischung aus Pflanzen, Ästen und Moos.

## Verbreitung:

Waldtrolle kann man in allen größeren Waldgebieten Samyras finden.

## Nahrung:

Die stark naturverbundenen Trolle ernähren sich von dem, was der Wald ihnen freiwillig gibt. Sie sehen die Nahrungsaufnahme nicht als essen im eigentlichen Sinne an, sondern vielmehr als Säuberung des Waldes. Somit verspeisen sie all das, was den Wald verunstaltet: Tote Äste, Laub, gefallene Früchte, aber auch Aas. Sie schrecken hierbei nicht davor zurück, verstorbene Humanoide oder Artgenossen zu verspeisen, wenn diese den Wald ihrer Meinung nach verschmutzen.

Verdaute Nahrung wird von ihnen als fruchtbarer Humus wieder ausgeschieden und dient somit wieder dem Wald als Lebensgrundlage.

## Soziale Struktur:

Waldtrolle sind Einzelgänger, jedoch sozial verknüpft. Man kann innerhalb eines Waldes auch mehrere Exemplare finden, die das Gebiet unter sich aufgeteilt haben. Sie verspüren keinen Neid untereinander, wenn beispielsweise die Größe der Territorien unterschiedlich ausfallen sollte. Zudem sind sie zueinander ehrlich und geben gerne freiwillig Teile ihres Gebietes an andere Trolle oder Nachwuchs ab, wenn sie alleine nicht mit der Säuberung zurechtkommen.



Sie sehen sich als Pfleger und Beschützer des Waldes. Ihr einziger Lebensinhalt ist die Reinigung ihres Gebietes, also verbringen sie einen Großteil ihrer Zeit mit Fressen.

## Kampfverhalten:

Waldtrolle sind im Grunde nicht aggressiv, solange man mit der Natur, die unter ihrem Schutz steht, pfleglich umgeht. Vergreift man sich allerdings an ihr, werden sie zu rasenden Bestien. Sie jagen den Übeltäter erbarmungslos, sogar über die Grenzen ihres Waldes hinaus. Wird er schließlich gestellt, wird er und jedes andere Wesen, das sich dem Troll in den Weg stellt, getötet, verspeist und als Humus dem Wald wieder zugeführt.

Wird ein Waldtroll angegriffen, ohne dass es zuvor einen Übergriff auf die Natur gab (und er somit keinen Grund hat, den Angreifer zu attackieren), wird er versuchen, sich aus dem Kampf zurückzuziehen.

Kommt es allerdings zum Kampf, greift der Troll mit seinen zu Fäusten geballten Klauen an und prügelt auf den Gegner ein. Er schlägt hierbei mit beiden Fäusten pro Runde zu, wobei beide Angriffe zeitgleich im zweiten Abschnitt der Runde durchgeführt werden und sich immer gegen den gleichen Gegner richten. Im Gegensatz zum normalen Kampf mit zwei Waffen kostet ihn der zweite Angriff keine AUS, wird mit der vollen FS durchgeführt und erhält keine Erschwernis. Der Gegner muss sich gegen die höhere der beiden Angriffsgüten durchsetzen, damit der Troll mit beiden Angriffen nicht trifft. Erzielt der Waldtroll einen Treffer, muss das Opfer sich gegen die höhere der beiden Güten verteidigen.

Zeitgleich nutzt er seine Verbundenheit zur Natur, um die Pflanzen zu kontrollieren und so seine Gegner zu behindern (*Pflanzenwuchs*, *Pflanzenfessel*) oder sich selbst zu schützen (*Pflanzenbarriere*, vgl. Zauberbuch). Er zaubert dabei nicht im eigentlichen Sinne selbst, sondern kontrolliert die Pflanzen unterbewusst. Dadurch darf er zusätzlich zu seinen normalen Nahkampfangriffen jede Runde einen seiner Zauber wirken.

Droht der Troll die Auseinandersetzung zu verlieren, oder will er sich aus einem anderen Grund zurückziehen, nutzt er seinen Zauber *Spurlos* (vgl. Zauberbuch), um zu entkommen.

Waldtrolle können sich, wenn sie verwundet sind, mit der Natur verbinden (sie verschmelzen hierbei in der Regel mit einem Baumstamm) und sich innerhalb weniger Minuten wieder komplett regenerieren. Während dieser Zeit sind sie nicht als humanoides Wesen, sondern maximal als merkwürdige Auswucherung eines Baumes zu erkennen.

Einzig Schaden, der von Feuer verursacht wurde, heilt nicht durch diese Regeneration, sondern benötigt zwei Tage pro Punkt, um wieder zu heilen. Durch ihre borkige Haut richtet dieses Element doppelten Schaden bei ihnen an, gegen den ihre Rüstung nicht schützt.

## Verasti

### Verasti - Kämpfer

Lebensenergie: 14	Abwehren 10
Körperliche Energie: 19	Ausweichen 11
Mentale Energie: 29	Blocken 10
Ausdauer: 30	

Bewegung 10	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 11

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 11 (*einhandige Waffen, Stäbe, Bögen, Wurfaffen*)  
 Gaben: (12 Punkte) Sinne, Sonstige

### Verasti - Zauberer

Lebensenergie: 13	Abwehren 9
Körperliche Energie: 17	Ausweichen 9
Mentale Energie: 33	
Ausdauer: 29	

Bewegung 9	Magieresistenz 12
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 8

Angriff: Nahkampfwaffe 08 (*Stäbe, Stichaffen*)  
 Gaben: (12 Punkte) mental, Sonstige  
 Zauber: Kategorie 12 (Zauber mit Gesamtkosten von 30)

## Zikaru

### Zikaru - Kämpfer

Lebensenergie: 19	Abwehren 11
Körperliche Energie: 24	Ausweichen 12
Mentale Energie: 29	Blocken 8
Ausdauer: 54	

Bewegung 12	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 0	Widerstand 12

Angriff: Nahkampfwaffe 13 (beliebig), Klauen 13 (1W6+3), Hörner 13 (1W6+2), Schwanz 13 (1W6)  
 Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sinne  
 Besonderheiten: *Natürliche Waffen - Hörner, Natürliche Waffen - Klauen, Natürliche Waffen - Schwanz, Natürliche Waffen - Stacheln*



### **Zikaru - Zauberer**

Lebensenergie: 17  
 Körperliche Energie: 24  
 Mentale Energie: 37  
 Ausdauer: 38

Abwehren 11  
 Ausweichen 11

Bewegung 12  
 Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 13  
 Widerstand 10

Angriff: Klauen 10 (1W6+3), Hörner 10 (1W6+2),  
 Schwanz 10 (1W6)

Gaben: (12 Punkte) mental, Sinne

Zauber: Kategorie 11 (Zauber mit Gesamtkosten  
 von 25)

Besonderheiten: *Natürliche Waffen - Hörner, Natürliche Waffen - Klauen, Natürliche Waffen - Schwanz, Natürliche Waffen - Stacheln*

### **Zwerge**

#### **Zwerg - Kämpfer**

Lebensenergie: 19  
 Körperliche Energie: 22  
 Mentale Energie: 23  
 Ausdauer: 46

Abwehren 12  
 Ausweichen 11  
 Blocken 13

Bewegung 8  
 Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 12  
 Widerstand 12

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 12 (keine  
*Handklingen* oder *Stäbe*, keine *Bögen*)

Gaben: (12 Punkte) körperlich, Sonstige

Besonderheiten: *Nachtsicht, Trinkfest*

#### **Zwerg - Zauberer**

Lebensenergie: 15  
 Körperliche Energie: 19  
 Mentale Energie: 29  
 Ausdauer: 29

Abwehren 9  
 Ausweichen 8  
 Blocken 8

Bewegung 8  
 Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 15  
 Widerstand 10

Angriff: Nahkampfwaffe 09 (keine *Handklingen*)

Gaben: (12 Punkte) körperlich, mental, Sonstige

Zauber: Kategorie 12 (Zauber mit Gesamtkosten  
 von 30)

Besonderheiten: *Nachtsicht, Trinkfest*



# Reittiere

Bei den Reittieren handelt es sich zum großen Teil um Tiere, die vergleichbar mit irdischen Lebewesen sind. Bei diesen Tieren wird davon ausgegangen, dass Aussehen und Lebensweise hinreichend bekannt sind und somit auf eine genaue Beschreibung verzichtet werden kann. Es werden nur für den Abenteurer relevante Fakten aufgeführt: Wo sie verbreitet sind, und wie es sich im Kampf verhält. Nur die ungewöhnlicheren Reittiere werden umfassend beschrieben.

## Elefanten

### Reitelefant

Lebensenergie: 80	Abwehren 12
Körperliche Energie: 120	Ausweichen 11
Mentale Energie: 101	
Ausdauer: 256	
Bewegung 8	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 16
Reaktion+3	
Scheu-1	
Angriff: Stoßzahn 14 (2W6)	

### Reitelefant, ausgebildet

Lebensenergie: 86	Abwehren 14
Körperliche Energie: 127	Ausweichen 13
Mentale Energie: 109	
Ausdauer: 260	
Bewegung 10	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 17
Reaktion+2	
Scheu-2	
Angriff: Stoßzahn 16 (2W6+4)	

### Verbreitung

Elefanten werden vor allem auf Valkar und hier insbesondere in Inrida gerne als Reit- und Nutztiere eingesetzt. Sie sind stark und groß genug, um auch Brutus problemlos tragen zu können.

### Kampfverhalten

Elefanten sind extrem geduldig und friedfertig. Sie fühlen sich nur selten bedroht oder in die Ecke gedrängt. Einzig, wenn sie selbst attackiert werden, versuchen sie, sich mit ihren Stoßzähnen Freiraum zu verschaffen. Sie benutzen sie hierbei wie Keulen, indem sie ihren Kopf schwenken.

Ausgebildeten Kampfelefanten hingegen wurde während ihres Trainings beigebracht, gezielt Humanoide anzugreifen. Sie können auf Befehl ihres Reiters ein Ziel attackieren.

Elefanten können von Natur aus nicht springen, daher haben sie keine Werte für ihre Sprungkraft.

## Kamele

### Ahumateper Wüstenläufer

Lebensenergie: 49	Abwehren 10
Körperliche Energie: 61	Ausweichen 11
Mentale Energie: 64	
Ausdauer: 148	
Bewegung 14	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 0	Widerstand 14
Reaktion+1	Sprungkraft (Höhe)+1
Scheu+1	Sprungkraft (Weite)+0
Angriff: Biss 13 (1W6+2), Tritt 13 (1W6+4)	

### Ahumateper Wüstenläufer, ausgebildet

Lebensenergie: 49	Abwehren 12
Körperliche Energie: 72	Ausweichen 12
Mentale Energie: 72	
Ausdauer: 156	
Bewegung 16	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 0	Widerstand 15
Reaktion+0	Sprungkraft (Höhe)+1
Scheu+0	Sprungkraft (Weite)+0
Angriff: Biss 14 (1W6+3), Tritt 14 (1W6+4)	



## Verbreitung

Ahumateper Wüstenläufer sind die am weitesten verbreiteten Kamele, die als Reit- und Nutztiere eingesetzt werden. Sie werden vorwiegend auf Nillavo genutzt, da sie die Temperaturen des Kontinents problemlos aushalten können. Sie können bis zu einer Woche ohne Wasser auskommen. Außer Brutass können alle Rassen auf Kamelen reiten.

## Kampfverhalten

Nicht ausgebildete Kamele suchen bei einer Konfrontation eher das Weite als sich dem Feind zu stellen. Einzig wenn sie keine andere Wahl haben, werden sie sich verteidigen, wobei sie sich deutlich schneller bedrängt fühlen als beispielsweise Pferde.

Sind Ahumateper Wüstenläufer allerdings zum Kampf ausgebildet, handelt es sich in der Regel um recht aggressive, männliche Tiere. Diese greifen auch gerne einmal an und versuchen den Gegner zunächst zu verwunden und damit zu schwächen, bevor sie sich zur Flucht wenden. Sie benutzen dabei vor allem ihre Hufe, mit denen sie nach dem Feind treten. Der Biss kommt nur selten zum Einsatz, insbesondere dann, wenn das Kamel beritten ist.

## Odunuks

### Odunuk

Lebensenergie: 84	Abwehren 12
Körperliche Energie: 93	Ausweichen 11
Mentale Energie: 113	
Ausdauer: 147	
Bewegung 6	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 15
Reaktion+2	Sprungkraft (Höhe)+3
Scheu-2	Sprungkraft (Weite)+2
Angriff: Hörner 13 (1W6+2)	
Besonderheiten: immun gegen Kälte	

### Odunuk, ausgebildet

Lebensenergie: 101	Abwehren 14
Körperliche Energie: 106	Ausweichen 13
Mentale Energie: 115	
Ausdauer: 210	
Bewegung 8	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 17
Reaktion+0	Sprungkraft (Höhe)+3
Scheu-2	Sprungkraft (Weite)+2
Angriff: Hörner 14 (1W6+4)	
Besonderheiten: immun gegen Kälte	

Odunuks gleichen einem riesigen Ochsen, der mit langem, dichtem Fell bewachsen ist und eine Körperlänge von drei und eine Schulterhöhe von fast zwei Metern erreicht. Auf dem viel zu kleinen Kopf befinden sich zwei kurze gebogene Hörner.

Diese Tiere sind immun gegen jegliche Einwirkung von natürlicher und magischer Kälte.

## Verbreitung

Odunuks sind extrem zäh und sehr stark. Sie können Brutass problemlos tragen und werden von den nomadisch umherziehenden Sippen im hohen Norden Issengors als Reit- und Nutztiere gezüchtet. Da man eine Menge Kraft und eine entsprechende Größe benötigt, um die Tiere lenken zu können, können nur Brutass auf ihnen reiten.

## Nahrung

Odunuks sind reine Pflanzenfresser und ernähren sich hauptsächlich vom im Eis wachsenden *Snöfödd*. Sie können bis zu einer Woche ohne Futter auskommen.

## Soziale Struktur

Odunuks sind Herdentiere. Normalerweise hat jeder nomadische Brutastamm mindestens eine Gruppe Tiere, die mit ihnen herumzieht. Die riesigen Ochsen haben aber auch keine Probleme damit, von ihrer Herde getrennt zu werden, um beispielsweise als Begleiter eines Abenteurers durch die Welt zu ziehen.

## Kampfverhalten

Odunuks ähneln im Kampfverhalten den Elefanten. Sie sind eigentlich sehr genügsame Tiere, die sich selten aus der Ruhe bringen lassen. Von sich aus greifen sie nicht in den Kampf ein, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden. Normalerweise stehen sie einfach stoisch herum, während um sie herum der Kampf tobt.

Im Gegensatz zu Elefanten sind sie jedoch nicht so intelligent und können nicht erlernen, auf Befehl ein Ziel zu attackieren.

Müssen sie sich verteidigen, stoßen sie mit ihren kurzen Hörnern nach dem Feind.

## Pferde und Ponys

### Tarinaler

Lebensenergie: 37	Abwehren 14
Körperliche Energie: 46	Ausweichen 11
Mentale Energie: 47	
Ausdauer: 86	
Bewegung 12	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 0	Widerstand 14
Reaktion+0	Sprungkraft (Höhe)+0
Scheu+0	Sprungkraft (Weite)+0
Angriff: Biss 12 (1W6+1), Tritt 12 (1W6+3), Tritt nach hinten 12 (2W6+2)	



## Tarinaler, ausgebildet

Lebensenergie: 40                      Abwehren 14  
 Körperliche Energie: 50              Ausweichen 12  
 Mentale Energie: 43  
 Ausdauer: 105

Bewegung 12                      Magieresistenz 9  
 Rüstungsschutz 0                      Widerstand 15

Reaktion-1                      Sprungkraft (Höhe)+0  
 Scheu-1                      Sprungkraft (Weite)+0

Angriff: Biss 13 (1W6+1), Tritt 13 (1W6+4), Tritt nach hinten 13 (2W6+4)

Der Tarinaler steht hier stellvertretend für die zahlreichen verschiedenen Pferderassen Samyras.

Brutas können auf einem Tarinaler nicht reiten, sie sind zu groß. Gleiches gilt für Nigros, die zu klein sind. Sie können jedoch trotzdem auf Pferden reiten, müssen lediglich eine andere Rasse als den Tarinaler wählen.

### Verbreitung

Wie der Name erkennen lässt, wurde der Tarinaler ursprünglich in der Gegend um Tarinal (Galtir) gezüchtet. Mittlerweile findet man ihn in nahezu allen anderen Ländern Samyras.

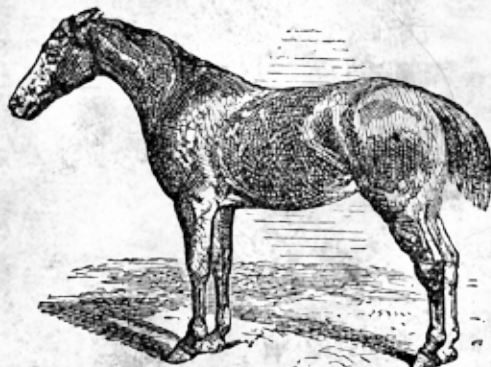
Pferde allgemein sind die am weitesten verbreiteten Reittiere auf der Welt. Man begegnet ihnen nahezu überall auf Samyra.

### Kampfverhalten

Pferde sind ebenso wie die anderen pflanzenfressenden Reittiere Fluchttiere, die eher das Weite suchen, als eine Konfrontation auf kämpferische Weise auszutragen. Nur wenn man ihnen keine Möglichkeit zum Entkommen gibt, werden sie sich verteidigen.

Das Gleiche gilt auch für ausgebildete Exemplare. Diese Tiere sind jedoch weniger schreckhaft und ergreifen nicht so schnell die Flucht. Sie werden aber weder selbstständig noch auf Befehl des Reiters in den Kampf eingreifen.

