

KREATUREN der WILDNIS

KREATUREN BARSAIVES BAND 2





INHALT

ÜBER DIESES WERK	3
VON DEN WESEN DER WILDNIS	4
Brenner - Nachtlicht	4
Freißchwinger	5
Gletscherwolf	7
Keris	8
Krallenbeißer	9
Netzwürmer	10
Opalechse	11
Quilt	12
Rammhorn	13
Rauchwolf	14
Riesenchamäleon (Windlingstod)	15
Riesennacktschnecken	16
Roc	17
Sandeckse	18
Sandkrake	19
Satayin	21
Schockegel	22
Steppenbestie	22
Steppenhyäne	24
Zoot	25
VON MERKWÜRDIGEM GEWÄCHS	26
Korbflechterliane	27
Liridias Blumen	28
Rollender Busch	30
Pfeilschussstaude	31
VON TREUIEN GEFÄHRTEN	34
Da kahel	34
Arasteufel	35
Glitzerschnecken	36
Dämmerlämmer	37
Fallamgänse	38
Madrax	39
Seidenspinnen	40
Mithrils Falke	40
Obsidianpferd	41
Schärferchen	42
Yak	42
VON DEN WESEN DER TIEFE	44
Glasspinne	44
Kronenskorpion	45
Phantomschlange	45
Rattenwürmer	45

IMPRESSUM

Herausgegeben als Earthdawn Sommerprojekt
2001

Texte Von
Markus Anhenn
Björn Bäuerlein
Eike-Christian Bertram
Peter Eck
Daniel Knoll
Claus Meurer
Christoph Mu
Kathy Schad
Scorpio
Martin Seeger
Phillip Thomas

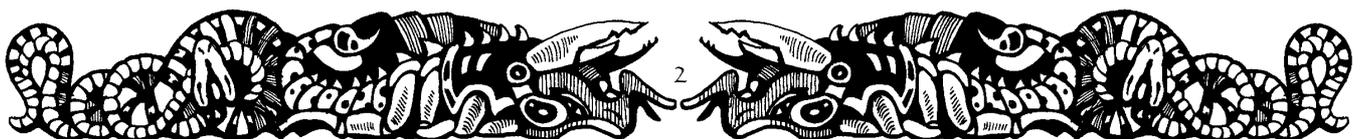
Satz, Layout
Kathy Schad

Cover
Kathy Schad

Schwarz-Weiß Illustration
Peter Eck
Patric Bär
Martin Hoyer
Kathy Schad

Lektorat
Peter Eck
Sven Lorenz
Christiane Raab
Kathy Schad
Alfred Svoboda

Download unter
<http://www.wyvernslair.de>
<http://www.das-vermaechtnis-der-entdecker.de>
<http://www.earthdawn-franken.de>





ÜBER DIESES WERK

“Die vorliegende Dokumentensammlung ist als Fortsetzung des Werkes “Über die Kreaturen Barsaives” unseres geschätzten Kollegen Tiabdjinn zu verstehen, der die große Ehre hatte, die Worte des erhabenen Vasdenjas niederzuschreiben.

Natürlich maßen wir uns nicht an, durch dieses Dokument Vasdenjas’ Bericht in seiner Vollkommenheit in Frage zu stellen. Vielmehr ist dieses Werk untertänigst als eine Zusammenstellung von Wesen und Wesenheiten zu verstehen, die dem edlen Drachen wahrscheinlich als zu gering erscheinen, um von ihm selbst erwähnt zu werden.

Unser großer Dank gilt hierbei den unzähligen Adepten, Schreibern und Scholaren, die uns ihre Berichte und Erzählungen übersandten und der Großen Bibliothek zur Verfügung stellten. Viele der Berichte sind über Umwege und auch unter einigen Gefahren zu uns gelangt und erzählen immer auch von den Schicksalen derer, die sie verfaßt haben. Mögen die Passionen sie segnen.

Unser Werk, das wir “Über die Kreaturen Barsaives, Band 2” nannten, behandelt allerlei verschiedenste Wesen, die da krochen und flogen. Am Anfang steht das Kapitel über die Kreaturen der Wildnis, das Beschreibungen der Tiere und Wesen enthält, denen Wanderer und Abenteurer tagtäglich in den Weiten Barsaives begegnen können. Dem schließt ein Kapitel über verschiedenste Nutztiere an, deren treue Dienste sich die Namensgeber über Jahrhunderte versichert haben. Ein besonders außergewöhnlicher Teil dieses Werkes ist sicher die Dokumentensammlung, die sich mit seltsamen Pflanzen beschäftigt, die zur Gefahr für den Reisenden werden können. Zum Schluß des Werkes findet sich ein Kapitel, das besonders die Adepten interessieren dürfte, die sich des Öfteren in dunkle Kavernen und vergessene Kaers wagen; es beschreibt die lichtscheuen Kreaturen, die dort unten hausen, und wie man mit ihnen umspringen sollte.

So vergebe ich denn dieses Werk in tiefer Demut und Dankbarkeit an alle, die bei dessen Entstehung beteiligt waren, in die Hände des Volkes.”

*- Nividia, Scholarin der
Großen Bibliothek*





VON DEN WESEN DER WILDNIS

Die folgenden Berichte erzählen von den Tieren und Wesen, die die Wildnis unseres Landes bevölkern.

Die meisten Wildtiere folgen ihren Instinkten und werden einem Reisenden oder Wanderer nur unter außergewöhnlichen Umständen gefährlich. Normalerweise flieht ein kluges Tier lieber, bevor es sich in unnötige Gefahr begibt.

Doch auch die Tierwelt hat unter dem Einfluß der Dämonen stark gelitten; wo sich einst blühende Wälder und fruchtbare Wiesen erstreckten, findet sich heute nur Ödnis, karge Steppen und zerklüftete Gebirgsketten. Was dort lebte, mußte sich den veränderten Bedingungen anpassen oder ging hoffnungslos zugrunde. Man darf nie vergessen, daß die Tiere keine Kaers hatten, in denen sie Zuflucht vor den Dunklen suchen konnten. Sie mußten Seite an Seite mit ihnen leben- und natürlich hat sie das verändert. Wir kennen viele Legenden von Tieren, die vor der Plage existiert haben und heute kaum noch wiederzuerkennen sind, sowohl was ihre äußere Form als auch ihr Verhalten anbetrifft. Der üble Einfluß der Dämonen hat sie zu Kreaturen des Zwilichts gemacht, Bestien, die ahnungslosen Reisenden auflauern und sie gnadenlos, oft ohne einen anderen Antrieb als schiere Mordlust, töten. Andere sind so scheu geworden, daß man sie nur als nächtliches Rascheln oder ferne Stimmen in den Tiefen der Wälder wahrnimmt.

Das Gesicht dieser Welt hat sich verändert, für uns wie für unsere Mitlebewesen. Wie wir kämpfen sie ums nackte Überleben.

Das zu verstehen ist der Schlüssel für unser beider Zusammenleben.

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

BRENNER - NACHTLICHT

Lebensraum: Vorwiegend kleine Wälder

Vorkommen: Nördliche Ebene Barsaives

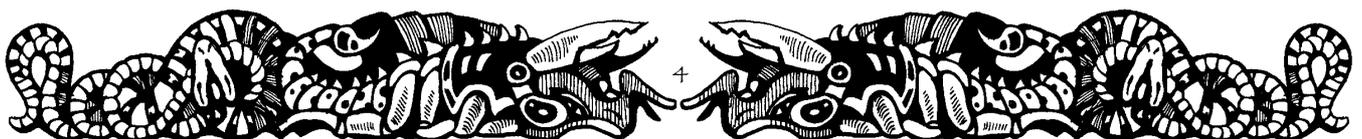
Aus einem Reisebericht des Troubadours Armatoth zu Kratas:

“Wir hatten unser Nachtlager am Rande eines Wäldchens drei Tagesreisen südlich des Vorssees aufgeschlagen, und ich träumte wohl den einen oder anderen schönen Traum, als mich unser Scout unsanft weckte. Er deutete in den Wald, und ich erkannte ein schwaches Leuchten zwischen den Bäumen. Es kam aus einiger Entfernung- ich schätzte ungefähr 200 Schritt. Noch etwas verschlafen griff ich nach meinem Schwert, während die anderen bereits aufgesprungen waren und sich daran machten, der Sache auf den Grund zu gehen. Konnte es sich um Namensgeber handeln, die des Nachts durch den Wald schlichen? Mir gingen einige düstere Legenden über solche Erscheinungen durch den Kopf, während ich meinen Kameraden in den Wald folgte. Während wir tiefer in den Hain vordrangen, erkannte ich, daß es sich nicht um ein von Namensgebern verursachtes Leuchten handelte. Das Licht bewegte sich ungefähr auf Kopfhöhe scheinbar recht unkoordiniert zwischen den Bäumen hin und her. Wir näherten uns ihm weiter, während ich meinen Gefährten wie üblich den Rücken freihielt. Dann breitete sich Erstaunen im Gesicht unseres Scouts aus. Als ich noch näher

kam, erging es mir nicht anders. Zwischen den Bäumen flog ein riesiger Käfer von fast zwei Schritt Durchmesser hin und her, ein Tier, daß ich vorher noch nie gesehen hatte. Es hatte weder Flügel noch ließ sich sonst erkennen, wie es dies bewerkstelligte; es handelte sich ohne Zweifel um keine gewöhnliche Kreatur. Die Waldläuferin näherte sich neugierig dem Tier, doch noch bevor wir anderen darüber nachdenken konnten, ob dies eventuell gefährlich sei, wurde die Umgebung plötzlich in ein gleißendes Licht getaucht, und ich verlor die Orientierung. Dann, auf einmal, hörte ich ihren Schrei...”

Kommentar

Das Brenner-Nachtlicht ist eine nicht wirklich seltene, jedoch selten gesehene Kreatur, ein gewaltiger, flugfähiger Käfer, der in kleinen Wäldern des nördlichen Barsaives lebt, und sich hauptsächlich von Pflanzen und Rinde ernährt. Er erreicht eine Größe von 1 ½ bis 2 Schritt im Durchmesser. Die Tiere sind, bis auf die Paarungszeit im späten Frühjahr, nicht aggressiv und leben als Einzelgänger, im Frühjahr zu zweit. Sowohl Männchen als auch Weibchen benutzen das ihnen eigene schwache Glimmen, um einen Partner anzulocken. Auffällig werden sie im Allgemeinen nur, wenn Reisende des Nachts einen Lichtschimmer aus dem nahegelegenen Wald sehen, und -falls sie den Mut aufbringen- die Erscheinung untersuchen. Selten sind





unbedarfte, aber neugierige Reisende je aus einem Wald wieder herausgekommen, und es gibt allerlei Gerüchte um Lichterscheinungen solcher Art, bis hin zu Dämonengeschichten.

Trotz ihrer Friedfertigkeit sind diese Tiere jedoch eine begehrte, wenn auch gefährliche Jagdbeute. Ihre Rückenpanzer geben hervorragende Schilde ab, und ihre fluoreszierende Körperflüssigkeit spendet für ein volles Jahr das Licht einer Fackel. Sie ist unter Scholaren und Zauberern aufgrund ihrer magischen Eigenschaften sehr gefragt. Es wird außerdem berichtet, daß mächtige Tiermeister dazu in der Lage seien, das Gift des Käfers, das dieser nur bei Bedarf produziert, aus dem lebenden Käfer selbst zu gewinnen.

Neben seinen kräftigen Beißwerkzeugen verfügt das Brenner-Nachtlicht zur Verteidigung über einige besondere Kräfte: **Gift:** Bei einem Angriff, der beim Opfer Schaden verursacht hat, überträgt das Brenner-Nachtlicht eine giftige körpereigene Substanz auf das Opfer. Es kann nun dadurch in jeder Runde gezielt Schaden anrichten. Dazu wird eine Probe in Spruchzauberei gegen die Magische Widerstandskraft des betroffenen Charakters gewürfelt. Bei einem Erfolg richtet das Gift Schaden der Stufe 11 an, der durch charaktereigene Mystische Rüstung reduziert wird. Diesem zu widerstehen bedarf es einer erfolgreichen Willenskraft/-stärkeprobe gegen das Ergebnis der Spruchzaubereiprobe des Käfers, die jedoch eine Aktion verbraucht.

Falls sich das Opfer außer Gefahr

bringt, richtet das Gift noch stündlich Schaden an, mit den Eigenschaften eines Giftes der Stufe 7, wogegen in jeder Stunde eine Zähigkeitsprobe abgelegt werden kann.

Lichtblitz: Diese Kraft anzuwenden kostet das Nachtlicht einen Karmapunkt. Am Anfang einer Runde wird vor der Initiative eine Probe auf die Kraft Blitzlicht gewürfelt, wobei der Karmawürfel nicht mitgeworfen wird. Das Ergebnis der Probe wird mit der Magischen Widerstandskraft aller Charaktere im Umkreis von 50 Schritten verglichen. Ist sie kleiner, erhält der betroffene Charakter für diese Runde einen Stufenabzug in Höhe der Differenz der Lichtblitzprobe und seiner Magischen Widerstandskraft.

Werte

GES: 9 STÄ: 8 ZÄH: 9
WAH: 8 WIL: 8 CHA: 9

Initiative: 12 **Körperliche Widerstandskraft:** 13
Angriffsanzahl: 1 **Magische Widerstandskraft:** 11
Angriff: 12 **Soziale Widerstandskraft:** 14
Schaden: 16 **Rüstung:** 9
Anzahl der Zauber: 4 **Mystische Rüstung:** 11
Spruchzauberei: 16 **Niederschlag:** 12
Wirkung: siehe Text **Erholungsproben:** 3
Todesschwelle: 75 **Laufleistung im Kampf:** 60*/10**
Verwundungsschwelle: 10 **Normale Laufleistung:** 120*/20**

Bewußtlosigkeitsschwelle: 68
Legendenpunkte: 800 **Ausrüstung:** keine
Karmastufen: NA **Karmapunkte:** 8

Kräfte: Gift 11, Lichtblitz 14
*fliegend/**krabbelnd

Beute: Chitinartiger Rückenpanzer, der 400 Silberstücke sowie als Trophäe Legendenpunkte Wert ist, zum Entfernen ist wegen des Gestankes eine Willenskraftprobe gegen 5 zu bestehen.

Leuchtflüssigkeit, ausgepreßt aus dem fluoreszierenden Gewebe, das unter Gelehrten und Zauberern einen Preis von 800 Silberstücke erzielt. Eine Willenskraftprobe gegen 6 ist hier erforderlich.

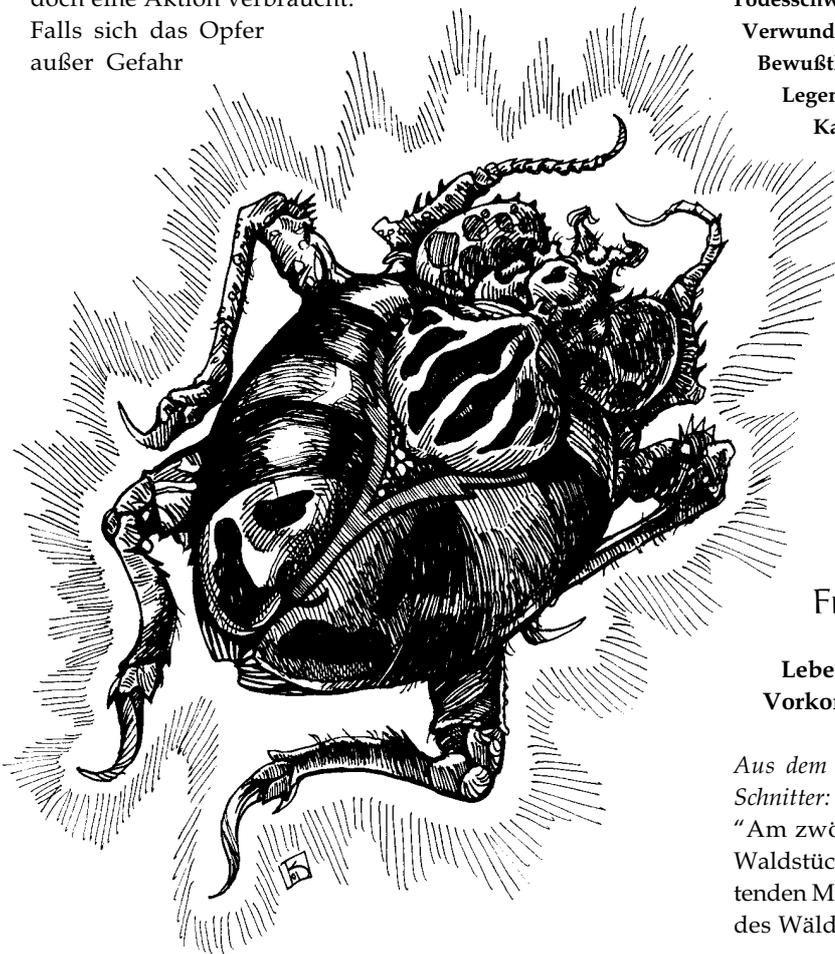
Ein lebendes Tier schließlich bietet die Möglichkeit, das Gift selbst zu erhalten.

FREßSCHWINGEN

Lebensraum: Wälder jeder Art
Vorkommen: überall in Barsaive

Aus dem Reisetagebuch der orkischen Abenteurergruppe Flahs Schmitter:

“Am zwölften Tag unserer Reise erreichten wir ein kleines Waldstück, und freuten uns, dort etwas Schatten vor der brütenden Mittagssonne zu finden. Statt dessen trafen wir im Herz des Wäldchens auf eine Ansammlung seltsamer Wesen, die





wie lederne Säcke von den Bäumen hingen. Zunächst erkannten wir nicht einmal, daß es sich um etwas Lebendiges handelte, aber die Knochenhaufen, die sich unter ihnen angesammelt hatten, waren Warnung genug, vorsichtig zu sein.

Die Kreaturen waren etwa so groß wie ein kräftiger Mensch und hingen wie große Fledermäuse oder Schmetterlingskokons von den unteren Ästen der Bäume. Ihre Haut war ledrig und zäh, wie die einer alten Tundrabestie, und nirgends waren Gliedmaßen oder ähnliches zu entdecken. Wir kamen ihrem Geheimnis erst auf die Spur, als sich Chimon einem der Sackwesen näherte, und es mit der Spitze seiner Lanze berührte. Das Ding fuhr plötzlich auseinander und entfaltete zwei mächtige Lederschwinge, mit denen es nach Chimon fischte. Im Zentrum der Schwinge konnten wir einen verkümmerten, entfernt menschenähnlichen Körper erkennen, der statt dem Bauch einen halbdurchsichtigen Beutel besaß, in dem eine blaugraue Flüssigkeit schimmerte. Sie erinnerte mich etwas an das Blut des Obsidianers, der einst meinen Bruder beleidigte, aber das ist eine andere Geschichte. Einen Kopf konnten wir an dem Wesen nicht sehen, vielmehr schien das runde, zahnlose Maul direkt auf dem Rumpf zu sitzen.

Noch bevor wir reagieren konnten, gelang es dem Wesen, Chimon in eine seiner Schwinge zu hüllen und an sich zu ziehen. Der kleine Chimon-er ist eben etwas schwächlich auf der Brust... Wir machten uns sofort daran, die Hauthülle mit Dolchen zu zerschneiden. Der Körper der Kreatur zuckte hin und her, und wir konnten die dumpfen Schmerzenslaute unseres Kameraden hören, der versuchte, sich aus der klammernden Umarmung zu befreien.

Endlich gelang es uns, die Haut aufzutrennen und Chimon aus dem Inneren zu holen. Er war ganz in eine stinkende, weiße Flüssigkeit gehüllt und so benommen, daß er uns zunächst gar nicht erkannte. Glücklicherweise war er nicht ernsthaft verletzt, doch wir stellten fest, daß der blaugraue Schleim eine leicht ätzende Wirkung hatte. Mit dem Wasser unserer Reserveschläuche säuberten wir unseren Freund und nach einiger Zeit verschwand auch die Hautrötung, die der Schleim bereits verursacht hatte.

Muson schnitt das getötete Wesen vom Baum und bereitete am Abend daraus einen recht schmackhaften Eintopf. Die anderen Kreaturen ließen wir unbehelligt, ritzten aber in eine große Eiche in der Nähe eine Rune der Warnung."

Kommentar

Die im obigen Bericht beschriebenen Kreaturen werden Freßschwinge genannt. Man kann sie in allen Dschungeln Barsaives antreffen; sie bevorzugen ein warmes, feuchtes Klima. Der Großen Bibliothek in Throal liegt aber auch ein Bericht aus dem Nordosten des Landes vor, wo eine Trollexpedition angeblich in einem höher gelegenen Eichenwald auf diese Wesen getroffen sein will.

Dem Abenteurer empfiehlt sich auf jeden Fall, sich den Freßschwinge mit Vorsicht oder besser gar nicht zu nähern. Sie können blitzartig zuschlagen und auch einen kräftigen Ork

ohne Probleme in ihre Fangflügel hüllen. Dann beginnen sie ihr Opfer zu würgen und die Innenseite der Schwinge sondern eine blaugraue Verdauungsflüssigkeit ab, die beginnt, Haut, Kleidung, Ausrüstungsgegenstände, ja sogar Rüstungen zu zersetzen. Das Würgen dient dazu, das Opfer langsam zu zerkleinern, wenn der Verdauungssaft allmählich seine Wirkung zeigt. Der Saft hat außerdem noch eine betäubende Wirkung, damit sich die Nahrung nicht zur Wehr setzt und die an der Innenseite recht empfindliche Schwinge nicht beschädigt. Zunächst legt die Freßschwinge und ihr Opfer eine Initiativeprobe ab. Der Spielleiter kann entscheiden, ob das Opfer durch den schnellen Angriff überrascht wird und die Initiative dementsprechend bestimmen. Gewinnt die Freßschwinge die erste Aktion, zieht sie das Opfer blitzschnell in ihr Inneres.

In den ersten zwei Kampfrunden umklammert die Schwinge ihr Opfer so fest, daß es sich kaum rühren kann. Das Opfer kann, um sich zu befreien, in jeder Kampfrunde eine vergleichende Stärkeprobe gegen die Stärkestufe der Schwinge machen, muß dabei aber mindestens einen guten Erfolg erzielen. Kann es sich nicht befreien, erleidet es zunächst zwei Kampfrunden lang Würgeschaden der Stufe 12, in jeder darauffolgenden Runde Schaden der Stufe 4. Außerdem beginnt das Wesen nach der zweiten Kampfrunde, den Verdauungssaft abzusondern. Der Saft hat zwei Auswirkungen: erstens wird das Opfer ruhig gestellt. Pro Kampfrunde legt der Spielleiter eine Spruchzauberei-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers ab. Ist sie erfolgreich, werden alle Stufen des Opfers um eins reduziert, so lange, bis es gänzlich bewegungslos ist. Das Opfer wird außerdem von einem überwältigenden Gefühl der Ruhe und Geborgenheit umfassen, und hat gar nicht mehr den Wunsch, sich zu befreien. Neben der Betäubung richtet der Saft auch Schaden an, und zwar Stufe 8 pro Kampfrunde.

Rüstung schützt gegen diesen Schaden, vorausgesetzt, sie umhüllt den Körper des Opfers gänzlich, also ohne freie Hautstellen. Allerdings wird sie im Laufe der Verdauung ebenfalls angegriffen; der Spielleiter reduziert den Rüstungswert alle zehn Minuten um einen Punkt (das entspricht ca. 60 Kampfrunden). Opfer, die über keine Ganzkörperrüstung verfügen, erleiden den Schaden direkt. Sie werden bis auf die Knochen verdaut, die die Schwinge dann zusammen mit noch unverdauter Ausrüstung ausscheidet, sprich einfach zu Boden fallen läßt.

Da Freßschwinge meist in Gruppen von zehn bis zwanzig Wesen anzutreffen sind, sammeln sich unter ihnen regelrechte Knochenfelder an, in denen der mutige Abenteurer so manchen kleinen Schatz entdecken könnte.

Die Wesen können übrigens eine erstaunliche lange Zeit ohne Nahrung auskommen, schlagen dann aber um so schneller zu, wenn sich ihnen eine Gelegenheit bietet...

Werte

GES: 8	STÄ: 12	ZÄH: 8
WAH: 4	WIL: 4	CHA: 2





Initiative: 12
Angriffsanzahl: 2 - siehe Text
Angriff: 12
Schaden: Würgen 12/4
 Säure 8
Anzahl der Zauber: NA
Spruchzauberei: NA
Wirkung: NA
Todesschwelle: 50
Verwundungsschwelle: 10
Bewußtlosigkeitsschwelle: 23
Legendenpunkte: 175
Beute: In den Knochenhaufen finden sich 2W10 Silbermünzen und mehr oder weniger zersetzte Metallstücke, die von Rüstungen stammen. Außerdem finden sich alle möglichen Tierknochen und -schädel

Körperliche Widerstandskraft: 6
Magische Widerstandskraft: 8
Soziale Widerstandskraft: 9

Rüstung: 7 (nur außen)
Mystische Rüstung: 3
Niederschlag: NA
Erholungsproben: 2
Laufleistung im Kampf: NA
Normale Laufleistung: NA
Ausrüstung: keine

GLETSCHERWOLF

Lebensraum: Hochebenen, Gletscher, Gebirgstäler
Vorkommen: Alle schneebedeckten Gebirge Barsaives

- Ein Bericht von Dranthis vom Weiten Berg -
 "Gletscherwölfe leben in Rudeln von 4 bis 12 Tieren, ihr Lebensraum sind die Gebirge Barsaives. Sie besitzen ein außerordentlich dichtes und weiches Fell, das sie selbst zu einer begehrten, aber auch sehr gefährlichen Jagdbeute macht. Dieses Fell scheint den Tieren ungeheuren Schutz vor Kälte zu bieten, denn selbst in den höchsten Gebirgsregionen haben Luftschiffer bereits ihr Heulen gehört. Bekannt ist ja bereits, daß Mäntel aus Gletscherwolffell so warm halten, daß sie erst bei bitterkalten Temperaturen getragen werden.

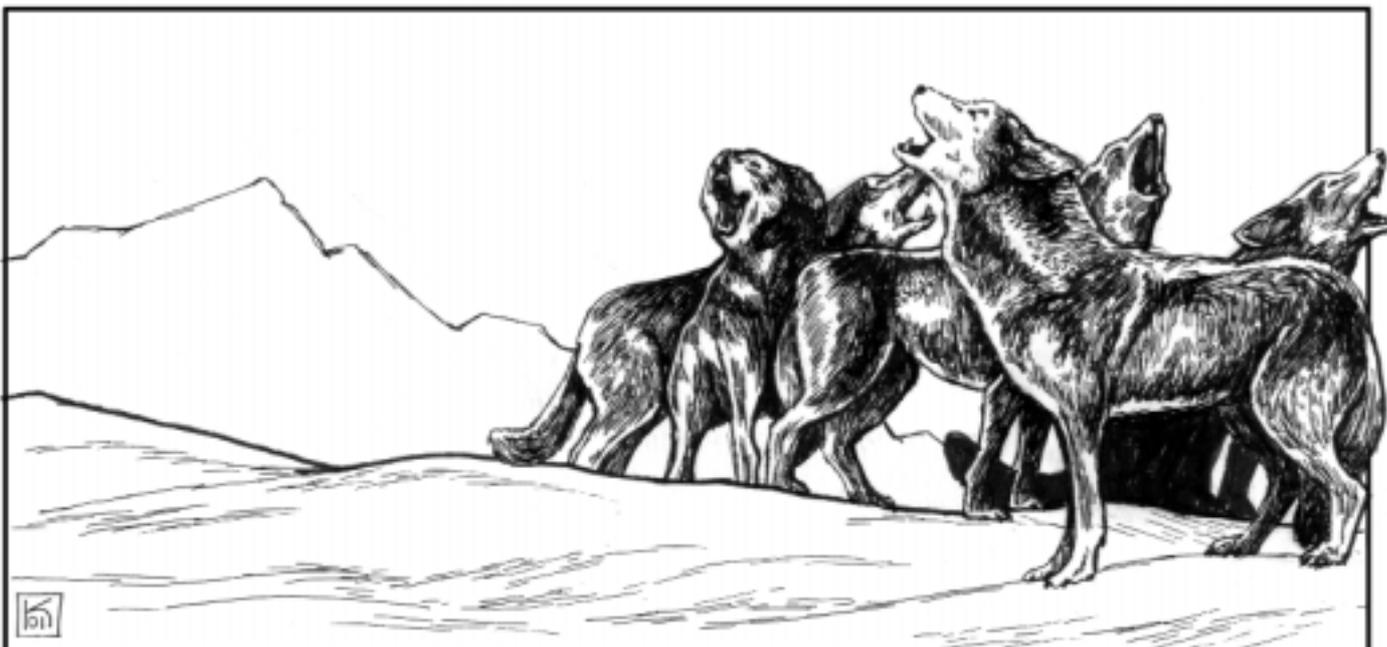
Der Gletscherwolf friert seine Jagdopfer ein und tötet es dann indem er es zerschmettert. Seine starken Kiefer zermalmen das zu Eis gefrorene Fleisch mühelos. Im Rudel können Gletscherwölfe auf diese Weise sogar Tiere bis zur Größe einer Dyre erlegen. Gletscherwölfe besitzen ein Organ, das extreme Kälte erzeugen kann, so daß sogar die Luft gefriert. Diese speit er dann seinem Opfer entgegen, getroffene Körperpartien erstarren auf der Stelle zu Eis. Auch dieses Organ macht sie zu einer begehrten Beute.