Im Kampf kann ein Pferd entweder nach vorne oder nach hinten mit seinem Hufschlag angreifen, wenn es nicht beritten ist. Der Biss wird nur in äußersten Notsituationen verwendet (wenn das Tier beispielsweise beritten oder gehobelt ist).



## Zwergisches Grubenpony

Lebensenergie: 21                      Abwehren 12  
 Körperliche Energie: 30              Ausweichen 10  
 Mentale Energie: 28  
 Ausdauer: 56

Bewegung 10                      Magieresistenz 8  
 Rüstungsschutz 0                      Widerstand 13

Reaktion+1                      Sprungkraft (Höhe)+0  
 Scheu-1                      Sprungkraft (Weite)+1

Angriff: Biss 11 (1W6), Tritt 11 (1W6+1), Tritt nach hinten 11 (2W6-1)  
 Besonderheiten: *Nachtsicht*

## Zwergisches Grubenpony, ausgebildet

Lebensenergie: 25                      Abwehren 12  
 Körperliche Energie: 31              Ausweichen 11  
 Mentale Energie: 28  
 Ausdauer: 62

Bewegung 10                      Magieresistenz 8  
 Rüstungsschutz 0                      Widerstand 14

Reaktion+0                      Sprungkraft (Höhe)+0  
 Scheu-2                      Sprungkraft (Weite)+1

Angriff: Biss 12 (1W6), Tritt 12 (1W6+2), Tritt nach hinten 12 (2W6)  
 Besonderheiten: *Nachtsicht*

Das zwergische Grubenpony ist deutlich kleiner und stämmiger als die Pferde und wird besonders gern von Zwergen als Reittier benutzt. Es dient aufgrund seiner exzellenten Sicht bei Dämmerlicht zudem den Zwergen und den Nigros häufig als Last- und Nutztier in ihren unterirdischen Städten.

Diese kleinen Tiere können problemlos auch von Nigros geritten werden. Für alle anderen Rassen sind sie eigentlich zu klein. Mit etwas Mühe können Menschen auf ihnen reiten.

Die Werte des Grubenponys stehen stellvertretend für andere Ponyrassen.

### Verbreitung

Das Grubenpony wird von Zwergen gezüchtet und ist dementsprechend überall dort zu finden, wo es Zwergeng Städte gibt.

Ponys sind aber ebenso wie Pferde in unterschiedlichen Rassen überall auf Samyra anzutreffen.

### Kampfverhalten

s. Pferde



## Reitwölfe

### Reitwolf

Lebensenergie: 19	Abwehren 8
Körperliche Energie: 22	Ausweichen 9
Mentale Energie: 22	
Ausdauer: 30	
Bewegung 12	Magieresistenz 7
Rüstungsschutz 0	Widerstand 10
Reaktion-1	Sprungkraft (Höhe)+1
Scheu-1	Sprungkraft (Weite)+1
Angriff: Biss 11 (1W6+1)	

### Reitwolf, ausgebildet

Lebensenergie: 21	Abwehren 11
Körperliche Energie: 24	Ausweichen 12
Mentale Energie: 22	
Ausdauer: 46	
Bewegung 14	Magieresistenz 7
Rüstungsschutz 0	Widerstand 12
Reaktion-2	Sprungkraft (Höhe)+1
Scheu-2	Sprungkraft (Weite)+1
Angriff: Biss 13 (1W6+3)	

Reitwölfe werden ausschließlich von Nigros genutzt, da alle anderen Rassen zu groß und zu schwer sind, um von ihnen getragen zu werden. Sie sind etwas größer als Wölfe und stämmiger gebaut.

#### Verbreitung

Reitwölfe werden zwar von Nigros genutzt, aber nicht von ihnen gezüchtet oder ausgebildet. Man findet die Aufzuchten und Ausbildungsstätten für diese Tiere in der Regel in menschlichen Städten, die sich in der Nähe von Nigrostädten befinden.

#### Nahrung

Im Gegensatz zu den bisher genannten Reittieren ist der Reitwolf genauso wie sein wildlebender Verwandter ein reiner Fleischfresser. Wenn er gelassen wird, geht er während Reisen selbstständig jagen. Er ist weit genug domestiziert, um seinen Reiter und eventuelle andere Begleiter als sein „Rudel“ anzuerkennen und nach erfolgreicher Jagd wieder zu ihnen zurückzukehren.

#### Kampfverhalten

Reitwölfe sind nach wie vor Raubtiere. Sie sind zwar ausgebildet, weniger aggressiv zu sein, als ihre wilden Verwandten, dennoch werden sie nicht die Flucht ergreifen, wenn sie sich bedroht fühlen. Außerdem werden sie ihren Reiter

verteidigen und sich in diesem Falle auch selbstständig in den Kampf einmischen. Ist ein Reitwolf zum Kampf ausgebildet, ist er vergleichbar mit einem reitbaren Kampfhund, der auf Befehl hin Gegner angreift. Er hat hierbei so viel Vertrauen in seinen Reiter, dass er auch Wesen attackiert, die deutlich größer sind als er selbst.

Im Kampf verwenden sie die gleiche Taktik wie normale Wölfe: Sie greifen vor allem empfindliche Stellen des Gegners an. Insbesondere Hals und Nacken sind beliebte Ziele. Gelingt ihr Angriff und misslingt die Abwehr des Gegners, hat er eine dieser anfälligen Stellen getroffen und verursacht zusätzlich 1W6 LE Schaden.

## Shu Gei

### Shu Gei

Lebensenergie: 28	Abwehren 9
Körperliche Energie: 35	Ausweichen 14
Mentale Energie: 47	
Ausdauer: 58	
Bewegung 16	Magieresistenz 13
Rüstungsschutz 0	Widerstand 10
Reaktion-2	Sprungkraft (Höhe)+3
Scheu+4	Sprungkraft (Weite)-2
Angriff: Biss 12 (1W6+2), Krallen 12 (1W6+4)	

Shu Gei sind Reitechsen, die eine Körperlänge von etwa 2,5 Metern und eine Hüfthöhe von etwa einem Meter erreichen. Sie haben kräftige Hinterbeine, auf denen sie laufen, und einen langen, dem Krokodil ähnlichen Schwanz. Ihre Vorderläufe sind nur kurz und verkümmert.

Sie können die Zehen an ihren Füßen weit auseinander spreizen, was es ihnen ermöglicht, auch auf weichem Untergrund (wie beispielsweise im Sumpf) ohne einzusinken zu laufen.

Ihre dicke, ledrige Haut kann verschiedene Farbtöne annehmen, am weitesten verbreitet sind Varianten von Grün und Braun. Seltener gibt es allerdings auch Rot und Gelb. Shu Gei sind wechselwarm und daher nur in warmen Regionen verbreitet.

Da die Tiere extrem scheu sind, sind bisher alle Versuche gescheitert, sie für den Kampf auszubilden.

Shu Gei sind nicht stark genug, um Brutas tragen zu können. Zikaru könnten zwar theoretisch auf ihnen reiten, allerdings lassen die Tiere das nicht zu. Riikaatii dürfen auf ihnen reiten, sie sind jedoch eigentlich zu groß für die Tiere und empfinden das Reiten auf ihnen als sehr unbequem.

#### Verbreitung

Shu Gei werden in Hult Ha Yak in dem kleinen Städtchen May Fong gezüchtet. Da sie wechselwarm sind, werden sie



nur in Länder mit warmem Klima exportiert. Sie sind daher vor allem auf Valkar verbreitet. Einzelne Exemplare findet man auch in Skae Bara und Finthra, wobei den Echsen in diesen Ländern oftmals die benötigte Feuchtigkeit fehlt, und eine Haltung daher schwierig ist.

## Nahrung

Shu Gei sind Pflanzenfresser, die sich hauptsächlich von

Blättern und Gräsern ernähren.

## Kampfverhalten

Shu Gei kämpfen von sich aus nicht. Sobald es zu einer kleinen Störung kommt, ergreifen sie sofort die Flucht. Nur wenn sie absolut keine Möglichkeit zum Fliehen sehen, greifen sie zur Offensive.

# Tiere

Tiere kämpfen normalerweise nur so lange, wie sie sich überlegen fühlen oder sich eine reelle Siegeschance ausrechnen.

Sinken ihre Lebens- oder körperliche Energie oder ihre Ausdauer auf weniger als die  **Hälfte** , werden sie sich in der Regel aus dem Kampf zurückziehen und fliehen.

Bei Tieren, die im Rudel kämpfen, zieht sich das gesamte Rudel zurück, sobald die Anzahl auf die  **Hälfte**  reduziert wurde (entweder durch Tod oder Flucht) oder das Alpha-Tier flieht.

Einzig Tiere, die ihre Jungen verteidigen oder bedroht sehen, kämpfen bis zum Tode.

Tiere können nicht  **zu Fall gebracht**  werden, ebenso ist es nicht möglich, sie  **festzuhalten** . Normalerweise lassen sie sich auch nicht  **überraschen** .

Händen und Füßen benutzen sie auch ihren Schwanz als Greifwerkzeug und können somit im Optimalfalle auf 5 „Hände“ zurückgreifen.

Zudem sind sie fähig, in der Gruppe Probleme zu lösen und sich gegenseitig bei einer Aufgabe zu helfen. Damit dieses machbar ist, haben sie im Laufe der Evolution eine für Affen sehr komplexe Kommunikation entwickelt. Wissenschaftler, die sich längere Zeit mit der Erforschung dieser Spezies auseinandergesetzt und versucht haben, die Sprache der Ligamenen zu verstehen, berichten, dass sie sich am Ende fast wie mit einer normalen Sprache mit den Tieren unterhalten konnten.

## Verbreitung

Ligamenen leben ausschließlich im dichten tropischen Dschungel. Somit findet man sie lediglich in Inrida.

## Nahrung

Ligamenen haben ihren hohen Zuckerbedarf an die Nigros weitergegeben. Die Affen ernähren sich hauptsächlich von den Früchten des Dschungels. Hinzu kommen einige spezielle Insekten und deren Larven, die zwar keinen Zucker enthalten, aber zumindest süß schmecken.

## Soziale Struktur

Ligamenen leben in Großgruppen aus 50 bis 100 Tieren zusammen, die aus mehreren Familien bestehen. Jede Familie umfasst zwischen 5 und 10 Affen unterschiedlichen Alters und wird von einem dominanten Männchen oder Weibchen angeführt.

## Kampfverhalten

Eigentlich gibt es keinen Grund, einen Kampf mit einem Ligamenen zu beginnen. Sein Fleisch ist für humanoide Wesen ungenießbar und sein Körper gibt keine nennenswerten Trophäen ab, mit denen man sich schmücken könnte. Außerdem sind die Affen nicht aggressiv, sondern vielmehr zutraulich und neugierig. Berühren oder sogar Einfangen lassen sie sich jedoch nicht.

Einen Ligamenen alleine anzutreffen ist nahezu ein Ding der Unmöglichkeit. Er ist immer mindestens von seiner Familie umgeben, normalerweise verläßt er die Großgruppe nicht. Sollte es zu einem Angriff auf ein Tier kommen, wird es von der gesamten Gruppe unterstützt. Man sieht sich also einer Schar von mindestens 50 Affen gegenüber.



## Ligamene

Lebensenergie: 12	Abwehren 6
Körperliche Energie: 17	Ausweichen 12
Mentale Energie: 20	
Ausdauer: 26	
Bewegung 18	Magieresistenz 6
Rüstungsschutz 0	Widerstand 8
Angriff: Klaue 7 (1W6), Biss 7 (1W6)	

Diese kleine Affenart wird als die Vorfahren der Nigros angesehen. Sie werden ungefähr einen Meter groß und sind am gesamten Körper mit kurzem, braunem Fell bewachsen.

Die Ligamenen gelten als die intelligentesten unter den Affenarten. Sie können nicht nur Werkzeuge verwenden, um Aufgaben zu lösen, sondern haben auch ein rudimentäres handwerkliches Verständnis, mit dem sie sich benötigte Werkzeuge erbauen können. Neben der Verwendung von



### Schwarzrücken

Lebensenergie: 62	Abwehren 12
Körperliche Energie: 75	Ausweichen 14
Mentale Energie: 72	
Ausdauer: 148	
Bewegung 10	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 15
Angriff: Klaue 15 (1W6+3), Biss 15 (2W6+1)	

Schwarzrücken sind große Menschenaffen, die beim typischen Knöchelgang eine Schulterhöhe von fast 2 Metern erreichen. Sie haben einen gedrunenen, massiven Körperbau und kräftige Arme. Am gesamten Körper sind sie mit braunem Fell bewachsen, das sich im Laufe des Alterns grau verfärbt. Das Fell auf ihrem Rücken hat hingegen eine tiefschwarze Färbung, unabhängig vom Alter des Tieres. Selbst Neugeborene dieser Affenart haben schon das namensgebende schwarze Rückenfell.

#### Verbreitung

Schwarzrücken kommen auf Tiron, im nördlichen Val- kar und auf Daktia vor. Sie leben in Gegenden, die vom Dschungel bewachsen sind. Aber auch auf den dicht bewaldeten Hochplateaus des *Actazot* in Chulufur sind sie heimisch.

#### Nahrung

Schwarzrücken sind ausschließlich Pflanzenfresser. Blätter und Früchte stehen auf ihrem Speiseplan.

#### Soziale Struktur

Schwarzrücken leben in Gruppen aus mehreren Männchen und Weibchen unterschiedlichen Alters zusammen. Ihre Größe variiert zwischen 10 und 40 Tieren. Nur selten trifft man sie alleine, und wenn, dann sind es überwiegend Männchen.

#### Kampfverhalten

Schwarzrücken sind im Grunde nicht aggressiv. Fühlen sie sich bedroht oder dringt ein Fremdling in ihr Territorium ein, versuchen die Männchen zunächst, ihn mit Drohgebärden zu vertreiben. Viele Humanoide deuten dieses Verhalten als Vorbereitung zum Angriff und gehen selber in die Offensive über. Letztlich ist das ein fataler Fehler. Wenn man sich zurückzieht, werden die Affen maximal einige Meter hinterherkommen, um sicher zu gehen, dass der Eindringling das Territorium verläßt, aber ansonsten keinerlei Anstalten machen, zu folgen oder anzugreifen.

Wird einer der Affen angegriffen, kann er auf die Unterstützung sämtlicher männlicher Tiere der Gruppe zählen.

Kommt es zum Kampf, stellen die Menschenaffen sich auf ihre Hinterbeine und schlagen mit beiden Pranken nach ihrem Gegner. Sie greifen hierbei immer mit beiden Fäusten aus unterschiedlichen Winkeln an und lassen ihre Hiebe minimal zeitlich versetzt auf den Feind einprasseln. Sie versuchen, den Gegner durch die Abwehr des ersten Hiebes genau in die zweite Faust hineinlaufen zu lassen. Der Affe macht einen normalen Angriff. Setzt er sich ge-

gen den Gegner durch, darf er anschließend sofort mit der zweiten Faust einen Angriff durchführen, der nicht abgewehrt werden darf.

Ist die Abwehr des ersten Angriffs **vollständig** gelungen, hat der Gegner die vom Affen geplante Abwehrbewegung gemacht und wurde direkt in den zweiten Hieb getrieben. Trifft dieser, richtet der Affe 4 Punkte mehr Schaden an, also 1W6+7.

Bei einer **halben** Abwehr des ersten Angriffs sind es 2 zusätzliche Punkte Schaden mit dem zweiten Angriff, also 1W6+5.

Nur wenn der erste Angriff überhaupt nicht abgewehrt wurde, richtet der zweite Angriff keinen erhöhten Schaden an.

Sollte es aus irgendeinem Grund für den Affen nicht möglich sein, mit beiden Pranken zuzuschlagen (weil beispielsweise eine davon geprellt wurde), wird er versuchen, mit seinem Biss zu attackieren.

Schwarzrücken nehmen aufgrund ihrer aufrechten Haltung in der Handlungsphase nur 1 Feld ein, wenn sie einen Gegner im Angriffsbereich stehen haben. Innerhalb der Bewegungsphase lassen sie sich jedoch auf alle viere herab und nehmen daher 2 Felder ein.

Werden sie so weit in die Ecke gedrängt, dass sie keine Möglichkeit haben, sich in ihre Laufposition zu begeben (wenn also keine zwei Felder frei sind), werden sie zu einer Art Berserker. Sie richten in diesem Zustand 2 Punkte mehr Schaden an und führen alle Angriffe um -1 erleichtert durch. Sobald sie wieder genügend Platz haben, schwindet ihre Raserei.

Die Menschenaffen können aufgrund ihrer dicken Schädelknochen nicht betäubt werden. Außerdem lassen sie sich nicht zurückdrängen.

### Bären

#### Graufell

Lebensenergie: 57	Abwehren 13
Körperliche Energie: 73	Ausweichen 14
Mentale Energie: 74	
Ausdauer: 104	
Bewegung 10	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 14
Angriff: Klaue 15 (1W6+6), Biss 15 (2W6+2)	

Graufelle haben ihren Namen – wenig verwunderlich – durch ihre graue Fellfarbe erhalten, wobei diese von einem dunklen, fast schwarzen bis hin zu einem hellen, fast weißen Grau reichen kann. Sie haben den typischen, massiven Körperbau eines Bären und erreichen Längen von über 2,5 Meter und eine Schulterhöhe von über 1,5 Meter.

#### Verbreitung

Die grauen Bären kommen vor allem in der Tundra und



Taiga von Bakuria und Verment vor. Nur selten verirrt sich ein Exemplar weiter in den Süden. Die südlichste Sichtung eines Graufelles war an der nördlichen Grenze von Midland. Zudem gibt es einige Tiere, die sich in den höheren Regionen der großen Gebirge angesiedelt haben und dort um die Baumgrenze herum leben.