Es gibt Berichte die besagen, daß Gletscherwölfe nicht die blutrünstigen Bestien wären, für die man sie hält. Einige Reisegruppen seien an Rudeln vorbeigezogen und wären nicht angegriffen worden; auch gibt es einen Bericht der besagt, die Wölfe hätten eines Nachts einen einsamen Reisenden vor Beißern gerettet. Ob diese Geschichten wahr sind oder nur der Einbildung eines halb erfrorenen Namensgebers entsprang, ist nicht bekannt. Gewiß ist nur, daß Gletscherwölfe bereits mehr Namensgeber getötet, als gerettet haben. Wer denn nun genau herausfinden möchte wie diese Tiere wirklich sind, der gehe und sehe selbst. Wir beten zu den Passionen, er möge Gelegenheit haben uns seinen Bericht abzuliefern."

Kommentar

Gletscherwölfe besitzen ein Frostorgan, das sich nahe am Maul befindet und Luft extrem abkühlen kann. Das Maul nimmt beim Speien keinen Schaden, denn Gletscherwölfe werden durch mehr als nur ihr Fell vor Kälte geschützt. Sie benutzen Magie um ihre Körper zu wärmen.

Um ihre Kältekraft, die auch *Froststoß* genannt wird, einzusetzen, legt der Wolf eine Probe auf Spruchzauberei ab. Die Wölfe versuchen meist, die Beine oder den Kopf ihrer Opfer zu treffen. Gelingt es dem Wolf mit einem Treffer, eine Wunde zu schlagen, so erleidet der Getroffene ernsthafte Erfrierungen. Er





muß eine Zähigkeitsprobe ablegen, um nicht sofort durch den Schock bewußtlos zu werden. Der Mindestwurf für diese Probe ist 6. Für jede weitere Wunde, die durch den Froststoß erzeugt wird, erhöht sich der Mindestwurf um eins. Magischer Schutz vor Kälte, wie z.B. der Elementaristenzauber *Kälte Ertragen*, wirkt gegen diese Kraft.

Gletscherwölfe greifen nur an, wenn sie hungrig sind und ihre Jungen oder sie selbst bedroht werden. Ein einsamer Wanderer hat also nichts zu befürchten, so lange die Wölfe keinen Hunger haben und er sich ruhig verhält. Durch ihre außergewöhnlichen Jagdfähigkeiten können sich Gletscherwölfe allerdings in der Regel ausreichend mit Beute versorgen.

Werte

GES: 8 STÄ: 9 ZÄH: 9
WAH: 4 WIL: 6 CHA: 5

Initiative: 8	Körperliche Widerstandskraft: 11
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 9
Angriff: 10	Soziale Widerstandskraft: 10
Schaden: 9	Rüstung: 5
Anzahl der Zauber: (1)	Mystische Rüstung: 3
Spruchzauberei: 7	Niederschlag: 9
Wirkung: 12	Erholungsproben: 3
Todesschwelle: 49	Laufleistung im Kampf: 40
Verwundungsschwelle: 12	Normale Laufleistung: 80
Bewußtlosigkeitsschwelle: 41	Ausrüstung: NA

Legendenpunkte: 400

Beute: Das Fell des Gletscherwolfs ist sehr wertvoll und meist zwischen 100 und 150 Silberstücke wert. Für das Kälteorgan zahlen Magier Höchstpreise. Beide sind als Trophäe Legendenpunkte wert.

KERIS

Lebensraum: hauptsächlich im Dschungel, seltener auch in Höhlen oder Sümpfen

Vorkommen: Warmes Tiefland Bar-saives

Die folgende Information konnte ich nur unter Mühe zusammenstellen, als ich eines Abends in einem Schankraum saß und zwei Jäger einen dritten Mann hereintragen sah, welcher schwer verletzt auf den Tischen von einem Heiler behandelt wurde. Sie waren sehr aufgeregt, verängstigt und verärgert, so daß es mir nicht möglich war, besonders viel über die Kreatur zu erfahren, welche sie angegriffen hatte. Was ich erfuhr war aber sicher für die kleinen Namesgeberrassen furchteinflößend.

-Roy der Schlächter

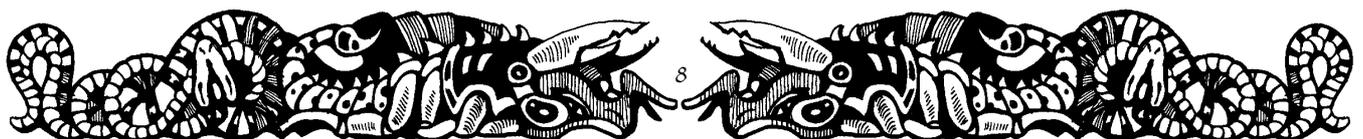
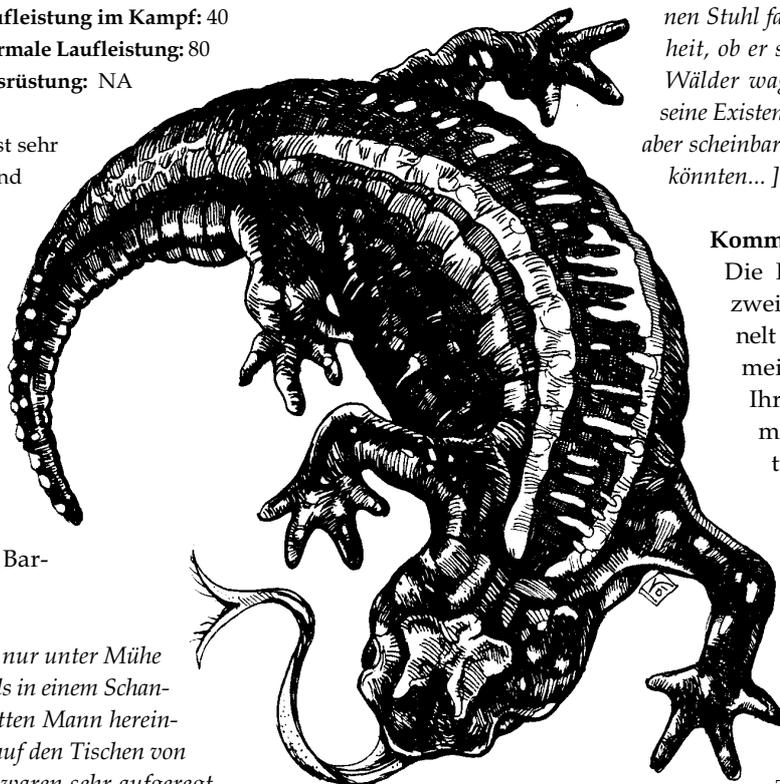
Was ist passiert? Wir wurden angegriffen aus dem Nichts waren sie da... [sich zu dem Heiler abwendend] Nun macht schon! Er blutet sehr stark! Wer hat euch angegriffen? Es waren drei riesige Echsen; sie tauchten aus dem Nichts auf und waren kaum, daß sie zugeschlagen haben, schon wieder verschwunden. [Sein Blick wanderte wieder besorgt zu seinen Kameraden]. Wie meint ihr das? Sie liefen sehr schnell, ja? Nein, sie verschwanden auf der Stelle an der sie standen .. [An dieser Stelle gab der erste Jäger ein, zwei unnötige Kommentare über mein Verhalten ab; er sagte grob zusammengefaßt, ich behindere die Arbeit, was mich zu einer Reaktion veranlaßte. Der zweite schien plötzlich sehr viel geselliger und berichtete mir noch ein wenig]. Nun, könnt ihr mir noch irgend etwas erzählen? Es ging furchtbar schnell. Ihre Zungen peitschten aus ihren Mäulern heraus und schlugen tiefe Wunden in unseren ungeschützten Freund. Rodan und ich haben Glück gehabt, daß wir unsere Fellrüstungen angelegt hatten. Nur Rodan's Panikreaktion, als er unsere Laterne, welche wir heute glücklicherweise viel zu früh angezündet hatten, nach einem Wesen warf, haben wir es zu verdanken, daß wir noch leben. Sie zerschlug auf dem einen Wesen, hüllte die gräßliche Gestalt in Flammen ein und verjagte für einen Augenblick die Echsen. Wir haben nur Medok gepackt und sind gelaufen, so schnell uns unsere Füße trugen. Jetzt sind wir hier...

[Völlig verzweifelt ließ er sich auf einen Stuhl fallen, in tiefer Unsicherheit, ob er sich noch einmal in die Wälder wagen würde, welche für seine Existenz ausschlaggebend sind, aber scheinbar auch den Tod bedeuten könnten...]

Kommentar

Die Keris-Echse ist etwa zwei Schritte lang und ähnelt im Körperbau den gemeinen Salamandern. Ihre Haut glänzt Perlmutterfarben und reflektiert das Licht in allen Spektralfarben.

Dieses Raubtier hat die Fähigkeit, seine Haut wie ein Chamäleon der Umgebung anzupassen und dadurch völlig "unsichtbar" zu werden. Dieser Effekt spiegelt sich spieltechnisch in der Kraft *Erdverschmelzung* wider, die ähnlich dem Elementaristenzauber funktioniert. Der einzige Unterschied ist, daß die Dauer auf den Wirkungswurf+20 Min erhöht ist. Die Echse hat eine kräftige etwa zweieinhalb Ellen lange Zunge mit der sie ihre Opfer, wel-





che die Größe eines mittleren Pferdes meist nicht überschreiten, attackiert, um diese zu Fall zu bringen und sie dann tot zu beißen. Die Zunge umwickelt die getroffene Stelle und reißt daran. Wenn man sich der Zugkraft entgegenwirft, um nicht umzufallen, hilft man dem Wesen indirekt. Dadurch werden dem Opfer bei der Niederschlagsprobe zwei Stufen abgezogen.

Die Echsen setzen sich öfters an Wasserstellen oder Wildpfade, um einfach auf ihre Beute zu warten und dann zuzuschlagen, wenn sie es am wenigsten erwartet. Sie leben in kleinen Gemeinschaften von drei bis acht Tieren und teilen sich die Beute nach keinen Gesetzen.

Da sie Kaltblüter sind, richten Zauber die auf Kälte basieren, bei jeder Wunde eine zusätzliche Verlangsamung an, die sich in einem Malus von -1 auf die Geschicklichkeit und die Initiative widerspiegelt.

Keris-Echsen können, wie die kleineren Exemplare einiger Echsenarten, hervorragend klettern, was ihnen viele Arten der Lauerstellung ermöglicht.

Werte

GES: 7 STÄ: 8 ZÄH: 9
WAH: 8 WIL: 4 CHA: 4

Initiative: 10	Körperliche Widerstandskraft: 12
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 10
Angriff: 11	Soziale Widerstandskraft: 7
Schaden: Zunge 9	Rüstung: 7
Biß 11	Mystische Rüstung: 3
Anzahl der Zauber: (1)	Niederschlag: immun
Spruchzauberei: 10	Erholungsproben: 4
Wirkung: siehe Text	Laufleistung im Kampf: 30
Todesschwelle: 55	Normale Laufleistung: 60
Verwundungsschwelle: 12	Ausrüstung: keine
Bewußtlosigkeitsschwelle: 28	
Legendenpunkte: 400	
Beute: Die Haut zählt als Schatz, der Legendenpunkte wert ist und den man verkaufen kann (für etwa 75 S pro Stück).	

KRALLENBEIßER

Lebensraum: südlicher Servosdschungel

Vorkommen: Tropische und subtropische Regionen, dichte Wälder Barsaives

Um euch ein wirklich faszinierendes Raubtier vorzustellen habe ich versucht, ein Gespräch mit einem alten Mensch zu rekonstruieren, welcher als Führer im südlichen Servos gearbeitet hat. Ich traf ihn am Vorabend meiner Expedition, bevor ich aufbrach um einen verschollenen Freund eines Händlers zu suchen.

-Roy der Schlächter

“Es gibt viele Raubtiere in den Dschungeln Barsaives, deshalb empfinde ich es auch so wichtig über jedes von ihnen Bescheid

zu wissen. Keines von ihnen ist unbesiegbar oder gar vergleichbar mit Dämonen, da es Lebewesen sind. Sie haben Schwächen. Und über diese müßt ihr Bescheid wissen, wenn ihr euch nach draußen wagt, sonst kehrt ihr nicht wieder heim. In diesem Zusammenhang möchte ich euch von einer Raubkatze erzählen, welche die Wälder, die ihr morgen betreten wollt, ihr Zuhause nennt. Forscher, die diese Kreatur zuerst entdeckten, gaben ihr den Namen “Krallenbeißer”. Es handelt sich dabei um eine Raubkatze mit schwarzem Fell und der Größe eines Tigers. Man könnte sie also fast für einen dunklen Tiger halten, wären da nicht die vier Augen und die ein wenig größeren Ohren. Das zweite Augenpaar ist schräg auf die Ohren zu nach hinten versetzt und der Kiefer ist größer, als der anderer Raubkatzen. Das Tier ist mit enormen “Jagdwerkzeugen” gesegnet und setzt diese auch in furchterregender Art und Weise ein. Es kann dich auf bestimmt 800 Schritte hören und auf über 1000 Schritte riechen. Wenn es deine Witterung aufgenommen hat, wird es sich durch das Unterholz anschleichen und dich in einem günstigen Moment überraschen. Nur sehr selten überlebte ein Namensgeber solch einen Angriff und wenn doch, so starb er an den Folgen der Verletzungen.

Es waren schon häufig Expeditionen unterwegs um eine dieser Kreaturen zu fangen, doch leider fand man später nur noch ihre zerrissenen Körper. Und damit meine ich nicht nur das Fleisch .. *[hier schaute der Alte kurz auf um mich völlig entsetzt anzusehen]* .. die Bestie riß sogar ihre Glieder aus dem restlichen Gerippe. Verstehst du welcher Gefahr du dich aussetzt, wenn du dich allein dort hin begibst? *[Ich beruhigte den Alten damit er weiter erzählte]. Hat es eine Schwäche?* Oh ja, ... *[hier fing er an düster zu grinsen]* die hat es. Seine Sinne sind unglaublich scharf, so daß es dich leicht aufspüren kann, doch es wurde berichtet, daß Luftpiraten es schafften den Kampf abzuwenden, bevor er richtig begann. Sie brachten sich, kurz bevor das Tier den Ersten erreichte, gerade mit ihren Kriegsrufen in Kampfesstimmung, als das Tier zusammenzuckte und wieder davon lief. Nach einem zweiten mißglückten Versuch meidete es die Trolle. Einige von uns glauben, daß die Laute, welche deine Rasseangehörigen von sich gaben, ihre feinen Sinne so sehr beleidigten, daß es die Beute nicht als würdig empfand. *[auf meinen finsternen Blick reagierte er nur mit einem nervösen Hüsteln]* Aber ich glaube es hört einfach viel feiner und laute Geräusche verursachen ihm extreme Schmerzen, welche es veranlassen die Flucht zu ergreifen. *[Er schien recht glücklich, daß er mich mit diesen Worten einen Moment ins Staunen versetzen konnte und wir schweiften auch bald ein wenig ab]*

Kommentar

Diese einem Panther ähnliche Kreatur ist selbstverständlich wie andere Raubkatzen in der Lage sich fortzupflanzen und tut dies während der Paarungszeit im Frühjahr. Der Wurf von 3-6 Jungen kommt schon etwa 18 Wochen später zur Welt und nach 9 Monaten gehen die Jungen allein auf die Jagd und erobern sich neue Territorien. Die Kreatur ist recht selten. Auch wenn sie nicht hungrig ist, verhält sie sich sehr aggressiv gegen Na-





mensgeber, da diese neue fremde Geräusche mit in den Dschungel bringen und sie dieser Lärm -speziell der von Metall- reizt.

Wenn es Junge hat wird ein Krallenbeißer-Weibchen die Eindringlinge auf jeden Fall als potentielle Gefahr sehen und versuchen, sie zu verjagen oder zu töten, wobei der Eindringling zumeist gleich als Futter für den Nachwuchs dient.

Krallenbeißer leben im Schnitt 6 Jahre, können aber bis zu vierzehn Jahre alt werden, wenn man sie in Ruhe läßt. Sie haben enorme Kräfte und sehr feine Sinne, welche sie für die Jagd vorzüglich gebrauchen können. Jedoch kann man diese Sinne auch überreizen. Wenn ein Talent angewendet wird, welches mit seinem Wirkungswurf ein Außergewöhnliches Ergebnis gegen die Soziale Widerstandskraft erzielt, muß der Spielleiter für das Tier eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen 10 ablegen um zu erreichen, daß es weiter kämpft. Bei einem Mißerfolg hat das Tier solche Schmerzen, daß es sich erst einmal zurückzieht, allerdings mindestens 12 Runden später erneut versucht, die störende Geräuschquelle zu beseitigen. Nach zwei bis drei mißglückten Versuchen verhält es sich wie alle Katzenartigen und tut einfach so, als wäre die Beute eine weitere Anstrengung nicht wert- es zieht sich zurück.

Werte

GES: 13 STÄ: 16 ZÄH: 9
 WAH: 12 WIL: 7 CHA: 5

Initiative: 16	Körperliche Widerstandskraft: 16
Angriffsanzahl: 3	Magische Widerstandskraft: 12
Angriff: 15	Soziale Widerstandskraft: 9
Schaden: Krallen (2x) 17	Rüstung: 9
Biß 19	Mystische Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 10
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 5
Wirkung: NA	Laufleistung im Kampf: 70
Todesschwelle: 90	Normale Laufleistung: 140
Verwundungsschwelle: 12	Ausrüstung: keine
Bewußtlosigkeitsschwelle: 84	
Legendenpunkte: 2750	
Beute: keine	



uns und alle Laute waren seltsam gedämpft. Die Stimmung war gedrückt und selbst Esraing, dem Troubadour, hatte es die Stimme verschlagen, so daß neben dem Geschrei der Vögel hoch oben im Blätterdach nur unser Schnauben und Keuchen die Stille des Dschungels durchdrang.

Nashrini war schon die ganzen letzten Tage schlecht gelaunt. Das dichte Urwaldgestrüpp wirkte auf sie, die in der grenzenlosen Freiheit der weiten Ebenen aufgewachsen war, bedrohlich. Bei jeder Rast nörgelte sie ununterbrochen und versuchte immer wieder, uns zum Umkehren zu bewegen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis Morba der Hals platzte und er sie anschrie, endlich die Klappe zu halten. Wie gewohnt, beschloß die Kleine wieder einmal, uns für immer und ewig zu verlassen und schwirrte mit hochrotem Kopf davon. Esraing rief ihr nach, vorsichtig zu sein, denn bei den Passionen, wir alle wußten, daß der Ort gefährlich war, besonders für einen Einzelnen. Natürlich hörte sie nicht auf ihn. Windlinge haben eben ihren eigenen Kopf.

Ich kannte Nashrini länger als alle anderen und wußte, daß sie sich nicht allzuweit von uns entfernen würde; deshalb stimmte ich Morba zu, weiterzugehen. Allerdings bemühte ich mich, beim Zerhacken des Buschwerks genug Lärm zu machen, damit die Kleine uns auf keinen Fall verlieren würde.

Etwa eine Stunde später ertönte aus dem Blätterdach über uns ein spitzer Schrei, gefolgt von dem Geräusch knackender Äste. Augenblicke später fiel Nashrini vor meine Füße. Ich hätte sie nicht erkannt, hätte sie nicht geschrien, wie am Spieß. Ein seltsames Wesen, daß ich zunächst für eine Schlingpflanze hielt, hatte sich um ihren Körper gewickelt und schien sie zu würgen. Ihr Kopf war gänzlich in eine dunkelrote Membran gehüllt und kleine Krallen bohrten sich in ihren Hals. Esraing versuchte vorsichtig, das Wesen von ihr zu entfernen; dies schien dem Windling aber noch mehr Schmerzen zu verursachen, also durchtrennte ich es kurzerhand unterhalb der Stelle, wo die rote Membran in den grünen Wurmeib überging. Nashrini japste und schien dem Ersticken nahe, doch sie lebte. Das Wesen

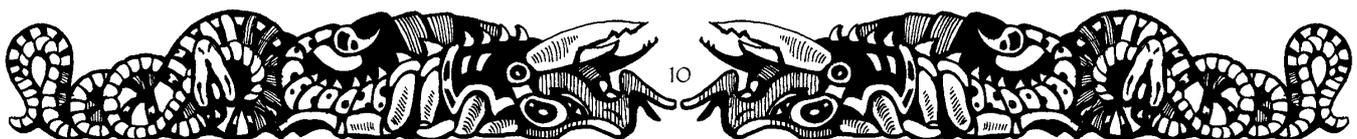
NETZWÜRMER

Lebensraum: feuchtwarme Dschungel

Vorkommen: die großen Dschungel Barsaives, vornehmlich der Liaj

Aus der Feder von Jokhara, dem Troll :

“Es war am siebten Tag unserer beschwerlichen Reise durch den Liaj. Die drückende Hitze, die Feuchtigkeit, die sich tonnenschwer an unsere Ausrüstung klammerte und der ständige Kampf mit dem dichten Gestrüpp zehrten an unseren Kräften. Kaum ein Sonnenstrahl drang durch das dichte Blätterdach zu





hatte ihr außerdem den linken Arm gebrochen. Später erzählte sie uns, daß sie oben im sonnigeren Teil der Baumkronen auf eine Ansammlung wunderschöner Blumen gestoßen sei, und sie an einer gerochen hätte. Plötzlich sei die Blume lebendig geworden und ihr ins Gesicht gesprungen. Nach diesem Vorfall blieb Nashrini bei uns und verbrachte den Rest der Reise sicher geschützt in meinem Rucksack."

Kommentar

Netzwürmer sind ausschließlich in den warmen Dschungeln des Landes anzutreffen. Allein sind sie eigentlich nicht gefährlich, da sie aber meist in Rudeln von bis zu dreißig Tieren auftreten, können sie für eine Abenteurergruppe schon unangenehm werden.

Netzwürmer sind Meister der Tarnung. Sie bestehen aus einem schlangenförmigen Rumpf, der Farbe und Maserung ähnlich einer Baumliane hat. Der Kopfteil besteht aus einem ledrigen, buntgefärbten Hautkragen, dessen Enden mit gebogenen Krallen gesäumt sind. Die Wesen besitzen keine Augen und keinen ersichtlichen Kopf, allerdings sitzt in der Mitte des Kragens ein mit mehreren spitzen Zahnreihen versehenes Maul.

Die Netzwürmer hängen normalerweise kopfüber im unteren Geäst von Dschungelbäumen. Die Krallen am Hautkragen sind eingeklappt, so daß das ganze Wesen aussieht wie eine exotische Blume. Zu alledem sondert es einen süßen, schweren Duft ab, der normalerweise kleine Insekten und Nagetiere in die Nähe des Maules lockt. Die Netzwürmer können sich über kurze Distanzen blitzschnell durch die Luft schleudern. Sie tun dies normalerweise nur, wenn ihr Revier von einem großen Lebewesen bedroht wird. Bis zu zehn Netzwürmer springen dann den Eindringling an und graben ihre Krallen in seine Haut. Mit ihrem erstaunlich kräftigen Rumpf umklammern sie alles, was sich bewegt und drücken zu. Wenn sich ein Netzwurm um Kopf und Hals eines Opfers legt, kann er schnell ersticken.

Das Opfer erleidet in der ersten Kampfunde Schaden der Stufe 6 durch die Krallen, die sich in sein Fleisch bohren. Wenn das Opfer die Würmer entfernen will, legt es eine Stärkeprobe gegen die Stärkestufe des Wurms ab, erleidet aber diesen Schaden aber noch einmal, wenn die Probe erfolgreich ist.

Der Würgeschaden, der durch die Würmer verursacht wird, beträgt Stufe 8 pro Runde.

Werte

GES: 8 STÄ: 7 ZÄH: 4
WAH: 8 WIL: 4 CHA: 5

Initiative: 8	Körperliche Widerstandskraft: 14*/8
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 8
Angriff: 8	Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: Krallen 6	Rüstung: 2
Würgegriff 8	Mystische Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: NA
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 1
Wirkung: NA	

Todesschwelle: 20 **Laufleistung im Kampf:** 75*
Verwundungsschwelle: 5 **Normale Laufleistung:** 150*
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA
Legendenpunkte: 75 **Ausrüstung:** keine
Beute: Der bunte Halskragen ist 2W6 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte wert. Er kann wie Leder verarbeitet werden.
*springend

OPALECHSE

Lebensraum: Steppen, Wälder, Flußsenken
Vorkommen: südwestliches Barsaive

- Aus dem Logbuch von Karem Firn, Abenteurer -
...

Wir waren am Morgen von Chorollis Gildenheim gen Westen aufgebrochen. Lotham, der Wirt, hatte uns gewarnt zu dieser Jahreszeit in diese Gegend zu reisen. Angeblich wimmelte es dort nur von sogenannten Opalechsen, eine rechte Plage, die schon etliche Reisende auf dem Gewissen hatten. Aber wir hatten unsere Verpflichtungen, schließlich mußten wir unbedingt zum Ende des Mondes wieder in Urupa sein, hoffentlich mit dem Schild von Galha im Gepäck. Also brachen wir auf.

Einige Tage später stießen wir auf die ersten Zeichen der Opalechsen. Damals wußten wir natürlich noch nicht, daß es sich um das Werk dieser Wesen handelte. Wir liefen durch eine kleine Schlucht, als wir vor uns einen Ochsenkarren stehen sahen. Als wir näher kamen, sahen wir, daß die Ladung verstreut in der Landschaft lag. Die beiden Ochsen, die das Gefährt einst gezogen hatten, lagen tot da, eingehüllt in eine seltsame zähe, opalschimmernde Haut. Sie waren zerfleischt und angefressen, so als wären etliche Tiere mit scharfen Krallen und Zähnen über sie hergefallen. Unweit des Karrens fanden wir zwei Leichen, zwei junge Orks, einen Jungen und ein Mädchen. Auch sie waren in diese seltsame Opalhaut gehüllt und ebenfalls angefressen. Wir bestatteten die beiden und verbrannten die toten Ochsen, dann machten wir uns wieder auf den Weg.

Im Laufe des nächsten Tages stießen wir immer wieder auf ähnliche Spuren. Tiere unterschiedlicher Größe, die meisten fast bis auf die Knochen gefressen, aber alle in diese Opalhaut eingewoben. Wir waren auf der Hut und verstärkten nachts unsere Wachen. Am nächsten Tag erreichten wir eine kleine Siedlung an einem Fluß; dort lebten einige Dutzend Orks. Wir berichteten von unserem Fund und tatsächlich wurden in dem Dorf eben jene zwei jungen Orks vermißt. Der Dorfälteste bat uns daraufhin der Echsenplage ein Ende zu bereiten. Scheinbar befanden sich die Opalechsen gerade in der Brutzeit und waren besonders aggressiv. Sie lebten in den Bergen und kamen nur in dieser Zeit in die Täler. Obwohl wir in Zeitdruck waren, gaben wir der Bitte nach, denn in dem Dorf lebten keine Krieger, die sich der Sache hätten annehmen können.

Man beschrieb uns den Weg zu einer großen Höhle, der als Brutplatz der Echsen bekannt war. Je näher wir kamen, desto





mehr eingehüllte Beute fanden wir, in unterschiedlichen Stadien der Verwesung. Die Höhle selbst war groß und weitläufig. Uns fiel sofort die unnatürliche Wärme in der Kaverne auf, und schließlich stießen wir auf die Ursache: heiße unterirdische Quellen. Dort hatten mehrere Opalechsen ihre Brutplätze errichtet.