## Nahrung

Graufelle sind Allesfresser, wobei sie sich vorwiegend von pflanzlicher Nahrung ernähren. Gräser, Wurzeln, Pilze und Ähnliches stehen auf ihrem Speiseplan. Dazu kommen Insekten, Larven, kleinere Säugetiere (z.B. Mäuse) und Vögel. Nur in seltenen Fällen greifen sie größere Tiere an. Normalerweise gelingt es ihnen nicht, diese zu erbeuten, wenn es sich um gesunde Exemplare handelt. Vielmehr fallen ihnen die kranken und alten Tiere sowie Jungtiere zum Opfer.

## Soziale Struktur

Graufelle leben in kleinen Gruppen von 2 bis 4 Tieren zusammen. Normalerweise handelt es sich um die Eltern mit einem oder zwei Jährlingen. Spätestens im dritten Jahr nach ihrer Geburt werden die Jungtiere von den Eltern verjagt und gehen auf die Suche nach einem Partner. Haben sich Männchen und Weibchen erst einmal gefunden, bleiben sie ein Leben lang zusammen.

Solange genügend Nahrung vorhanden ist, verhalten sich Graufelle friedlich gegenüber Artgenossen. Wird das Futter allerdings knapp, scheuen sie sich nicht, andere Bären anzugreifen und oftmals auch zu verspeisen.

## Kampfverhalten

Graufelle sind von Natur aus nicht aggressiv gegenüber Humanoiden, solange sie nicht bedrängt oder gereizt werden. Von sich aus greifen die Bären Humanoiden nur an, wenn sie völlig ausgehungert sind.

Trifft man nicht gerade eines der gerade verstoßenen Jungtiere, das sich noch nicht an einen Partner gebunden hat, hat man es immer mit mindestens zwei Bären zu tun, wenn es zum Kampf kommt.

Im Kampf stellt sich der Bär auf seine Hinterbeine und greift aufgerichtet mit beiden Klauen ein und denselben Gegner an. Sind beide Angriffsproben innerhalb einer Runde erfolgreich (unabhängig davon, ob er sich durchsetzt oder Schaden anrichtet), hat er sein Opfer gepackt und hält es fest. Solange sich der Festgehaltene nicht befreien kann, wird der Bär diesen in den folgenden Runden mit seinem Biss angreifen.

Durch seine aufrechte Haltung nimmt ein Graufell trotz seiner Größe im Kampf nur ein Feld ein. Nur wenn er sich bewegen will, benötigt er 3 Felder. Hat er nicht genügend Platz, um sich nach einer Kampfrunde wieder auf alle viere zu begeben, drängt er durch seine Körpermasse und sein Gewicht Figuren, die nur ein Feld einnehmen, während der Bewegungsphase so weit zurück, dass er die benötigten 3 Felder Platz bekommt.

Die Kampfoption des Betäubens ist gegen Graufelle wirkungslos. Zurückdrängen lassen sich die massigen Bären ebenfalls nicht.

## Waldschlinger

Lebensenergie: 36	Abwehren 12
Körperliche Energie: 41	Ausweichen 13
Mentale Energie: 45	
Ausdauer: 66	
Bewegung 10	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 13
Angriff: Klaue 14 (1W6+4), Biss 14 (2W6+1)	

Der Waldschlinger erreicht eine Kopf-Rumpf-Länge von bis zu 2 Metern und eine Schulterhöhe von ungefähr 1,20m. Sein Körper ist mit einem struppigen, braunen Fell bewachsen und deutlich schlanker als der anderer Bären.

## Verbreitung

Waldschlinger können in nahezu allen Laub-, Nadel- und Mischwäldern Samyras auftauchen, sie sind jedoch am häufigsten auf Divarra anzutreffen. Sein vergleichsweise schlanker Körperbau lässt sich durch das Leben im oftmals dichten Unterholz erklären.

## Nahrung

Der Waldschlinger frisst im Prinzip alles, was er im Wald findet. So reicht seine Nahrung von Gräsern, Blättern und Wurzeln über Früchte und Insekten bis hin zu kleineren Säugetieren und Aas. Eine Besonderheit des Waldschlingers und auch der Grund für seinen Namen ist die Tatsache, dass er nicht kaut. Alles, was er an Nahrung zu sich nimmt, wird im Ganzen verschlungen. Insekten und kleine Tiere werden dabei oftmals nicht einmal getötet, sondern lebendig heruntergewürgt. Nachdem der Bär einiges an Nahrung aufgenommen hat, verkriecht er sich in sein geschütztes Lager und verdaut.

## Soziale Struktur

Waldschlinger sind Einzelgänger. Nur zur Paarung suchen sie andere Bären (vom anderen Geschlecht) auf.

## Kampfverhalten

Waldschlinger sind eigentlich relativ friedliche Tiere, solange man sie nicht reizt oder angreift. Einzig die Weibchen sind sehr aggressiv, wenn sie ihre Jungen oder ihr Lager bedroht sehen. In so einem Falle kann es auch passieren, dass ein Bär einen Humanoiden von sich aus attackiert. Im Normalfall wird der Bär aber vorerst versuchen, die potentielle Gefahr mittels Drohgebärden zu vertreiben.

Im Kampf stellt sich der Bär auf seine Hinterbeine und greift aufgerichtet mit beiden Klauen ein und denselben Gegner an. Sind beide Angriffsproben innerhalb einer Runde erfolgreich (unabhängig davon, ob er sich durchsetzt oder Schaden anrichtet), hat er sein Opfer gepackt und hält es fest. Solange sich der Festgehaltene nicht befreien kann, wird der Bär diesen in den folgenden Runden mit seinem Biss angreifen.

Durch seine aufrechte Haltung nimmt ein Waldschlinger trotz seiner Größe im Kampf nur ein Feld ein. Nur wenn er sich bewegen will, benötigt er 2 Felder.



### Weißer Issengi

Lebensenergie: 90	Abwehren 14
Körperliche Energie: 110	Ausweichen 15
Mentale Energie: 111	
Ausdauer: 143	
Bewegung 12	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 15
Angriff: Klaue 16 (1W6+3), Biss 16 (2W6+6)	

Der weiße Issengi ist ein großer Bär, der Längen von teilweise über 3 Metern und eine Schulterhöhe von bis zu 1,8 Metern erreichen kann. Sein Körper wirkt deutlich gedrungener als der anderer Bären und ist mit einem dichten, langen, weißen Fell bewachsen. Die Eckzähne seines Gebisses haben sich zu großen Reißzähnen entwickelt, die deutlich aus dem Maul herausragen.

#### Verbreitung

Wie der Name unschwer erkennen lässt, kommt der weiße Issengi nur in Issengor vor. Er lebt vor allem an den nördlichen Küstenabschnitten des Landes.

#### Nahrung

Der weiße Issengi ist ein reiner Fleischfresser. Er jagt vor allem Robben und größere Fische, wie beispielsweise kleinere Walarten. Hat er ein Tier erbeutet, verspeist er es nahezu vollständig und lässt nur die Knochen zurück. Aufgrund seiner enormen Fettschicht, von der er in Notzeiten zehren kann, kann der Bär bei Nahrungsmangel bis zu einem halben Jahr ohne Essen auskommen.

#### Soziale Struktur

Der weiße Issengi ist ein Einzelgänger, der nur zur einwöchigen Paarungszeit einmal im Jahr den Kontakt zu anderen Bären seiner Art sucht. Ansonsten verhält er sich seinen Artgenossen gegenüber sehr aggressiv, auch wenn diese Begegnungen aufgrund ihrer geringen Anzahl relativ selten sind.

#### Kampfverhalten

Eine Begegnung mit dem weißen Issengi dürfte äußerst selten sein. Kommt es dennoch dazu, wird der Bär von sich aus nicht angreifen, sondern Humanoide einfach ignorieren. Der Bär sieht sie weder als lohnende Beute noch als Rivalen und hat daher keine Veranlassung, sie anzugreifen, solange sie ihn nicht bedrängen oder von sich aus attackieren.

Im Kampf stellt sich der weiße Issengi auf seine Hinterbeine und greift aufgerichtet mit beiden Klauen ein und denselben Gegner an. Sind beide Angriffsproben innerhalb einer Runde erfolgreich (unabhängig davon, ob er sich durchsetzt oder Schaden anrichtet), hat er sein Opfer gepackt und hält es fest. Solange sich der Festgehaltene nicht befreien kann, wird der Bär diesen in den folgenden Runden mit seinem Biss angreifen.

Im Gegensatz zu anderen Tieren zieht sich der weiße Issengi nicht aus dem Kampf zurück, wenn er Verletzungen erlitten hat. Vielmehr steigern sich diese Tiere in einen

Blutausch, sobald sie die erste Verletzung erlitten haben. Sie erhalten ab dem ersten Verlust von LE oder KE einen um +2 erhöhten Schaden. Sinken ihre KE auf 0, erleiden sie keine schwere Verletzung, sondern können normal weiterkämpfen. Zudem erhöht sich ihr Schaden um weitere 2 Punkte.

Erst wenn ihre LE auf unter ein Viertel ihres Maximums sinken, ziehen sie sich aus dem Kampf zurück.

Durch seine aufrechte Haltung nimmt der Bär trotz seiner Größe im Kampf nur ein Feld ein. Nur wenn er sich bewegen will, benötigt er 3 Felder. Hat er nicht genügend Platz, um sich nach einer Kampfrunde wieder auf alle vier zu begeben, drängt er durch seine Körpermasse und sein Gewicht Figuren, die nur ein Feld einnehmen, während der Bewegungsphase so weit zurück, dass er die benötigten 3 Felder Platz bekommt.

Den mächtigen Schädel des Bären kann kein Hieb so stark erschüttern, dass er dadurch betäubt würde. Zudem ist es nicht möglich, ihn zurückzudrängen.

### Echsen

#### Gorag

Lebensenergie: 33	Abwehren 14
Körperliche Energie: 51	Ausweichen 15
Mentale Energie: 39	
Ausdauer: 50	
Bewegung 16	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 12
Angriff: Anspringen 13 (1W6+2), Biss 13 (1W6+4)	
Besonderheiten: <i>Schleichen</i> 15, <i>Tarnen</i> 15	

Gorags sind Echsen, die auf ihren zwei Hinterbeinen laufen. Die Vorderbeine sind zu kleinen Stummelärmchen verkümmert, die die Echse weder benötigt, noch benutzt. Ihr Schwanz ist steif und nicht beweglich (wie beispielsweise bei Krokodilen). An ihrem langen Hals befindet sich ein langgestreckter Schädel, der vom riesigen Maul dominiert wird, das über die Hälfte der Länge einnimmt. Sowohl im Ober- als auch im Unterkiefer befindet sich eine doppelte Reihe aus messerscharfen Sägezähnen. Die mittlere Krallenreihe ihrer dreizehigen Füße ist sichelförmig und stark vergrößert; sie kann Längen von bis zu 40 Zentimetern erreichen. Die Echsen erreichen Längen von bis zu 2 Metern, wobei der Schwanz ungefähr ein Drittel ausmacht. Ihre Hüfthöhe beträgt ungefähr 50 Zentimeter.

#### Verbreitung

Da die Echsen wechselwarm sind, kommen sie vor allem in den wärmeren Gegenden der Welt vor. Eine wahre Plage sind sie auf *Mela* in Daktia, wo sie immer wieder Reisegruppen zwischen Daklit und Nill Hiva in der Nähe des *Recali* attackieren.



## Nahrung

Gorags sind reine Fleischfresser. Sie jagen vor allem Beutetiere, die deutlich größer sind als sie selbst.

## Soziale Struktur

Die Echsens leben in Rudeln zusammen. Normalerweise bestehen sie aus 3 bis 5 Paaren erwachsener Tiere. Durchschnittlich hat zusätzlich jedes Elternpaar noch ein Jungtier dabei. Somit bestehen die Gruppen aus 10 bis 15 Tieren.

## Kampfverhalten

Gorags sind sehr intelligent und äußerst aggressiv. Obwohl die Wissenschaftler noch zu keinem Konsens gekommen sind, scheint es, als ob die Echsens ihre Raubzüge regelrecht planen. Sie schicken Späher aus, die die Umgebung nach lohnender Beute absuchen. Haben sie etwas gefunden, werden die anderen Mitglieder des Rudels benachrichtigt und die Gruppe sucht sich einen geeigneten Platz für ihren Überfall. Sie wählen hierfür normalerweise uneinsehbare Gegenden, wo sie aus dem Hinterhalt zuschlagen können. Ob diese Entscheidung willentlich oder instinktiv gefällt wird, ist den Forschern bislang ein Rätsel.

Wird ein Späher trotz seiner guten Schleich- und Tarnmöglichkeiten entdeckt, wird er die Flucht ergreifen und das Rudel alarmieren.

Im Kampf versuchen die Echsens ihren Gegner einzukreisen und damit in die Ecke zu drängen. Haben sie ihn erst einmal in die Zange genommen, greifen sie an, indem sie ihr Opfer mit ihren Hinterbeinen anspringen. Neben dem Schaden, den sie mit ihren Sichelkrallen anrichten, besteht bei der Attacke das Risiko, dass der Gegner stürzt. Richtet ein Gorag Schaden an (unabhängig davon, ob dieser die Rüstung des Gegners durchdringt), muss das Ziel eine FP(Widerstand) werfen. Misslingt dieser Wurf, stürzt es zu Boden. Sobald ein Gegner am Boden liegt, springt eine Echse im fünften Abschnitt der gleichen Handlungsphase auf ihn (gilt als automatisch gelungenes Festhalten). Anschließend wird das Opfer bis es sich befreien und wieder aufstehen kann, von allen ihn umringenden Echsens mit Bissen attackiert.

### *Skaebrischer Schnapper*

Lebensenergie: 34	Abwehren 14
Körperliche Energie: 51	Ausweichen 12
Mentale Energie: 43	
Ausdauer: 86	
Bewegung 6 / im Wasser 18	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 4 (NR)	Widerstand 14
Angriff: Biss 15 (1W6+4), Schwanz 15 (1W6+2)	

Skaebrische Schnapper sind die typische Krokodilart Nillavos. Sie erreichen Längen von bis zu 6 Metern und haben den typischen flachen Körperbau dieser Tiere. Ihr Knochenpanzer ist vergleichsweise hart und von dunkler roter oder brauner Farbe.

## Verbreitung

Skaebrische Schnapper leben in den Flüssen Nillavos. Eine etwas kleinere Art von ihnen (mit einer Maximallänge von 4 Metern) ist in den Gewässern Valkars zu finden.

## Nahrung

Die Krokodile sind Fleischfresser. Sie jagen alles an Beute, was sie mit ihrer Größe überwältigen können, und machen auch vor Humanoiden nicht halt.

## Soziale Struktur

Skaebrische Schnapper leben normalerweise in Gruppen von bis zu 50 Tieren zusammen, wobei es allerdings kein echtes Rudelverhalten gibt. Es fehlt beispielsweise das Alphanatier. Sie jagen für sich allein, allerdings werden durch die gerissene Beute oftmals Artgenossen angelockt, die sich am Fleisch bedienen, wenn der erfolgreiche Jäger gesättigt ist.

## Kampfverhalten

Skaebrische Schnapper sind, wenn sie hungrig sind, aggressive Jäger, die sich auf jedes verfügbare Beutetier stürzen. Aufgrund ihrer Körpergröße nehmen sie es auch problemlos mit Humanoiden auf.

Im Kampf belegen Schnapper vier Felder für ihren Kopf und Körper und zwei weitere für ihren Schwanz. Die Felder für Kopf und Körper müssen gradlinig mit ihren Kanten zusammenhängen, der Schwanz kann auch abgewinkelt werden.

Bei größeren oder kleineren Exemplaren muss die Platzeinnahme entsprechend angepasst werden.

Die angegebenen Werte beziehen sich auf ein Krokodil im Wasser. Befindet sich das Tier an Land, sinkt seine BEW auf 6, Angriff, Abwehren und Ausweichen werden um jeweils 3 Punkte verringert.

Die Krokodile versuchen, ihren Gegner zu beißen und dann durch eine Drehbewegung ihres Körpers Stücke von Fleisch aus dem Opfer herauszureißen. Der Schnapper stößt dabei so schnell aus dem Wasser hervor, dass der Angriff nur um +1 erschwert abgewehrt werden darf. Befindet sich das Krokodil an Land, verfällt dieser Vorteil.

Richtet das Krokodil Schaden an, darf es im fünften Abschnitt der Handlungsphase einen zweiten Angriff machen. Gelingt dieser (unabhängig von der Güte), bedeutet das, dass sich der Schnapper im Opfer verbissen hat und ein Stück Fleisch herausreißen konnte. Das Ziel verliert zusätzlich 1W6 LE. Eine Rüstung (auch eine natürliche oder magische Panzerung) schützt nicht vor diesem Verlust, der auch nicht abgewehrt werden darf.

Gegner, die hinter dem Tier stehen, kann es mit seinem Schwanz angreifen. Dieser Angriff zählt immer als ein Angriff, um den Gegner zu Fall zu bringen, wird allerdings nicht erschwert und kostet keine Ausdauer. Wehrt das Opfer nicht vollständig ab, wird es von den Füßen gefegt.

Schnapper können nicht betäubt werden.



## Sandkriecher

Lebensenergie: 90	Abwehren 16
Körperliche Energie: 124	Ausweichen 15
Mentale Energie: 113	
Ausdauer: 151	
Bewegung 12	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 5 (NR)	Widerstand 14
Angriff: Biss 15 (2W6+2)	

Sandkriecher sind riesenhafte Echsen, die stark an Salamander erinnern. Sie erreichen Längen von bis zu 8, eine Schulterhöhe von 1,5 und eine Breite von 2 Metern. Der Großteil ihrer Knochen ist sehr elastisch und kann stark verformt werden. Stabilisiert werden die Tiere vor allem durch ihre harte, an Panzerplatten erinnernde geschuppte sandfarbene Haut.

Die Echsen sind aufgrund ihrer Rippenbögen, aus denen man den Knochenbogen herstellen kann (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*), ein beliebtes Jagdziel. Zudem genießt man unter den Nomaden Rasharrs ein sehr hohes Ansehen, wenn man sich mit Trophäen dieser seltenen und starken Echse schmücken kann.