Die Wesen waren gut 5 Schritte groß, mit einem langen, schmalen Schwanz der nochmals 3 Schritte maß. Ihre mit großen Schuppen bedeckte Haut war milchigweiß und schimmernde bläulich. Die Schuppen auf ihrem Rücken waren mit kleinen spitzen Stacheln besetzt und glänzten wie polierter Obsidian. Sie bewegten sich auf vier kräftigen, mit mächtigen sichelförmigen Krallen besetzten Beinen. Der Kopf war flach und dreiecksförmig, mit zwei tiefsitzenden schimmernden Augen. Das Maul besaß mehrere Reihen nadelspitzer Zähne, zwischen denen eine gespaltene Zunge zischelte. Die Echsen griffen sofort an, als sie uns sahen. Obwohl wir zu sechst waren, war der Kampf doch ausgeglichen, und mehr als einmal mußte ich um das Leben eines meiner Kameraden fürchten. Die Tiere bespuckten einige von uns mit einem zähflüssigen Schleim, der sich über den gesamten Körper ausbreitete und langsam zu erstarren begann. Tirohn, der von mehreren Echsen bespuckt wurde, konnte sich schon nach wenigen Sekunden nicht mehr bewegen und war von der zähen Opalhaut gelähmt. Glücklicherweise war wenigstens sein Gesicht frei geblieben, so daß er nicht fürchten mußte, zu ersticken. Auch wir anderen hatten mit dem erstarrenden Schleim zu kämpfen und waren den spitzen Mäulern der Echsen ausgeliefert. Doch mit Hilfe der Passionen gelang es, die Tiere zurückzudrängen und zu besiegen.

Wir zogen einigen von ihnen die Haut ab und brachten sie als Beweis unseres Erfolges ins Dorf der Orks zurück. Dort versorgte man unsere Wunden und war über alle Maße dankbar. Eine alte Heilerin sagte uns, daß der erstarrte Opalschleim magische Eigenschaften habe, und in Ausdauertränken Verwendung fände. Sie kochte uns einen Weinschlauch von dem Gebäu, und obwohl es grausam schmeckte, hielt der Saft, was die Alte versprochen hatte.

...

Kommentar

Die Opalechsen leben hauptsächlich in Bergen, aber auch in Wäldern. Eigentlich sind sie recht friedlich und greifen nur an, wenn sie sich unmittelbar bedroht fühlen. In der Paarungszeit legen sie jedoch ein sehr aggressives Verhalten an den Tag und greifen so ziemlich alles an, was sich in ihrer Nähe aufhält. Sie leben in Gruppen von etwa sechs bis acht Tieren. Die Echsen sondern einen zähflüssigen Schleim ab, mit dem sie normalerweise ihre Behausungen errichten, aber auch im Kampf und zur Jagd auf große Beutetiere verwenden. Sie legen eine Spruchzauberei-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners ab. Der Schleim erstarrt innerhalb von drei Kampfunden völlig. Ein betroffener Charakter zieht pro Kampfrunde zwei Stufen von seiner Geschicklichkeitsstufe, seiner Initiative und allen auf Bewegung beruhenden Talenten ab. Sinkt die Ge-

schicklichkeitsstufe auf Null, kann sich der Charakter nicht mehr bewegen. Er kann versuchen, die Opalhaut zu durchbrechen. Dazu muß eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf von 10 gelingen. Die Befreiung aus der Haut nimmt mindestens eine Kampfrunde in Anspruch.

Werte

GES: 8	STÄ: 7	ZÄH: 8
WAH: 7	WIL: 9	CHA: 4

Initiative: 9

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 10

Schaden: 12

Anzahl der Zauber: (1)

Spruchzauberei: 12

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 39

Verwundungsschwelle: 10

Bewußtlosigkeitsschwelle: 31

Legendenpunkte: 175

Beute: Die Haut der Echsen ist 50 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte wert. Die Opalschicht kann zu einem feinen Pulver gemahlen und als Zutat für Ausdauertränke benutzt werden. Eine Unze des Pulvers ist ca. 20 Silberstücke wert.

Körperliche Widerstandskraft: 10

Magische Widerstandskraft: 9

Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 5

Mystische Rüstung: 3

Niederschlag: 8

Erholungsproben: 2

Laufleistung im Kampf: 35

Normale Laufleistung: 70

Ausrüstung: keine

QUILT

Lebensraum: Steppen und ähnliche offene Landschaften

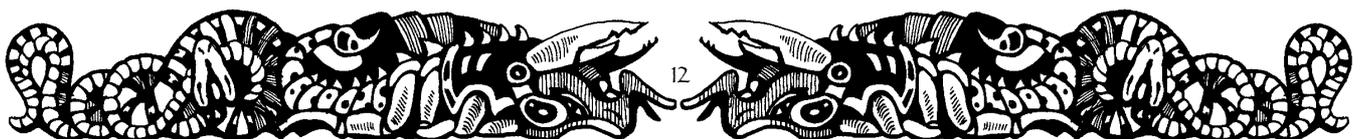
Vorkommen: südliches und westliches Barsaive

- Ein Bericht von J'Kar-tor, Händler der Goldenen Gilde -

„Zuerst hatten wir gar nichts bemerkt, außer der üblichen flirrenden Hitze in dieser von den Passionen verfluchten Steppe. Als erstes haben die Pferde die Gefahr gerochen. Die armen Tiere scheuten und versuchten auszubrechen. Wir dachten zuerst, eine Schlange oder ähnliches habe die Tiere aufgeschreckt. Als dann aber Jenakar, unsere Tundrabestie die einen großen Teil der Waren transportierte, versuchte mit den Pferden einen Abwehrkreis zu bilden, wußte ich, daß etwas nicht stimmte. Dieses Verhalten war mir bei dem so lange als treues Lasttier eingesetzten alten Bullen doch sehr beunruhigend.

Ich rief den Treibern und den Bewaffneten zu, sie sollten sich auf einen Angriff einstellen, als es auch schon passierte. Das mannshohe Gras schien plötzlich lebendig geworden. Aus allen Richtungen bewegte sich etwas auf uns zu. Die Pferde wurden schier krank vor Angst und da sah ich erst, was uns angriff. Eine Kreatur, die etwas größer war als die Hyänen, die das liegengelassene Aas der Jäger verschlingen, sprang einem unserer Pferde an den Hals. Das Tier brach zusammen und schlug in Panik aus, dann verschwand es im aufgewirbelten Staub.

Jenakar stürmte mit gesenktem Kopf los und warf eine der Kreaturen durch die Luft. Im selben Moment sprangen zwei





weitere Biester auf seinen Rücken. Das eine rutschte über die Flanke der mächtigen Tundrabestie, fiel mit einem grellem Quieken auf den Boden und wurde unter den stampfenden Hufen Jenakars zermalmt. Das andere jedoch verbiß sich in der dicken Fettschicht auf dem Rücken des Bullen. Zwei weitere Riesenbiester sprangen nun an der Seite des Lasttieres hoch.

Es war nur eine Frage der Zeit, wie lange der gute Jenakar standhalten würde. Ich bemerkte, daß meine Untergebenen ebenso wie ich gebannt auf die Tiere starrten. Ich schrie, sie sollen alle Pferde packen und weglafen. Der Zug setzte sich im Eiltempo wieder in Bewegung, aber noch Meilen entfernt hörten wir das Jaulen der Kreaturen und die Schmerzensschreie der Tundrabestie. Guter Jenakar. Er hat uns allen das Leben gerettet. Aber sein Gebrüll werde ich wohl noch lange hören..."

Kommentar

Das Quilt gilt als besonders hinterhältig und bössartig. Eine Kreatur, die wenig größer als ein Wolf ist, doch ist das Quilt mit enormen Muskeln ausgestattet, deren deutlich hervortretenden Stränge das Erscheinungsbild prägen. Das Fell ist überwiegend in bräunlichen Tönen, es wurden aber auch vereinzelt schwarze Quilts gesehen.

Das Jagdverhalten dieses Wesens ist einfach erklärt: Ein Quilt besitzt einen ausgeprägten Tötungsinstinkt und läßt es alles angreifen, was sich bewegt. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob es sich um ein Tier oder einen Menschen handelt, ob es kleiner oder größer als der Angreifer selbst ist. Selten trifft man auf einzelne Quilts - sie sind Rudeljäger und leben in "Familien" von 8 bis 10 Kreaturen. Sie verfügen über eine gewisse Intelligenz, die einen Angriff nicht blindwütig vortragen läßt, sondern auch den Einsatz von Taktik ermöglicht. Meist werden die Opfer von einem Teil des Rudels gehetzt und in einen Hinterhalt gelockt, wo schon der Rest des Rudels wartet. Das Schicksal ist dann besiegelt - die starken Kiefer, hinter denen sich mächtige Reißzähne verbergen, graben sich tief in das Fleisch, nachdem dem Opfer die Kehle durchgebissen wurde.

Selten trifft man Quilts in offener Landschaft - dort haben sie wenig Möglichkeit, sich zu verbergen und ihre Überraschungsangriffe vorzutragen. Sie lieben dagegen die Dämmerung und schattige Wälder, in deren Unterholz sie auf unvorsichtige Opfer lauern. Auch das hohe Gras der meisten großen Steppen Barsaives bietet ihnen hervorragenden Schutz.

Die Wesen töten nicht nur zur Nahrungsbeschaffung, sondern einfach aus Lust. Oft schon fand man furchtbar zugerichtete Wanderer, die aus keinem erkennbaren Grund getötet wurden. Natürliche Feinde hat das Quilt kaum, obwohl es schon vorkommt, daß diese gefürchteten Kreaturen einen Kampf nicht gewinnen und dabei selbst getötet werden.

Wenn ein Quilt im Kampf mehr als zwei Wunden davonträgt, fällt es in eine wilde Blutraserie, die das Wesen noch aggressiver und unberechenbarer macht. Es erhält dann einen zusätzlichen Angriff pro Runde und kämpft bis zum Tod. Eine solche Raserei kann das Tier auch befallen, wenn es ausgehungert ist.

Werte

GES: 11	STÄ: 10	ZÄH: 9
WAH: 10	WIL: 8	CHA: 4

Initiative: 12

Angriffsanzahl: 1*

Angriff: 11

Schaden: 10

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 40

Verwundungsschwelle: 12

Bewußtlosigkeitsschwelle: 36

Legendenpunkte: 200

Beute: keine

*Das Quilt hat zwei Angriffe, wenn es in Blutrausch fällt.

Körperliche Widerstandskraft: 11

Magische Widerstandskraft: 10

Soziale Widerstandskraft: 4

Rüstung: 3

Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 10

Erholungsproben: 3

Laufleistung im Kampf: 40

Normale Laufleistung: 80

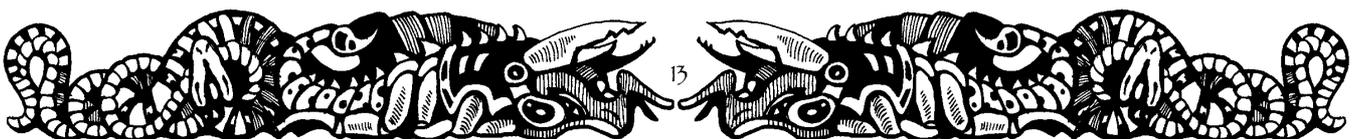
Ausrüstung: keine

RAMMHORN

Lebensraum: Steppen, Ebenen

Vorkommen: Nordöstliches Barsaive, zwischen Jerris und Schlangenfluß

- Bericht von Kalem Jodanas, Menschentroubadour aus Travar -
 "Von diesem Tier hörte ich von dem Schwertmeister Jakome Dihora, der diesem Tier in der Ebene zwischen Jerris und dem Schlangenfluß begegnet ist. Es ist etwa 10 Ellen groß und bewegt sich auf zwei pferdeartigen Beinen fort. Der Oberkörper gleicht dem eines Bären, nur die Pranken sind wesentlich gefährlicher und größer. Sie sind mit etwa 3 Zoll langen messerscharfen Krallen besetzt, die einem Namensgeber ohne weiteres die Gedärme herausreißen können. Der gesamte Körper ist mit einem hellbraunen öligen Pelz bewachsen. Der Kopf mit





seinen zwei wässrigen Augen, einer Schnauze die von einem Schwein sein könnte und kleinen spitzen Ohren, ist im Verhältnis zum übrigen Körper viel zu groß geraten.

Auf der breiten Stirn sitzt die gefährlichste Waffe des Rammhorns: ein etwa 1 Elle langes armdickes Horn, von welchem es seinen Namen hat.

Jakome berichtete mir, daß dieses Tier eines der einfältigsten ist, denen er je begegnet ist. Es greift wahllos alles an, was in sein Revier eindringt- auch wenn der Eindringling das Revier auf der Flucht bereits verlassen hat, läßt das wutentbrannte Wesen nur schwerlich ab. Wenn es angreift, rennt es auf das Opfer zu und versucht es mit seinem Horn aufzuspießen. Glücklicherweise nehmen es die Rammhörner mit dem Zielen nicht so genau und verfehlen ihr Opfer im Jähzorn leicht. Ein Treffer ist aber so brutal, daß er mühelos Knochen und sogar Schilde und Rüstungen durchschlagen kann. Was dann noch lebt versucht das Rammhorn mit seinen Pranken zu zerfleischen.

Die Tiere verlassen ihr Revier nur um sich zu paaren. Dann treffen sich alle Rammhörner aus einem Umkreis von mehreren Meilen und kämpfen um die wenigen Weibchen. Jakome sagte mir, daß er eigenhändig eines dieser Tiere umgebracht hat, allerdings weiß ich nicht ob das nicht vielleicht nur eine der für Schwertmeister üblichen Prahlereien ist..."

Werte

GES: 6 STÄ: 8 ZÄH: 7
WAH: 3 WIL: 4 CHA: 2

Initiative: 7	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 5
Angriff: 14	Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: Pranken 16	Rüstung: 6
Horn 14	Mystische Rüstung: 0
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 10
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 3
Wirkung: NA	Laufleistung im Kampf: 30
Todesschwelle: 70	Normale Laufleistung: 60
Verwundungsschwelle: 14	Ausrüstung: keine
Bewußtlosigkeitsschwelle: 63	
Legendenpunkte: 300	
Beute: Das Horn ist W20x5 Silberstücke wert.	

Anmerkung: Erhält beim Sturmangriff 8 Stufen zum Schaden.

RAUCHWOLF

Lebensraum: Hochgebirge, Hochlandebenen, Bergtäler
Vorkommen: nördliche und östliche Gebirge Barsaives

Diese Geschichte wurde von dem berühmten Krieger Alldjara von Gars in einer Schenke in Märkteburg zum Besten gegeben. Ich nahm mir die Freiheit, sie niederzuschreiben.

- Elena die Sängerin

"Ich war noch ein kleiner Junge von kaum 12 Sommern als ich den Rauchwolf erlegte, dessen Fell noch heute meinen Umhang ziert. Wir lebten nahe den Tylonbergen auf einem kleinen Hof. Es war im Frühjahr, zur Zeit der großen Regenfälle. Die Bäche waren zu reißenden Strömen angeschwollen, und das Land hatte sich in einen morastigen Sumpf verwandelt. Unser Hof lag am Eingang zu einer tiefen Schlucht, die in die Berge führte. Mein Vater war aufgebrochen, um in den Bergen zu jagen, denn unsere Vorräte waren fast aufgezehrt. Er blieb immer einige Tage lang fort und übertrug mir die Aufgabe auf den Hof, meine Mutter und meine kleine Schwester aufzupassen.

Eines Nachts zog ein Sturm über unseren Hof hinweg, wie man ihn selten erlebte. Es regnete in Strömen und Blitz und Donner zerrissen das Firnament. Ich konnte unsere Schafe draußen im Stall vor Furcht blöken hören und beschloß, mich hinaus in das Unwetter zu wagen, um nach dem rechten zu sehen. Meine Mutter war voller Furcht um mich, denn der Sturm heulte und toste und zerrte an den Wänden des Hauses. Auch mir war nicht so recht wohl bei dem Gedanken, hinaus zu gehen, doch die Entscheidung traf sich von allein, als plötzlich ein lautes Bersten zu hören war. Ich blickte durch den Fensterschlitz nach draußen und sah, daß der Wind einen Stützbalken des Stalles eingedrückt hatte. Ich wußte, der Stall würde unvermeidlich zusammenbrechen, wenn ich den Balken nicht abstützte, also blieb mir nichts übrig, als mich in meinen Umhang zu hüllen und nach draußen zu gehen.

Binnen weniger Augenblicke war ich durch den herabprasselnden Regen naß bis auf die Knochen und ich hatte Mühe, mich gegen die Windböen zu stemmen. Ich lief ums Haus und holte die Axt meines Vaters, um einen Keil zu schlagen, den ich zwischen den eingeknickten Balken und das Dach des Stalles treiben konnte. Es gelang mir, die Gefahr zu bannen, und gerade wollte ich wieder ins Haus zurückkehren, als ich ein langgezogenes Heulen hinter dem Stall hörte und gleichzeitig das angstvolle Blöken eines Schafes.

Ich packte die Axt fester und schlich vorsichtig, an die Stallwand gepreßt, auf die andere Seite. Was ich dort sah, verschlug mir den Atem. Dort stand ein großes, zottiges Tier, ein Wolf mit breitem Kopf und einem borstigen, weiß-schwarz gemustertem Fell. Es war abgemagert aber drahtig, und unter seinem Fell konnte ich deutlich das Spiel der angespannten Muskeln sehen. Rücken und Läufe des Wolfs waren mit silbrigen Schuppenplatten durchzogen, die im Licht der zuckenden Blitze schimmerten. Um ihn herum wabberte ein milchigweißer Rauch, der seine Gestalt teilweise verdeckte. Der Wolf hatte mit seinen mächtigen Kiefern ein Loch in die Stallwand gebissen und ein Schaf herausgezogen, das sich nun im schlammigen Boden wand. Ich mußte wohl einen Laut des Schreckens von mir gegeben haben, denn plötzlich zuckte der massige Schädel des Tieres in meine Richtung und er musterte mich aus tiefen, grün-schimmernden Augen. Ich sah, wie er die Zähne fletschte und seine Muskeln zum Sprung anspannte, aber ich war starr vor Furcht und konnte mich nicht bewegen. Mit einem mächtigen Satz raste sein schlanker Körper auf mich zu und warf mich zu





Bruder Wolf, Mutter Luchs,
Vater Bär, Schwester Fuchs.
Eure Stimmen leiten mich
Unter sternklarem Himmel
Ins dämmernde Licht.
Zu Neuem geboren
Der Nacht zu entfliehn.

Bruder Wolf, Mutter Luchs,
Vater Bär, Schwester Fuchs.
Eure Stimmen raunen alt
Von vergessenen Wäldern
Die erwachen bald
Von Neuem geboren
Der Nacht zu entfliehn.

- Elfische Volksweise aus den
"Schriften der
Erinnerung" -

durch den dichten Rauch und plötzlich sprang aus dem Nichts der Wolf auf mich zu. Das Schicksal meinte es gut in dieser Nacht, denn genau in diesem Moment glitt ich auf dem nassen Boden aus und fiel auf den Rücken. Meine Hand tastete ins Nichts und legte sich plötzlich um den Griff der Axt, mit der ich zuvor den Keil geschlagen hatte. Mit all meiner Kraft riß ich sie empor, dem Wolf, der auf mich zuraste, entgegen. Mit einem dumpfen Knacken bohrte sie sich in seine Brust. Der Wolf gab ein kurzes Winseln von sich und fiel mit aller Wucht auf mich. Ich spürte sein warmes Blut an mir hinabrinnen und den letzten Atemzug, den er aushauchte, auf meinem Gesicht.

Ich lag noch lange da, bis der Regen schließlich aufhörte. Meine Mutter kam und sah was geschehen war. Sie brachte mich ins Haus und versorgte meine Wunden. Am nächsten Tag kam mein Vater von der Jagd zurück. Er berichtete, daß ein Rudel Rauchwölfe in der Gegend gesehen worden war und er so schnell wie möglich nach Hause gekommen sei, um nach dem Rechten zu sehen. Er war sehr stolz auf mich an diesem Tag. Wir häuteten den Wolf und wie ihr seht trage ich sein Fell noch immer als Andenken an meine allererste Wunde in meinem allerersten Kampf."

Kommentar

Rauchwölfe sind gewöhnlich Einzelgänger, raufen sich aber in schlechten Zeiten zu Rudeln von bis zu zwanzig Tieren zusammen, um so auch größere Tiere töten zu können. Sie leben vor allem in Bergen aber auch in der Steppe.

Das Heulen eines Rauchwolfs kann ein Opfer einschüchtern.

Boden. Sein Gewicht drückte mir die Luft aus den Lungen und er schnappte nach meiner Kehle. Ich riß meinen Arm hoch, und seine Zähne bohrten sich tief in mein Fleisch. Ich schrie und die Todesangst verlieh mir unglaubliche Kraft. Wie durch ein Wunder gelang es mir, den Wolf zur Seite wegzudrücken und mich aufzurappeln. Die Wunde an meinem Arm blutete stark und ich sah mein Blut an den Lefzen des Wolfes hinabtropfen. Gleichzeitig sah ich, wie sich plötzlich mächtige Rauchschwaden erhoben, die, obwohl es noch immer stark windete, meine Sicht vollkommen einhüllten.

Ich hörte wieder das Heulen des Wolfes und die kalte Hand der Panik legte sich um mein Herz. Ich taumelte

Er legt eine Spruchzauberei-Probe gegen die Magische Widerstandskraft seines Gegners ab. Gelingt die Probe ist das Opfer eingeschüchtert. Bei einem durchschnittlichen Erfolg reduziert es alle Kampfstufen um eine Stufe, bei einem guten (oder besserem) Erfolg um zwei Stufen. Der Rauchwolf kann eine undurchsichtige Rauchwolke beschwören, die ihn einhüllt und seine Gegner verwirrt. Bei einer gelungenen Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers erscheint eine dichte Rauchwolke. Der Wolf kann aus deren Schutz einen Überraschungsangriff führen, d.h. für diesen Angriff addiert er drei Stufen auf seinen Angriffswert.

Werte

GES: 9 STÄ: 7 ZÄH: 8
WAH: 6 WIL: 4 CHA: 4

Initiative: 9

Angriffsanzahl: 2

Angriff: 10

Schaden: Klauen 12

Biß 14

Anzahl der Zauber: (1)

Spruchzauberei: 10

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 34

Verwundungsschwelle: 8

Bewußtlosigkeitsschwelle: 29

Legendenpunkte: 135

Beute: Fell und Schuppen können überall in Barsaive für etwa 5-10 Silberstücke verkauft werden.

Körperliche Widerstandskraft: 8

Magische Widerstandskraft: 7

Soziale Widerstandskraft: 6

Rüstung: 2

Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 7

Erholungsproben: 2

Laufleistung im Kampf: 45

Normale Laufleistung: 90

Ausrüstung: keine

RIESENCHAMÄLEON (WINDLINGSTOD)

Lebensraum: feuchtwarme Dschungel

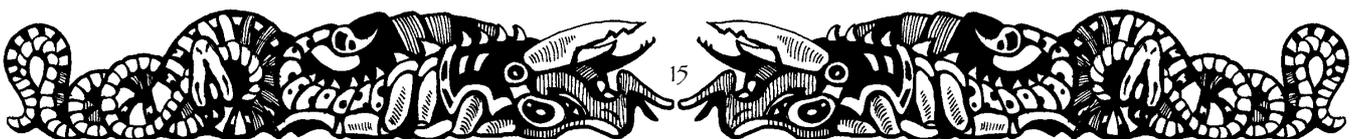
Vorkommen: Liaj- und Sevos-Dschungel

Ein Bericht des Theraners Rular Centurio der 8. Legion-

"Wir führten eine Gruppe von Arbeitssklaven durch den großen Dschungel. Es war heiß und stickig, obwohl die Sonnenstrahlen nicht bis zum Boden reichten. Unsere Soldaten waren müde, und selbst das Schwingen der Peitsche zum Antreiben der Sklaven ging schwer von der Hand. Plötzlich passierte es. Ein scharfes Geräusch war zu hören, gefolgt von einem schrillen Schrei. Als ich herumwirbelte, sah ich gerade noch einen Schatten in den Büschen verschwinden. Irgend etwas war aus dem Busch gesprungen und hatte sich eine der Sklavinnen geholt. Nun, wir zogen weiter. Immerhin riskieren wir nicht unser Leben oder das eines niedrigen Soldaten des Imperiums wegen eines Sklaven dieser abtrünnigen Provinz..."

Kommentar

Das Riesenchamäleon lebt in den dichten Dschungelgebieten wie etwa im Liajdschungel. Wasserlöcher und feuchte Höhlen





scheint es zu bevorzugen. Vom Kopf bis zum Schwanz mißt es gut und gerne 8 Schritte, und seine klebrige Zunge kann noch einmal 8 Schritte überwinden, um Beute zu fangen. Die Größe der Beutetiere reicht bis zu Menschenaffen, das bedeutet kleinere Menschen, Zwerge und Windlinge fallen in das Beuteschema dieser Kreatur. (Einige Windlingsstämme berichten von einem Stamm von Riesen -wahrscheinlich ein Stamm wilder Trolle-, die diese Wesen als Reittiere und zur Jagd auf ihr Volk einsetzten. Allerdings sind diese Berichte wohl eher in den Bereich der Schauermärchen einzuordnen. Fakt ist, daß diese Tiere in der Lage sind, sich der Farbe ihrer Umgebung perfekt anzupassen und so fast unsichtbar sind, wenn sie bewegungslos verharren. Klettern können die Riesenchamäleons im Unterschied zu ihren kleineren Verwandten allerdings nicht.

Der erste Angriff des Riesenchamäleons ist automatisch ein Überraschungsangriff; für diesen hat das Chamäleon eine Initiativstufe von 14. Für alle danach folgenden Angriffe benutzt das Tier eine Initiativstufe von 10.

Erzielt das Riesenchamäleon einen Direkttreffer mit seiner Zunge, ist das Opfer an dieser festgeklebt und wird zum Rachen des Wesens gezogen. Es ist eine Geschicklichkeitsprobe gegen einen Mindestwurf von 6 und eine Stärkeprobe gegen 8 nötig, um sich aus diesem Griff zu befreien.

Werte

GES: 8	STÄ: 6	ZÄH: 9
WAH: 6	WIL: 8	CHA: 4
Initiative: 10/14	Körperliche Widerstandskraft: 11	
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 5	
Angriff: 12	Soziale Widerstandskraft: 4	
Schaden: 10 (Biß)	Rüstung: 6	
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 4	
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 9	
Wirkung: NA	Erholungsproben: 2 (1W10)	
Todesschwelle: 54	Laufleistung im Kampf: 35	
Verwundungsschwelle: 11	Normale Laufleistung: 70	
Bewußtlosigkeitsschwelle: 49	Ausrüstung: Keine	
Legendenpunkte: 160		
Beute: Leder		

RIESENNACKTSCHNECKEN

Lebensraum: Wälder, Sümpfe, Mooregebiete

Vorkommen: Südwestliches Barsaive, in fast allen Wäldern

Nach einer Erzählung von Sordd Olmtrakkahr, orkischer Scout aus Kratas.

“Ich wurde also von so ein paar feinen Pinkeln aus Iopos angeheuert sie in den Servos zu führen. Eines dieser überflüssigen Stadtkinder hatte wohl bei der Erkundung eines Kaers eine Falle ausgelöst und sich eine unangenehme Krankheit eingefangen.

Wäre mir eigentlich egal gewesen, aber diese Trottel haben ziemlich gut bezahlt und da habe ich den Betroffenen gespielt.

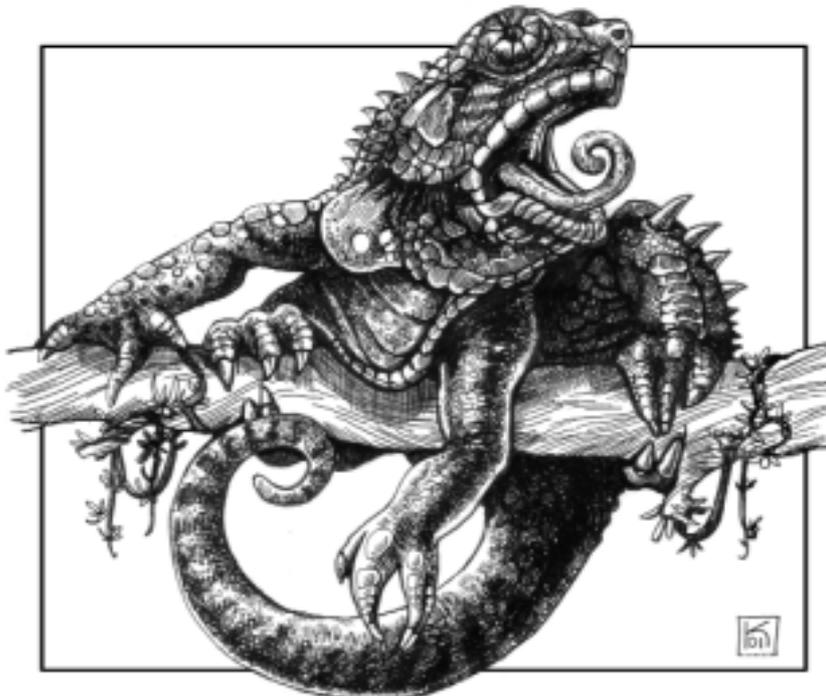
Der Vorschuß, den sie mir gezahlt haben, war dann auch das Theater wert. Er reichte aus, um meine Spielschulden zu bezahlen und ich konnte mir sogar noch neue Stiefel kaufen.

Dann brachen wir auf das Kraut zu suchen, das der Questor für die Heilung haben wollte. Die Reise nahm drei Tage in Anspruch. Hätten eigentlich nur zwei sein sollen, aber

diese Weichlinge können nicht mal richtig stramm wandern, selbst wenn das Leben eines Freundes davon abhängt. Ihr hättet diese Federbettschläfer dann erst mal im Dschungel sehen sollen...

Aber ich komme vom Thema ab. Die Nacktschnecken. Also, wir waren im Servos und hackten uns durch das Unterholz auf der Suche nach diesem wundersamen Kraut und es begann gerade erst dunkel zu werden, als meine Auftraggeber auf die glorreiche Idee kamen, sich in eine Höhle zu legen, vor der deutlich mehrere Schleimspuren verliefen.

Ich versuchte natürlich ihnen diese Idee auszureden, aber die Herren Zauberkundigen wußten es natürlich besser als ein einfacher unbesessener Ork. Und deshalb habe ich es kein zweites Mal versucht. Ich trat also, unter dem Vorwand Feuerholz zu suchen, ein paar Schritte vom Ausgang weg, um den Fluchtweg für meine Besserwisser frei zu machen und lehnte mich gegen einen der Bäume. Es dauerte nicht lange, dann kam schon der erste Herr aus der Höhle gerannt, in seinem Gesicht einen großen Brocken zähen Schleims, der ihm offensichtlich den Atem





nahm und sich nicht einfach wegwischen ließ. Ich ließ ihn seine Entscheidung noch ein paar Augenblicke bereuen bevor ich zu ihm hinüber ging und ihm mit meinem Trinkwasser half, den ätzenden Schleim abzuwaschen. Während dieser Zeit drangen die ganze Zeit Schreie aus der Höhle und ich war kaum fertig mit dem Ersten, als auch schon der nächste Herr aus der Höhle gestolpert kam und sich die stark verätzte Hand hielt. Ich riet ihm sie sich abzuwaschen und wartete auf die anderen beiden Helden.

Es brauchte nicht lange, dann kamen sie, sich gegenseitig stützend, aus der Höhle gewankt. Nachdem ich ihnen geholfen hatte, ihre Wunden zu reinigen und sie sorgfältig zu verbinden hatten sie nichts mehr dagegen im Freien zu schlafen, schließlich hatten sich die Reste der Riesenschnecken im Innern der Höhle verteilt. Ja, sie haben noch nicht einmal gemeckert, als es in der Nacht anfang zu regnen und die ersten Tropfen ihren Weg durch das Blätterdach fanden.

Meine Herren Zauberer hatten gelernt auf ihren Scout zu hören und nachdem wir das Kraut gefunden hatten schafften wir den Rückweg auch in nur zwei Tagen.“

Kommentar

Hierbei handelt es sich um bis zu drei Schritt lange, meist schwarze Nacktschnecken. Ihr Ursprung ist nicht ganz geklärt, manche halten sie für Dämonenkonstrukte, die meisten allerdings für eine der vielen absonderlichen Launen der Natur aus der Zeit der Plage. Riesennacktschnecken sind ausschließlich Nachts aktiv und ernähren sich von verrottenden Pflanzen und toten Tieren. Sie begeben sich zwar normalerweise einzeln auf Nahrungssuche, doch kann es durchaus vorkommen, daß sich mehrere Nacktschnecken schließlich an einem Futterplatz einfinden. Ihnen auszuweichen oder zu folgen ist wegen der von ihnen hinterlassenen Schleimspur kein Problem. Den Tag verbringen sie in Höhlen, Spalten oder an anderen schattigen Orten. Eine Nacktschnecke hat keinen festen Platz an dem sie den Tag verbringt, vielmehr sucht sie bei Anbruch des Tages das nächste Versteck auf, wobei es nichts ausmacht ob dort schon ein Artgenosse sitzt oder nicht. Die Nacktschnecken sind an und für sich friedliche Tiere, es sei denn jemand dringt in ihr Versteck ein wenn sie ruhen, oder es ist gerade Paarungszeit. Dann verteidigen sich die Schnecken, indem sie ätzenden Speichel spucken.

Die Nacktschnecken haben keine wirklich wichtigen Organe, deshalb ist es nicht möglich, sie ernsthaft zu verletzen. Außerdem leiden diese Tiere unter einer instabilen Körperchemie. Dies ermöglicht es ihnen, Säurebälle zu verspucken, die nach einer erfolgreichen Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft ihres unglücklichen Opfers Stufe 18 Schaden verursachen, von dem die physische Rüstung des Ziels abgezogen werden darf. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg wirkt der Angriff ähnlich wie der Elementaristenzauber *Erstickende Paste* aus dem Vierten Kreis. Er verursacht 3 Runden lang Erstickungsschaden der Stufe 4, gegen den keine Rüstung schützt.

Zum anderen sorgt die instabile Körperchemie dafür, daß

diese Wesen kurz nach ihrem Tod explodieren, wobei wiederum Säure verspritzt wird, die Stufe 8 Schaden verursacht. Außerdem sinkt die Schadensstufe von nichtmagischen Waffen, die direkt nach dem Kampf nicht peinlichst gereinigt werden um eins. Pfeile, die getroffen haben, können nicht wieder eingesammelt werden.

Die Körpersäure ist aber einerseits zu aggressiv und auf der anderen Seite zu flüchtig, um sie zu sammeln.

Werte

GES: 4 STÄ: 3 ZÄH: 5
WAH: 6 WIL: 5 CHA: 2

Initiative: 5

Angriffsanzahl: NA

Angriff: NA

Schaden: NA

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 10

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 50

Verwundungsschwelle: NA

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Legendenpunkte: 150

Beute: keine

Körperliche Widerstandskraft: 5

Magische Widerstandskraft: 9

Soziale Widerstandskraft: 7

Rüstung: 0

Mystische Rüstung: 4

Niederschlag: immun

Erholungsproben: 2

Laufleistung im Kampf: 25

Normale Laufleistung: 50

Ausrüstung: keine

Roc

Lebensraum: Rocs nisten im Hochgebirge auf schwer oder gar nicht zugänglichen Klippen. Jeder Roc beansprucht ein Revier von ca. 20 Meilen im Durchmesser.

Vorkommen: Rocs kommen in fast allen Hochgebirgen Barsaives vor, vor allem in den Caucaviabergen und in den Throalischen Bergen. In den Drachenbergen hat man sie aus ungeklärten Ursachen noch nicht gesichtet.

Aus den Tagebüchern von Magror Eisklaue:

“Hothgar, Silvan und ich begleiteten gerade eine Karawane von Jerris nach Vivane als wir auf einem Pass durch die Delarisberge auf dieses Vieh trafen. Es war furchteinflößend riesig und absolut todbringend.

Zuerst sahen wir es als kleinen Punkt am Himmel und haben uns nichts dabei gedacht. Schließlich ist es nichts besonderes im Hochgebirge auf Vögel zu stoßen. Es kreiste bestimmt eine Stunde lang über uns. Wir dachten, es handelte sich vielleicht um einen Aasvogel, der darauf wartete, daß einer von uns in den gähnenden Abgrund fiel, der sich links neben unserem Weg auftat. Nichts gefährliches also, dachten wir. Hah, Pustekuchen, bei Upandals Hammer.

Nachdem es sich damit begnügt hatte, uns eine Stunde lang zu folgen und zu beobachten, fing der Punkt plötzlich an größer zu werden. Der Vogel kam tiefer runter. Naja, ist ja nur ein Vogel, was will der schon ausrichten gegen drei erfahrene





Abenteurer, sagten wir uns und wähten uns immer noch in Sicherheit. Schließlich konnte man die Umrisse eines Vogels erkennen, der langsam immer tiefer schwebte. Schon bald hatte der Umriß die Größe einer Faust, dann die eines Kopfes, und der Vogel sank immer noch tiefer. Langsam machte sich Nervosität breit.

Plötzlich legte der Vogel seine Flügel an und begann einen atemberaubenden Sturzflug. In Sekundenschnelle war er heran und wir konnten nun die wahre Größe abschätzen: er war mindestens 15 Ellen groß. Seine Beine endeten in todbringenden, messerscharfen Krallen von der Größe eines Zweihänders. Mit seinen Schwingen entfaltete er einen wahren Wirbelsturm und aus seinem spitzen Schnabel erklang ein markerschütternder Schrei. Er packte Hothgar samt seinem Reitpony mit seinen Krallen und schwang sich wieder in die Lüfte empor. Vor uns ging eines der Zugpferde durch und raste mit seiner Last und dem Gespannführer in die Tiefe der Schlucht. Silvan versuchte den riesigen Vogel mit seinem Kriegsbogen zu erschießen, aber seine Pfeile prallten wirkungslos an ihm ab.

Hothgar schrie, als der Vogel ihn plötzlich losließ und er in die Tiefe der Schlucht stürzte. Mittlerweile war wilde Panik in der Karawane ausgebrochen und wir hatten alle Hände voll zu tun, um nicht von führerlosen panikerfüllten Tieren niedergetrampelt zu werden. Das letzte was wir von dem Vogel sahen, war wie er mit der zerschmetterten Leiche von Hothgar in den Krallen davonflog.“

Kommentar

Rocs sind mächtige Raubvögel. Weibliche Exemplare können eine Größe von bis zu 10 Ellen erreichen, mit einer Spannweite von fast 30 Ellen. Die Männchen sind bedeutend kleiner, sie erreichen höchstens 6 Ellen und 18 Ellen Spannweite. Das Gefieder ist zumeist braun mit schwarzen Einschlügen, es sind aber auch schon schneeweiße und gänzlich schwarze Exemplare gesichtet worden. Der Schnabel ist scharf und krumm und die Beine enden in messerscharfen Greifklauen, mit denen der Roc seine Beute schlägt.

Rocs sind Einzelgänger, sie leben niemals in Familien zusammen. Während der Paarungszeit, die einmal im Jahr im Frühjahr ist, treffen sich Weibchen und Männchen kurz, um den Geschlechtsakt durchzuführen, die Aufzucht bleibt jedoch alleine dem Weibchen vorbehalten. Die Mutter trennt sich von ihren Jungen sobald diese flügge geworden sind.

Rocs ernähren sich vom Fleische aller möglichen Bergbewohner, zum Beispiel Bergziegen oder Widder. Sie können auch Namensgeber reißen, tun dies allerdings nur wenn sie großen Hunger haben, außer es handelt sich um Zwerge oder Windlinge. Durch ihre geringe Größe werden sie öfters Opfer eines Rocs. Ein Roc jagt, indem er die Beute mit seinen Krallen im Sturzflug reißt, sich dann mit seinem Opfer in die Lüfte erhebt und sie aus großer Höhe fallenläßt. Danach verzehrt er die Beute an Ort und Stelle.

Wenn ein Weibchen Junge hat, wird es jedes Lebewesen angreifen, das sich ihrem Horst nähert. Dann schreckt es auch

nicht vor einem Troll zurück und kämpft bis zum Tode. Auch die Jagdweise ändert sich: das Weibchen schleppt gerissene Beute direkt in ihren Horst, um sie an ihre Jungen zu verfüttern. Die Eierschalen eines Roc enthalten Spuren von Wahrer Luft und sind sowohl bei Kunsthandwerkern als auch bei Alchimisten begehrt.

Werte

GES: 9 STÄ: 11 ZÄH: 12
WAH: 7 WIL: 6 CHA: 6

Initiative: 8

Angriffsanzahl: 2

Angriff: 12

Schaden: Krallen 16
Schnabel 20

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 80

Verwundungsschwelle: 17

Bewußtlosigkeitsschwelle: 72

Legendenpunkte: 1500

Beute: Jedes Roc-Ei enthält Wahre Luft im Wert von 2W12x100 Silberstücken.

Körperliche Widerstandskraft: 12

Magische Widerstandskraft: 9

Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 5

Mystische Rüstung: 4

Niederschlag: 12

Erholungsproben: 4

Flugleistung im Kampf: 65

Normale Flugleistung: 130

Ausrüstung: Keine

SANDECHSE

Lebensraum: Steppen, ausgetrocknete Flußbette, Wüsten

Vorkommen: alle Trockengebiete und heißen Regionen Barsaives, speziell im Südosten

- Aus einem Reisebericht von Darlund Klarwasser, einem in den Steppenlanden bekannten und geschätzten Scout -

“Sandechsen können in fast allen Steppen und Ödländern Barsaives angetroffen werden. Sie werden etwa vier Ellen lang, wobei der schmale, fast schnurförmige Schwanz etwa die Hälfte des Körpers einnimmt. Vier kräftige, lange Beine halten sie über dem heißen Sandboden. Der Kopf ist flach und mit einem blattförmigen Schädelfortsatz versehen. Das gesamte Tier ist von hellbrauner Farbe, oft mit dunklen Sprenkeln versehen, und mit robusten Schuppen besetzt. Aus dem Rücken ragen etliche Stacheln, die entweder nur dunkelrot oder rot-schwarz gestreift sind.

Sandechsen sind eigentlich scheue Tiere, die jedem Konflikt aus dem Weg gehen und niemals von sich aus ein größeres Wesen angreifen würden. Ihre hervorragende Tarnung wird ihnen und damit auch dem unvorsichtigen Wanderer oft zum Verhängnis.

Zum Schutz vor der glühenden Mittagssonne graben sich die Sandechsen ein, so daß nur noch ihre dunkelroten Rückenstacheln aus dem Boden ragen. Sie sehen dann aus wie vertrock-





knete Grashalme oder ein unscheinbares Bodengewächs. Wanderer, die nicht aufmerksam auf ihre Schritte achten, können unversehens auf den stachelbewährten Rückenpanzer der Echse treten. Die Sandechse huscht dann eiligst davon, während ihr Opfer mit seinen Schmerzen zu kämpfen hat. Man mag es nicht glauben, aber die Stacheln vermögen weiches Leder mühelos zu durchdringen; allein mit schweren Reiterstiefeln sollte man vor ihnen geschützt sein, aber wer will die in der glühenden Hitze schon gerne tragen. Achtet besser darauf, wo ihr hintretet. Auf jeden Fall sollten die Wunden sofort sachkundig behandelt werden, denn die Stacheln geben ein schnell wirkendes Gift in den Körper ab, das Krämpfe, Ausschläge und brennende Schmerzen hervorruft. Einen gesunden Namensgeber kann das Gift zwar nicht töten, aber durchaus für einige Tage lahmlegen.

Da sie sehr flink sind, hat man auch als erfahrener Jäger nur selten das Glück eine Sandechse zu erwischen. Gelingt es aber, kann man sich an dem köstlichen Fleisch erfreuen, das seinen Geschmack besonders gut entfaltet, wenn das Tier einige Stunden im Lehm mantel auf heißen Steinen gegart wird."

Werte

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 3
 WAH: 6 WIL: 4 CHA: 3

Initiative: 9	Körperliche Widerstandskraft: 11
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 6
Angriff: 8	Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: 7	Rüstung: 3
Anzahl der Zauber: 1 (Gift)	Mystische Rüstung: 4
Spruchzauberei: 9	Niederschlag: 8
Wirkung: 12	Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 30	Laufleistung im Kampf: 60
Verwundungsschwelle: 7	Normale Laufleistung: 120
Bewußtlosigkeitsschwelle: 21	
Legendenpunkte:	Ausrüstung: NA
Beute: Haut, Stacheln, Giftblase	

Gift der Sandechse:

Art: Schwächung

Stufenzahl: 8

Dauer: Wirkungsprobe in Tagen

SANDKRAKE

Lebensraum: sandige Wüsten und Ödnisse

Vorkommen: besonders im Süden nahe und in den Brachen, aber auch in der Öde

-Aus dem Logbuch der "Gipfelstürmer", einem Minenschiff unter dem Kommando von Kapitän Elaron Eisenfaust (gekürzt)-



Tag 1

"Wir sind heute Morgen in Travar ausgelaufen. Unser Auftrag bringt uns nach Südosten in die Nähe der Drachenberge.

Einem Bericht zufolge liegen dort einige ertragreiche Kissen Wahrer Luft verborgen. Die Mannschaft ist zwar nicht gerade glücklich über die Aussicht, eventuell auf einen Drachen zu treffen, aber der Profit winkt.

Tag 3

Haben die Donnergipfel passiert. Das Wetter ist gut, aber am Horizont bauen sich Wolken auf. Am Morgen ging die T'Gara vom Schädelspalter-Clan längsseits. Der Kapitän Marouk Eisenschwinge ist ein alter Freund von mir. Er gewährte nach Zahlung eines kleinen Tributs sichere Durchfahrt durch das Gebiet des Trollclans.

Tag 4

Ein starker Sturm ist aufgekommen, der uns immer weiter nach Westen abdrängt. Wir versuchen zu landen. Zwei Männer sind über Bord gegangen, mögen die Passionen ihnen gnädig sein, und uns, denn wenn wir in die Brachen abgetrieben werden, sind wir verloren.

Tag 5

Es war unmöglich in dem Sturm zu landen; wir wurden stark vom Kurs abgetrieben und befinden uns nun weit im Westen.





Das Schiff hat schweren Schaden genommen; ein Großteil der Deckaufbauten wurde in die Tiefe gerissen. Die Höhenruder sind zerbrochen, dadurch ist es unmöglich zu landen. Vier weitere Männer wurden vom Sturm in den Tod gerissen. Wir treiben steuerlos über einer Wüste.

Tag 6

Die Gipfelstürmer ist in der Nacht immer weiter gesunken. Wir schweben nur noch wenige Meter über dem Boden. Das wäre ja erfreulich, denn nun könnten wir uns abseilen, aber diese Wüste birgt einen furchtbaren Schrecken der zwei weiteren meiner Männer das Leben gekostet hat. Sie hatten am Morgen versucht, sich über Taue vom Schiff abzuseilen.

Als sie auf dem Boden aufkamen, öffnete sich dieser plötzlich zu einem tiefen Trichter im Sand. Von oben konnten wir in dessen Tiefen ein schreckliches, mit scharfen Zähnen bewährtes Maul erkennen, und zahlreiche Tentakel, die sich den Schlund hinaufwandten, zu meinen Männern hin, die verzweifelt versuchten, die Wände des Trichters hinaufzuklettern. Wir warfen ihnen Taue zu, doch es war zu spät. Die Tentakel legten sich um die schreienden Männer und zogen sie langsam in den Schlund hinab, der sich gleichzeitig zu schließen begann. Die Matrosen an Bord schossen mit Pfeilen auf das Maul im Schlund, doch alles war vergebens. Der Sand schloß sich über den Köpfen der Männer und lag wenig später so unberührt da, als wäre nichts geschehen. Uns allen sitzt der Schrecken noch tief in den Knochen. Eine Landung kommt nicht in Frage.

Tag 7

Das Schiff ist in der Wüste gestrandet; es hatte immer mehr an Höhe verloren und ist schließlich aufgesetzt. Wir versuchen nun doch zu Fuß dieser Wüste zu entkommen, es bleibt keine andere Wahl. Wenigstens können wir uns auf die Sterne verlassen, die uns den Weg aus der Sandhöhle weisen werden.

Tag 10

In den letzten Tagen sind wir immer wieder auf Sandkraken gestoßen. Retha, mein erster Maat, hat ihnen diesen Namen gegeben, und er hat recht, sie ähneln wirklich den Kraken, die man aus dem Arasmeer kennt. Wenigstens wissen wir jetzt, wie wir diese Wesen umgehen können, die in ihren Behausungen unter dem Sand auf uns lauern. Wir haben festgestellt, daß der Sand um ihre Trichter herum eine etwas dunklere Farbe hat, als der übrige Sand. Diese Erkenntnis hat etlichen meiner Männer das Leben gekostet, aber wenigstens werden wir anderen den Sandkraken nicht mehr zum Opfer fallen. Doch eigentlich ist das egal, denn wir werden ohnehin zugrunde gehen- das Wasser ist ausgegangen und ein Ende der Wüste nicht abzusehen. Und was noch schlimmer ist: wir bewegen uns genau auf die Brachen zu..."

Kommentar

Die Sandkraken leben vor allem in Wüsten, können aber auch in bestimmten Steppen angetroffen werden. Ihre Körper sind

etwa 5 Schritte lang und weich; sie sind aber vollkommen im Sand eingegraben. Die einzigen Körperteile, die nicht unter der Oberfläche liegen, sind das Maul der Krake, das von einem Hornpanzer geschützt wird, und die sechs bis acht Tentakel. Die Sandkraken graben tiefe Trichter in den Sand. Um ein Einstürzen zu verhindern verfestigen sie den Sand mit ihrem Speichel. Der Sand wird dadurch sehr hart und verschmilzt zu einer glatten Oberfläche, die wenig Halt bietet. Ein Opfer, das in den Schlund fällt rutscht fast automatisch in das Maul der Krake. Sollte das nicht der Fall sein, sorgen die Tentakel dafür. Die Sandkraken benutzen eine Form von Elementarmagie, um ihren Trichter mit einer Sandschicht zu verdecken, bis ein Opfer darauftritt. Elementaristen können diese Magie entdecken, wenn ihnen eine Wahrnehmungs- oder Halbmagieprobe gegen einen Mindestwurf von 14 gelingt. Das Fleisch der Sandkraken ist essbar und schmeckt vorzüglich, besonders das der Tentakel. In ihrem unter dem Sand verborgenen Körper besitzen die Sandkraken einen großen wassergefüllten Hautbeutel, der einem in der Wüste gestrandeten Abenteurer das Leben retten kann.

Werte

GES: 8	STÄ: 12	ZÄH: 6
WAH: 9	WIL: 4	CHA: 3

Initiative: 8

Angriffsanzahl: 4

Angriff: 12

Schaden: Tentakel 13

Maul 25

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 50

Verwundungsschwelle: 12

Bewußtlosigkeitsschwelle: 48

Legendenpunkte: 450

Beute: Tentakel

*Der erste Wert gilt für das Maul, der zweite für die Tentakel.

Körperliche Widerstandskraft: 20/13

Magische Widerstandskraft: 10

Soziale Widerstandskraft: 10

Rüstung: 9/4*

Mystische Rüstung: 3

Niederschlag: NA

Erholungsproben: 4

Laufleistung im Kampf: NA

Normale Laufleistung: NA

Ausrüstung: keine

SATAYIN

Lebensraum: dichte Dschungel und Urwälder

Vorkommen: südwestliches Barsaive und in den großen Dschungeln

Dieser Auszug stammt aus dem Tagebuch eines theranischen Forschungsstruppelers. Es wurde bei einem Sklaven gefunden der es eng umschlungen hielt und die ganze Zeit "Satayin, Satayin, Satayin" murmelte. Der Sklave starb wenig später und die Abenteurergruppe brachte das Buch in die nächste Stadt. Dort beschloß man dann auch dieses Wesen nach dem Gestammel des Sklaven zu benennen.

-Thorgrim Fasta, Bibliothekar zu Nofad





TE 1060 35/1

“Wir sind nun schon seit einer Woche in diesem verdammten Dschungel. Die Karte die wir verwenden ist ungenau, weswegen wir die Ruinen noch nicht gefunden haben. Vielleicht hätten wir einen der örtlichen Führer in diesem kleinen Nest anheuern sollen, wo wir unsere Vorräte aufgefrischt hatten. Aber besser doch nicht, man kann diesen Barbaren schließlich nicht trauen!

TE 1060 36/1

Heute wurden wir von einem Stamm bemalter Barbaren angegriffen. Sie trugen große Masken aus Holz mit Affengesichtern, an denen lange weiße Haarbüschel hingen. Wir verloren einige Sklaven, was aber nicht weiter tragisch ist. Sollen die anderen eben mehr tragen.

TE 1060 36/3

Endlich haben wir die Ruinen gefunden! Unsere Reisegruppe ist allerdings zusammengeschrumpft. Einige Sklaven sind einfach verschwunden oder an seltsamen Krankheiten gestorben. Auch einige der Söldner sind gestorben, aber bis auf eine Leiche haben wir keinen von ihnen finden können.

Der Leichnam des Soldaten sah aus als wäre er für ein Hach´var Spiel mißbraucht worden. Seine Rüstung war an vielen Stellen eingedellt, so als ob jemand mit sehr großer Kraft dagegen geschlagen hätte. Außerdem wurde er skalpiert! Jedoch nicht durch ein Messer oder einem anderen scharfen Gegenstand, sondern durch reine, rohe Gewalt! Ein unschöner Anblick.

TE 1060 36/4

Während der Erforschung der Ruinen wurden einige Soldaten von einem weißen Affen angegriffen. Dies ist eine Erwähnung wert, da dieser Affe es schaffte, die Hälfte unseres Trupps auszuschalten bevor er von deren Waffen niedergestreckt werden konnte. Ich untersuchte den Leichnam des Affen. Er war etwa 2 Schritt groß und extrem muskulös. Unter seinem dichten weißen Fell zeichneten sich dicke Muskelstränge ab. Seine Arme waren überproportional lang und seine Hände übergroß. Sein auffälligstes Merkmal war allerdings sein langes struppiges Haupthaar, das dem Affen fast bis zum Becken reichte. Der Affe schien mit einer böartigen Intelligenz ausgestattet zu sein. Er griff den Anführer des Trupps als ersten an, dann seinen Stellvertreter, und so weiter. Als schien er zu wissen wer der Stärkste von ihnen war...

TE 1060 36/4 (2ter Eintrag)

Wurden vereinzelt wieder von den Affen angegriffen! Diese Wesen scheinen einen merkwürdigen Sinn für “Ehre” zu haben, anders kann man es nicht ausdrücken. Scheinbar greifen sie niemals aus dem Hinterhalt an. Ihre Attacken sind immer

direkt und brutal. Sie suchen den Zweikampf, die offene Konfrontation!

Der letzte Soldat unseres ehrenwerten theranischen Trupps wurde heute von einem dieser Wesen erschlagen. Der Affe stand wohl hinter ihm und der Soldat schien ihn nicht zu bemerken. Der Affe machte, einem Sklaven zufolge, dann lautstark auf sich aufmerksam, so daß der Soldat sich zu ihm drehte. Und erst dann griff er ihn an! Der Affe schien sogar zufrieden zu grunzen als der Soldat den ersten Hieb parierte! Der Leichnam des bedauernswerten Mannes wurde natürlich später nicht gefunden...

TE 1060 36/5

Wir können unseren Auftrag nicht mehr erfüllen. Die Ruinen wurden bereits geplündert, die erwarteten Funde blieben aus. Die Expedition besteht nur noch aus mir, 2 Söldnern und einer handvoll Sklaven. Die Affen, die immer nur einzeln angreifen, werden uns einen nach dem anderen töten.

Ich verdamme meinen Vorgesetzten Satayin! Dieser Hund ist Schuld daran, daß ich an dieser unwürdigen Expedition teilnehmen mußte. Ich verfluche seinen Namen! Wegen ihm werde ich nun in diesem dampfenden Dschungel der Barbaren sterben müssen.”

Kommentar

Der Satayin kann mit einer gelungenen Spruchzaubereiprobe einen Kritischen Schlag landen. Für diese Runde kann er nur einen Angriff durchführen, der jedoch doppelten Schaden anrichtet und Rüstung ignoriert, sollte er treffen.