### Verbreitung

Sandkriecher kommen nur in den Sandwüsten Rasharrs vor. Sie sind extrem selten; ihre Anzahl wird auf gerade einmal ungefähr 20 geschätzt. Sie leben in Höhlen, die sie in die Dünen graben.

### Nahrung

Die Echsen fressen nahezu alles, was ihnen über den Weg läuft. In der kargen Einöde der Wüste sind dieses vor allem Schlangen, Insekten und andere kleine Tiere. Ein besonderes Festmahl stellen jedoch Humanoide oder andere größere Wesen dar.

### Soziale Struktur

Sandkriecher sind Einzelgänger. Sie sind sowohl männlichen als auch weiblichen Geschlechts, sodass es bei einem der seltenen Zusammentreffen von zwei Echsen normalerweise direkt zur Paarung kommt. Beim Akt übernimmt jede der Echsen einmal den männlichen und einmal den weiblichen Part, sodass im Anschluss jede der beiden Nachwuchs bekommen kann.

### Kampfverhalten

Sandkriecher sind immer auf der Suche nach Nahrung und daher auch Humanoiden gegenüber sehr aggressiv. Wenn sie Reisegruppen angreifen, haben sie es jedoch meistens eher auf die Reit- und Lastkamele abgesehen, die normalerweise mitgeführt werden.

Aufgrund ihrer Größe nehmen die Echsen natürlich entsprechend Platz im Kampf ein. Ein 8 Meter langes Tier benötigt eine Fläche von 2x5 Feldern für Kopf und Körper und zusätzlich 3 Felder für den Schwanz.

Im Gegensatz zum skaebrischen Schnapper nutzt der Sandkriecher seinen Schwanz im Kampf nicht, um damit

gegen Gegner vorzugehen. Er konzentriert sich nur darauf, mit seinem Biss zu attackieren.

Die riesigen Echsen können weder betäubt noch zurückgedrängt werden.

## Hunde

### Midlännischer Schafshund

Lebensenergie: 13	Abwehren 9
Körperliche Energie: 17	Ausweichen 9
Mentale Energie: 20	
Ausdauer: 29	
Bewegung 16	Magieresistenz 6
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 9
Angriff: Biss 9 (1W6+1)	

Der midlännische Schafshund hat eine Körperlänge von ungefähr einem Meter (ohne Schwanz) und eine Schulterhöhe von gut 50 Zentimetern. Er ist am gesamten Körper mit dichtem, buschigem Fell bewachsen, das zweimal im Jahr geschoren werden muss, damit es den Hund nicht behindert. Ungeschoren gleicht er deshalb eher einem kleinen Schaf, als einem Hund.

Sein Fell kann zu einer sehr feinen Wolle gesponnen werden, die ähnliche Qualitäten wie Seide und eine vergleichbare Optik hat, jedoch deutlich günstiger ist (halber Preis eines Kleidungsstückes aus Seide).

### Verbreitung

Ursprünglich wurde dieser Hund in Midland gezüchtet. Da er sich als erstklassiger Hütehund erwiesen hat, wurde er zunächst in andere Länder exportiert. Mittlerweile gibt es auch außerhalb Midlands zahlreiche Züchter, und man findet das Tier in nahezu allen Ländern, in denen Verwendung für Hütehunde besteht.

### Nahrung

Im Gegensatz zu anderen Hunden ernährt sich der Schafshund nicht von Fleisch, sondern von Gras. Er kann somit bequem zusammen mit den Nutztieren, die er behüten soll, auf die Weide gestellt werden.

### Soziale Struktur

Wie alle domestizierten Tiere ist der midlännische Schafshund stark von seinen Haltern abhängig. Er ist neben seinem Nutzen in der Viehhaltung auch ein gern gesehener Spielgefährte für Kinder, weil er ein sehr ruhiges Gemüt hat und sehr anhänglich und verspielt ist.

### Kampfverhalten

Schafshunde sind nicht aggressiv und können quasi nicht gereizt werden, sondern begegnen solchen Provokationen mit völliger Gelassenheit. Einzig wenn seine Schutzbefohlenen gefährdet sind, verhält er sich so, als ob ein Muttertier seine Jungen schützen will. Er greift in diesem Falle ohne Rücksicht auf seinen eigenen Gesundheitszustand



den Gegner an. Er wird sich aus dem Kampf erst zurückziehen, wenn sein Halter es ihm befiehlt. Erhält er diesen Befehl nicht, kämpft er bis zu seinem Tode.

## Rotschnauze

Lebensenergie: 16	Abwehren 10
Körperliche Energie: 22	Ausweichen 11
Mentale Energie: 20	
Ausdauer: 42	
Bewegung 14	Magieresistenz 6
Rüstungsschutz 0	Widerstand 11
Angriff: Biss 12 (1W6+4)	

Rotschnauzen sind große Hunde, die eine Körperlänge von anderthalb Metern und eine Schulterhöhe von bis zu 70 Zentimetern erreichen. Ihr Körperbau wirkt im Gegensatz zu anderen Hundarten sehr gedrunken und massiv. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch die kurze und flache Schnauze, die unterschiedliche Rottöne annehmen kann und der der Hund seinen Namen verdankt. Ihr Fell ist meistens dunkelbraun oder schwarz, einige Exemplare haben weiße Flecken an Kopf, Bauch oder Pfoten. Ihr Schwanz ist für Hunde sehr kurz und nur ein kleiner Stummel.

### Verbreitung

Rotschnauzen werden ausschließlich in Hult Ha Yak gezüchtet. Aufgrund ihrer sehr großen Aggression gegenüber anderen Lebewesen, insbesondere anderen Hunden, sind sie nahezu unverkäuflich.

Diese Hunde werden in Hult Ha Yak bei Hundekämpfen eingesetzt, wo sie gegeneinander antreten. Diese Veranstaltungen erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, insbesondere bei den reicheren Einwohnern des Landes. Dem Halter eines Gewinnerhundes wird großer Respekt entgegen gebracht. Da das Fleisch der Rotschnauze als sehr delikat betrachtet wird, werden Hunde, die in den Kämpfen verloren haben, anschließend als Festmahl serviert.

### Nahrung

Rotschnauzen sind wie andere Hunde reine Fleischfresser.

### Soziale Struktur

Rotschnauzen prägt ihre übermäßige Aggression gegen alle und jeden. Somit sind sie nicht nur Artgenossen, sondern auch ihrem Halter gegenüber feindlich gesonnen.

### Kampfverhalten

Rotschnauzen versuchen im Kampf wie Wölfe empfindliche Stellen des Gegners zu treffen. Sie richten ihre Attacken vor allem gegen Kehle und Nacken. Gelingt der Angriff mit dem Biss und misslingt die Abwehr des Gegners, verliert er zusätzlich 1W6 LE.

Diese Hunde sind vom Grund her Bestien, die kein Erbarmen kennen. Sie kämpfen bis zu ihrem Tode oder bis der Gegner besiegt ist. Sie kennen die üblichen Unterwerfungsgesten anderer Hunderassen nicht. Wenn ein Gegner unterliegt, wird er gnadenlos totgebissen.

## Insekten

### Höhlenkäfer, männlich

Lebensenergie: 40	Abwehren 15
Körperliche Energie: 36	Ausweichen 12
Mentale Energie: 43	
Ausdauer: 72	
Bewegung 16	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 5 (NR)	Widerstand 12
Angriff: Biss 13 (1W6+3)	
Besonderheiten: In Dunkelheit <i>Tarnen</i> 18, <i>Dunkelsicht</i>	

### Höhlenkäfer, weiblich

Lebensenergie: 23	Abwehren 11
Körperliche Energie: 25	Ausweichen 12
Mentale Energie: 30	
Ausdauer: 43	
Bewegung 16	Magieresistenz 8
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 9
Angriff: Biss 10 (1W6+1)	
Besonderheiten: In Dunkelheit <i>Tarnen</i> 18, <i>Dunkelsicht</i>	

Höhlenkäfer gleichen in etwa viel zu groß geratenen Mistkäfern. Sie erreichen Längen von fast zwei und eine Höhe von über einem Meter. Ihr Chitinpanzer ist pechschwarz und verbirgt ein paar verkümmerte Flügel. Durch ihr Gewicht ist es den Höhlenkäfern nicht möglich, sich in die Luft zu erheben. Dafür sind sie am Boden für ihre Masse erstaunlich flink.

Ihr Kopf ist im Vergleich zum Körper sehr klein und besitzt ein Paar riesige Facettenaugen, die auch in absoluter Dunkelheit sehen können.

Aufgrund ihrer Farbe können sie sich in Dunkelheit perfekt tarnen und nutzen diesen Vorteil besonders im Kampf (siehe unten).

### Verbreitung

Höhlenkäfer leben – wie der Name es nahelegt – in Höhlen, allerdings kommen sie zur Jagd auch an die Oberfläche. Da sie sich an fast jede Witterungsbedingung anpassen können, leben sie auf der gesamten Welt, einzig im ewigen Eis findet man sie nicht.

### Nahrung

Höhlenkäfer sind aggressive Fleischfresser, die in Gruppen Jagd auf Wild und Vieh machen. Sie schrecken aber auch nicht davor zurück, Humanoide anzugreifen.

### Soziale Struktur

Als Bau suchen sich Höhlenkäfer in der Regel weitläufige Höhlensysteme, in denen teilweise hunderte von ihnen



leben. Sie haben dabei eine soziale Struktur, die fast an Ameisen oder Bienen erinnert, allerdings kriegerischer ausgerichtet ist.

Es gibt Kämpfer unter ihnen (alle männlichen Exemplare), die den Bau verteidigen und alles angreifen, was kein Höhlenkäfer ist, und die auf die Jagd gehen. Die Arbeiter (ausnahmslos Weibchen) kümmern sich darum, dass der Bau erweitert und gesäubert wird. Sie verlassen niemals die Höhlen. Trifft man Höhlenkäfer außerhalb ihrer Behausung, handelt es sich immer um Männchen.

## Kampfverhalten

Männliche Höhlenkäfer sind niemals allein unterwegs, sondern mindestens mit einem Partner. Oftmals sind die Gruppen aber deutlich größer.

Die Weibchen hingegen kann man in ihrem Bau auch allein antreffen. Diese versuchen aber den Kampf zu vermeiden (sie verkriechen sich in der Dunkelheit und tarnen sich) und entweder zu fliehen oder mit gellenden Schreien die Männchen zu rufen.

Die Kämpfer nutzen ihre Fähigkeit zum Tarnen, um sich in dunklen Ecken oder an Decken ungesehen zu positionieren und sich von dort auf ihre Opfer zu stürzen. Gelingt so ein Angriff aus dem Hinterhalt, gilt der Gegner als überrascht, selbst wenn er mit Nachdruck auf die Umgebung geachtet hat.

Die Käfer gehen hierbei relativ intelligent vor und nutzen oftmals auch Mitglieder ihrer Gruppe, um Feinde in einen Hinterhalt zu locken, indem sich einige offen zeigen und sich dorthin zurückziehen, wo die Verstärkung in der Dunkelheit lauert.

### Riesenameise

Lebensenergie: 35	Abwehren 10
Körperliche Energie: 48	Ausweichen 11
Mentale Energie: 39	
Ausdauer: 58	
Bewegung 12	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 4 (NR)	Widerstand 14
Angriff: Biss 12 (1W6+2 & Säure)	

Riesenameisen gleichen vom Körperbau normalen Ameisen, erreichen aber Längen von bis zu zwei Metern. Ihr Chitinpanzer hat eine dunkle, rote Färbung.

## Verbreitung

Riesenameisen findet man vor allem in den Weiten von Tiron und Valkar, wo sie fern jeglicher Zivilisation ihre riesigen Bauten errichten.

Es gibt aber auch Staaten, die sich auf Nillavo angesiedelt haben, wobei man sie allerdings nicht in Rasharr findet. Im Dschungel Inridas gibt es ebenfalls einige Bauten von ihnen.

## Nahrung

Riesenameisen sind Allesfresser. Sie ernähren sich von Pflanzen und Aas, reißen jedoch auch selbst Tiere, teilwei-

se sogar Kreaturen, die deutlich größer sind als sie selbst.

## Soziale Struktur

Wie normale Ameisen, bilden auch Riesenameisen einen Staat. Außerhalb dieses Baus findet man nur die Arbeiter, die gleichzeitig die Jäger und Kämpfer des Volkes sind. Die hier angegebenen Werte beziehen sich auf diese Art der Riesenameise. Sollte eine Abenteurergruppe wirklich so lebensmüde sein und sich in einen Bau wagen (in dem dann auch die anderen Arten anzutreffen sind), muss der Spielleiter sich entsprechende Werte ausdenken.

## Kampfverhalten

Riesenameisen nehmen aufgrund ihrer Größe zwei Felder ein.

Trifft das Tier mit seinem Biss einen Gegner und richtet Schaden bei ihm an, injiziert es ihm eine schwach ätzende Säure, die ihm nochmals 1W6 körperliche Energie raubt. Gegen diesen Zusatzschaden kann man sich nicht wehren, selbst Rüstung schützt nicht dagegen.

Riesenameisen kämpfen bis zu ihrem Tode.



### Dakkisches Kurzhaar

Lebensenergie: 10	Abwehren 8
Körperliche Energie: 13	Ausweichen 11
Mentale Energie: 18	
Ausdauer: 20	
Bewegung 18	Magieresistenz 5
Rüstungsschutz 0	Widerstand 8
Angriff: Krallen 8 (1W6), Biss 8 (1W6-1)	

Die dakkische Kurzhaarkatze steht stellvertretend für andere normale Haus- und Hofkatzen.

Sie wird bis zu 50 Zentimeter lang und hat eine Schulterhöhe von ungefähr 30 Zentimeter. Sie ist am ganzen Körper mit kurzem Fell bewachsen, das Farben von Weiß über diverse Brauntöne bis hin zu Schwarz annehmen kann.

## Verbreitung

Das dakkische Kurzhaar findet man vor allem auf Daktia. Vergleichbare andere Katzenrassen sind überall auf Samyra anzutreffen.

## Nahrung

Katzen sind im Grunde reine Fleischfresser. Sie jagen kleine Säugetiere wie Mäuse sowie Vögel.

## Soziale Struktur

Je nach Charakter der Katze ist sie ein Einzelgänger oder auch gerne mit anderen Artgenossen zusammen. Insbesondere in ländlichen Gegenden, wo sie zusammen mit anderen Tieren gehalten wird, können sich Beziehungen zu anderen Tierarten ausbilden, wie beispielsweise zu Hunden.



## Kampfverhalten

Domestizierte Katzen kämpfen eigentlich nur mit Artgenossen, wobei auch diese Auseinandersetzungen normalerweise recht harmlos ablaufen. Droht eine Gefahr von einem größeren Wesen, ergreifen die Katzen eher die Flucht als sich in den Kampf zu stürzen.

genug Raubtier in der Katze, dass sie sich verteidigen und (wenn auch etwas unbeholfen) austeilen kann.

## Raubkatzen

### Nachtpirscher

Lebensenergie: 13	Abwehren 10
Körperliche Energie: 17	Ausweichen 13
Mentale Energie: 22	
Ausdauer: 28	
Bewegung 12	Magieresistenz 7
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 10
Angriff: Krallen 10 (1W6+2), Biss 10 (1W6+1)	

Nachtpirscher sind domestizierte pechschwarze Raubkatzen. Sie erreichen Körperlängen von ungefähr einem Meter (ohne Schwanz) und eine Schulterhöhe von ungefähr 40 Zentimetern. Ihre Augen heben sich durch ihre gelbe Farbe stark vom ansonsten komplett mit schwarzem Fell bewachsenen Körper ab.

### Verbreitung

Nachtpirscher werden in Skae Bara gezüchtet und gelten als „adlige“ Tiere. Trotz ihres noch stark vom Raubtier geprägten Charakters werden sie von den Reichen als Statussymbol betrachtet. Manche sprechen ihnen sogar eine göttliche Abstammung zu. Der Ruf der Katzen hat sich herumgesprochen, wodurch mittlerweile auch immer wieder Exemplare in andere Länder verschifft werden. Sie erfreuen sich auch in Hult Ha Yak und an den Adelshäusern Divarras großer Beliebtheit.

### Nahrung

Nachtpirscher sind wie alle Katzen reine Fleischfresser.

### Soziale Struktur

Der Nachtpirscher duldet keine anderen Tiere oder Artgenossen neben sich in seinem Revier. Als domestiziertes Tier ist sein Territorium der Teil eines Anwesens, in dem er sich mehr oder minder frei bewegen kann. Alle anderen Tiere, seien es Haus-, Nutz- oder Wildtiere werden von ihm, soweit es der Halter zulässt, gejagt und verschreckt. In vielen Fällen reagiert der Nachtpirscher sogar auf andere Humanoide sehr aggressiv. Wenn das Tier in jungem Alter zu seinem Halter kommt, ist dieser die einzige Person, die vom Tier akzeptiert wird. Diese Bezugsperson darf ihn streicheln und die Katze kommt zu ihm, wenn sie Bedarf nach Zuwendung hat.

### Kampfverhalten

Der Nachtpirscher hat im Laufe seiner Domestizierung gelernt, dass es normalerweise reicht, einen Gegner anzufauchen und Drohgebärden zu machen, damit er das Weiße sucht. Er wird also bei einer Konfrontation erst einmal so reagieren. Sollte es dennoch zu einer Auseinandersetzung kommen, weil der Eindringling nicht abzieht, steckt noch

### Dschungelpirscher

Lebensenergie: 46	Abwehren 11
Körperliche Energie: 67	Ausweichen 13
Mentale Energie: 76	
Ausdauer: 141	
Bewegung 14	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 13
Angriff: Klaue 14 (1W6+3), Biss 14 (2W6)	
Besonderheiten: Tarnen 15, Schleichen 15	

Dschungelpirscher sind große Raubkatzen mit einer Körperlänge von bis zu 2,5 Metern (ohne Schwanz). Ihre Schulterhöhe beträgt über einen Meter. Das auffälligste Merkmal dieser Katzen ist ihr mit schwarzen Streifen durchzogenes rotbraunes Fell. Je nach Umgebung ändert das Fell die Farbe und kann verschiedene Braun- und Grüntöne annehmen. Einzig die schwarzen Streifen bleiben unverändert. Durch diesen Farbwechsel kann sich die Katze hervorragend tarnen und sich an ihre Beute anpirschen.