Der Satayin greift immer zuerst den stärksten Kämpfer in einer Gruppe an. Erst wenn dieser besiegt ist, wendet er sich dem Nächsten zu.

Werte

GES: 10	STÄ: 12	ZÄH: 10
WAH: 9	WIL: 7	CHA: 5

Initiative: 11

Angriffsanzahl: 3

Angriff: 14

Schaden: (2x) Fäuste 13
Schwanz 9

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 6

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 48

Verwundungsschwelle: 14

Bewußtlosigkeitsschwelle: 41

Legendenpunkte: 400

Beute: Der Skalp ist 50 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte wert.

Körperliche Widerstandskraft: 12

Magische Widerstandskraft: 10

Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 7

Mystische Rüstung: 2

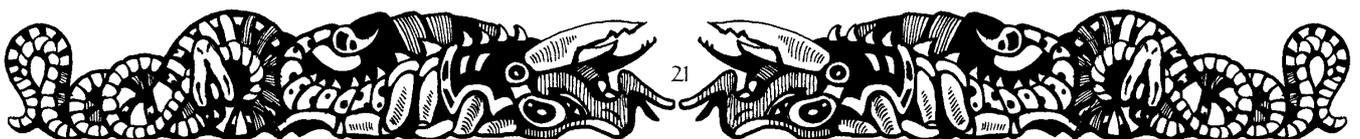
Niederschlag: 10

Erholungsproben: 3/W12

Laufleistung im Kampf: 70

Normale Laufleistung: 140

Ausrüstung: keine





SCHOCKEGEL

Lebensraum: Steppen, Wüsten, Grasländer

Vorkommen: östliches Barsaive

- Bericht von Rudar El Faith, menschlicher Dieb -

“Mitten in der großen Ebene wurden wir angegriffen! Zunächst sah es aus wie die Bugwelle eines unsichtbaren Schiffes, das wie über Land auf uns zufuhr. Zumindest behauptete das Z'-Kahr, unser T'skrang. Er war auch der erste, der diese Fehleinschätzung mit dem Leben bezahlte. Direkt vor seinen Füßen schoß es aus dem Boden, sechs Fuß hoch, und berührte ihn kurz. Es gab ein Geräusch, wie Pergament das zerreißt, und er stürzte zu Boden. Er war tot. Wir wollten ihn gerade bergen, da wurde Drak, unser Luftpirat, ebenfalls auf die gleiche Weise zum Opfer dieser Kreatur. Wir anderen sprangen so schnell wir konnten auf unsere Pferde und sahen zu, daß wir die Gegend so schnell wie möglich hinter uns ließen, in der diese verfluchten Biester hausen...”

Kommentar

Schockegel sind Bewohner der großen Ebenen Barsaives, die räuberisch leben. Sie werden bis zu 6 Schritt lang, wobei der größte Teil ihres wurmartigen Körpers immer unter der Erde bleibt. Trotz dieser relativen Größe bewegen sich diese Tiere sehr schnell unter der Erde, wobei man ihre Bewegungen teilweise auch oberhalb des Bodens sehen kann. Die Tiere geben ständig ein starkes elektrostatisches Feld ab, wodurch loser Sand, Erde und Kleinteilchen sich entlang dieser Linien ausrichten, was einen Effekt erzeugt, welcher der Bugwelle eines Schiffes nicht unähnlich ist. Durch dieses Kraftfeld kann der Egel auch seine Opfer aufspüren.

Bemerkt er eine Beeinflussung dieser Aura, schnell er heran und durchbricht die Erde, um sein Opfer durch einen starken Stromschlag zu töten. Deswegen ist diese blinde Kreatur ein sehr gefürchteter Räuber unter den Bewohnern der Tiefebene. Hat er ein Opfer betäubt oder getötet, injiziert er ein Gift, das den Körper innerlich auflöst, um es schließlich auszusaugen. Der erste Angriff des Schockegels ist automatisch ein Überraschungsangriff. Um seine Opfer zu betäuben, benutzt der Schockegel eine Kraft namens *Elektroschock*. Sie verursacht eine Schadensstufe von 16, die auf 20 steigt, wenn die Kraft gegen Metallrüstungen eingesetzt wird. Gegen fliegende oder nicht geerdete Charaktere ist die Kraft völlig wirkungslos. Erzielt der Egel einen Direkttreffer, ist das Opfer für 2W6 Stunden betäubt und bewegungsunfähig

Werte

GES: 4 STÄ: 10 ZÄH: 9
WAH: 4 WIL: 3 CHA: 2

Initiative: 8

Körperliche Widerstandskraft: 14

Angriffsanzahl: NA

Magische Widerstandskraft: 4

Angriff: NA

Schaden: NA

Anzahl der Zaubere: 1

Spruchzauberei: 15

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 56

Verwundungsschwelle: 13

Bewußtlosigkeitsschwelle: 50

Legendenpunkte: 200

Beute: Keine

Soziale Widerstandskraft: 2

Rüstung: 7

Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: immun

Erholungsproben: 2 (1W12)

Laufleistung im Kampf: 40

Normale Laufleistung: 80

Ausrüstung: Keine

SCHRECKENSECHSE

Lebensraum: feuchtwarmer Dschungel, Grenzgebiet Wälder/Ebene in warmen Gegenden

Vorkommen: südliches Barsaive

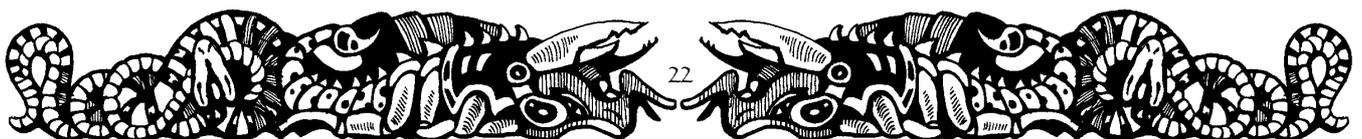
Aus dem Tagebuch des Zwergenscholaren Slartibartfaß Eisenstein, Bd. 15, Kap. IV.:

Auf den Spuren meines Großvaters Todur hatte ich mich fürderhin in die Stadt Geda begeben, besser bekannt als Stammsitz der Nachfahren des berühmten Gideon von Mindas. Als Verwandter eines Begleiters des legendären Schwertmeisters und Diplomaten war ich herzlich aufgenommen worden und hatte ein großzügiges Quartier erhalten. Am Abend gab es zu meinen Ehren ein kleines Mahl, bei dem ich Gelegenheit hatte, einige interessante Fragen bezüglich der Belagerung Gedas zur Zeit des Erbfolgekrieges zu klären. Später wurden durch einen vorzüglichen Troubadour namens Adelarse mehrere der schönsten Balladen über den Gideon vorgetragen, wie etwa "Der Ritt auf der Brücke". Berichtet wurde auch von den berühmten mehrfachen Begegnungen des Gideon von Mindas mit verschiedenen Großen Drachen Barsaives.

Dann kam jedoch etwas selbst für einen Experten wie mich bislang unbekanntes: Der Troubadour berichtete vom heroischen Duell des Gideon gegen einen furchterregenden Drachen, welcher die Bewohner eines kleinen Dorfes irgendwo im Süden Barsaives bedrohte. Eine Tat, wie man sie von einer Legende erwarten durfte! Zum Beweis zeigte man mir sogar die Schuppen jenes Drachen, welche der Held als Geschenk für seine Kinder heimgebracht hatte und die noch heute an der Wand des Großen Saales hängen. Von rotgoldener Farbe waren sie, mit einigen grünen Schlieren darin und noch nach so vielen Jahren verspürte ich ein Gefühl der Beklemmung, ja regelrecht Angst als ich sie in die Hand nehmen durfte...

Bd. 17, Kap. VIII.:

Endlich in Märkteburg angekommen, wollte ich eigentlich nach einer anstrengenden Reise nur noch zu Bett, aber meine Freunde überredeten mich, noch am gleichen Abend eine Menagerie zu besuchen, welche gar Erstaunliches zu zeigen hatte. Erstaunliches in der Tat, aber bis heute weiß ich noch nicht so





recht, wie ich mit den folgenden Ereignissen und den daraus resultierenden Schlußfolgerungen umgehen soll. Ach wäre ich doch einfach zu Bett gegangen!!

Die Sammlung wilder und kurioser Tiere war tatsächlich eindrucksvoll, daneben gab es noch weitere, die als Zeichnungen oder ausgestopft in einer kleinen Sammlung ausgestellt waren. Und dann traute ich meinen Augen nicht: Vor mir war eine Art kleiner Drache ohne Flügel ausgestellt, ca. 2,5 Schritt lang und 1 Schritt groß, von grünlicher Farbe mit einem großen Schuppenkragen, der ihn noch größer wirken ließ. Das Maul weit aufgerissen, schien er mich förmlich anzubrüllen und entblößte dabei seine furchterregenden Reißzähne. Aber nicht dies hatte mich aufgeschreckt, sondern der Kragen. Seine Schuppen waren von rotgoldener Farbe mit einigen grünen Schlieren darin und sie verströmten ein Gefühl der Angst und Beklemmung. Es handelte sich, als geübter Beobachter bin ich mir dessen vollkommen sicher, um genau die gleichen, welche man mir vor nicht ganz einem Jahr anlässlich eines Besuchs auf Burg Geda als Trophäen des Gideon von Mindas gezeigt hatte. Zitternd vor Aufregung suchte mein Blick das kleine Namensschild: "Schreckensechse" war dort zu lesen. Ungeduldig wartete ich das Ende der Vorstellung ab und wandte mich dann sogleich an den Besitzer. Seiner Erklärung nach handelt es sich um eine bis zu drei Schritt groß werdende Echse aus dem Süden. Sie sei eher selten und mache im Dschungel Jagd auf kleinere Tiere, die sie mittels eines Giftes an ihren Zähnen erlege. Besonderen Schrecken verbreite sie jedoch durch eine weitere Eigenart: Gerade sie in Bedrängnis oder sehe sich einem übermächtigen Gegner gegenüber, so erschrecke sie diesen mittels ihres hochgestellten Kragens, woraufhin beinahe jeder Reißaus nehme. Zur Plage sei dieses Tier geworden, nachdem es Gefallen an den bequem zu jagenden Haustieren der Namensgeber gefunden habe. Gerüchteweise seien ihm auch schon Kinder zum Opfer gefallen.

Man kann sich den Zwiespalt vorstellen, in dem ich mich nun befand. Zwar war jenes Tier durchaus gefährlich, aber es handelte sich ja wohl kaum um einen wirklichen Drachen, wie in der Legende berichtet. Sollte etwa ausgerechnet der Gideon seine Tat ausgeschmückt haben? Und was bedeutet diese Erkenntnis für den Wahrheitsgehalt seiner anderen großen Helden geschichten? Mögen die Passionen mir die Weisheit verleihen die richtige Entscheidung zu treffen."

Kommentar

Die Schreckensechse lebt in feuchten und warmen Dschungelgebieten und jagt dort kleinere Tiere bis zur Größe einer Ziege oder eines kleinen Menschenaffen. Sie wird vom Kopf bis zum Schwanzende drei Schritt lang und etwa einen Schritt hoch. Der Körper ist mit kleinen, dunkelgrünen Schuppen besetzt. Am Hals besitzt sie eine aufstellbare Halskrause aus einzelnen, ineinander verschränkten Schuppen von rotgoldener Farbe mit grünen Schlieren, die deutlich größer sind als ihre anderen Schuppen. Ein Biß des Tiers verursacht eine Vergiftung des Opfers, das dann langsam und qualvoll verendet. Die Echse ver-

folgt nun in aller Ruhe das geflüchtete Opfer mit Hilfe seines ausgezeichneten Geruchssinns und verspeist dann seine tote Beute. Erzielt die Echse Schaden und eine Zähigkeitsprobe gegen 9 mißlingt, so ist das Opfer vergiftet. Einem Obsidianer oder Troll macht dies nur wenig aus, verursacht aber große Schmerzen (für W6 Stunden je einmal Schaden Stufe 3). Für kleinere Namensgeber (Windlinge, kleine Menschen, Zwerge) oder Kinder kann es aber lebensgefährlich werden (für W12 Stunden Schaden der Stufe 8). Wird das Gift nicht neutralisiert, verliert der Betroffene nach einer Weile das Bewußtsein und seine Haut beginnt sich bläulich zu verfärben. Üblicherweise tritt zusätzlich Fieber auf.

Ungewöhnlich macht die Schreckensechse aber vor allem sein Schutz gegen Feinde. Wird sie von Feinden attackiert oder fühlt sich bedroht, so wirft sie sich dem Gegner mit lautem Zischen entgegen und stellt seinen Kragen auf. Dabei kommt es zu einer magischen Attacke, die Panik hervorruft und den Feind in die Flucht schlägt. Er hat den Eindruck von einem regelrechten Drachen attackiert worden zu sein. Dies ist aber für die Schreckensechse sehr anstrengend und kann erst nach mehreren Stunden wiederholt werden, daher wird sie nun üblicherweise versuchen, selber zu fliehen.

Ein mit den Schuppen der Schreckensechse besetzter Schild löst beim Gegner Angst aus und ist deshalb in eingeweihten Kreisen durchaus begehrt. Es ist allerdings sinnvoll, den Schild außer im Kampf bedeckt zu halten. Ansonsten dürfte es schwer werden, Freunde oder einen Platz für die Nacht zu finden. Die Magie des Tieres ist nur noch abgeschwächt in den Schuppen vorhanden. Wer sie zum erstenmal erblickt, muß eine Willenskraftprobe gegen 5 ablegen oder er wird instinktiv Furcht vor dem Träger verspüren. Er kann dann zwar normal handeln, wird diesen aber nur attackieren, wenn er selbst angegriffen wird. Das Gift der Zähne zu gewinnen ist nicht möglich, da es bereits kurz nach dem Tod des Tiers seine Wirkung verliert. Das Fleisch ist ungenießbar.

Werte

GES: 8	STÄ: 5	ZÄH: 5
WAH: 6	WIL: 8	CHA: 6

Initiative: 8

Angriffszahl: 1

Angriff: 11

Schaden: 9 (Biß)

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 11

Wirkung: 13

Todesschwelle: 34

Verwundungsschwelle: 9

Bewußtlosigkeitsschwelle: 26

Legendenpunkte: 200

Beute: Schuppen der Halskrause (Stück ca. 50 SS wert), als Trophäe Legendenpunkte

Körperliche Widerstandskraft: 10

Magische Widerstandskraft: 8

Soziale Widerstandskraft: 7

Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 3

Niederschlag: 8

Erholungsproben: 2 (W8)

Laufleistung im Kampf: 40

Normale Laufleistung: 80

Ausrüstung: Keine





STEINWURM

Lebensraum: Steinige Gebiete/ Felswände

Vorkommen: nord-östliches Barsaive

Reisebericht von Seethian Silberhaar, Windlingsdieb - aufgezeichnet (und logisch geordnet) von Tarrim Holzknoten, Scholar der Großen Bibliothek

[...] Am elften Tag unserer Forschungsreise durch die Cauca-Berge erreichten wir einen Bergpass, der zwar 9 Ellen breit war, doch am linken Teil senkrecht in die Tiefe stürzte. So hielten sich meine armen, an den Erdboden gefesselten, Mitnamensgeber an der, nach Rechts aufragenden, Bergflanke. Nach etwa zweieinhalb Meilen trafen wir auf seltsame 4 Zoll durchmessende Löcher in der Wand. Wir ließen die Forscher anhalten um die Löcher zu untersuchen, die sich von hier bis ungefähr da [etwa die Höhe von 10 Zoll bis 7 Ellen (Anmerkung des Schreibers)] verstreuten. Damoran wedelte unvorsichtig mit der Hand vor dem Loch, doch nichts geschah. Ich warnte ihn selbstverständlich davor, aber nein, neugierige Scouts können so dumm sein! Weißt du, Zwerg, wie du einen Scout hinters Licht führen kannst? [*räusperr* Die Falle?] Was? Das war keine Falle! Aber das kannst du ja nicht wissen! Nun nahm sich Damoran also einen Lichtquarz, stellte sich etwa einen Schritt vor das Loch und leuchtete hinein. Bevor er jedoch etwas sehen konnte, schnellten zwei graue wurmartige Gebilde aus einem Loch und bohrten sich in seine Brust. Während die Tentakel den Scout an die Wand zogen, nahm das Gesicht von Damoran einen schlaffen Gesichtsausdruck an. Irgendwie paßte das zu ihm. Zwei unserer Kämpfer rissen ihn von der Wand und schlugen die drei Stränge, die ihn hielten, ab. Unsere Expeditionsleiter bestanden darauf diese Tiere (ja, Schreiber, das waren sie) zu untersuchen. Was mich angeht, ich halte mich fern von Löchern in Steinwänden.

Kommentar

Steinwürmer leben in Kolonien von bis zu 30 Tieren. Als Larven suchen sich diese Tiere eine felsige Wand und fressen sich etwa anderthalb Schritt hinein. Die fertige Höhle hat einen Durchmesser von 3-5 Zoll je nach Größe des Exemplars. In dieser Höhle verpuppt sich das Wesen und verankert sich schließlich als ausgewachsenes Exemplar in der Röhre. Der Steinwurm besteht aus drei wurmartigen Gebilden, die vollständig in der Wand verborgen sind: Zwei Tentakel, die in Klauen mit Widerhaken enden und einem Kopf-Wurm, an dem das Maul und die Sinnesorgane sitzen. Die Tentakel des Wesens können bis zu fünf Schritt aus der Höhle greifen, der Kopf-Wurm jedoch nur einen Schritt, die Basis entspricht der Größe einer Trollfaust.

Die Klauen der Tentakel sind mit einem starken Lähmgift überzogen, das, wenn Schaden verursacht wird, injiziert wird. Es hat eine Stufe und Magische Widerstandskraft von 8. Wenn das Opfer sich diesem Gift nicht widersetzen kann verliert es pro Runde, in der es Kontakt mit den Klauen hat, 2 Stufen seiner Geschicklichkeit. Sinkt diese auf Null ist das Opfer bewe-

gungsunfähig. Es ist weiterhin in der Lage klare Gedanken zu fassen und wahrzunehmen, doch keiner seiner Muskeln sind schlaff und nicht von ihm willentlich zu bewegen. Dieser Effekt läßt beim Lösen des Kontaktes mit dem Wurm um 1 Stufe pro Stunde nach. Wenn die Geschicklichkeit auf Null sinkt nimmt das Opfer in jeder Runde Stufe (12+Anzahl der vergangenen Runden nach dem Nullpunkt) Schaden, da sowohl Atemals auch Herzmuskulatur zu größten Teilen funktionsunfähig sind. Während das Opfer derart gelähmt wird zieht der Wurm es auf die Wand zu und beginnt dann damit sich durch Kleidung und Rüstung zu nagen. Schließlich führt er seine röhrenartige Zunge in das Opfer um ihm Körperflüssigkeit zu entziehen.

Der Steinwurm vermehrt sich durch Selbstbefruchtung einmal im Jahr. In dieser Zeit tötet er sein Opfer nicht, sondern läßt es kurz vor dem Herztod frei, nachdem er in die beigefügte Wunde seine ca. 12 Eier in den Wirt gelegt hat. Die Larven fressen sich schließlich nach wenigen Tagen von innen nach außen und machen sich auf die Suche nach felsigem Gelände. Glücklicherweise gibt es eine Pflanze, die allerdings hauptsächlich im Tiefland wächst, die Jadewurzel. Bei Einnahme dieser Pflanze, in bis zu einer Woche nach dem Befall durch die Larven, kann das Opfer gerettet werden, da sich für kurze Zeit seine Körperchemie geringfügig ändert. Dies ist ungefährlich, allerdings tödlich für die Larven in jeglichem Stadium. Zum Glück kann man die Tentakel leicht abtrennen in dem man dem Wurm an dieser Stelle eine Wunde beifügt. Das Wesen kann allerdings auch alle abgeschlagenen Anhängseln regenerieren, wenn die Basis im Inneren des Steins noch lebt.

Doch dieses Wesen ist mehr eine Gefahr für Reittiere und die örtliche Fauna, denn für einen bewaffneten Namensgeber. Da sich die Basis der Kreatur fest im Stein verankert hat ist sie nicht herauszureißen, nimmt man sich nicht die Zeit sie herauszuschneiden. Sollte tatsächlich jemand auf die verzweifelte Idee kommen diese Tiere essen zu wollen, muß er sich auf eine taube Zunge gefaßt machen, wobei das Fleisch nicht sehr wohlschmeckend ist doch nicht giftig.

Werte

GES: 9	STÄ: 10	ZÄH: 4
WAH: 7	WIL: 2	CHA: 2

Initiative: 9

Angriffszahl: 2

Angriff: 8

Schaden: Tentakel: 6

Biss: 12

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 8

Wirkung: Siehe Text

Todesschwelle: 15

Verwundungsschwelle: 4

Bewußtlosigkeitsschwelle: -

Legendenpunkte: 35

Beute: keine

Körperliche Widerstandskraft: 5

Magische Widerstandskraft: 8

Soziale Widerstandskraft: 4

Rüstung: 2

Mystische Rüstung: 3

Niederschlag: immun

Erholungsproben: 1/2 Tage

Laufleistung im Kampf: 0

Normale Laufleistung: 2

Ausrüstung: keine





STEPPEBESTIE

Lebensraum: Steppen, weite Grasländer

Vorkommen: nördliches Barsaive

Erzählt von Braghka Rabenschädel, Ork-Tiermeister vom Steppenreiter-Clan, niedergeschrieben von Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

“In meinem Stamm ist es Brauch, daß die Kinder eine Prüfung ablegen, wenn sie soweit sind, in die Gemeinschaft der Erwachsenen aufgenommen zu werden. Sie sollen ihren Mut und ihre Reife beweisen und daß sie auch auf sich allein gestellt in der Wildnis der Steppe überleben können. Es ist eine Zeit tiefer spiritueller Einsicht und so mancher meiner Brüder und Schwestern hat während der Prüfung den Weg seiner Disziplin gefunden. So war das auch bei meinem Vater gewesen. Er war der stärkste und mutigste Krieger unserer Stammes und erwartete ganz selbstverständlich, daß auch ich dieser Disziplin folgen würde. Er fieberte der Initiation noch mehr entgegen, als ich. Nun ja, eigentlich freute ich mich gar nicht, denn die Erwartungen meines Vaters lagen schwer auf meinen Schultern. Ich denke, jeder Sohn kann das verstehen...

Schließlich kam der Tag, an dem ich allein in die Steppe geschickt wurde, ohne Nahrung, ohne Wasser und nur mit einem Messer bewaffnet. Einen Mond sollte ich dort draußen überleben, weit entfernt von meinem Stamm, Wind, Wetter und meinem Schicksal ausgeliefert. Doch ich vertraute darauf, daß Blok und Muvuul über mich wachen würden und machte mich auf meinen Weg. Zwei Wochen streifte ich durch die Steppe und lebte von dem, was sie mir schenkte. Jede Nacht schlief ich unter dem weiten Sternenhimmel, und jede Nacht hoffte ich auf einen Traum, der mir den Weg des Kriegers zeigen würde. Und mit jedem Morgen wuchs in mir der Zweifel, ob ich je ein Adept werden würde. Eines Nachts legte ich mich im Schatten eines großen Felsen zur Ruhe. Ich schlief ruhig und wachte mit den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne auf. Schon als ich die Augen aufschlug wußte ich, daß etwas anders war. Es lag ein seltsamer, kräftiger Geruch in der Luft. Ich richtete mich auf und sah mich um. Da entdeckte ich in meiner unmittelbaren Nähe fünf gewaltige Steppenbestien grasen. Nie zuvor hatte ich sie aus der Nähe gesehen- ich kannte sie nur aus den Berichten der Krieger, die sie als zähe, gefährliche und unberechenbare Kämpfer schilderten. Sie waren riesig, gut zwei Schritt hoch und mindestens fünf Schritt lang. Der massige Körper war von dicken mit Hornbeulen besetzten Panzerplatten bedeckt. Sie hatten einen kleinen Kopf mit wachen Augen und einem mächtigen runden Schädelknochen. Am bedrohlichsten aber wirkte ihr Schwanz mit dem riesigen glänzenden Stachel. Schon mancher Krieger meines Stammes war von solch einem Stachel aufgespießt worden oder an seinem schmerzhaften Gift gestorben.

Aus den Erzählungen meines Stammes wußte ich, daß sich die Krieger selten an ein Rudel von mehr als drei Tieren heran-



wagten, aber vor mit standen fünf dieser Tiere. Ich wußte, daß dies mein sicheres Ende war, denn nur mit einem Messer konnte ich mich nicht gegen diese gepanzerten Berge wehren. Vorsichtig rappelte ich mich auf und sah mich nach einem Ausweg um, doch in meinem Rücken war der mächtige Felsen, und vor mir die Tiere. Ich saß in der Falle.

In diesem Moment drehte der Wind und plötzlich zuckte der Kopf der größten Steppenbestie empor. Es war ein Männchen, der Anführer der Gruppe. Er nahm Witterung auf, das konnte ich sehen. Verzweifelt zog ich das Messer, meine einzige Waffe, und machte innerlich Frieden mit meinen Vorfahren. Die Steppenbestie drehte ihren Kopf und sah mich. Ihre Augen blitzten und sie schnaubte wütend. Auch die anderen vier Tiere waren auf mich aufmerksam geworden. Der Anführer grub schnaufend mit seiner Vorderpranke im Staub und spannte seine Muskeln. Ich holte tief Atem und preßte mich an die Felswand. In dem Moment preschte das Tier mit einem wütenden Brüllen auf mich zu. Ich konnte die mächtigen Muskeln unter den Hornplatten arbeiten sehen und plötzlich roch ich wieder den herben, erdigen Duft, der von dem Tier ausging. Ich war nur ein Staubkorn, ein einzelner Grashalm im Meer der Steppe. Ich war in sein Reich eingedrungen. Er war mir überlegen und ich konnte nur überleben, wenn ich das akzeptierte. Mit geschlossenen Augen warf ich das Messer weg und kauerte mich auf den Boden. Ich spürte den Boden unter den Pranken der Steppenbestie vibrieren als sie immer näher auf mich zu kam.

Und plötzlich blieb sie stehen, kaum eine Armeslänge von mir entfernt. Ihr heißer, rascher Atem streifte mein Gesicht und





als ich meine Augen wieder öffnete, war ihr Schädel direkt vor mir. Die Augen des Bullen musterten mich eindringlich, dann gab er ein leises Grunzen von sich, senkte den Kopf und begann friedlich zu grasen. Und als ich meine Hand ausstreckte, um über die mächtigen Hornplatten zu streichen, ließ er mich ohne Scheu gewähren. In dieser Nacht schlief ich im Kreis der fünf Steppenbestien und auch in den folgenden. Und als ich sie am Ende des Mondes verließ, hatte ich meinen Weg gefunden. Auch wenn mein Volk an jenem Tag einen Krieger verloren hat, so hat es doch einen guten Tiermeister gewonnen."

Kommentar:

Auch wenn der obige Bericht einen friedlichen Eindruck von der Steppenbestie vermittelt, ist mit ihr nicht zu spaßen. Die Tiere ziehen in Rudeln von drei bis acht Tieren durch die großen Ebenen und Steppen. Es gibt immer ein Leitmännchen, das seine Herde meist eifersüchtig und aggressiv gegen jede Art von Eindringlingen verteidigt. Dabei attackieren sie einen Gegner zunächst mit einem Rammangriff, bei dem sie ihren mächtigen Schädelknochen wie einen Rammbock benutzen.

Im Nahkampf ist besonders ihr mächtiger Stachel gefürchtet. Das Gift des Stachels dringt in den Körper eines Gegners, wenn er eine Wunde erleidet. Es ist sehr schmerzhaft (-2 auf alle Stufen) und verursacht einen Schaden von Stufe 8 pro Stunde, wenn ihm nicht erfolgreich widerstanden oder es behandelt wird. Die Steppenbestie ist ein Allesfresser. Sie ernährt sich sowohl von Pflanzen, als auch von Aas. Sie machen allerdings nur selten Jagd auf "Frischfleisch".

Werte

GES: 6 STÄ: 12 ZÄH: 12
 WAH: 6 WIL: 6 CHA: 4

Initiative: 8	Körperliche Widerstandskraft: 9
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 7
Angriff: 9	Soziale Widerstandskraft: 10
Schaden: Klauen 14	
Sturm 18	
Stachel 16 (+Gift)	Rüstung: 10
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 4
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 11
Wirkung: NA	Erholungsproben: 6
Todesschwelle: 60	Laufleistung im Kampf: 40
Verwundungsschwelle: 15	Normale Laufleistung: 80
Bewußtlosigkeitsschwelle: 56	
Legendenpunkte: 350	Ausrüstung: keine
Beute: Schuppen, die für W12 Silberstücke verkauft werden können und Giftstachel, der als Trophäe 100 Legendenpunkte wert ist.	

STEPPENHYÄNE

Lebensraum: alle großen Steppen und Grasländer

Vorkommen: überall in Barsaive, oft bevorzugt in der Nähe von Orkbrennerstämmen

- Ein Bericht von Pworthog Eichenbrecher vom Clan der Splitterknochen im Westen des Landes -

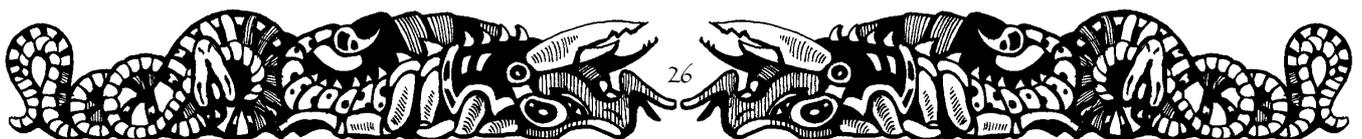
"Der Angriff auf die kleine Flußsiedlung war von Zhronta gut geplant worden. Gestern hatte er eines der erbeuteten Pferde aus dem Lager treiben lassen, damit es wieder nach Hause trabte. An seinem Sattel hingen die Köpfe der beiden Bauern, die es gewagt hatten, Zhronta seinen Tribut zu verweigern.

Ich konnte mir die Gesichter dieser rosahäutigen Schwächlinge gut vorstellen, wenn das Pferd die stinkende Ansammlung wurmlöchriger Hütten erreichte. Sie würden heulen und kreischen und die Passionen mit ihren ängstlichen kleinen Gebeten beleidigen. Keiner von ihnen hatte ein Recht darauf, die Sonne ein weiteres Mal aufgehen zu sehen.

Die ganze Nacht hindurch hatten die Knochentrommeln das Lied des Stammes gesungen und die Dörfler wie Hasen tief in ihre Löcher getrieben. Es würde ein leichtes werden, zu nehmen, was uns zustand.

Drei Dutzend Reiter warteten im Schutz des fast mannshohen Steppengrases auf Zhrontas Zeichen zum Angriff. Mein Blick streifte voller Stolz über meine Kameraden hinweg, die erhaben in ihren Sätteln thronen, bereit, wie ein Sturm über die Siedlung zu fegen. Tatsächlich kam im selben Moment ein leichter Wind auf, der das silberne Steppengras sanft niederdrückte, als würde es sich vor uns verbeugen. Mein Blick fiel durch die Halme zu einer kleinen Anhöhe, auf der die gedrunghenen Körper eines kleinen Rudels Steppenhyänen erschienen. Ihr borstiges Fell mit den dunklen Flecken an Kopf und Rücken schimmerte leicht im Schein der Mittagssonne und ich konnte deutlich den scharfen Geruch ihrer Ausdünstungen wahrnehmen, der durch den Wind herüber getragen wurde. Die Tiere gaben leise knackende Laute von sich und scharrrten mit ihren kurzen aber kräftigen Läufen im Sand, als wären sie von der selben Ungeduld erfaßt wie wir. Ich bemerkte, daß sich ihre Muskeln und Rippenknochen deutlich unter dem Fell abzeichneten- scheinbar waren sie ausgezehrt und dem Hungertod nah. Für einen kurzen Moment empfand ich Verachtung für diese Tiere, die nicht den Mut hatten, sich aus den reichen Guundra-Herden zu bedienen, sondern dies den Löwen und Gwachaq überließen. Aasfresser, die sich von dem ernährten, was andere für sie übrigließen... Sie wußten schon, warum sie der Spur unseres Clans folgten.

Ich blickte wieder hintüber zu der Flußsiedlung, die sich still und einsam auf ihre kleine Anhöhe kauerte. Die Hyänen hatten nichts zu befürchten. Heute Nacht würden sie nicht hungrig einschlafen..."





Kommentar

Die Steppenhyäne ist ein typisches Rudeltier, das in allen großen Steppen und Savannen Barsaives auf die Gelegenheit nach schneller Beute wartet. Die hundeähnlichen Kreaturen reichen einem Menschen etwa bis an die Hüfte und sind meist kräftiger, als sie aussehen. Ihr Fell ist struppig, an Rücken und Schädel meist länger und zottlicher als am übrigen Körper. Das helle Fell ist oft mit schwarzen Punkten, Ringen oder Linien gezeichnet.

Mit ihren kräftigen Läufen können sie schmerzhaft Hiebe austeilten und die spitzen Zähne ihres Gebisses haben sich schon in manche Gliedmaßen verbissen. Da sie Aasfresser sind, ist es nicht selten, daß die Hyänen Krankheiten mit sich tragen.

Obwohl sie erstaunliche Kräfte entwickeln können, sind Hyänen feige. Sie scheuen einen direkten Angriff und ziehen es vor, daß andere die Beute schlagen. Sie sind aber nicht dumm, im Gegenteil. Die Orks erzählen sich so manche Geschichte von der Verschlagenheit der Hyäne, und das hat seinen Grund.

Ein ausgehungertes Rudel kann sehr unangenehm werden und sogar die Offensive ergreifen. Die Hyänen verhalten sich bei solchen Jagden taktisch sehr geschickt und manövrieren ihr Opfer aus, um dann in einem günstigen Moment zuzuschlagen. Die Tiere sind sehr zäh, ausdauernd und hartnäckig. Wenn sie einmal den Entschluß gefaßt haben, selbst ein Opfer zu jagen, haben sie meist Erfolg...

Werte

GES: 6 STÄ: 6 ZÄH: 7
WAH: 5 WIL: 4 CHA: 2

Initiative: 7	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 8
Angriff: 9	Soziale Widerstandskraft: 9
Schaden: Biß 12	Rüstung: 3
Klauen 10	Mystische Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 9
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 3
Wirkung: NA	Laufleistung im Kampf: 45
Todesschwelle: 42	Normale Laufleistung: 90
Verwundungsschwelle: 12	Ausrüstung: NA
Bewußtlosigkeitsschwelle: 34	
Legendenpunkte: 75	
Beute: Klauen, Zähne, Fell; das Fell kann zu einem robusten Leder verarbeitet werden, für das man bei Steppenreitern bis zu 4 Silberstücke bekommt.	

ZOAT

Lebensraum: überall im Gebirge, Gebirgswälder
Vorkommen: nordwestliches Barsaive

Da mir Clanon, der Gemischtwarenhändler aus Nofad und früherer Abenteurer noch einen Gefallen schuldete, habe ich ihn diese Beschreibung anfertigen lassen. Clanon hat sie nicht weiter kommentiert, aber ich denke sie wird der Wahrheit entsprechen.

-Thorgrim Fasta, Bibliothekar zu Nofad

“Ein Zoat ist eine löwenähnliche Kreatur mit sechs Beinen und Facettenaugen. Sie lebt in und um die Ruinen Parlainths. Im ausgewachsenen Zustand ist sie etwa 3 ½ Schritt lang und hat eine Schulterhöhe von 1 ½ Schritt. Ein Zoat besitzt vier vordere Beine und zwei hintere. Dies macht es zu einem extrem gefährlichen Wesen, da es auf allen Vieren stehen und trotzdem noch mit seinen Vorderpfoten zuschlagen kann.

Es besitzt ein grünlich-graues Fell das bei einigen Bewohnern Iopos als fein gilt und daher hohe Preise erzielt. Jedoch ist die Jagd auf dieses Tier sehr gefährlich und mehr als eine Gruppe wurde vom Jäger zum Gejagten.

Es wird angenommen, daß es sich bei dem Zoat um eine Abart des Felux handelt, da dieser auch Facettenaugen und das Äußere einer Raubkatze hat. Beweisen konnte dies aber noch keiner.“

Kommentar

Anders als der Felux kann der Zoat seine Augen nicht einsetzen um sein Opfer zu verletzen oder zu lähmen. Vielmehr verleihen sie ihm völlige Nacht- und Wärmesicht, was ihm ermöglicht nachts ohne Abzüge zu jagen.

Der Zoat kann dreimal pro Runde angreifen, einmal mit seinem Biß und zweimal mit seinen Klauen. Dazu stellt er sich fest auf seine 4 übrigen Beine und attackiert.

Werte

GES: 10 STÄ: 13 ZÄH: 8
WAH: 8 WIL: 8 CHA: 5

Initiative: 12	Körperliche Widerstandskraft: 14
Angriffsanzahl: 3	Magische Widerstandskraft: 10
Angriff: 15	Soziale Widerstandskraft: 10
Schaden: Klauen (2x) 13	Rüstung: 9
Biß: 21	Mystische Rüstung: 6
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 11
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 4
Wirkung: NA	Laufleistung im Kampf: 70
Todesschwelle: 80	Normale Laufleistung: 140
Verwundungsschwelle: 15	
Bewußtlosigkeitsschwelle: 74	
Legendenpunkte: 1200	Ausrüstung: Keine
Beute: Das Fell ist 500 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte wert.	





VON MERKWÜRDIGEM GEWÄCHS

“Die wilden Weiten Barsaives halten für einen Abenteurer noch mehr bereit, als die stets lauernde Gefahr, von Tieren angegriffen zu werden. Nicht nur die Tierwelt hat unter den Auswirkungen der Plage zu leiden gehabt, nein- auch die Pflanzenwelt hat einige Veränderungen durchgemacht, die sich erst langsam den Augen der Forscher offenbaren. Viele wunderliche Dinge warten dort draußen in Jasprees wilden Gärten, und Schönheit und Gefahr liegen oft dicht beieinander. Gift ist die größte Bedrohung, die von Pflanze ausgehen kann, aber uns erreichen auch immer wieder wunderliche Berichte von Gewächs, das vom Fleische lebt und tatsächlich Jagd auf Namensgeber macht...”

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

ASCHENSCHWAMM

Lebensraum: warme Sümpfe, Feuchtgebiete, Auwälder, auch in warmen Höhlen

Vorkommen: südliches Barsaive, besonders in den Nebelsümpfen

Der folgende Brief erreichte uns durch die Hände einer Abenteurergruppe namens Die Purpurmäntel. Sie hatten ihn bei dem Leichnam eines Orks in den Nebelsümpfen gefunden. Da das Schriftstück durch Wasser und einen Schimmelpilz stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, war es uns nicht möglich, den ursprünglichen Empfänger ausfindig zu machen. So haben wir uns entschlossen, diesen Brief in Gedanken an den verstorbenen Ork in dieses Werk aufzunehmen.

-Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

“Meine Schwester!

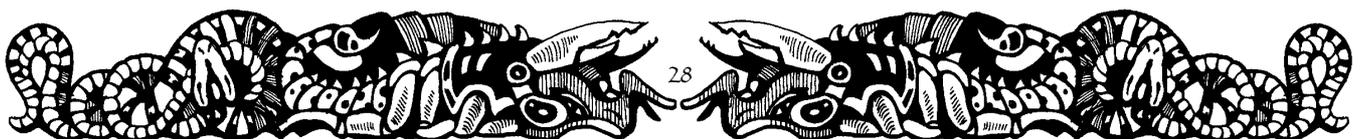
Ich schreibe dir diese Worte auf, weil wir uns nicht wiedersehen werden. Vielleicht wirst du das hier auch nie lesen, aber es gibt mir ein besseres Gefühl, denn ich bin jetzt ganz allein hier draußen. Etwas furchtbares ist mir auf den Fersen. Du weißt ja, daß ich mit meinen Freunden auf dem Weg in die Sümpfe war, um der alten Legende auf den Grund zu gehen. Ich bedaure unseren Entschluß nicht, die Heimat zu verlassen- es war die beste Zeit unserer Lebens. Doch die anderen sind nun nicht mehr und ich weiß, daß meine Chancen, das hier zu überleben nicht gerade gut stehen. Sag Vater, daß ich trotz allem an ihn denke.

Alles hatte so gut angefangen. Die Legende hat uns hierhergebracht, in die Nebelsümpfe, und wir waren voller Tatendrang. Die ersten Tage in den Sümpfen waren seltsam. Gleich-

zeitig unheimlich, aber auch aufregend. Wir sahen viele merkwürdige Tiere und kämpften uns durch stickige Nebelwände und durch schmatzende Schlammflöcher. Eines nachts wurde unser Lager von einer Horde wilder Affen angegriffen, die wir aber zurückschlagen konnten. Wir waren seitdem vorsichtiger und beobachteten unsere Umgebung viel genauer.

Du würdest nicht glauben, was es in diesen Sümpfen an Merkwürdigkeiten gibt. Überall lauern Geheimnisse und Gefahren. Für uns war alles neu und ungewohnt. Auf unserer Hinreise war das Ungewöhnlichste wohl diese Pflanze, die wir in einem etwas trockeneren Gebiet des Sumpfes fanden. Vor uns lag ein weites, flaches Feld, aus dem hin und wieder Grasbüschel hervorbrachen, aber sonst kein Busch, kein Baum in der Nähe. Aus dem Boden ragten aber wie stumpfe Finger röhrenförmige Felsen, die über und über mit einem dichten, schwammartigen Gewächs überzogen waren. Ein übler Geruch wie von fauligem Aas und Moder lag über dem Feld, sogar noch beißender als sonst im Nebelsumpf üblich. Scheinbar kam er aus den großen Poren der blauschwarzen Schwämme und zog in unsere Richtung.

Tharbeas untersuchte die stinkenden Schwämme und wir machten uns wie immer darüber lustig, daß er seine Nase überall hineinstecken mußte. Da es schon recht dunkel war, entzündete Tharbeas eine Kerze, um besser sehen zu können. Er wollte gerade in einen Felsspalt zwischen zwei großen Schwämmen leuchten, als plötzlich ein Feuerball über ihm explodierte und der kleine Mann wie ein Sack nach hinten geschleudert wurde. Dyma erschrak und rannte sofort zu unserem Freund, der aber schon wieder seinen Kopf schüttelte und lauthals keuchte und hustete. Alles, was in seinem Gesicht nicht





von einer dicken Rußschicht überzogen war, waren seine Augen, die nun verwundert und überrascht in unsere Richtung glotzten. Dymadienne brach in lauthales Gelächter aus, in das wir anderen einstimmten, während Tharbeas sich zeternd auf-rappelte. Es war das letzte Mal, daß wir gemeinsam lachten. Damals waren wir noch froh, daß unser Zwerg bis auf den Schrecken unverletzt war. Tharbeas war schon immer ein Glückspilz. Er machte sich gleich noch viel emsiger daran, die Schwämme zu begutachten und mit einem gutmütigen Seufzer entschied Ondahn, am Rande des Schwammfeldes ein Nach-lager aufzuschlagen. Ich sorgte dafür, daß wir die üblen Dämpfe der Pflanzen im Rücken hatten, zum einen, weil sie erbärmlich stanken, zum anderen, weil Tharbeas später sagte, daß die Dämpfe aus den Schwämmen wohl brennbar wären. Er hatte ein paar abgerissen und legte sie aufs Feuer und in der Tat brannte es plötzlich lichterloh. Die Hitze war eine Wonne, nach all den Nächten, in denen wir aus den feuchten Ästen und Blättern des Sumpfes immer nur ein mehr als erbärmliches Feuer zustande gebracht hatten. Wir packten einen ganzen Sack von den Schwämmen ein, und so mußten wir in den folgenden Nächten wenigstens nicht mehr frieren. *(ein längerer Absatz fehlt)* ...Tage später sind wir auf seltsame Ruinen gestoßen, in denen Dymadienne den Eingang zu einer Herrschergruft fand... Wir brachen die Siegel und stiegen hinab *(Ein großer Teil des folgenden Absatzes war unleserlich, nur wenige Wörter konnten entziffert werden)*....einen großen Grabraum, dessen Kuppel mit reinstem Gold überzogen war. Überall lagen Schätze verstreut, und auch die Knochen von Namensgebern...wie in der Legende beschrieben....haben etwas befreit, das besser nie gestört worden wäre....Kameraden sind tot, von ...zerfetzt... *(hier fehlt wieder ein längerer Absatz)* Ich floh aus den Ruinen, stolperte.... durch den Nebel...Ich dachte schon, mich völlig verirrt zu haben, da roch ich die Dämpfe des Schwammfeldes. Ich fand unseren alten Lagerplatz... wieder orientieren... Kreatur überfallen... rannte... Tharbeas Mißgeschick kam mir auf der Flucht zugute... habe das ganze Feld in Brand gesteckt. Es... regelrecht explodiert, als ob... Das brodelnde Feuer sorgt hoffentlich dafür, daß mein Verfolger aufgehalten wird...wenn ich dadurch genug Zeit gewinne, schaffe.... nebligen Hölle zu entkommen.....*(Ab dieser Stelle war der Brief entgültig nicht weiter zu entziffern.)*"

Kommentar

Aschenschwämme kommen, so weit bekannt ist, nur in den Nebelsümpfen vor. Sie gedeihen in dem feuchtwarmen Klima vorzüglich und können mannsgroß werden. Die Färbung der Schwämme reicht von blaugrau über schimmernde Grüntöne bis zu Tiefblau und Schwarz. Es gibt feinporige Arten und solche, die mehr an einen Ballen von ineinander verwachsenen Pflanzenfäden erinnern. Andere haben bis zu faustgroßen Blasen, in denen sich fauliges Wasser sammelt und sich Kleinlebewesen tummeln. Allen Aschenschwämmen ist aber gemein, daß sie sich an den im Nebelsumpf weitverbreiteten Röhren-felsen oder seltener an Baumstümpfen oder Ruinen ansiedeln.

Das Faulgas, das von den Schwämmen bei ihrer Nahrungsaufnahme produziert wird, ist leicht entflammbar und ähnelt dem Grubengas, das man aus den tiefen Bergwerken der Zwerge kennt. Bei Windstille sammeln sich über Aschenschwammfeldern große Blasen des Gases, das Reisende mit entzündeten Fackeln sehr gefährlich werden kann.

Werte für dieses Gewächs anzugeben macht wenig Sinn, da sie über keinen offensiven Angriff verfügen. Der Spielleiter entscheidet, ob und wieviel Gas sich in einem Aschenschwammfeld angesammelt hat. Eine Entzündung des Gases kann unter-





schiedliche Ausmaße haben: Ein einzelner Schwamm kann den Brandschaden eines kleinen Lagerfeuers (Stufe 6) verursachen, während ein Feld von 25 mal 25 Schritt eine Explosion in den Ausmaßen eines Häuser- oder Waldbrandes (Stufe 10-12) verursachen kann.

Aschenschwämme eignen sich hervorragend als Ersatz für Feuerholz. Getrocknet geben sie vorzüglichen Zunder ab und sind bei Abenteurern und Alchimisten beliebt.

KORBFLECHTERLIANE

Lebensraum: bevorzugt feuchtwarme Dschungel, aber auch in anderen Urwäldern

Vorkommen: südliches und vor allem östliches Baraive

“Der Name der Korbflechterliane mag harmlos klingen und führt einen zunächst auf die falsche Spur. Diese Liane hat nichts mit dem Handwerk des Korbflechters zu tun. Sie ist eine unsichtbar lauernde Gefahr für den unerfahrenen Waldgänger und Reisenden und ihr Name ist vielmehr ein Hinweis auf die Art, wie sie ihre Beute erlegt.

Soweit mir bisher bekannt ist, wächst diese Pflanze nur in den undurchdringlichen Tiefen der großen Dschungel und Urwälder unseres Landes. Sie ist ein Gewächs, das sich wie alle Lianenarten an großen Bäumen emporschlängelt und deren Stämme in ein Geflecht von in sich gewundenen Ästen einhüllt. Der größte Teil der Pflanze liegt somit im smaragdgrünen Halbschatten der mächtigen Baumkronen und treibt nur dort kleine Blätter aus, wo etwas Licht in die Dämmerung hinabfällt. Je näher die Liane auf ihrem Weg nach oben ans Licht kommt, desto üppiger wird ihr Blattwerk. In den höchsten Gipfeln der Baumriesen bringt sie schließlich filigrane weiße Blüten hervor, die einen süßen und wohltuenden Geruch verströmen. Diesen werden allerdings nur gute Kletterer oder Windlinge voll genießen können. Alle anderen werden von der Korbflechterliane nur ihr weniger liebliches Gesicht zu sehen bekommen.

In manchen Bereichen des Dschungels ist sie so weit verbreitet, daß sie zwischen den Stämmen der Bäume ein so dichtes Netz geflochten hat, daß ohne ein scharfes Beil oder ein gutes Hackmesser an ein Weiterkommen nicht zu denken ist. In diesen Labyrinthen ist es so dunkel, daß man die Hand kaum vor Augen sehen kann. Man muß hier genau darauf Acht geben wohin man tritt, denn in diesen untersten Bereichen des Dschungeldaches, nahe dem Waldboden, fängt die Liane ihre Opfer. Dazu legt sie ein Geflecht von Pflanzensträngen auf dem Boden aus, das leicht die Größe von vier oder fünf Quadratschritt haben kann. Eine Pflanze hat selten mehr als zwei oder drei dieser großen Netze ausgespannt. Einige Abarten haben sich auf kleinere Netze spezialisiert, die dafür aber in weit größerer Anzahl auftreten. Ernsthaft gefährlich wird es erst in einer Kolonie von Korbflechterlianen, denn dort gibt es kaum einen Flecken Boden, der nicht von einem Fangnetz bedeckt ist.

Die Flechten graben sich meist einige Finger tief in den lockeren Urwaldboden oder verschwinden unter Moosdecken, so daß man sie im Zwielflicht des Waldbodens kaum entdecken kann. Sie sind scheinbar sehr sensibel auf Druck, und sobald sich ein Wesen von mindestens der Größe eines Rehs oder Affen darüberbewegt, ziehen sie sich blitzschnell zusammen und schnellen nach oben. Sie formen so eine Art Korb, in dem das Opfer hilflos gefangen ist. Da die Lianenstränge außerordentlich fest und zäh sind, dauert es eine Weile, bis man sie mit einem Messer durchschneiden könnte. Doch selbst wenn ein Namensgeber eines bei sich hätte und glücklicherweise so in dem Korb gefangen wäre, daß er es benutzen könnte, hätte er dennoch keine Chance. Die Innenseiten der Fangnetze sind mit feinen, pelzigen Nesseln versehen, die ein Gift absondern, welches das Opfer in einen beruhigenden Rausch versetzt. Es wird sich nicht mehr wehren und in einen Dämmerzustand verfallen. So hat die Pflanze leichtes Spiel, den Kokon um ihr Opfer dichter zu spinnen und ihn dabei höher ins Astwerk zu ziehen. An einer stabilen Astgabel wird der Kokon für gewöhnlich festgezurr und die Pflanze beginnt, so schrecklich das auch klingt, mit der Verdauung. Sie sondert eine Flüssigkeit in den Lianenkorb ab, die das Opfer zu zersetzen beginnt. Da dieses immer noch unter Einfluß des Nesselgiftes steht, wird es wahrscheinlich gar nicht merken, wie ihm geschieht und ist ohne äußere Hilfe hoffnungslos verloren.

Von den Verdauten bleiben nicht einmal mehr Knochen übrig. In einigen Pflanzenkörben hat man Metallgegenstände gefunden, was darauf schließen läßt, daß diese nicht verdaut werden können.“

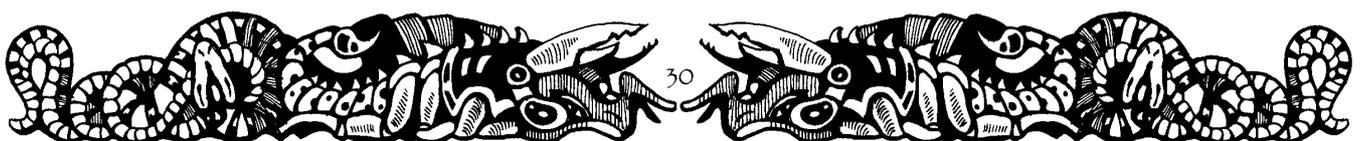
Randnotiz von Jamalug Kar'Bhacca, Obsidianergelehrter und ehrenwerter Bewahrer des Schreins von Naali

“Nividas einführende Bemerkung bezüglich des Namens dieser Pflanze ist nicht ganz richtig, denn in der Tat wird sie auch zum Flechten von Seilen, Körben und Matten verwendet. Ich kann das zumindest für ein Volk mit Gewißheit sagen, einem Stamm wilder Dschungel-T'skrang, die ich auf einer meiner Reisen eine zeitlang beobachten konnte.

Diese T'skrang kennen den Urwald so gut wie kein anderer, und sie wissen genau, wo die Lianen ihre Netze auslegen. Sie nutzen die Pflanze auf vielerlei Art: zum einen finden sich in den frischen Körben oft Beutetiere, die sie aus den Flechten schneiden und als willkommene Jagdbeute mitnehmen.

Zum anderen trennen sie die alten, vertrockneten Körbe ab, die man in den höheren Baumregionen findet, und verwenden sie als ganz normale Behältnisse. Diese Körbe sind sehr fest, stabil und wasserdicht und daher bei den T'skrang hoch geschätzt. Außerdem bleiben Nahrungsmittel darin besonders lange haltbar, vielleicht wegen der dicken Schicht eingetrockneten Pflanzenschleims, der die Innenseite jedes Korbes bedeckt. Ich selbst hätte dabei einige Bedenken, da man ja nie wissen kann, was darin noch vor kurzem verdaut wurde...

Die jungen Triebe der Korbflechterliane werden von den T'skrang getrocknet und aufgeschnitten. Darin finden sich hol-





zige Fasern, die sie in einem Sud aus heißem Wasser und Blaustreifenameisen aufkochen. Nach der Prozedur sind die Fäden ganz weich und biegsam, so daß sie auf vielerlei Art verwendet werden können, hauptsächlich, wie schon erwähnt, zur Herstellung von Alltagsgegenständen.

Manchmal finden die T'skrang in den Körben kleine Metallgegenstände, die sie als besonderes Geschenk des Urwaldes ansehen und die mit großem Respekt verwendet und von Generation zu Generation weitergegeben werden. Mein besonderes Interesse weckte dabei ein Dolch, den der Häuptling trug und den ich als eindeutig theranischen Ursprungs erkannte. Der Häuptling machte ihn mir später zum Geschenk, das ich tief geehrt annahm. Ein wahrer Glücksfall, stellte sich doch später heraus, daß es sich dabei um den lange verschollenen Dolch von Augus-Riar handelte...."