Aufgrund ihres Fells ist die Katze ein begehrtes Jagdziel, da nach ihrem Tod das Fell in unregelmäßigen Abständen weiterhin die Farbe wechselt. Diesen Effekt lassen sich viele Reiche eine Menge Geld kosten, um ihr Haus damit zu schmücken.

### Verbreitung

Auch wenn der Name es vermuten lässt, kommen Dschungelpirscher nicht ausschließlich im Dschungel vor. Sie wurden hier nur zuerst entdeckt. Tatsächlich sind sie auf ganz Samyra verbreitet und können neben dem Dschungel auch in anderen Wäldern sowie in Grasländern und Sumpfbereichen auftreten. Am häufigsten trifft man sie auf Valkar und Tiron. Es gibt sie aber auch im Norden Divarras, wo sie die Tundra und Taiga Verments und Bakurias durchstreifen. Bei diesen Exemplaren kann die Fellfarbe auch ins Weiße wechseln.

### Nahrung

Dschungelpirscher ernähren sich ausschließlich von Fleisch. Ihre Nahrung besteht vor allem aus größeren pflanzenfressenden Säugetieren, doch ebenso gern fressen sie einen Fisch, wenn sie seiner habhaft werden können.

### Soziale Struktur

Dschungelpirscher leben überwiegend einzelgängerisch. Zur Paarungszeit suchen sie sich einen Partner für die Fortpflanzung. Teilweise ziehen sie anschließend noch eine Weile gemeinsam umher. In seltenen Fällen hält diese Verbindung deutlich länger an, sogar bis zu mehreren Jahren. Wenn die Großkatzen allein unterwegs sind, sind sie anderen Pirschern gegenüber nicht aggressiv, sondern üblicher-



weise neugierig aufgeschlossen. Manchmal verbünden sich die Katzen bei einem spontanen Treffen, jagen gemeinsam und gehen nach dem Mahl wieder getrennte Wege.

## Kampfverhalten

Dschungelpirscher sind vom Grunde her nicht aggressiv gegenüber Humanoiden, sondern reagieren wie viele andere Tiere nur dann feindselig, wenn sie bedrängt oder angegriffen werden.

Im Kampf greifen sie den Gegner mit beiden Pranken an, wobei der erste Hieb im dritten und der zweite im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt wird. Treffen beide Angriffe innerhalb der Runde (unabhängig davon, ob sie Schaden anrichten), muss das Opfer eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt der Wurf, wurde es vom Pirscher umgeworfen und mit den Pranken zu Boden gedrückt. Es gilt als festgehalten und hat entsprechend eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. In den folgenden Runden wird die Katze es mit ihrem Biss attackieren, bis es sich befreien und wieder aufstehen kann.

### Lerthuma

Lebensenergie: 58	Abwehren 15
Körperliche Energie: 80	Ausweichen 16
Mentale Energie: 66	
Ausdauer: 160	
Bewegung 12	Magieresistenz 14
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 15
Angriff: Klaue 16 (1W6+2), Biss 16 (2W6+3)	

Der Lerthuma („Savannenherrscher“) hat ein beigebraunes Fell. Männliche Tiere werden von einer opulenten Mähne geschmückt, die oftmals eine andere Färbung als das Fell hat. Die Katzen werden bis zu 2 Meter lang (ohne Schwanz) und erreichen Schulterhöhen von bis zu einem Meter.

## Verbreitung

Lerthuma kommen ausschließlich auf Nillavo vor, wo sie in den Steppen Skae Baras, Finthras und Taharys leben.

## Nahrung

Wie alle Raubkatzen ist auch der Lerthuma ein reiner Fleischfresser. Ein einzelner Lerthuma ernährt sich vor allem von kleineren Wirbeltieren. Im Rudel schlagen sie jedoch auch Beute, die teilweise deutlich größer als sie selbst ist.

## Soziale Struktur

Lerthuma leben in Rudeln aus 5 bis 20 Tieren zusammen. Den Großteil machen Weibchen mit ihren Jungtieren aus, die von einigen ausgewachsenen Männchen beschützt werden. Je nach Rudelgröße findet man 2 bis 5 männliche Tiere. Wenn sich das Rudel auf die Jagd begibt, jagen nur die weiblichen Tiere, während auch in dieser Situation die Männchen als Beschützer dienen und ein wachsames Auge auf die jagenden Weibchen und die Jungtiere haben.

## Kampfverhalten

Auch für Lerthuma gilt, dass sie von sich aus eigentlich nicht aggressiv gegenüber Humanoiden sind. Werden sie bedrängt, versuchen sie den Gegner zunächst mit Drohgärden zu verscheuchen. Sollte er darauf nicht reagieren, ergreifen sie jedoch nicht die Flucht, sondern gehen durchaus zum Angriff über. Ebenso kann es zu Übergriffen kommen, wenn andere Nahrung knapp ist und das Rudel hungrig.

Normalerweise sieht man sich immer mehreren Tieren gegenüber: Ist man in den Augen des Lerthuma ein Aggressor, wird das Rudel von allen Männchen verteidigt. Wird man hingegen als Beute angesehen, stürzen sich mehrere Weibchen auf einen.

Im Kampf greifen die Großkatzen den Gegner mit beiden Pranken an, wobei der erste Hieb im dritten und der zweite im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt wird. Treffen beide Angriffe innerhalb der Runde (unabhängig davon, ob sie Schaden anrichten), muss das Opfer eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt der Wurf, wurde es umgeworfen und mit den Pranken zu Boden gedrückt. Es gilt als festgehalten und hat entsprechend eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. In den folgenden Runden wird die Katze es mit ihrem Biss attackieren, bis es sich befreien und wieder aufstehen kann.

### Säbelzahn

Lebensenergie: 89	Abwehren 11
Körperliche Energie: 87	Ausweichen 12
Mentale Energie: 117	
Ausdauer: 240	
Bewegung 16	Magieresistenz 17
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 15
Angriff: Klaue 17 (1W6+4), Biss 17 (1W6+6)	

Säbelzähne sind die mit Abstand größten Raubkatzen, die auf Samyra leben. Sie erreichen Längen von bis zu 4 (ohne Schwanz) und eine Schulterhöhe von fast 2 Metern. Die Eckzähne ihres Gebisses sind stark verlängert und ragen als Hauer aus ihrem Maul. Ihre Fellfarbe variiert zwischen Grau- und Brauntönen.

## Verbreitung

Diese riesigen Katzen sind sehr selten. Man kann ihnen am ehesten in den Gebirgszügen der Welt begegnen, unabhängig von der Klimazone. Je höher sie leben, desto grauer wird ihr Fell.

## Nahrung

Diese Raubkatze ist ebenfalls ein reiner Fleischfresser. Da ihr im Grunde in ihrem Lebensraum kein anderes Tier gefährlich werden kann, jagt sie alles, was sie finden kann und macht dabei auch vor Humanoiden nicht halt.

## Soziale Struktur

Säbelzähne sind Einzelgänger und beanspruchen ein gewaltiges Territorium von mehreren hundert Quadratkilometern, in dem sie keine Artgenossen dulden. Bisher ist



nicht bekannt, wie sich diese Tiere vermehren, da es noch keine Berichte über Zusammentreffen zweier Säbelzähne gibt, die einen friedlichen oder gar romantischen Ausgang gezeigt haben.

## Kampfverhalten

Säbelzähne sind im Grunde nicht aggressiv, solange sie keinen Hunger haben. Wenn sie satt sind, werden sie Humanoide einfach ignorieren, weil sie sie nicht als Gefahr ansehen. Sind die Katzen jedoch hungrig, werden sie bedrängt oder angegriffen, gehen sie zum Angriff über.

Im Kampf greifen die Großkatzen den Gegner mit beiden Pranken an, wobei der erste Hieb im dritten und der zweite im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt wird. Treffen beide Angriffe innerhalb der Runde (unabhängig davon, ob sie Schaden anrichten), muss das Opfer eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt der Wurf, wurde es umgeworfen und mit den Pranken zu Boden gedrückt. Es gilt als festgehalten und hat entsprechend eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. In den folgenden Runden wird die Katze es mit ihrem Biss attackieren, bis es sich befreien und wieder aufstehen kann.

Säbelzähne kämpfen bis zu ihrem Tode. Flucht kennen sie nicht. Sie können nicht betäubt oder zurückgedrängt werden.

## Riesenratte

### Riesenratte

Lebensenergie: 10	Abwehren 7
Körperliche Energie: 16	Ausweichen 10
Mentale Energie: 14	
Ausdauer: 28	
Bewegung 10	Magieresistenz 5
Rüstungsschutz 0	Widerstand 11
Angriff: Biss 9 (1W6+1)	

Riesenratten erreichen Längen von bis zu anderthalb Metern (ohne Schwanz) und eine Schulterhöhe von etwa 50 Zentimetern. Sie gleichen vom Körperbau und Verhalten ihren kleinen Verwandten, den normalen Ratten.

## Verbreitung

Riesenratten leben überwiegend unterirdisch, wobei sie bei der Art ihrer Behausung nicht sehr wählerisch sind. So findet man sie in Höhlen, Verliesen, Kellern sowie in Scheunen, auf Dachböden oder im Lagerraum eines Schiffes. Im Grunde genommen können sie überall dort angetroffen werden, wo man auch normale Ratten finden könnte. Wie ihre kleinen Verwandten sind auch die Riesenratten Meister der Anpassung. Sie leben daher in allen Klimazonen, wobei sie allerdings in Eis und Schnee nur sehr selten ihre Behausungen verlassen.

## Nahrung

Im Gegensatz zu normalen Ratten, die sich überwiegend vegetarisch ernähren, sind die Riesenratten Aasfresser. Wenn kein Aas vorrätig ist, greifen sie zur Not auch lebende Wesen an, wobei sie allerdings normalerweise Tiere attackieren, die kleiner sind als sie selbst (unter anderem fressen sie ihre eigenen kleinen Verwandten). Nur wenn sie tagelang ausgehungert waren, greifen Riesenratten Beute an, die größer ist als sie selbst, also beispielsweise Humanoide.

## Soziale Struktur

Riesenratten leben in der Regel in kleinen Gruppen von 3 bis 5 Tieren zusammen. Meistens bestehen sie zur Hälfte aus Männchen. Bei ungeraden Gruppengrößen findet man mehr Weibchen.

In diesen Gruppen gehen die Ratten gemeinsam auf Nahrungssuche oder die Jagd.

Nur abseits jeglicher Zivilisation sind Bauten mit mehr als 50 Riesenratten anzutreffen. Diese großen Kolonien sind jedoch sehr selten.

## Kampfverhalten

Riesenratten sind immer in der Gruppe unterwegs, man hat es also bei einem Kampf immer mit mehreren Tieren zu tun.

Sobald mehr als die Hälfte der Ratten tot oder geflohen ist, wird auch der Rest den Rückzug antreten.

Viele Riesenratten sind mit Krankheitserregern verseucht, die ihnen nicht schaden, aber die sie mit ihrem Biss auf ihr Opfer übertragen können. Wann immer ein Opfer Schaden durch einen Rattenbiss erleidet (unabhängig davon, ob es sich um LE- oder KE-Schaden handelt), besteht eine Chance von 5% (1 auf dem W20), dass eine Krankheit übertragen wurde. Welche diese ist und wie sie sich auswirkt, liegt in der Interpretation des Spielers.

## Schlangen

### Riesenschlange

Lebensenergie: 36	Abwehren 12
Körperliche Energie: 38	Ausweichen 13
Mentale Energie: 47	
Ausdauer: 64	
Bewegung 8	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 13
Angriff: Biss 13 (1W6+2 & Gift)	

Diese riesigen Schlangen können eine Länge von bis zu fünf Metern und einen Durchmesser bis 50 Zentimeter erreichen. Ihre Schuppenhaut kann die unterschiedlichsten Färbungen annehmen. Oftmals ist auch eine Mischung aus mehreren Farben oder eine Musterung durch Linien, Punkte oder andere Figuren möglich.



## Verbreitung

Riesenschlangen kommen in den Dschungeln Inridas vor. Es gibt jedoch eine Unterart, die in den Savannen Finthras und Taharys lebt.

## Nahrung

Riesenschlangen jagen kleinere Wirbeltiere bis zur Größe eines Schweines. Die Beute wird zunächst mit einem schnellen Biss vergiftet und wieder laufen gelassen. Anschließend folgt die Schlange mit ihrem sehr guten Geruchssinn der Spur der Beute, bis diese am Gift verendet ist. Nach dem Tod wird das durch das Gift vorverdaute Opfer in einem Stück hinuntergeschlungen, durch Kontraktion des Körpers (bzw. des Magens) zerquetscht und schließlich verdaut.

## Soziale Struktur

Wie die meisten Schlangen gehört auch die Riesenschlange zu den Einzelgängern.

## Kampfverhalten

Riesenschlangen sind relativ aggressiv und fühlen sich leicht bedroht. Sie scheuen dabei auch nicht vor Wesen, die größer als sie selbst sind, zurück.

Kleine Humanoide (bis 1 Meter Größe) sieht die Schlange als potentielle Beute und wird diese attackieren, wenn sie entweder hungrig ist oder sich bedroht fühlt.

Größere Wesen versucht sie mit Drohgebärden zu vertreiben. Lassen sie sich davon nicht beeindrucken, wird die Schlange auch diese angreifen.

Im Kampf (oder auf der Jagd) rollt sie sich zusammen und stößt blitzschnell mit ihrem Kopf vor, um ihren Gegner zu beißen. Die Schlangen nehmen daher trotz ihrer Länge im Kampf nur ein Feld ein und können selbst Gegner attackieren, die bis zu zwei Meter entfernt stehen.

Auch wenn der Biss einer Riesenschlange schmerzhaft ist, so ist das gefährliche an diesen Tieren ihr Gift. Es richtet 3W6 Giftschaden über 5 Minuten an und wird von ihr in Wunden injiziert (wenn sie Schaden anrichtet). Das Gift der Schlange zersetzt das Opfer von innen heraus, es wird quasi vorverdaut.

Neben der reinen Schadenswirkung lähmt das Gift und reduziert so die BEW des Opfers auf die Hälfte. Zusätzlich erleidet es in der Zeit der Vergiftung eine Erschwerung von +1 auf alle körperlichen Tätigkeiten (also insbesondere Angriff und Verteidigung).

Der Rote Würger ist eine riesige Würgeschlange, die Längen von bis zu 15 und einen Durchmesser von fast 1,5 Metern erreichen kann. Ihre Schuppen sind von einem dunklen Rot (daher der Name) und sehr hart.

## Verbreitung

Der Rote Würger kommt nur in den Dschungeln Inridas vor und ist recht selten.

## Nahrung

Rote Würger jagen im Grunde genommen jegliche Wesen, die sie finden können. Sie machen keinen Unterschied zwischen Tieren und Humanoiden. Durch ihre Größe und Kraft können sie sogar Elefanten töten.

## Soziale Struktur

Rote Würger sind Einzelgänger. Normalerweise haben sie ein eigenes Territorium, in dem sie auch keine Artgenossen dulden.

## Kampfverhalten

Rote Würger haben keine natürlichen Feinde, daher sind sie sehr aggressiv, insbesondere wenn sie auf der Jagd sind. Sie greifen alle Lebewesen an, die sie finden können. Einzig kleine Wesen (unter einem Meter Größe) sehen sie nicht als lohnende Beute an und lassen sie in Ruhe, solange sie die Schlange nicht bedrohen.

Im Kampf versucht der Würger sein Opfer zu umschlingen und zu zerdrücken. Gelingt der Schlange ein Angriff, und misslingt die Abwehr des Zieles vollständig, konnte sie sich um ihr Opfer herumwinden und fängt an, es zu zerquetschen. Der Gefangene kann in dieser Zeit nichts machen, darf aber jede Runde versuchen, sich mit einer FP(Winden)+1 zu befreien.

Den angegebenen Schaden erleidet ein umschlungenes Opfer jede Runde, ohne dass die Schlange jede Runde erneut angreifen muss. Rüstung schützt dagegen nicht.

Rote Würger nehmen im Kampf 3 Felder ein (wie ein Bruta), da sie ihren Körper zusammenrollen, solange sie kein Opfer gefangen haben.

Haben sie ihren Gegner umschlungen, nehmen sie deutlich mehr Raum ein. Sie benötigen dann insgesamt 7 Felder, wobei ein Feld von dem Wesen benötigt wird, das in ihnen zerquetscht wird, und die Schlange alle angrenzenden Felder belegt.

### Roter Würger

Lebensenergie: 89	Abwehren 14
Körperliche Energie: 120	Ausweichen 13
Mentale Energie: 107	
Ausdauer: 127	
Bewegung 10	Magieresistenz 11
Rüstungsschutz 3 (NR)	Widerstand 16
Angriff: Umschlingen 15 (2W6)	

### Sumpfnatter

Lebensenergie: 13	Abwehren 7
Körperliche Energie: 17	Ausweichen 10
Mentale Energie: 20	
Ausdauer: 29	
Bewegung 12	Magieresistenz 6
Rüstungsschutz 0	Widerstand 9
Angriff: Biss 9 (1W6 & Gift)	



Sumpfnattern erreichen Längen von über einem Meter, allerdings nur sehr selten über anderthalb. Sie sind mit ungefähr zwei Zentimetern Durchmesser im Verhältnis zu ihrer Länge extrem dünn, haben aber einen relativ breiten und großen Kopf, der mit knöchernen Wülsten bewachsen ist. Ihr Schuppenkleid ist von dunkelbrauner oder -grüner Farbe.