Werte

GES: 8 STÄ: 10 ZÄH: 9
 WAH: 5 WIL: 5 CHA: 5

Initiative: 10
Angriffsanzahl: 1
Angriff: 12
Schaden: 6
Anzahl der Zauber: NA
Spruchzauberei: 12
Wirkung: Gift
Todesschwelle: 60
Verwundungsschwelle: NA
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA
Legendenpunkte: 125
Beute: unter Umständen Ausrüstungsgegenstände früherer Opfer

Körperliche Widerstandskraft: 8
Magische Widerstandskraft: 10
Soziale Widerstandskraft: NA
Rüstung: NA
Mystische Rüstung: NA
Niederschlag: NA
Erholungsproben: 1 pro Woche
Laufleistung im Kampf: NA
Normale Laufleistung: NA
Ausrüstung: keine

Gift der Korbflechterliane:

Art: Lähmung
Stufenzahl: 10
Dauer: Wirkungsprobe in Stunden
Folgewirkungen: Mattigkeit, Orientierungsschwierigkeiten, Sehschwäche, erhöhter Schlafbedarf

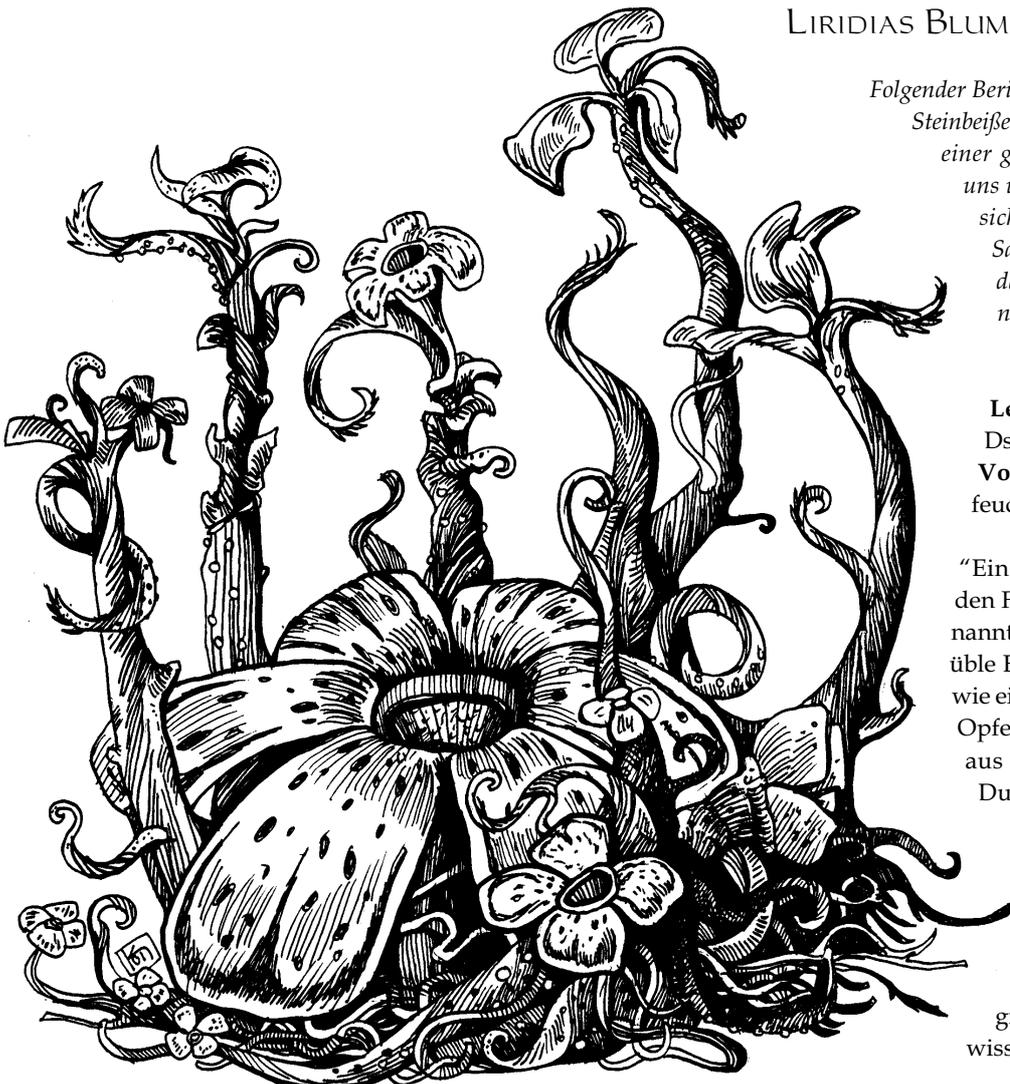
LIRIDIAS BLUMEN

Folgender Bericht stammt von Branda Vennek, Clan der Steinbeißer und Hüterin der Wildnis und ist ein Teil einer größeren Dokumentensammlung, die sie uns überbringen ließ. Aus Gründen der Übersichtlichkeit ordneten wir die Wesen jener Sammlung in das vorliegende Werk ein, so daß der ursprüngliche Zusammenhang nicht gewahrt werden konnte.
 -Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

Lebensraum: Sümpfe, Feuchtgebiete, Dschungel
Vorkommen: Nebelsümpfe, alle großen feuchtwarmen Dschungel

"Ein Wesen über welches ich euch auf jeden Fall berichten sollte ist die Liridias, benannt nach ihrem Entdecker. Ich habe eine üble Erfahrung mit ihr gemacht, als ich sah wie einer meiner Gefährten ihr beinahe zum Opfer fiel. Es ist eine riesige Blüte, welche aus 4 bis 6 Blättern besteht und einen Durchmesser von zwei und in seltenen Fällen sogar drei Schritten erreicht.

Aufgrund der pflanzenähnlichen Struktur, die wir bei der Betrachtung eines abgetrennten Teils feststellten, werde ich diese Erscheinung einfach mal mit dem Begriff Pflanze titulieren. Ob es stimmt, wissen wahrscheinlich nur die Passionen.





Diese Pflanze besaß 6 Fangarme deren Dicke, Stärke und Länge sich schätzungsweise nach dem Alter der Pflanze richten. Genau so viele wie ihre Blütenblätter, mit denen sie ihre Opfer in ihren schlauchförmigen Körper drängt. Dieser ist etwa zwei Schritte lang und liegt auf dem Boden während sich die Pflanze mit dem Blütenende aufrichtet.

Mein Kamerad berichtete uns später er sei in eine Art Trance gefallen, als er sich wie ein Untoter auf die Blüte zu bewegte. Die Greifarme schoben und zerrten dabei heftig an ihm und die mit kleinen scharfen Kanten bedeckten Blütenblätter versuchten sich um ihn zu legen und ihn in den voll Flüssigkeit glänzenden Kelch zu treiben. Wir wehrten uns heftigst und hackten zwei Triebe ab. Doch diese große Pflanze verletzte immer wieder die kampfunerprobten Scholare, so daß wir uns zurückzogen und darauf verzichteten dieses Exemplar zu töten und zu untersuchen. Alle erlitten leichte Verätzungen wo uns die Pflanze traf und deswegen gehen wir davon aus, daß sie an ihren Trieben ein Gift absondern kann. Wenn ihr euch in der Nähe von großen Blüten bewegt, welche in kräftigen Farben von Gelb über Rot bis hin zu Blau leuchten, haltet Abstand, denn ihre Triebe lauern manchmal unter der Erde, so daß ein Opfer schon aus mehreren Schritt großem Abstand gefangen werden kann."

Kommentar

Die Liridias ist eine Pflanze, welche eine magische Kraft besitzt, um eine Person oder ein Tier zu bannen. Dies kann nur geschehen, wenn die Person in den Radius des Blütenduftes gelangt. Der Spielleiter legt für die Pflanze eine Bannprobe gegen die Magische Widerstandskraft ab und bei einem Erfolg ist das Wesen für eine Anzahl von Runden gebannt, die dem Ergebnis der Probe entspricht, welches über der Widerstandskraft liegt.

Die Pflanze legt eine Bannprobe für den Helden Jeriv ab. Seine Magische Widerstandskraft liegt bei 12. Bei der Probe erzielt der Spielleiter ein Ergebnis von 16 und hat Jeriv damit für 4 Runden gebannt (16-12=4).

Diese Pflanzen wachsen stetig weiter, was dazu führt, daß sich ihre Triebe ausbreiten, die gesamte Pflanze stärker wird und sich ihre spieltechnischen Werte verändern. Der Charismawert steigt besonders schnell an, was darauf zurückzuführen ist, daß diese Pflanze den biologischen Sinn verfolgt, möglichst anziehend zu sein und mit ihren starken Signalfarben die Wesen in den Aktionsradius von einer Anzahl von Schritten gleich dem Wahrnehmungsattribut zu locken.

Das Gift ist in Wahrheit ein Sekret, welches die Pflanze absondert, um sein Ziel im Kelch zu verdauen und außerhalb möglichst vor Schmerz das Bewußtsein verlieren läßt.

Es wirkt bei ungeschützter Haut, d.h. bei durch Rüstung geschützten Wesen bei einem Direkttreffer mit einer Stufenzahl von 5 pro Runde.

Die Pflanze vermehrt sich, indem ihre Triebe knollenähnliche Verdickungen bilden und bei Reife der Samen diese durch

Aufplatzen der Kapsel verteilen. Innerhalb von 6 Wochen erreicht die Pflanze die Grundwerte und beginnt mit der Jagd.

Jeder Trieb mit dem die Pflanze zuschlägt kann, bei einem Schaden der eine Wunde verursacht, abgetrennt werden.

GES	2	+1/Jahr	Max: 14
STÄ	2	+1/Jahr	Max: 18
ZÄH	2	+1/18 Monate	Max: 16
WAH	3	+1/18 Monate	Max: 15
WIL	1	+1/2 Jahre	Max: 11
CHA	3	+1/6 Monate	Max: 15

Aufgrund der unterschiedlichen Größe der Pflanze kann man keine festen Werte angeben.

Initiative: GES

Körperliche Widerstandskraft: GES +4

Magische Widerstandskraft: WAH+1

Soziale Widerstandskraft: NA

Angriffsanzahl: 1+1 je zwei Triebe (maximal) 6

Angriff: GES +2

Schaden: STÄ +2

Rüstung: ZÄH+2

Mystische Rüstung: WIL

Anzahl der Zauber: 1

Niederschlag: NA

Spruchzauberei: WAH+2

Erholungsproben: 1 pro Woche

Wirkung: siehe Kräfte

Todesschwelle: ZÄH x 7

Normale Laufleistung: NA

Verwundungsschwelle: Zäh

Laufleistung Kampf: NA

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Ausrüstung: keine

Beute: keine

Legendenpunkte: leider nicht angebar

ROLLENDER BUSCH

Lebensraum: ganzjährig trockene Gebiete, Wüsten

Vorkommen: Südliches Barsaive, besonders bei den Brachen.

Beschreibung einer seltsamen Ausprägung barsaivischer Flora zusammengestellt aus Tagebucheinträgen von Borsagg dem Jüngeren im Anschluß an seine legendäre Suche nach dem sagenumwobenen Rubinreif des Hammerfest in dem unwirtlichen Gebiet das als die Brachen bekannt ist.

"Schon früh auf unserer Reise begegneten wir diesen losgerissenen Sträuchern, die dürr und braun über die Dünen trieben. Zuerst hielten wir sie für eben dies, Stücke trockenen Holzes, zu klein und zu selten um sich die Mühe zu machen sie für das Lagerfeuer zu sammeln.

Dann kamen wir zu den Überresten einer Karawane, verstreut über ein paar hundert Meter, teilweise unter dem Sand der wandernden Dünen begraben, und auf den Körpern der toten Lasttiere saßen einige der Büsche. Sie hatten ihre Wurzeln in die Körper der Tiere geschlagen und schienen diesen sämtli-





ches Wasser ausgesaugt zu haben, denn die Kadaver waren so trocken wie meine Kehle in dieser von allen Passionen verlassen Wüste.

Wir untersuchten die Büsche genauer und fanden an einigen kleine Knospen und Beeren und pflückten letztere. Doch als wir versuchten einen der Büsche von seinem Opfer zu lösen, schlug das Gewächs mit seinen dornenbewehrten Ranken nach meinem Freund Oggy, aber der, wie ich ein Troll, ignorierte das Bemühen der Pflanze und riß sie weg.

Was er dann noch in den Händen hielt sahen wir uns in aller Ruhe an. Dieses Stück trockenen Holzes hatte tatsächlich ein Maul in der Mitte der Äste und Ranken, aber keine Augen. Wir ließen den Rest der Aasfresser wo sie waren und zogen weiter. Es war ein paar Tage später und es dämmerte gerade, da meldete unsere Wache, daß sich einige dieser Büsche mit dem Wind näherten, aber sie trieben an unserem Nachtlager vorbei.

Als wir am Morgen erwachten, saßen jedoch drei Gewächse auf unseren Wasserbeuteln, hatten sie mit ihren Wurzeln durchbohrt und fast gänzlich geleert.

Darum sage ich euch, die ihr vorhabt in dieses Gebiet zu ziehen, einiges von dem was andernorts nur lästig ist kann in der Wüste wirklich tödlich sein."

Kommentar

Diese Pflanzenwesen sehen aus wie vertrocknete, entwurzelte Büsche, die der Wind vor sich hertreibt, tatsächlich steckt hinter der rollenden Bewegung jedoch mehr System als man denken mag. Mit ihren wenigen dünnen Blättern lenken sie den Wind und "segeln" so über die Dünen. Wird der Wind zu stark oder weht er in eine Richtung in die diese Pflanze nicht reisen will, versenkt sie ihre Wurzeln im Boden und duckt sich zusammen. Die Büsche greifen meist im Verband von 10 bis 20

Pflanzen verwundete oder schlafende Tiere oder auch mal Namensgeber an. Um ihre Gegner in Bedrängnis zu bringen, versuchen sie diese mit ihren Dornenranken zu Boden zu ziehen, um sich anschließend auf eine ungepanzerte Stelle zu setzen und danach ihre Wurzeln in den Körper ihres Opfers zu bohren- so decken sie ihren Wasserbedarf.

Da sie keine guten Kämpfer sind, greifen sie überwiegend in den Abend- und Morgenstunden an, nachts sind sie inaktiv. Die Büsche scheinen einen Sinn für Feuchtigkeit zu haben, denn es kam schon vor, daß sie auf Wasserbeuteln gewurzelt haben, schlafende Reisende jedoch verschont haben. Auf Feuer basierende Angriffe wie z.B. *Feuerball*, *Flammenschwert* oder auch nur der Angriff mit einer brennenden Fackel, machen doppelten Schaden, während der Angriff mit einem Bogen oder einer Armbrust maximal den Grundschaden des Geschosßes verursacht, ohne die Stärkestufe des Angreifers hinzu zu addieren. Es wird normal gewürfelt, aber Pfeile durchschlagen den Busch und graben sich hinter ihm in den Sand.

Werte

GES: 7	STÄ: 5	ZÄH: 4
WAH: 3	WIL: 3	CHA: 3

Initiative: 8	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 8
Angriff: 8	Soziale Widerstandskraft: 7
Schaden: Dornen 5	Rüstung: 2
Wurzeln 6	Mystische Rüstung: 1
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 6
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 1
Wirkung: NA	
Todesschwelle: 25	Laufleistung im Kampf: 25





Verwundungsschwelle: 6 Normale Laufleistung: 50

Bewußtlosigkeitsschwelle: 20 Ausrüstung: keine

Legendenpunkte: 90

Beute: An jedem dritten Busch hängen ein paar Beeren die sehr nahrhaft sind und leichte Heilwirkung besitzen, wer sie isst darf zu seiner nächsten Erholungsprobe zwei Stufen hinzuaddieren.

PFEILSCHUßSTAIDE

Lebensraum: Dschungel, dichte Wälder, Steppenrandgebiete, vereinzelt auch in Gebirgsurwäldern

Vorkommen: südliches Barsaive

-Ein Bericht von Claistos Sh'ci, Geisterbeschwörer aus Gangris-
"Die Pfeilschußstaide ist eine absolut faszinierende Pflanze. Ich habe sie lange studiert und bewundere die Raffinesse, mit der sie für das Überleben der eigenen Art sorgt. In der Tat kann man viel von ihr lernen..."

Die Pflanze findet sich sehr häufig in den Randgebieten der großen Steppen, obwohl es auch Arten gibt, die in den Dschungeln und Wäldern unseres Landes beheimatet sind. Gerade in den Dschungeln scheinen sie zu außerordentlicher Größe zu gedeihen. Wahrscheinlich deshalb, weil das Nahrungsangebot und die Lebensbedingungen dort vorzüglich sind. Die Pfeilschußstaide kann eine Größe von bis zu zwei Schritt erreichen, in den Tiefen des Servos habe ich selbst jedoch einmal ein Exemplar gesehen, daß fast die Größe eines Trolls erreicht hat. Die durchschnittliche Pfeilschußstaide wird aber in der Regel einen Schritt hoch.

Die Pflanze besteht aus einem gurkenförmigen "Stamm", der senkrecht in die Höhe wächst. Der Stamm ist an der Unterseite mit einer in sich verwachsenen ledrigen Haut überzogen, die das darunterliegende weiche Fruchtfleisch schützt. In den oberen zwei Drittel des Stammes liegen die Samenkapseln. Sie sind in -je nach Art- runden oder sechseckigen Kammern verborgen, die am ehesten mit Bienenwaben zu vergleichen sind. Die Kammern liegen dicht an dicht und bestehen aus einem festen holzigen Material, das von feinen Poren durchdrungen ist. Es erinnert entfernt an Mandelschalen oder die Kerne der Nabeeda-Frucht. Im unteren Bereich des Stammes sind die Kammern von dicken Platten aus Pflanzenfleisch überwachsen. Zur Spitze hin liegen die Kapseln in fortgeschrittenem Reifezustand. Bei ihnen ist die schützende Platte vertrocknet und lose, so daß sie im geeigneten Augenblick abplatzen können. Die Spitze selbst besteht aus einem vertrocknetem Stumpf abgestorbener Fruchtkammern, grau gefärbt und leblos.

Der Stamm wird von einem Kranz dicker, fleischiger Bodenblätter umgeben, deren Blattkanten von fingerlangen Dornenhaken besetzt sind. Die Blätter schimmern graugrün und sind mit einem leicht rötlichen Flaum bedeckt. Dieser verbreitet zur Blütezeit einen absonderlichen Geruch, der irgendwo zwischen schwerem Orchideenduft und dem Gestank von verwesendem Fleisch liegt. Dieser Duft scheint verschiedenste Tiere anzulocken, die sich dann der Pflanze nähern und unweigerlich ihrer

Pfeilattacke zum Opfer fallen. Die Kapseln schießen aus den Fruchtkammern an der Spitze des Stammes und bohren sich tief ins Fleisch des Tieres, das sich zu nahe herangewagt hat. Widerhaken an der Unterseite des Geschosses sorgen dafür, daß es nicht abgestreift werden kann. Bei einer solchen Attacke werden alle fruchtbaren Kapseln der Pflanze verschossen. Dabei handelt es sich meist um etwa ein Dutzend. Da die Pflanze -glücklicherweise- nicht zielen kann, stieben die Kapseln in alle Himmelsrichtungen aus dem Stamm heraus. Nur wenige treffen den Auslöser der Attacke, allerdings genügt ein gelungener Angriff meist völlig: Während das Tier erschrocken das Weite sucht, dringt ein Gift in seinen Körper ein. Es wirkt langsam, ist aber absolut tödlich.

Zwischen zwei und drei Tage nach der Pfeilattacke geht das Tier unweigerlich zugrunde. Sein toter Körper bietet der Pfeilkapsel nun einen perfekten Boden, um zu keimen. Die Verwesungsflüssigkeiten zersetzen das Gehäuse und geben die Samen frei. Gleichzeitig bewirkt das Gift scheinbar, daß der Körper des toten Tieres einen Geruch ausströmt, der gewöhnliche Aasfresser abstößt. So können die Pflanzen gefahrlos keimen und heranwachsen."

Folgender Bericht stammt von Harramat, einem überaus lauten und ungehobelten Trollkrieger, der einige Wochen nachdem Claistos uns von den Pfeilschußstaiden berichtet hatte, in der Bibliothek "erschien" und darauf bestand Claistos Text zu kommentieren. Möge der Leser entscheiden, welchem Bericht er mehr Glauben schenken möchte...

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

"Also, kleine Frau, du willst meine Version der Geschichte hören? Na gut, ich werde sie dir erzählen und ich hoffe, daß ihr diesem Sohn einer rüudigen Tundrabestie nie wieder Einlaß in diese Hallen gebt. Er ist ein stinkender, dürrer... Was?! Ich komme schon noch zum Punkt, Schreiberling! (*Passage gekürzt, Anmerkung des Schreibers*)

Auf jeden Fall hat uns Claistos dafür bezahlt, daß wir ihn in den Servos begleiten. Dieses magere Hemd von einem Elf hatte es auch nötig, nicht eine Sekunde hätte er ohne uns überlebt. Er sagte, er sei Forscher und wolle die Pflanzenwelt des Dschungels erkunden, aber ich bin mir sicher, er führte noch etwas anderes im Schilde. Geheime Riten oder so etwas. Vielleicht ein Dienst, den er einer armen Seele schuldete, die er skrupellos aus dem Jenseits riß. Man weiß ja, wozu diese Geisterbeschwörer fähig sind. Wir hätten ihm nie trauen sollen, diesem (*Passage gekürzt, Anmerkung des Schreibers*). Notierst du auch alles, was ich sagte, kleine Frau? Das will ich doch hoffen..."

Die ersten Tage im Servos waren öde und langweilig. Forek und ich sorgten dafür, daß unser Lager sicher war, während die anderen beiden meist Claistos auf seinen Streifzügen in die nähere Umgebung begleiteten. Dhana, eine Scout von deiner Rasse, kleine Frau, schien sich in dem Gestrüpp ebenso wohl zu fühlen, wie ein T'skrang im Wasser und auch Claistos er-





zählte uns jeden Abend, welch atemberaubende Dinge er wieder entdeckt habe... Forek und ich hielten uns mit dem Schärfen unserer Waffen und Kartenspiel bei Laune, was blieb uns auch übrig. Ich hasse den Dschungel. Ständig hängt einem etwas in den Haaren und zwischen den Hörnern, man sieht keinen Schritt weit und es ist stickig und heiß... kein Vergleich mit den Bergen... Ich schweife nicht ab, Zwerg! *Ich* erzähle diese Geschichte, klar?

Jedenfalls- es war der vierte oder fünfte Tag unseres Aufenthalts und in der Nacht zuvor war ein Rudel Reißzähne ums Lager gestrichen. Wir hielten es für klüger, zusammenzubleiben und machten uns an diesem Tag alle gemeinsam auf den Weg in den Dschungel.

Claistos ließ uns immer wieder halt machen, um sich Pflanzen oder Insekten anzusehen und sie in kleine Beutelchen und Phiolen abzufüllen. Gegen Mittag beschlossen ich und Forek, uns nach etwas Essbarem für den Mittag umzusehen.

Wir setzten uns von der Gruppe ab und streiften eine Weile allein durch das Dickicht. Forek sah plötzlich ein Dumi-Schwein über den Boden huschen und folgte ihm flink. Er verschwand im Unterholz und ich hatte Mühe, ihm zu folgen- wegen des Gestrüpps natürlich, was soll dieser Blick? Kurze Zeit später kam ich auf eine schattige Lichtung. Ich sah, daß Forek das Schwein erlegt hatte, es lag vor mir im Gras. Forek war am anderen Ende der Lichtung. Er ging auf eine merkwürdige Pflanze zu, die ich noch nie zuvor gesehen hatte. Sie sah aus wie ein Wüstenkaktus, mit fleischigen, dornigen Blättern und einem einzelnen Stengel, der aus der Mitte in die Höhe wuchs. Er war fast so groß wie ich und hatte den Durchmesser eines Menschen, würde ich sagen. Das Ding sah aus, als hätte es lauter Beulen auf der Haut.

Ein seltsamer Geruch ging von der Pflanze aus, tief und sinnlich, und zugleich irgendwie modrig, so wie es in V'strimon riecht, wenn die T's-krang ihren Fisch zu lange liegen lassen. Forek deutete auf die Pflanze und näherte sich ihr. Er war schon immer zu neugierig. Er sagte noch "Sieh mal was für ein merkwürdiges Ding" .. und in diesem Moment passierte es auch schon. Aus dem

oberen Teil des Stengels schossen plötzlich kleine spitze Kapseln in alle Richtungen heraus. Ich duckte mich unter meinem Schild und spürte, daß die kleinen Dinger sogar die Kraft hatten, sich in das Holz zu bohren. Ein weiteres erwischte mich am Schenkel, blieb aber in meiner Lederrüstung stecken. Als die Gefahr vorbei war, senkte ich den Schild und sah mich nach Forek um. Er lag auf dem Boden und hatte ein schmerzverzerrtes Gesicht.

Zwei Kapseln hatten sich in seine ungeschützten Unterarme gebohrt, eine Dritte steckte im Hals. Ich zog ihn aus der Reichweite der Pflanze und beugte mich zu ihm hinunter. Er fluchte lautstark vor sich hin und ich nahm an, daß es nichts ernstes sein konnte. Ich sah mir die Wunden an. Die Kapseln hatten sich erstaunlich tief in Foreks Fleisch gebohrt, aber nach einiger Zeit und mit der Hilfe eines scharfen Messers konnten wir die Dinger entfernen. Ich säuberte die Wunden und wir beschlossen lieber zu den anderen zurückzukehren.

Claistos war ganz begeistert, als wir von der seltsamen Pflanze erzählten. Er warf nicht mal einen kurzen Blick auf Foreks Wunden, sondern machte sich gleich auf den Weg dorthin. Es war mir egal. Sollte sich der Elf doch auch so eine Ladung einfangen. Mein Freund war den ganzen Tag guter Laune. Er scherzte mit Dhana und bereitete sogar noch das Schwein zu, das er erlegt hatte. Doch am späten Abend verschlechterte sich sein Zustand plötzlich.

Er bekam Fieber und erbrach sich zweimal. Wir legten ihn hin und weckten Claistos. Er sah sich Foreks Wunden an, konnte aber keinen Wundbrand feststellen.

Wie auch, schließlich hatte ich





sie versorgt. Der Elf zuckte mit den Schultern und sagte "Ich muß morgen diese Pflanze genauer untersuchen, vielleicht war sie giftig". Ja, das tat er dann auch. Und ja, die Pflanze war giftig. Aber als wir das feststellten war es schon zu spät. Foreks Zustand verschlechterte sich. Er lag in einem fiebrigen Schlaf, kam kaum zu sich.

Ich gab ihm den Heiltrank, der ein Geschenk meines Vaters gewesen war und den ich mir für eine besondere Gelegenheit aufgehoben hatte. Forek war schließlich mein Freund. Aber es nützte nichts. Er starb zwei Tage später. Claistos machte während der ganzen Zeit nicht mal Anstalten sich um ihn zu kümmern. Er blieb lieber bei dieser verfluchten Pflanze, als bei unserem Kameraden! Er sagte, er könne nichts machen. Pah! Dieser Lügner! Ein ganzer Dschungel voller Pflanzen und er findet kein Heilkraut? Damals glaubte ich ihm, aber mittlerweile weiß ich, daß er Alchimist ist. Er hat Forek auf dem Gewissen, sage ich dir... er und dieses verfluchte Ding...!"

Kommentar

Wenn der Pflanze ein Treffer gelingt und das Opfer Schaden erleidet, dringt ihr Gift in dessen Blut ein. Das Gift ist hochpotent, wirkt aber erst mit einer Verzögerung von etwa zwei Tagen. Wenn dem Opfer kurz nach Eintritt des Giftes ein Gegengift verabreicht wird, kann dessen Wirkung noch gut unterbunden werden. Wenn dies allerdings erst nach zwei Tagen, wenn also die eigentlichen Symptome der Vergiftung auftreten, geschieht, besteht wenig Hoffnung. Spieltechnisch erhöht sich die Magische Widerstandskraft des Giftes von anfangs 8 um einen

Punkt pro 4 verstrichener Stunden seit dem Eintritt ins Blut des Opfers. Nach spätestens zwei Tagen beginnt der Körper des Opfers auf die Vergiftung zu reagieren, es kommt zu Fieber und Atemnot, nicht selten begleitet von Lähmungserscheinungen. Das Opfer erleidet in diesem Stadium Stufe 12 Schaden pro Stunde.

Das Fruchtfleisch am Fuß des Stammes ist ein vorzüglicher Wasserspeicher, der Wanderern in Notzeiten das Leben retten kann. Die milchige Flüssigkeit aus den Bodenblättern lindert Entzündungen und Verbrennungen und ergibt, mit Wein gemischt und aufgekocht, einen leichten Schlaftrunk.

Werte

GES: 6	STÄ: 4	ZÄH: 8
WAH: 8	WIL: 4	CHA: 4

Initiative: 12

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 10

Schaden: 9

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: 10

Wirkung: Gift - siehe Text

Todesschwelle: 30

Verwundungsschwelle: NA

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Legendenpunkte: 50

Beute: keine

Körperliche Widerstandskraft: 7

Magische Widerstandskraft: 6

Soziale Widerstandskraft: -

Rüstung: 3

Mystische Rüstung: -

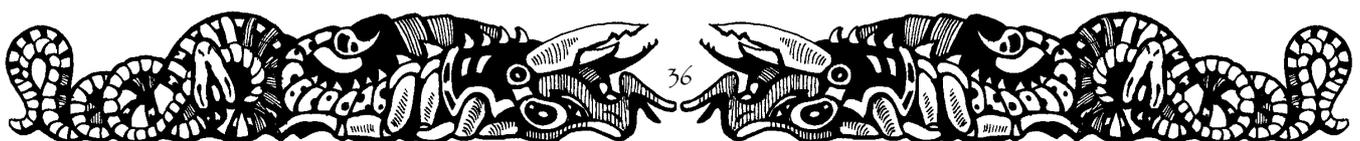
Niederschlag: -

Erholungsproben: 1 pro Woche

Laufleistung im Kampf: -

Normale Laufleistung: -

Ausrüstung: keine





VON TREUEN GEFÄHRTEN

Die folgenden Berichte beschreiben eine Auswahl der mannigfaltigen Nutztiere Barsaives.