### Verbreitung

Die Sumpfnatter lebt in allen Sümpfen Samyras, ebenso wie an den meisten Flussufern.

### Nahrung

Sumpfnattern ernähren sich hauptsächlich von der Sumpfkroete. Sie erjagen sie, indem sie ihren Körper im Wasser verstecken und nur den Kopf oberhalb halten. Die Knochenauswüchse und ihre Färbung wirken dann täuschend echt wie eine Kroete, die halb aus dem Wasser ragt. Da Sumpfkroeten gerne in Gruppen zusammensitzen, dauert es meistens nicht lange, bis sich eine oder mehrere zu der Schlange, die sie für einen Artgenossen halten, gesellen. Dann ist der Augenblick gekommen, an dem die Schlange zuschlägt. Sie beißt ihr Opfer, injiziert ihr Gift und tötet das Tier damit. Anschließend hakt sie ihre Kiefer aus und würgt die Amphibie hinunter. Bis sie vollständig verdaut hat, vergeht ungefähr eine Woche.

### Soziale Struktur

Sumpfnattern sind Einzelgänger, dulden aber andere Artgenossen in ihrer Nähe. Selbst wenn die Nahrung knapp sein sollte (was aufgrund der hohen Population von Sumpfkroeten auf ganz Samyra sehr selten ist), gibt es keine Kämpfe zwischen Sumpfnattern. Wer eine Beute macht, kann diese ungestört verspeisen.

### Kampfverhalten

Sumpfnattern sind von sich aus nicht aggressiv, solange man sie nicht aufscheucht und sie sich dadurch bedroht fühlen. In der Regel wird die Schlange in solchen Situationen eher fliehen, als einen Humanoiden anzugreifen.

Sie wird ein Opfer, das deutlich größer ist als sie, nur angreifen, wenn sie keine Möglichkeiten sieht, sich zu verkriechen.

Das Gift der Sumpfnatter ist für Humanoiden nur schwach schädlich. Es richtet 1W6 Giftschaden über 3 Runden an.

Die angegebenen Werte können für alle kleineren Schlangen benutzt werden.

## Schnecke

### Lien Feng

Lebensenergie: 66	Abwehren 12
Körperliche Energie: 67	Ausweichen 11
Mentale Energie: 72	
Ausdauer: 100	
Bewegung 4	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 5 (NR)	Widerstand 14
Angriff: -	

Die Lien Feng ist eine riesenhafte Nacktschnecke, die Längen bis zu 6 und eine Höhe von über anderthalb Metern erreichen kann. Sie wird von einer mehr als 10 Zentimeter dicken gallertartigen Schleimschicht geschützt, an der Waffen teilweise wirkungslos abprallen.

### Verbreitung

Die Riesenschnecke kommt ausschließlich im *Mau Yen Pau* in Hult Ha Yak vor. Sie gilt in diesem Land als Delikatesse und wird daher von den Einheimischen gejagt. Neben dem Nutzen als Nahrung dient die Eindämmung ihrer Population aber auch als Naturschutz, da die Schnecke einen so enormen Nahrungsbedarf hat, dass sie teilweise ganze Waldstücke leerfrisst.

### Nahrung

Die Lien Feng ist eine reine Pflanzenfresserin, wobei es ihr egal ist, um welche Pflanzen es sich handelt. Sie hat einen nahezu unstillbaren Hunger und hat zeitweise schon ganze Ernten vernichtet.

### Soziale Struktur

Lien Feng sind reine Einzelgänger, haben aber kein Problem damit, wenn andere ihrer Art in der Nähe sind und sich an den Pflanzenbeständen der Umgebung bedienen.

### Kampfverhalten

Die Lien Feng ist in keinster Weise aggressiv und wird von sich aus niemals ein Wesen angreifen. Wird sie hingegen attackiert, kann sie durchaus gefährlich werden. Sie führt selber keine Angriffe durch, sondern nutzt ihren Körper als Waffe. Wenn sie sich bedroht fühlt, sondern Drüsen in ihrer Haut ein stark säurehaltiges Sekret in die sie einhüllende Schleimschicht ab. In der Bewegungsphase kann sie sich über jedes Feld bewegen, das von Hindernissen mit einer maximalen Größe von 2 Metern belegt ist. Sollte es sich um ein Wesen handeln, kann dieses sich nicht dagegen wehren. Durch den in diesem Augenblick ätzenden Schleim sowie die beträchtliche Körpermasse erleidet es 2W6 LE-Schaden. Sollte es die Schnecke nicht schaffen, innerhalb einer Bewegungsphase mit ihrem kompletten Körper über ein Wesen hinwegzukriechen, erleidet es auch in der nächsten Bewegungsphase noch einmal 2W6 LE-Schaden.

Neben dieser direkten Art, Schaden zu verursachen, hinterlässt die Lien Feng auf allen Feldern, über die sie sich be-



wegt, eine fast 10 Zentimeter dicke Schicht aus ätzendem Schleim. Jeder, der sich über diese Felder bewegt, erleidet 1W6 KE-Schaden, da sich das Sekret durch das Schuhwerk frisst und die Haut angreift. Der abgesonderte Schleim braucht mehrere Minuten, um zu trocknen und nicht weiter gefährlich zu sein.

Die dicke Schleimschicht dient zugleich als natürliche Panzerung, die die Schnecke vor Schaden schützt. Zudem besteht die Möglichkeit, dass Waffen, mit denen sie angegriffen wird, einfach im Schleim stecken bleiben. Ist der angerichtete Schaden eines Nahkampfangriffes maximal so hoch wie der Rüstungsschutz der Schnecke, sinkt die Waffe so weit in den Schleim ein, dass sie erst mit einer gelungenen FP(Kraftakt)+1 wieder herausgezogen werden kann. Da man hierbei mit dem Schleim in Berührung kommt, erleidet man bei jedem Versuch, eine Waffe wieder zu befreien, 1W6 KE-Schaden.

## Spinnen

### Riesenspinne

Lebensenergie: 29	Abwehren 13
Körperliche Energie: 46	Ausweichen 14
Mentale Energie: 45	
Ausdauer: 48	
Bewegung 14	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 0	Widerstand 12
Angriff: Biss 11 (1W6+1 & Gift)	

Unter Riesenspinnen werden alle die Spinnen zusammengefasst, die keine speziellen Angriffstechniken haben, sondern einfach nur durch ihre Größe auffallen. Alle diese Spinnen haben einen ungefähr einen Meter durchmessenden Körper und je nach Art unterschiedlich lange Beine.

#### Verbreitung

Riesenspinnen können überall dort auftreten, wo auch normale Spinnen leben. Im Grunde genommen findet man sie also überall auf Samyra, oberirdisch, unterirdisch, in Häusern und auf Schiffen und an zahlreichen anderen Orten.

#### Nahrung

Riesenspinnen sind Fleischfresser, allerdings beschränkt sich ihre normale Nahrung in der Regel auf kleinere Wirbeltiere wie beispielsweise Ratten und Kaninchen.

#### Soziale Struktur

Wie ihre kleinen Verwandten sind auch Riesenspinnen Einzelgänger. Sie haben jedoch kein Problem damit, ihr Territorium mit anderen Artgenossen zu teilen. So findet man (meistens in freier Natur) auch Gebiete, in denen sich mehrere dieser Tiere angesiedelt haben.

#### Kampfverhalten

Riesenspinnen sind nur aggressiv, wenn sie sich auf der Jagd befinden oder sich bedroht fühlen (was sie generell tun,

wenn sich ein Wesen nähert, das größer ist als sie selbst).

Im Kampf beißen sie mit ihren Kiefern zu und injizieren bei einem Treffer Gift in die Wunde. Sobald ein Opfer Schaden genommen hat, erleidet es zusätzlich 1W6+2 Giftschaden über 6 Runden.

### Springspinne

Lebensenergie: 42	Abwehren 11
Körperliche Energie: 73	Ausweichen 12
Mentale Energie: 72	
Ausdauer: 95	
Bewegung 12	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 0	Widerstand 15
Angriff: Biss 16 (1W6+4), Anspringen 16 (kein Schaden)	
Besonderheiten: <i>Dunkelsicht, Infrarotsicht</i>	

Der Körper einer Springspinne erreicht einen Durchmesser von bis zu einem Meter. Die Beine sind unverhältnismäßig lang (bis zum dreifachen des Körperdurchmessers) und sehr dünn.

Springspinnen sind nahezu farblos, leicht transparent und nicht behaart.

Mit ihren zahlreichen Augen kann das Tier nicht nur in absoluter Dunkelheit, sondern zusätzlich auch im infraroten Bereich sehen.

#### Verbreitung

Diese Spinnenart kommt überall auf Samyra vor, ist aber sehr selten. Sie lebt ausschließlich unterirdisch in dunklen Höhlen.

#### Nahrung

Auch diese Spinne ist ein Fleischfresser, wobei sie sich Beute sucht, die maximal doppelt so groß ist wie sie.

#### Soziale Struktur

Springspinnen sind Einzelgänger. Aufgrund ihrer Seltenheit kommt es auch nur selten vor, dass sich überhaupt zwei Exemplare ihrer Spezies an einem Ort aufhalten.

#### Kampfverhalten

Da die Nahrung der Springspinne aufgrund ihres Lebensraumes sehr eingeschränkt ist, ist sie eigentlich dauerhaft auf der Jagd und entsprechend aggressiv. Sobald ein lohnendes Opfer in die Nähe kommt, wird sie es attackieren.

Im Kampf springt die Spinne ihr Opfer an (daher der Name) und versucht, ihre Beine um es herum zu legen. Gelingt der Angriff, kann die Spinne mit diesem Sprung innerhalb der Angriffsphase bis zu 20 Meter überwinden und somit direkt auf ihr Opfer springen.

Misslingt die Abwehr des Zieles, wird es zu Boden stürzen. Sogleich schlingt die Spinne ihre Beine um ihr Opfer und klammert sich an ihm fest (gilt als automatisch gelungenes Festhalten des Zieles).

So gefangene Gegner kann sie jede Runde mit ihrem Biss attackieren. Sie gelten als festgehalten und haben entspre-



chend eingeschränkte Möglichkeiten und Erschwernisse. Die Spinne hingegen erleidet keine Modifikationen auf ihren Angriff. Neben einer erschwerten Probe auf *Faustkampf* kann der Gefangene auch versuchen, sich mit einer FP(Winden)+2 zu befreien.

## Waldweber

Lebensenergie: 32	Abwehren 14
Körperliche Energie: 51	Ausweichen 15
Mentale Energie: 47	
Ausdauer: 66	
Bewegung 12	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 0	Widerstand 14
Angriff: Biss 12 (1W6+2 & Gift), Einspinnen 12 (kein Schaden)	

Waldweber sind riesige Spinnen, die nicht selten einen Körperdurchmesser von mehr als 2 Metern erreichen. In der Regel sind sie an Körper und Beinen stark behaart und von dunkler Farbe. Ihre bis zu 8 Augen, die über ihren Kopf verteilt sind, fallen durch ihre entweder rote oder gelbe Färbung stark auf.

## Verbreitung

Wie der Name vermuten lässt, leben diese Spinnen in Wäldern, wo sie ihre riesigen, extrem klebrigen, jedoch nahezu durchsichtigen Netze zwischen den Bäumen spannen. Waldweber leben vorwiegend in lichten Laub- und Nadelwäldern. Man findet sie im mittleren und südlichen Divarra, auf Tiron und in Finthra und Tahary.

## Nahrung

Waldweber sind Fleischfresser und verspeisen alles, was ihnen ins Netz gerät. Erhalten sie mit dieser Fangmethode einmal einige Tage keine Beute, gehen sie aktiv auf die Jagd und bevorzugen hierbei mittelgroße bis große Wildtiere, wie beispielsweise Hirsche und Rehe, aber auch der eine oder andere Humanoide muss durchaus einmal als Beute herhalten.

## Soziale Struktur

Auch wenn Waldweber kein ausgeprägtes soziales Gefüge haben und auf der Jagd eher Einzelgänger sind, findet man sie an ihren Wohnorten in der Regel immer in Gruppen vor. Sie suchen sich eine geeignete Gegend im Wald und spinnen sie komplett mit Netzen voll. Diese Gruppen umfassen üblicherweise 5 bis 10 (1W6+4) Tiere.

## Kampfverhalten

Es gibt zwei Arten, wie man mit dem Waldweber aneinander geraten kann: Entweder verirrt man sich in sein Territorium und verfängt sich in den dort gespannten Netzen, oder er ist auf der Jagd und sieht den Charakter als lohnende Beute an.

Bewegt man sich unvorsichtig durch einen Wald, kann es passieren, dass man sich in einem Netz eines Waldwebers verfängt. Diese Gespinste sind extrem stabil und sehr kleb-

rig. Man kann sich aus ihnen nur mit einer gelungenen FP(Kraftakt)+2 aus eigener Kraft befreien. Alternativ kann man von seinen Kameraden freigeschnitten werden, was mit scharfen Waffen innerhalb von 2 Runden problemlos möglich ist.

Gefangene erleiden auf alle körperlichen Proben, also insbesondere Angriff und Verteidigung, eine Erschwernis von +2.

Sobald ein Wesen im Netz hängt, kommt der Waldweber aus seinem Versteck gekrabbelt. Normalerweise lauern die Tiere versteckt in den Baumwipfeln auf Beute. Sobald die Spinne am Ziel angekommen ist, wird sie beginnen, das Opfer bei lebendigem Leibe zu verspeisen.

Sofort kommen weitere Angehörige der Gruppe hinzu und werden sich auf die anderen Eindringlinge stürzen und sie somit davon abhalten, ihren Gefährten freizuschneiden.

Bei einem Kampf gegen einen Gegner, der nicht schon im Netz hängt, produzieren Waldweber unaufhörlich klebrige Spinnenfäden, die sie versuchen mit dem vordersten ihrer vier Beinpaare über den Gegner zu werfen. Sie können jede Runde zusätzlich zu ihrem Angriff mit dem Biss eine Probe zum Einspinnen ablegen. Wird diese nicht abgewehrt (misslingt also die Abwehrprobe vollständig), wird das Ziel teilweise eingesponnen. Für jedes geglückte Einspinnen erleidet das Opfer eine Erschwernis von +1 auf alle Angriffe und Verteidigung und sonstige körperliche Proben. Zusätzlich sinkt die BEW pro Treffer mit dieser Attacke um 2 Punkte.

Ist die Erschwernis auf +5 angestiegen oder die BEW auf 0 gesunken, ist das Opfer komplett eingesponnen und kann sich nicht mehr bewegen.

Bei einem Treffer mit dem Biss, der Schaden beim Ziel anrichtet, injizieren Waldweber noch ein Verdauungsssekret, das 1W6+2 Giftschaden über eine Runde (also augenblicklich) anrichtet.

## Vögel

## Eisenfeder

Lebensenergie: 45	Abwehren 13
Körperliche Energie: 62	Ausweichen 14
Mentale Energie: 64	
Ausdauer: 76	
Bewegung 6 / fliegend 24	Magieresistenz 10
Rüstungsschutz 5 (NR)	Widerstand 14
Angriff: Schnabel 15 (1W6+2), Krallen 15 (1W6+3)	

Die Eisenfeder ist ein großer Greifvogel, der eine Körperlänge von bis zu einem Meter und eine Flügelspannweite von bis zu 2,5 Metern erreicht.

Namensgebend ist das Federkleid dieser Art, dessen Federkiele enorm hart sind und eher an robuste Knochen erinnern. Durch diese Verhärtung prallen Angriffe oftmals wir-



kungslos am Körper ab und geben dem Vogel eine stabile natürliche Panzerung.  
Die Federfarbe variiert zwischen Weiß, Braun und Schwarz, ist aber normalerweise einheitlich.

## Verbreitung

Eisenfedern kommen überall dort vor, wo es steile Klippen gibt, in denen sie ihre Nester bauen können. Sie sind in allen Klimazonen zuhause.

## Nahrung

Der Speiseplan der Eisenfeder gleicht dem von anderen Greifvögeln: kleinere bodenbewohnende Säugetiere oder Fische. In Jahreszeiten, in denen die Nahrungsdichte zurückgeht, fressen sie jedoch auch Aas. Sie scheuen dann nicht davor zurück, auch größere Tiere anzugreifen, wie beispielsweise Rehkitze.

## Soziale Struktur

Eisenfedern leben in losen Verbänden zusammen, die im Grunde keine echte soziale Bindung haben, sondern sich eher zufällig am gleichen Ort angesiedelt haben. Sie gehen alleine auf die Jagd und teilen Beute nicht mit anderen Tieren.

## Kampfverhalten

Eisenfedern sind Humanoiden gegenüber nicht aggressiv; sie gehören nicht in ihr Beuteschema. Wird der Vogel bedroht oder angegriffen, sucht er sein Heil in der Flucht. Auf einen Kampf wird er sich nur einlassen, wenn es keine Möglichkeit gibt zu entkommen.

Die übliche Vorgehensweise der Eisenfeder ist ein Sturzflug auf sein Opfer. Gelingt dieser Angriff mit den Krallen und richtet der Vogel Schaden an, hat er sich an seinem Gegner festgekrallt (gilt als festgehalten) und attackiert ihn in den folgenden Runden mit seinem Schnabel.

### Weißbauchrabe

Lebensenergie: 8	Abwehren 6
Körperliche Energie: 11	Ausweichen 8
Mentale Energie: 14	
Ausdauer: 26	
Bewegung 4 / fliegend 16	Magieresistenz 5
Rüstungsschutz 0	Widerstand 7
Angriff: Schnabel 6 (1W6-1), Krallen 6 (1W6-1)	

Der Weißbauchrabe erreicht eine Körperlänge von bis zu 50 Zentimetern und eine Spannweite von ungefähr 1,2 Metern. Er hat das typische schwarze Gefieder eines Raben, das jedoch im Bauchbereich mit weißen Federn durchsetzt ist.

## Verbreitung

Weißbauchrabern leben vor allem in gemäßigten Klimazonen. Sie können hier in allen Landschaftsformen vorkommen, wobei sie offenes Gelände (z.B. Weideland) mit geringem Baumbewuchs bevorzugen.

## Nahrung

Wie die meisten Rabenvögel ist auch der Weißbauchrabe ein Allesfresser. In seinem Speiseplan überwiegen jedoch tierische Anteile, wie beispielsweise kleinere Wirbeltiere, größere Insekten, Würmer und Ähnliches. Zusätzlich frisst er Früchte und Getreide und bedient sich auch an eventuell vorhandenem Aas. In einigen Gegenden gelten diese Vögel als Plage, weil sie aufgrund ihrer großen Menge zeitweise ganze Getreideernten vernichten.

## Soziale Struktur

Weißbauchrabern leben in riesigen Schwärmen aus oftmals mehreren hundert Tieren zusammen. Sie sind sehr gesellige Tiere, die neben Fressen einen großen Teil des Tages mit gemeinsamen Spielen verbringen. Diese reichen von gemeinsamen Flugspielen (Figuren fliegen, Saltos) über Bodenspiele (Herumrollen, Abhänge hinunterrollen) bis hin zum Spielen mit Gegenständen.

## Kampfverhalten

Weißbauchrabern sind normale Vögel, die wegfliegen, wenn sie bedroht werden. Sie greifen von sich aus nicht an. Nur wenn man sie gefangen hat, versuchen sie sich mit Schnabel und Krallen dagegen zu wehren, um so die Flucht ergreifen zu können.

## Wildtiere

### Cervidanus

Lebensenergie: 26	Abwehren 12
Körperliche Energie: 42	Ausweichen 13
Mentale Energie: 43	Blocken 15
Ausdauer: 94	Blockwert 4
Bewegung 16	Magieresistenz 9
Rüstungsschutz 0	Widerstand 13
Angriff: Geweih 10 (1W6+3), Biss 10 (1W6+1), Tritt 10 (1W6+1)	

Der Cervidanus ist ein Hirschart, die eine Kopf-Rumpflänge von maximal 2 Metern und eine Schulterhöhe von einem Meter erreicht. Ihr Fell ist von hell- bis dunkelbrauner Farbe.

Sowohl Männchen als auch Weibchen haben ein auffälliges Geweih, das aus insgesamt 6 unverzweigten Spießen besteht, die Längen von bis zu einem Meter erreichen können. Die Spieße sind als drei Paare hintereinander auf dem Kopf gewachsen, wobei das vorderste Paar ungefähr ein Drittel kürzer als das hinterste ist. Das mittlere Paar zeigt nicht wie die anderen relativ gerade nach oben, sondern steht in einem etwa 45°-Winkel vom Kopf ab, während die Spitzen leicht nach oben gebogen sind.

## Verbreitung

Cervidanus kommen primär in Galtir vor, wo man sie auf den Ebenen und in lichten Wäldern sieht. Da die Herden umherwandern, gab es vereinzelte Sightungen auch schon



in Sirana, Midland und Farness, wobei die Tiere meistens in Grenznähe aufgetaucht und nicht weit ins Landesinnere vorgedrungen sind.

## Nahrung

Cervidanus sind reine Pflanzenfresser. Neben Gras und Blättern gehören Rinde und kleinere Zweige zu ihrer Nahrungsgrundlage.

## Soziale Struktur

Diese Hirschart lebt in kleinen Herden von 5 bis 10 Tieren zusammen. Sie bestehen größtenteils aus Weibchen und Jungtieren, die von einem männlichen Hirsch angeführt werden. Während der Paarungszeit kommt es zwischen den Männchen zu Kämpfen um das Paarungsrecht. Die mit dem Geweih ausgetragenen und oftmals sehr brutalen Kämpfe enden nicht selten mit dem Tod eines der beiden Männchen.

## Kampfverhalten

Cervidanus sind wie alle Pflanzenfresser Fluchttiere. Sie werden bei der kleinsten Störung ihrer Ruhe das Weite suchen und nicht die Konfrontation. Treibt man sie in die Enge, werden sie nur so lange kämpfen, bis sie eine Möglichkeit zur Flucht sehen.

Im Kampf nutzen sie vorwiegend ihr Geweih, das sie nicht nur für den Angriff, sondern gleichzeitig auch zum *Blocken* einsetzen können. Nur wenn das Geweih aus irgendwelchen Gründen nicht einsetzbar ist, greifen sie auf Tritte oder Bisse zurück.

### Hauerschwein

Lebensenergie: 25	Abwehren 11
Körperliche Energie: 29	Ausweichen 12
Mentale Energie: 28	
Ausdauer: 52	
Bewegung 10	Magieresistenz 8
Rüstungsschutz 1 (NR)	Widerstand 13
Angriff: Hauer 12 (1W6+4)	

Hauerschweine sind etwas größer als normale Hausschweine und erreichen Körperlängen von ungefähr 2 Metern. Ihr Körper ist mit kurzem, meist dunkelbraunem struppigem Fell bewachsen. Ihren Namen haben sie von den überdimensionierten Hauern, die aus ihren Mäulern wachsen.

## Verbreitung

Hauerschweine können sich nahezu jeder Umgebung anpassen und können daher überall auf Samyra auftreten. Besonders verbreitet sind sie jedoch im mittleren und südlichen Divarra, auf Tiron und in Hult Ha Yak. Sie leben größtenteils in Wäldern oder auf fruchtbaren Feldern.

## Nahrung

Hauerschweine sind – wie alle Schweine – Allesfresser. Je nach Angebot reicht das Spektrum ihrer Nahrung von Pflanzen und Wurzeln über Eier von am Boden brütenden Vögeln und Würmern bis hin zu kleinen Wirbeltieren wie

Mäusen oder Kaninchenjungen. Sie weisen aber auch Aas oder Abfall nicht zurück.

## Soziale Struktur

Weibliche Hauerschweine leben größtenteils in Mutterfamilien. Diese bestehen aus der Mutter und ihrem vorjährigen weiblichen Nachwuchs, der teilweise schon selber Nachwuchs mit sich führt. Diese Gruppen können bis zu 20 Tiere umfassen, wobei die ursprüngliche Mutter das Leittier darstellt.

Männchen ziehen in der Regel als Einzelgänger durch die Wälder und suchen die Nähe zu einem Weibchen einer Gruppe nur zur Paarungszeit.

## Kampfverhalten

Weibliche Hauerschweine sind normalerweise nur aggressiv, wenn sie ihre Jungen bedroht sehen (also wenn sich ein anderes Wesen den Frischlingen nähert). Ansonsten werden sie eher die Flucht ergreifen als sich auf einen Kampf einzulassen.

Eber hingegen verteidigen ihr gesamtes Territorium und gelten daher landläufig als deutlich aggressiver.

Hauerschweine eröffnen den Kampf üblicherweise mit einem Sturmangriff ihrer Hauer. Regeltechnisch wird dieser Angriff wie der Sturmangriff mit Speeren durchgeführt, insbesondere bei der Erhöhung des Schadens. Die Schweine können allerdings nicht stürzen und erleiden auch keine Erschwerung auf die Attacke.

Nach dem Ansturm greifen sie ihren Gegner mit ihren Hauern an.

Männliche Hauerschweine steigern sich im Laufe eines Kampfes nach und nach immer mehr in einen Kampfrausch. Alle zwei Runden steigt ihr Schaden um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von +3. Ist dieser Zustand erreicht, kämpfen sie wie von Sinnen und können selbst schwere Verletzungen ignorieren. Sie kämpfen dann mit 0 KE oder AUS genauso gut wie vollständig gesund. Außerdem werden sie nicht aus dem Kampf fliehen, wenn ihre LE sinken, sondern bis zu ihrem Tode kämpfen.

Nur wenn ihre LE oder KE innerhalb der ersten 6 Runden (also vor Erreichen des vollständigen Kampfrausches) auf unter die Hälfte fallen, versuchen sie sich zurückzuziehen.

### Wölfe

### Nebelwolf

Lebensenergie: 28	Abwehren 14
Körperliche Energie: 45	Ausweichen 13
Mentale Energie: 47	
Ausdauer: 66	
Bewegung 28	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz 0	Widerstand 14
Angriff: Biss 13 (1W6+3)	
Besonderheiten: nur mit magischen Waffen zu verwunden	



Nebelwölfe ähneln in ihrem Aussehen normalen Wölfen, sind jedoch etwas kleiner. Ihr Fell hat eine weiß-bläuliche und ihre Augen haben eine dunkelblaue Farbe. Wirklich auffällig ist jedoch die Tatsache, dass sie immer, wenn sie sich bewegen, ihren Körper dematerialisieren und eine neblige Gestalt annehmen. In dieser Gestalt können sie sich übernatürlich schnell bewegen und durch feste Materie hindurchgelangen. Da sie mit *Aura lesen* Grün erstrahlen, gehen Wissenschaftler davon aus, dass es sich entweder um ein von Lufterelementaren beseeltes Tier oder um ein reines Elementarwesen handelt. Andere vertreten die Theorie, dass der Nebelwolf eine Art Wolfsgeist ist, der jedoch nicht von *Böses vernichten* angegriffen wird. Eine endgültige Klärung der Frage gibt es bisher nicht.

## Verbreitung

Nebelwölfe sind sehr, sehr selten. Sie können theoretisch überall auf Samyra erscheinen. Bestätigte Sichtungen gibt es aus Midland, Hult Ha Yak und Ystrien.

## Nahrung

Man nimmt an, dass Nebelwölfe keine Nahrung zu sich nehmen.

## Soziale Struktur

Sämtliche bisherigen Sichtungen sprachen immer von einem einzelnen Tier, daher wird angenommen, dass Nebelwölfe Einzelgänger sind.

## Kampfverhalten

Nebelwölfe sind nicht aggressiv, sondern scheinen ein bestimmtes Ziel zu verfolgen. Nur wenn sie sich bedroht fühlen oder ein Wesen in ihrem Weg steht, greifen sie an.

Während sie sich bewegen, sind sie immun gegen jegliche Schadenswirkungen. Einzig wenn sie selbst attackieren, sind sie materiell, jedoch auch in diesem Zustand nur mit magischen Waffen und Zaubern zu verletzen. Normale Waffen gehen einfach durch sie hindurch, ohne Schaden anzurichten.

Durch seine Nebelgestalt und damit Unaufhaltsamkeit während der Bewegungsphase, kann sich der Wolf ungehindert auch über Felder bewegen, die eigentlich durch Personen oder Objekte belegt sind. Zudem muss er sich nicht von seinem Gegner lösen, wenn er sich von ihm entfernen möchte.

Durchquert der Wolf während der Bewegungsphase ein Feld, das mit einer anderen Person belegt ist, spürt diese eine sie überkommende Kälte, die ihr das Blut in den Adern gefrieren lässt. Misslingt ihr eine FP(Widerstand), verliert

sie 1W6 KE, die der Wolf sich zu allen seinen Energien hinzufügt. Er bekommt das gewürfelte Ergebnis also als LE, KE, ME und AUS gutgeschrieben. Er kann dabei auch das Maximum überschreiten.

Ansonsten verfolgt der Nebelwolf die gleiche Kampftaktik wie andere Wölfe. Er greift vorzugsweise empfindliche Stellen des Opfers an, insbesondere Kehle und Nacken. Gelingt dem Wolf der Angriff mit seinem Biss und misslingt dem Gegner die Abwehr, trifft er eine dieser Stellen und raubt dem Opfer zusätzlich 1W6 LE.

## Schneeläufer

Lebensenergie: 26	Abwehren 10
Körperliche Energie: 30	Ausweichen 12
Mentale Energie: 30	
Ausdauer: 66	
Bewegung 14	Magieresistenz 8
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 12
Angriff: Biss 13 (1W6+4)	
Besonderheiten: Im Schnee <i>Tarnen</i> 18	

Schneeläufer sind relativ große Wölfe, die bis zu anderthalb Meter lang werden können und eine Schulterhöhe von ungefähr 50 Zentimeter haben. Ihr gesamter Körper ist mit dichtem weißem Fell bewachsen, unter dem sich eine dicke Fettschicht befindet, die gegen die teilweise eisigen Temperaturen ihrer Heimat einen Schutz bietet. Durch diese Fettschicht wirken Schneeläufer von ihren Proportionen Außerdem diese Art vergleichsweise große Pfoten, mit denen sie problemlos über den Schnee laufen kann, ohne einzusinken (daher der Name dieser Wölfe).

## Verbreitung

Schneeläufer findet man nur im nördlichen Divarra, in Verment, Bakuria und Issengor. Sie leben sowohl in der Tundra und Taiga als auch im ewigen Eis im hohen Norden Issengors.

## Nahrung

Die weißen Wölfe ernähren sich wie ihre Artgenossen von Fleisch, aber auch von Fisch.

## Soziale Struktur

Das soziale Gefüge der Schneeläufer ändert sich je nach Heimatland. Je weiter man in den Norden kommt, desto häufiger findet man Schneeläufer als Einzelgänger, während im südlichen Verbreitungsgebiet Rudel mit bis zu 10 Tieren auftreten. Jedoch gibt es auch bei den südlich lebenden Wölfen Einzelgänger, in der Regel männliche Tiere. Trifft man auf ein Rudel, besteht es aus einem männlichen Leitwolf und 3 bis 5 weiblichen Tieren sowie deren Jungtiere.

## Kampfverhalten

Schneeläufer sind normalerweise nicht aggressiv gegenüber Humanoiden, solange sie genügend andere Nahrung finden können. Daher ist die Chance, von einem dieser Wölfe attackiert zu werden im ewigen Eis Issengors deutlich höher als





in den teilweise sehr wildreichen Gegenden im südlichen Verment oder Bakuria.

Im Kampf versuchen Schneeläufer empfindliche Stellen des Opfers anzugreifen, insbesondere Kehle und Nacken werden attackiert.

Gelingt dem Wolf der Angriff mit seinem Biss und misslingt dem Gegner die Abwehr, trifft er eine dieser Stellen und raubt dem Opfer zusätzlich 1W6 LE.

## Schwarzpelz

Lebensenergie: 64	Abwehren 12
Körperliche Energie: 81	Ausweichen 12
Mentale Energie: 66	
Ausdauer: 125	
Bewegung 16	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz 2 (NR)	Widerstand 15
Angriff: Biss 12 (1W6+4)	

Schwarzpelze sind riesige Wölfe, die eine Schulterhöhe von bis zu anderthalb und eine Länge von fast 4 Metern erreichen können. Ihr Fell ist pechschwarz (daher der Name) und ihren Augen fehlt die Farbpigmentierung, wodurch es so scheint, als wären sie rot. Ihre Lippen hängen tief herab, und aus ihnen läuft dauerhaft eine schmale Spur Speichel heraus.

Obwohl es keine eindeutigen Belege dafür gibt, geht man landläufig und auch unter den meisten Wissenschaftlern davon aus, dass ein Teil dieses Wolfes dämonischer Natur ist. In seiner Aura vermischen sich sowohl Dunkelrot und Schwarz als auch Dunkelblau. Schwarzpelze sind jedoch unempfindlich gegen den Zauber *Böses vernichten*, was gegen die Theorie spricht.

### Verbreitung

Schwarzpelze kommen ausschließlich auf Tiron und Dak-tia vor, sind aber sehr selten.

### Nahrung

Die riesigen Wölfe sind Fleischfresser. Allerdings sind ihre Beutetiere deutlich größer als die normaler Wölfe. Sie schrecken auch nicht davor zurück, Humanoide anzugreifen. Hat ein Schwarzpelz seine Beute einmal verletzt, verfolgt er sie, bis er sie erlegt hat.

### Soziale Struktur

Im Gegensatz zu anderen Wölfen sind Schwarzpelze reine Einzelgänger. In ihren riesigen Territorien dulden sie keine Artgenossen, teilweise vertreiben (oder töten) sie sogar ganze Rudel von normalen Wölfen.

### Kampfverhalten

Schwarzpelze sind deutlich aggressiver als normale Wölfe. Häufig hat man den Eindruck, dass diese Tiere aus reinem Vergnügen andere Wesen angreifen, da sie oftmals von der gerissenen Beute nicht fressen.

Im Kampf versuchen Schwarzpelze – wie andere Wölfe –

empfindliche Stellen des Opfers anzugreifen, insbesondere Kehle und Nacken.

Gelingt dem Wolf der Angriff mit seinem Biss und misslingt dem Gegner die Abwehr, trifft er eine dieser Stellen und raubt dem Opfer zusätzlich 1W6 LE.

Hat man einen Schwarzpelz so stark verletzt, dass er weniger als die Hälfte seiner LE oder KE hat, gewinnt seine vermeintlich dämonische Seite die Oberhand. Die ansonsten weißgrauen Krallen und Zähne des Tieres verfärben sich rot. Die Augen des Wolfes fangen von innen heraus an, in einem dunklen Rot zu leuchten. In diesem Zustand wird der Schwarzpelz zu einer tödlichen Bestie: seine Fertigkeitenstufen für Angriff und Verteidigung werden um 4 Punkte erhöht (auf 16), und er richtet mit seinem Biss 1W6 mehr Schaden (also 2W6+4) an.

Schwarzpelze nehmen aufgrund ihrer Größe im Kampf zwei Felder ein und können nicht betäubt werden.

## Weitläufer

Lebensenergie: 18	Abwehren 11
Körperliche Energie: 29	Ausweichen 13
Mentale Energie: 28	
Ausdauer: 47	
Bewegung 14	Magieresistenz 8
Rüstungsschutz 0	Widerstand 11
Angriff: Biss 12 (1W6+2)	

Weitläufer sind kleinere Wölfe, die Längen von knapp einem Meter und eine Schulterhöhe von 40 Zentimetern erreichen.

Sie sind mit braungrauem Fell bewachsen und haben einen vergleichsweise langen, buschigen Schwanz, der eher an einen Fuchs erinnert als an einen Wolf.

### Verbreitung

Weitläufer sind vor allem im mittleren und südlichen Di-varra und auf Tiron verbreitet. Ihren Namen haben sie von den weiten Wanderungen, die sie unternehmen. Die Rudel legen oftmals Strecken von vielen hundert Kilometern zurück, ohne dass hierfür ein triftiger Grund bestände (wie beispielsweise Nahrungsmangel oder Streitigkeiten mit anderen Rudeln).

### Nahrung

Wie alle Wölfe sind auch die Weitläufer Fleischfresser. Zu ihrer Beute gehören je nach Lebensraum kleine Wirbeltiere wie beispielsweise Kaninchen, aber Rehe, Hirsche, Elche, Bisons und Wildschweine stehen ebenfalls auf ihrem Speiseplan.

### Soziale Struktur

Weitläufer leben in Rudeln zusammen, bestehend aus einem Elternpaar und ihren Nachkommen, die ungefähr 2 Jahre bei ihren Eltern bleiben. Die Elterntiere sind grundsätzlich dominant gegenüber ihren Kindern. Kämpfe um die Rangfolge gibt es daher nicht.

Sie jagen normalerweise innerhalb des Rudels, was sie dazu



befähigt auch Beute zu reißen, die deutlich größer und stärker ist als sie.

## Kampfverhalten

Weitläufer sind bei der Jagd sehr intelligent und nutzen für sie vorteilhaftes Terrain. Oftmals teilt sich das Rudel auf, wobei ein Teil die Beute angreift und sie auf der Flucht in die Richtung eines bestimmten Platzes führt, wo der Rest der Gruppe auf der Lauer liegt.

Humanoide greifen sie nur an, wenn sie sich von ihnen bedroht fühlen oder wenn sie keine andere Beute zur Verfügung haben und ausgehungert sind.

Im Kampf versuchen sie empfindliche Stellen des Opfers anzugreifen. Sie attackieren insbesondere Kehle und Nacken.

Gelingt dem Wolf der Angriff mit seinem Biss und misslingt dem Gegner die Abwehr, trifft er eine dieser Stellen und raubt dem Opfer zusätzlich 1W6 LE.

# Untote

Untote sind Wesen, deren Existenz auf magische Weise weit über ihren Tod ausgedehnt wurde.

Sie werden von dieser Magie angetrieben, was sie unerschöpflich macht; sie haben **unendlich Ausdauer**. Ihr Nervensystem und damit ihre Schmerzrezeptoren sind nicht mehr aktiv, somit kann ihnen eine schwere Verletzung nichts anhaben; sie haben daher **unendlich KE**. Bewusstlos können solche Kreaturen ebenfalls nicht werden, somit ist auch ihre **mentale Energie unerschöpflich**. Erst wenn ihre **LE auf 0** gesunken ist, sind sie zerstört, und die magische Energie verflüchtigt sich.

Aufgrund des deaktivierten Nervensystems können sie im Kampf nicht Opfer der Option **Betäuben** werden.

Da sie nicht am Leben sind, werden sie von **Krankheiten** und **Giften** nicht betroffen.

Zudem erleiden sie durch **Kälte** (und damit auch allen Eiszaubern) nur halben Schaden.

Sie müssen nicht atmen, haben keine lebende Substanz und kein aktives Nervensystem, das gestört werden könnte. Sie sind somit **immun** gegen sämtliche **Magie**, die auf arkanem Wege LE, KE oder ME raubt (also alle Schadenszauber, gegen die man sich mit *Magieresistenz* schützen kann, abgesehen von *Böses vernichten*), sowie gegen Zauber, die **lähmen**, **verlangsamen** oder auf andere Weise den Körper oder das Nervensystem angreifen. Ebenso lassen sie sich nicht durch Zauber oder vergleichbare Effekte **beeinflussen** und sind somit insbesondere immun gegen sämtliche **Beherrschungszauber**.

Alle Untoten nehmen ihre Umwelt nicht visuell wahr (einige haben nicht einmal Augen), sondern können sie und insbesondere die Anwesenheit von lebenden Wesen spüren. Sie durchschauen somit sämtliche **Illusionen** sowie **Unsichtbares**.

## Mumie

### Mumie

Lebensenergie: 70	Abwehren 15
Körperliche Energie: -	Ausweichen 13
Mentale Energie: -	
Ausdauer: -	
Bewegung 4	Magieresistenz 16
Rüstungsschutz 0	Widerstand 16
Angriff: Klaue 16 (1W6+5), Biss 16 (2W6)	
Besonderheiten: doppelter Schaden durch Feuer	

Mumien sind die Überreste eines durch eine bestimmte Technik konservierten Verstorbenen. Dass diese sich erheben und durch die Welt der Lebenden wandelt, kann zahlreiche Gründe haben. Entweder wurden sie speziell von einem Zauberer durch Magie erweckt, oder sie versuchen ihr Grabmal zu verteidigen, weil Eindringlinge es schänden wollen (oder schon geschändet haben). Manche Mumien wandeln einfach nur umher, weil sie von einer seltsamen Unruhe getrieben werden, die ein lebendes Wesen nicht verstehen kann.

## Verbreitung

Das Ritual der Mumifizierung kennt man nur in Skae Bara und Chulufur. Somit kommen Mumien normalerweise nur in diesen Regionen vor und dort auch nur innerhalb ihrer eigenen Grabanlage. Sie werden diesen Ort niemals verlassen, sondern sind daran gebunden. Man kann eine Abwandlung dieser Kreaturen jedoch in der Wüste Rasharrs, in unterirdischen Höhlen oder in Sumpfgebieten finden. In diesem Falle handelt es sich um in diesem Gebiet Verstorbene, die durch die Luft- und Witterungsbedingungen entsprechend konserviert wurden.

## Kampfverhalten

Je nach Ursache der Erweckung einer Mumie ist ihr Verhalten gegenüber anderen Kreaturen unterschiedlich.



Wurde sie bewusst per Magie erweckt, wird sie in der Regel alles angreifen, was in ihre Nähe kommt.

Verteidigt sie ihr Grabmal, fokussiert sie ihre Attacken gegen Wesen, die an der Schändung teilgenommen haben.

Wird die Mumie einfach nur von einer inneren Unruhe getrieben, ist ihr Verhalten sehr viel unberechenbarer. Dieses Verhalten kann man vor allem bei den Kreaturen finden, die nach ihrem Tod nicht mit der entsprechenden Technik behandelt wurden und keine angemessene Bestattung erhalten haben. Es kann sein, dass diese Mumien sich voller Inbrunst in den Kampf stürzen. Es kann aber auch vorkommen, dass sie gar keine Notiz davon nehmen, wenn man sich ihnen nähert.

Im Kampf schlagen Mumien mit ihren Klauenhänden zu. Dabei übertragen sie oftmals eine Krankheit auf das Opfer, die diejenigen bestrafen soll, die sie bedroht haben. Man nennt diese Krankheit einen **Mumienfluch**, und er richtet 2W6 Schaden über 2W6 Tage an. In dieser Zeit kann das Opfer nicht auf natürlichem Wege regenerieren und alle Proben sind um +1 erschwert. Erst wenn die Zeit abgelaufen ist oder wenn der Mumienfluch vorzeitig mit einer gleichzeitigen Anwendung von *Böses bannen* und *Verunreinigung bannen* entfernt wurde, setzt die normale Regeneration wieder ein.

In seltenen Fällen (beispielsweise, wenn ihre Arme nicht einsetzbar sind) nutzen Mumien ihren Biss, um den Gegner zu attackieren.

## Skelett

### Skelett

Lebensenergie: 15  
Körperliche Energie: -  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: -

Abwehren 8  
Ausweichen 7  
Blocken 10

Bewegung 8  
Rüstungsschutz 4 (NR)

Magieresistenz 12  
Widerstand 11

Angriff: Nah- oder Fernkampfwaffe 10 (beliebig – Schaden+2), Klauen 10 (1W6+3), Biss 10 (1W6+2)

Skelette sind die lebenden Überreste eines Verstorbenen, die sich aus ungeklärten Umständen heraus wieder erheben und in der Welt der Lebenden wandeln. Sie sind so lange tot, dass außer den Knochen (und eventuellen Metallteilen, die mit ihnen begraben wurden) nichts mehr von ihren Körpern übrig ist. Durch die sie treibende Kraft werden ihre losen Knochen auch ohne Muskeln und Sehnen zusammengehalten und sind voll einsatzfähig.

### Verbreitung

Skelette können überall auf Samyra auftauchen. In der Regel findet man sie in alten Krypten, in der Nähe von Friedhöfen oder Ähnlichem. Sie können sich allerdings auch weit von diesen Plätzen entfernen.

### Kampfverhalten

Es können nahezu alle Kreaturen als Skelette wieder auferstehen. Die angegebenen Werte gelten für ein menschliches Skelett. Möchte man andere Skelette einsetzen, nimmt man die Werte des zugrunde liegenden Wesens, gibt dem Skelett eine ähnliche Anzahl LE und verringert die Angriffs- und Verteidigungsfertigkeiten sowie die BEW. In seltenen Fällen behalten Skelette einen Teil der magischen Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten hatten.

Humanoide Skelette können im Kampf Nahkampfwaffen benutzen, je nach dem, ob sie mit entsprechenden Waffen bestattet wurden. Oftmals benutzen sie auch noch einen Schild. Sind keine Waffen vorhanden, greifen sie mit ihren Knochenhänden an, die sie wie Klauen einsetzen. Ihren Biss benutzen sie nur, wenn sie festgehalten werden.

Da sie lediglich aus Knochen bestehen, sind sie komplett **immun** gegen Schäden von *Speeren*, *Stichwaffen*, *Armbrüsten* und *Bögen*. Ebenso richten *Wurfsterne*, *-pfeile*, *-messer* und *-speere* keinen Schaden an ihnen an.

Einhändige *Schwerter* und *Äxte*, *Handklingen* und *Wurfäxte* richten nur halben Schaden an.

## Zombie

### Zombie

Lebensenergie: 21  
Körperliche Energie: -  
Mentale Energie: -  
Ausdauer: -

Abwehren 9  
Ausweichen 7

Bewegung 6  
Rüstungsschutz 0

Magieresistenz 11  
Widerstand 12

Angriff: Nahkampfwaffe 12 (*einhändige Waffen* – Schaden+2), Klauen 12 (1W6+4), Biss 12 (1W6+2)

Zombies sind die auferstandenen Überreste eines Verstorbenen, die noch nicht ganz verwest sind. Über dem verrottenden Fleisch hängen oftmals noch Kleidungssetzen. Die Wesen verbreiten einen widerwärtigen Geruch nach Verwesung.

### Verbreitung

Wie die meisten Untoten tauchen auch Zombies in der Regel am ehesten in der Nähe von Friedhöfen oder Grabanlagen überall auf Samyra auf. Man findet sie aber auch an anderen Stellen, normalerweise relativ nahe ihres Sterbeortes.

### Kampfverhalten

Genauso wie Skelette können humanoide Zombies im Kampf Nahkampfwaffen führen, allerdings nutzen sie normalerweise keine Schilde.

Theoretisch können Zombies von jedem Lebewesen entstehen. Diese sind allerdings deutlich seltener als Skelette. Der Hieb oder Biss eines Zombies kann grässliche Krank-



heiten übertragen. Wann immer man Schaden durch diese Attacken erleidet, besteht eine Chance von 5% (1 auf W20), dass man infiziert wird. Um welche Krankheit es sich han-

delt und wie sie sich auswirkt, liegt in der Entscheidung des Spielers.

# Geister

Geister sind – aus magietheoretischer Sicht – Manaanomalien, die entstehen können, wenn ein Wesen mit einer sehr ausgeprägten Persönlichkeit stirbt oder wenn der Tod unter mysteriösen Umständen eintritt.

Sie besitzen keine körperliche Struktur und können somit nicht verletzt werden. Sie gelten daher als Wesen mit **unendlicher Lebensenergie**.

Alle Geister sind **immun** gegen sämtliche Arten von **Giften, Krankheiten, Säuren, Kälte** (inklusive sämtlicher Eiszauber) und **Feuer** (inklusive aller Feuerzauber).

Sämtliche **Zauber**, die Schaden anrichten, dringen wirkungslos durch sie hindurch.

Einzig der Zauber *Böses vernichten* kann ihrer Struktur schaden, da er speziell dafür konzipiert wurde. Dieser Spruch richtet Schaden an ihrer Ausdauer an.

Sie haben keine mentale Struktur, an die man **Beherrschungszauber** jeglicher Art anbinden könnte.

Sie nehmen ihre Umgebung als Manafluss wahr und durchschauen somit sämtliche **Illusionen** und **Unsichtbarkeit**.

Alle Geister sind nur mit **magischen Waffen** zu treffen.

Wird ihre **AUS auf 0** reduziert, sind sie nicht im eigentlichen Sinne getötet, sondern es wurde nur kurzzeitig die Manaanomalie zerstört. Diese setzt sich innerhalb eines Tages wieder zusammen.

Einzig der Zauber *Böses bannen* kann die Struktur so schädigen, dass der Geist vollständig aufhört zu existieren.

Sie können in keiner Weise in ihrer Bewegung **gehindert** (also nicht gefesselt, mit *Bann* belegt oder ähnliches) werden. Zudem können Geister im Kampf nicht **stürzen** und nicht **entwaffnet, zurückgedrängt** oder **festgehalten** werden. **Gedämpfte** Schläge sind genauso wirkungslos wie **Betäubungen** und **gezielte Hiebe**. Sie werden zudem nicht durch **Sichtverhältnisse** oder **Überraschung** beeinflusst.

## Wesen mit unendlicher Lebensenergie

Neben Geistern haben auch andere Wesenheiten unendlich Lebensenergie, wenn ihre körperliche Substanz nicht geschädigt werden kann. Solche Kreaturen haben lediglich Ausdauer, die es zu reduzieren gilt, um einen Sieg davonzutragen.

Wird ein derartiger Gegner getroffen, egal ob mit Waffen oder durch einen Zauberspruch, verliert er bei einer halben Verteidigung 1 AUS, bei einer misslungenen Verteidigung 2 AUS.

Ist man mit einer magischen Waffe ausgerüstet, die durch die Magie einen Schadensbonus erhalten hat, wird dieser Bonus zum Ausdauerschaden hinzugezählt.

*Eine Waffe mit einem magischen Schadensbonus von +2 richtet an einer Kreatur mit unendlicher Lebensenergie 3 Ausdauer Schaden an, wenn ihr eine halbe Verteidigung gelingt. Misslingt der Wurf vollständig, steigt der Ausdauerverlust auf 4.*

Außer bei explizit genannten Spezialangriffen verlieren solche Wesen keine Ausdauer durch eine gelungene Probe auf **Abwehren** oder **Ausweichen** oder durch Kampfmanöver.

## Geist

### Geist

Lebensenergie: -	Abwehren 14
Körperliche Energie: -	Ausweichen 14
Mentale Energie: -	Blocken 14
Ausdauer: 80	
Bewegung 10	Magieresistenz 20
Rüstungsschutz -	Widerstand 20
Angriff: Nahkampfwaffe 12 ( <i>einhandige Waffen</i> ), Berührung (1W6 LE)	

Geister gleichen vom Erscheinungsbild dem Wesen, dessen Tod sie hervorgerufen hat. Sie haben also in der Regel ein humanoides Aussehen, sind allerdings durchscheinend. In seltenen Fällen gibt es auch Geister mit einem tierischen Aussehen.

### Verbreitung

Geister kann man überall auf Samyra treffen, häufig in der Nähe von Friedhöfen oder ehemaligen Schlachtfeldern.



Aber auch auf Burgen und Schlössern sind sie zu finden, sehr zum Leidwesen der dort wohnenden Personen.

## Kampfverhalten

Geister sind in der Regel sehr aggressiv und werden von einem starken Hass auf alle Lebenden getrieben.

In einem Kampf können sie sich einer Nahkampfwaffe bedienen (teilweise auch eines Schildes), oder sie versuchen ihren Gegner zu berühren.

Ein Treffer mit einer Waffe richtet den normalen Waffenschaden an, während eine Berührung dem Opfer direkt Lebensenergie absaugt, selbst bei einer halben Verteidigung.

Kul-af-Sur entstehen, wenn ein intelligentes Wesen in der Wüste verdurstet. Sie haben eine vage humanoide Gestalt, ihr Körper besteht jedoch nur aus wirbelndem Sand.

## Verbreitung

Kul-af-Sur treten nur auf Nillavo auf. Man kann sie vor allem in der Wüste Rasharrs antreffen, es gibt sie jedoch auch in Skae Bara und Finthra recht häufig. Einzig in Tahary sind sie eher selten.

## Kampfverhalten

Kul-af-Sur sind getrieben vom Hass auf alle lebenden Humanoide. Tiere oder andere Kreaturen greifen sie normalerweise nicht an, sondern richten ihre Angriffe gezielt gegen intelligente oder halbintelligente Wesen.

Sie versuchen im Kampf ihren Gegner zu berühren und saugen ihm dadurch Energie ab, die sie sich selbst zuführen. Gelingt ihr Angriff und kann der Gegner nicht vollständig abwehren, verliert er 1W6+2 Punkte von der Energie, die zu diesem Zeitpunkt den höchsten aktuellen Wert (nicht das höchste Maximum!) hat. Für jeden gelungenen Angriff regeneriert die AUS des Kul-af-Sur um 2 Punkte.

*Kul-af-Sur*

### *Kul-af-Sur*

Lebensenergie: -	Abwehren 12
Körperliche Energie: -	Ausweichen 12
Mentale Energie: -	
Ausdauer: 45	
Bewegung 8	Magieresistenz 15
Rüstungsschutz -	Widerstand 15
Angriff: Berührung 13 (speziell)	