Seit Urzeiten machen sich die Namensgeber bestimmte Wesen zu Begleitern und Freunden. Sie gewinnen Wolle aus ihren Fellen, trinken ihre Milch oder ernähren sich von ihrem Fleisch. Andere sind uns zu treuen Reittieren geworden oder schützen wachsam unsere Höfe und Güter. Tiermeister und Steppenreiter knüpfen enge Bande mit diesen Tieren, doch auch das Leben der normalen Namensgeber wäre arm ohne unsere tierischen Gefährten. Danken wir Jaspree für das große Geschenk, das sie uns machte, als sie Pferd und Esel, Hund und Katze, Hahn und Schaf aus ihrem Garten entließ, und sie unserer Obhut anvertraute.

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

DA´KAHEL

Lebensraum: unterirdische Gebiete, Höhlen und Kavernen

Vorkommen: bislang nur aus den Scolbergen bekannt

Ich erhielt diesen Bericht von einem t'skrangischen Scout, der die Scolberge durchwanderte. Die Tierart, welche er dort beschreibt, ist mit selbst völlig unbekannt und erscheint mir reichlich skurril, aber in unseren Tagen begegnet man ja so manchen seltsamen Wesen...

-Thorgrim Fasta,
Bibliothekar zu Nofad

„Ich hörte du suchst nach Berichten Zwerg? Nun ich habe welche für dich, aber was habe ich davon? Freien Zugang zu deiner Bibliothek? Nicht gerade etwas, das meinen Magen füllt, aber ich helfe dir trotzdem.“

Als ich wieder einmal durch die Scolberge wanderte, trafen meine Gefährten und ich auf ein kleines, ungeöffnetes Kaer. Wir öffneten es und fanden eine Gemeinschaft aus Zwergen, Menschen und Orks vor. Sie wahren sich nicht bewußt, daß die Plage zu Ende war und feierten uns als ihre Retter. Bei ihnen blieb uns sogar das übliche „Seid ihr auch si-

cherlich keine Dämonen?“-Getue erspart. Bei der Feier entdeckten wir zum ersten Mal diese seltsamen Wesen. Selbst unsere Tiermeisterin hatte dieses Tier noch niemals gesehen.

Es war etwa einen Schritt lang und hatte einen langgezogenen Körper sowie eine spitz zulaufende Schnauze. Es erinnerte mich an eine Mischung aus Ratte und Hund. Unsere Tiermeisterin fragte sogleich, was dies für ein Wesen sei, worauf die Bewohner sie anstarrten, als sei sie zurückgeblieben. Die Da´kahel, so nannte man sie dort, seien das Hauptnutztier des Kaers. Die Bewohner wunderten sich, daß wir sie nicht kannten- sie nahmen wohl an, daß es diese Tiere in ganz Barsaive geben würde.

Somit war das Interesse unserer Tiermeisterin geweckt, die sogleich versuchte, Kontakt zu einem der Tiere aufzubauen. Unser Orkkrieger, der eher praktisch veranlagt ist, fragte ob man sie essen könne. „Oh ja, oder was dachtet ihr was ihr den ganzen Abend gegessen habt?“ entgegnete ihm die Älteste des Dorfes. Seid dieser Zeit ißt er übrigens viel überlegter!

Wir erfuhren noch viel mehr über diese seltsamen Tiere während unseres Aufenthalts. Die Erbauer des





Kaers hatten sie gefunden als sie auf ein natürliches Höhlensystem trafen, wo die Da'kahel lebten. Da ihr Fleisch bekömmlich war, begannen die Bewohner die Tiere zu domestizieren. Die Tiere lebten nur unterirdisch und weigerten sich vehement, ins Tageslicht zu gehen. Wenn man es doch versuchte, so wurden sie aggressiv und biss um sich oder rollten sich jaulend zusammen.

Sie ernähren sich zwar weitestgehend von großen Pilzen, verschmähen aber auch kein Fleisch. Ihre Haut kann zu einem außerordentlich harten Leder verarbeitet werden und die Bewohner nutzten dieses Leder um alle möglichen Waren herzustellen, seien es Waffen, Rüstungen, Dachziegel, Wände, Kleidung, Geschirr, etc.

Unsere Tiermeisterin schaffte es trotz vieler Versuche nicht, eines dieser Wesen zur Kooperation zu bewegen. Sie meinte später, diese Viecher seien einfach zu dämlich dazu.

Dies ist sicherlich eine Tierart die sich gut auf jedem Hof in Barsaive machen würde, denn sie ist genügsam und einfältig. Außerdem ist ihr Fleisch genießbar, wenn auch keine Offenbarung an Geschmack und ihre Haut bringt gutes Leder. Das einzige, was diese Tierart an der Ausbreitung hindert ist sicherlich ihre Schwäche gegen Tageslicht und ihre zu geringe Vermehrung für ein Nutztier ihrer Größe. Weibchen können alle 8 Monate bis zu 4 Junge werfen, die selbst nach 10 Monaten im zeugungsfähigen Alter sind. Die Da'kahel werden etwa 12 Jahre alt, auch wenn sie meist vorher geschlachtet werden."

Kommentar

Sollte man einen Da'kahel Sonnenlicht aussetzen, wird das sonst sanftmütige Tier zu einem Berserker. Seine Widerstandskräfte sinken jeweils um 2, jedoch erhöht sich sein Angriff und der Schaden um 3 Stufen.

Werte

GES: 3 STÄ: 3 ZÄH: 5
 WAH: 4 WIL: 2 CHA: 3

Initiative: 3	Körperliche Widerstandskraft: 4
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 3
Angriff: 5	Soziale Widerstandskraft: 4
Schaden: 5	Rüstung: 5
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 0
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 4
Wirkung: NA	Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 22	Laufleistung im Kampf: 25
Verwundungsschwelle: 4	Normale Laufleistung: 50
Bewußtlosigkeitsschwelle: 13	Ausrüstung: NA
Legendenpunkte: 30	
Beute: Haut kann als Leder verkauft werden (etwa 3 SS pro Da'kahel)	

Der folgende Bericht mit dem ursprünglichen Titel "Goldene Eier" stammt aus der Feder der weitbekannten T'skrang-Händlerin It'Iomi Meri'ikan Altillia. Er beschreibt einige Lebewesen, mit deren Hilfe It'Iomi ein Vermögen gemacht hat, aber auch aus anderen Gründen dürfte dieses Wek für den Leser interessant sein. Damit der Zusammen-

hang gewahrt wird, haben sich die Scholaren entschlossen, den Text in einem Stück der vorliegenden Dokumentensammlung beizufügen.

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

"Mein Name ist It'Iomi Meri'ikan Altillia. Ich bin in Syrtis aufgewachsen, nenne nun aber das ganze Barsaive, oder, wenn ich mich für einen Ort entscheiden müßte, Märkteburg mein Zuhause. Was als unterhaltsame Idee vor so vielen Jahren begann, die ich derer schon lange nicht mehr zähle, hat mich zu meinem heutigen Ruhm und Reichtum gebracht. Nein, ich bin kein Adept und dennoch wage ich zu behaupten, daß meine Geschichten nicht weniger interessant sind, als die der legendären Helden. Ich habe mir wohl, Chorrolis sei Dank, einen Platz unter denen gesichert, die ihre Kräfte gegen Dämonen erhoben oder ihre Waffen mit den Theranern kreuzten.

Ich bin eine erfolgreiche Händlerin, vielleicht sogar die erfolgreichste von allen. Und wie bei allen Helden unserer Tage, ist der Schlüssel zu meinem Erfolg eine Geschichte. Sie steht am Anfang und am Ende all meiner Taten.

Ich kann wohl mit Fug und Recht behaupten, ein besonderes Gespür für erfolgversprechende Geschäfte zu haben. Ich witterte das richtige Geschäft wie ein Raubtier, mit dem ich mich - Jaspree möge mir verzeihen - gerne vergleiche. Deshalb hat man mir wohl vor vielen Jahren den Spitznamen "Haifisch" gegeben. Ja, ich kenne den Spitznamen, den man hinter meinem Rücken nennt und es mag Euch überraschen, das ich ihn mit Stolz trage. Meine Agenten siedeln in jeder größeren Stadt und durchstreifen viele Teile Barsaives und der ganzen Welt. Sie werden sorgfältig ausgesucht, jeder Einzelne von mir persönlich. Das garantiert meinen Erfolg. Verlierer sind etwas für die Aasfresser: Der Hai siegt, oder geht unter.

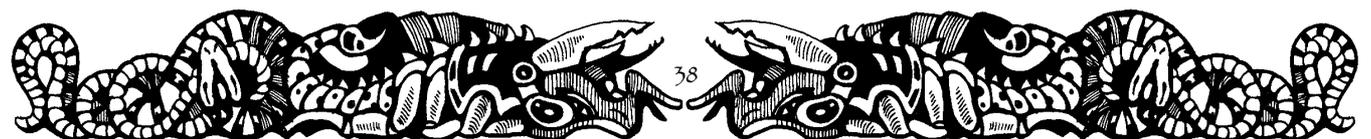
Das mag vielen hart und unbarmherzig erscheinen, aber wenn mich das Leben eines gelehrt hat, dann ist es, daß jeder für sich selber verantwortlich ist. Ich lebe und handle nach einfachen Grundsätzen und wer sich mir anschließt, hat diese akzeptiert.

Nun will ich Euch ein wenig von Dingen erzählen, die den Weg zu meinem Reichtum säumten. Jene exotischen Geschöpfe Jasprees, ohne die manch ein Namensgeber heute sein Leben nicht mehr bestreiten könnte, sei es als stolzer Viehwirt oder als gewöhnlicher Kunde.

ARASTEUFEL

Lebensraum: im Meer
Vorkommen: Arasmeer

"Die Arasteufel sind trotz ihres Namens friedfertige Tiere. Sie sind groß und beeindruckend und erinnern an unter Wasser fliegende Vögel. Ihren Namen verdanken sie ihrer unglaublichen Widerstandskraft Feinden gegenüber. Berührt man sie, so hat man plötzlich das Gefühl einen riesigen Stoß, wie von einem Obsidianer, gegen den Kopf bekommen zu haben. Nicht wenige unvorsichtige Namensgeber haben so schnell ihr Bewußtsein oder ihr Leben verloren. Mal davon abgesehen, daß ihr Fleisch hervorragend schmeckt und an der Küste als Delikatesses gehandelt wird, werden sie von Namensgebern auch





gerne wegen anderer Vorteile gejagt. Meiner Jagd nach diesen Tieren verdanke ich im übrigen auch den Bruch mit und den Untergang von Zensibach. Er verlor den Kontakt zu seiner Disziplin und ... Nun ja, die Geschichte kennt man inzwischen wohl in ganz Barsaive und wird immer wieder von mahnenden Tiermeistern hervorgekramt. Natürlich erst recht mir gegenüber, aber das stört mich nicht mehr.

Diese "Schlagkraft" der riesigen Tiere stammt von einem kleinen Kristall, der mitten in den Eingeweiden der Kreatur liegt. An diesen Kristall heran zu kommen, ist selbst bei einem toten Tier sehr schwierig, vor allem, weil er schnell gewonnen und in Salzwasser gelagert werden muß. Auch dabei gibt es viele Unfälle.

Genutzt wird dieser Stein an vielen verschiedenen Stellen, denn er behält bei einer guten und pflegenden Behandlung seine Kraft noch für viele Jahre, auch wenn diese mit der Zeit immer schwächer wird. Manche lassen ihn in Keulen oder einfach in den Griff einer Tür einarbeiten, als böse Überraschung für Einbrecher. Wofür auch immer man den Kristall braucht, er hat seinen Preis. Von den vielen Dingen, die ich verkaufe, gehören die großen Kristalle erwachsener Tiere wohl zu den teuersten überhaupt."

Kommentar

Wer einen Arasteufel berührt, muß eine Widerstandsprobe mit Zähigkeit gegen 10 würfeln. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg passiert nichts, bei einem Hervorragenden Erfolg erhält der Charakter für 2 Runden -2 auf alle Aktionen und muß sofort eine Schwimmen-Probe machen (der Mindestwurf hängt von den Umständen ab siehe Standardregeln). Bei einem Guten Erfolg erhält der Charakter für 4 Minuten -4 auf alle Proben. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg erhält der Charakter -6 auf alle Proben für 6 Stunden und erhält Schaden (Stufe 10). Bei einer Verwundung ist der Charakter ohnmächtig. Bei einem Schlechten Erfolg ist der Charakter sofort ohn-

mächtig und erhält Stufe 20 Schaden. Bei einem Patzer ist der Charakter sofort ohnmächtig und erhält Stufe 30 Schaden.

Die Stärke der Wirkung hängt von dem Alter des Tieres ab. Bei den unten genannten Werten handelt es sich um ein ca. 5 Jahre altes Tier. Arasteufel werden bis zu 15 Jahre alt.

Je nach Behandlung des Kristalls, ist seine Wirkung bei der Benutzung durch Namensgeber mehr oder weniger schwächer als hier aufgeführt.



Werte

GES: 5	STÄ: 10	ZÄH: 10
WAH: 6	WIL: 6	CHA: 7

Initiative: 5

Körperliche Widerstandskraft: 7

Magische Widerstandskraft: 8

Soziale Widerstandskraft: 10

Angriffsanzahl: NA

Angriff: NA

Schaden: NA

Niederschlag: 12

Rüstung: 2

Mystische Rüstung: 1

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Erholungsproben: 4

Todesschwelle: 60

Verwundungsschwelle: 10

Bewußtlosigkeitsschwelle: 48

Normale Laufleistung: 80

Laufleistung im Kampf: 40

Legendenpunkte: 75

Ausrüstung: Keine

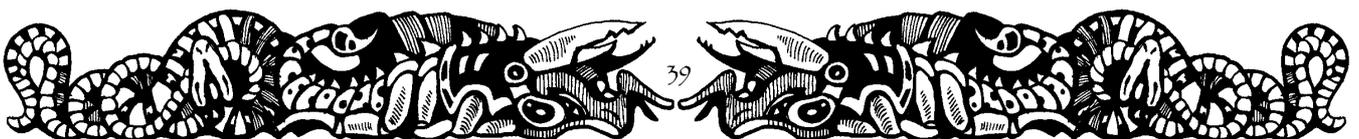
Beute: Araskristall; der Wert berechnet sich nach der Größe, liegt aber normalerweise zwischen 100 und 500 Silberstücken.

BA'HANATEES

Lebensraum: Feuchtsavannen, Dschungelrandgebiete

Vorkommen: hauptsächlich in Indrisien

Jeder kennt Pferde, Granlains oder Troajins. Auch Nastrauns, Tundra bestien oder Feuerschuppen sind in vielen Bereichen Barsaives längst bekannt, oder man hat zumindest von ihnen gehört. Aber die Ba'hanatees kennt man nur vereinzelt im Osten oder in Indrisien, wo sie ursprünglich herkommen. Sie sind riesig, selbst im Ver-





gleich zu einer Dyre oder einem Stajian. Ihr Rücken ragt mit 4 bis 5 Schritt weit über jeden Troll hinaus. Groß genug ist der Platz, zwischen dem tief hängenden Kopf, ganz nach Art der bekannten Kard'Buffel, und dem langen Schwanz am Ende. Ähnlich wie bei indrisischen Elefanten, man sieht sie selten in Barsaive, sitzt der Reiter in einem kleinen Häuschen, genau wie die Begleiter und das Gepäck. Platz ist dort genug für bis zu 8 menschengroße Namensgeber, ein ganzer Windlingstamm könnte sich dort häuslich niederlassen. Die Hörner dieser Tiere werden von den Kriegsherren der fernen theranischen Provinz gerne mit Gold und Glocken geschmückt, Feinde sollen sie schon am Klang erkennen können und fliehen, bevor es zum Äußersten kommt.

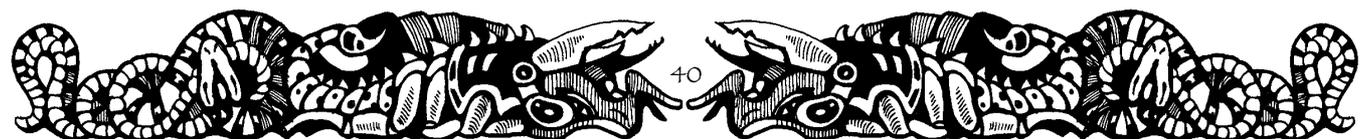
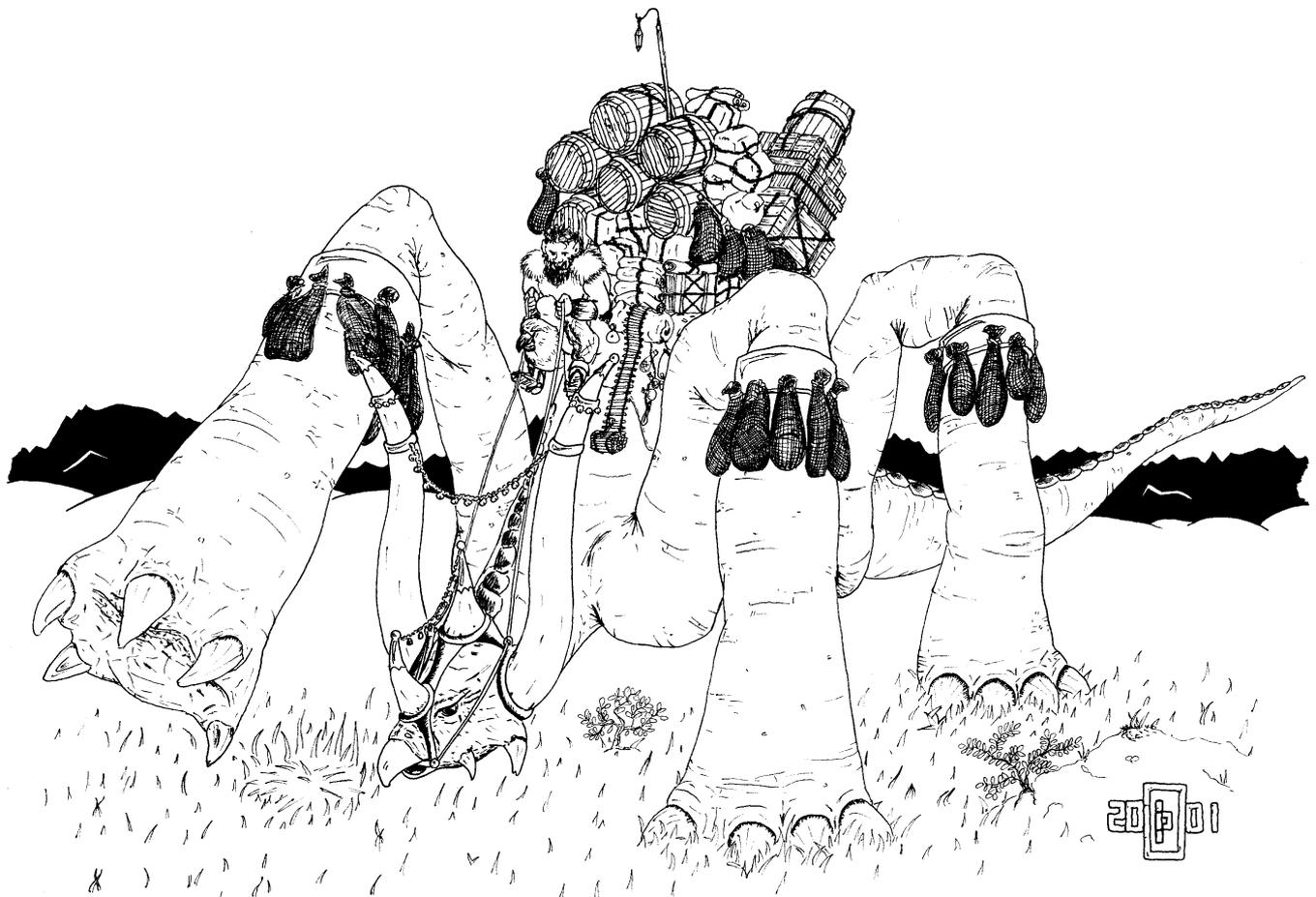
Die Tiere sind ruhig und genügsam, brauchen aber mindestens soviel Zeit zum Fressen, wie fürs Reisen selbst. Sie sind langsam und vertragen keine Hast. Wenn man es eilig hat, sollte man davon absehen einen Ba'hanatee zur Hast zu drängen, denn dann werden sie sich für den ganzen Tag gar nicht mehr bewegen und kein Namensgeber könnte sie dazu bringen, ihre Meinung zu ändern - außer vielleicht eine liebevolle Behandlung mit Honigkuchen, denn sie lieben alles Süße. Sie schert es nicht, wenn sie plötzlich den Pfad verlassen, weil sie einen Bienenstock gewittert haben, aber die Reiter, denen die aufgebrauchten Insekten plötzlich ihre volle Aufmerksamkeit widmen schon.

Ihr werdet es schwer haben, an ein solches Tier zu kommen. Nicht weil sie so begehrte Reittiere sind, da gibt es bessere, angefangen bei Pferden. Aber wenn es um das Tragen oder Ziehen schwerer Lasten geht, dann kann kaum ein Tier mit ihnen mithalten und wer einen Ba'hanatee sein eigen nennt, braucht es und hat es sich eine ganze Stange Gold kosten lassen.

Werte

GES: 5 STÄ: 10 ZÄH: 12
 WAH: 5 WIL: 6 CHA: 5

Initiative: 6 **Körperliche Widerstandskraft:** 8
Angriffsanzahl: 2 **Magische Widerstandskraft:** 6
Angriff: 1 **Soziale Widerstandskraft:** 11
Schaden: 16 **Rüstung:** 9
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 2
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 11
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 7
Todesschwelle: 68 **Laufleistung im Kampf:** 45
Verwundungsschwelle: 19 **Normale Laufleistung:** 90
Bewußtlosigkeitsschwelle: 60 **Ausrüstung:** keine
Legendenpunkte: 300
Beute: Verschiedene Gegenstände des Reiters
Anmerkung: Erhält beim Sturmangriff 8 Stufen zum Schaden.





GLITZERSCHNECKEN

Lebensraum: überall

Vorkommen: in den Brachen

Die Glitzerschnecke wurde vor wenigen Jahren in den Brachen entdeckt. Eine Gruppe Wanderer wunderte sich darüber, daß ihnen während der Nacht immer wieder wertvolle oder einfach metallene Gegenstände fehlten. Sie begannen schon damit sich gegenseitig des Diebstahls zu bezichtigen, bemerkten aber eines Nachts eine kleine Kreatur, die unter einem nahegelegenen Stein hervorkam und nach bereitgelegten Silbermünzen griff. Sie stellten das Tier und untersuchten es. Allem Anschein nach handelt es sich dabei tatsächlich um eine Schneckenart. Diese Art ist, wie ihre bekannteren Verwandten, mit 4 Fühlern ausgestattet, von denen allerdings die beiden hinteren die Augen enthalten. Die vorderen Fühler werden als Greifarme benutzt, um glitzernde Gegenstände zu greifen. Die Schnecken sondern einen besonders klebrigen Schleim ab, mit dessen Unterstützung selbst mehr als 5 Pfund schwere Gegenstände umwickelt und gegriffen werden können, und nur durch die Kraft eines starken Namensgebers wieder gelöst werden kann- und das obwohl die Schnecken selbst kaum größer sind als der Unterarm eines erwachsenen Zwerges. In diesem Fall konnten die Wanderer beobachten, wie der Greifarm unter dem Stein bis zu einer Länge von drei Ellen anwuchs, wobei die Münze nur kurz berührt wurde, damit sie haften blieb.

Ein weiteres Merkmal ist der Stein, unter dem das Tier hervorkam. Dabei handelt es sich offenbar um das Schneckenhaus. Es besteht aus vielen kleinen Sandkörnern und Kieselsteinen, die wohl durch den abgesonderten Schleim aneinander geklebt sind.

Nun kommt das interessanteste an den Glitzerschnecken: Ich bin, kurz nachdem ich von diesen Tieren hörte, selber in die Brachen gereist, um Glitzerschnecken zu studieren. Der Schleim, den die Schnecken abgeben, brennt stark auf der Haut und ruft ein taubes Gefühl in dem betroffenen Gliedmaß hervor, das mehrere Stunden anhält, ein Effekt, den mir die Wanderer schon vorher beschrieben hatten. Außerdem läßt er Metall korrodieren. Durch die Korrosion des Metalls, setzt sich dort schon nach wenigen Stunden eine Art Pilzgeflecht ab, von dem sich die Schnecken zu ernähren scheinen. Die Korrosion des Metalls ist allerdings derart stark, daß eine normale Silbermünze nach höchstens einem Tag nahezu spurlos verschwunden ist. Derzeit versuche ich den Schleim von ein paar Glitzerschnecken, die ich mitgenommen habe, zu untersuchen. Ich bin sicher, daß er sich hervorragend für alchemistische Zwecke verwenden läßt. Außerdem habe ich inzwischen einige Anfragen von Diebesadepten, die besonders die Wirkung auf Metall interessiert.

Übrigens müssen die Tiere für den Transport in einer Lehmkiste untergebracht werden. Jedes andere Material, das ich zu Transportzwecken benutzt habe, hat sich schnell aufgelöst (im Falle von Holz sogar zu brennen begonnen). Außerdem sollten

die Luftlöcher möglichst klein sein, denn selbst wenn diese Tiere 6 Zoll dick erscheinen, können sie sich durch Ein-Zoll-Öffnungen quetschen und lassen dabei auch ohne Probleme ihr Haus zurück (aus dem sie im übrigen nur sehr schwer gelöst werden können - allerdings sollte das Haus bis zuletzt an ihnen bleiben, damit man sie gefahrlos transportieren kann)."

Kommentar

Wer eine Glitzerschnecke berührt, muß eine Zähigkeitsprobe (8) machen. Bei einem Erfolg juckt die Haut nur und rötet sich leicht. Bei einem Mißerfolg, wird das Gliedmaß taub und man erhält 8 - [Zähigkeitsprobe Würfelergbnis] Abzug auf alle Aktionen, die den Einsatz dieses Gliedmaßes erfordern. Pro Stunde reduziert sich der Abzug um eins.

Wenn das Sekret auf eine offene Wunde trifft, macht man ebenfalls eine solche Zähigkeitsprobe (8). Bei einem Guten Erfolg wird der ganze Körper leicht betäubt (-4 Stufen), wobei sich der Abzug um eins pro Tag reduziert. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg erhält man Stufe 8 Schaden und ist betäubt. Wenn der Schaden eine Wunde verursacht, stirbt das betroffene Gliedmaß ab (beim Kopf bedeutet dies den Tod, beim Rumpf eine Querschnittslähmung), bei einem Mißerfolg ist man betäubt und stirbt innerhalb von Zähigkeit Runden.

Werte

GES: 4	STÄ: 3	ZÄH: 3
WAH: 5	WIL: 6	CHA: 4

Initiative: 4

Angriffsanzahl: NA

Angriff: NA

Schaden: NA

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 8

Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 15

Verwundungsschwelle: 6

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Legendenpunkte: keine

Beute: Glitzergift

Körperliche Widerstandskraft: 4

Magische Widerstandskraft: 8

Soziale Widerstandskraft: 6

Rüstung: 8

Mystische Rüstung: 0

Niederschlag: immun

Erholungsproben: ½

Laufleistung im Kampf:

Normale Laufleistung:

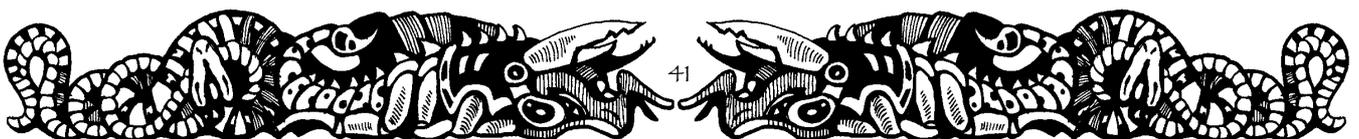
Ausrüstung: keine

DÄMMERLÄMMER

Lebensraum: Gebirge

Vorkommen: Tylonberge

"Eine der besonderen Entdeckungen, die ich selber gemacht habe, sind die Dämmerlämmer (ein Name, der auch mich immer wieder zum Schmunzeln bringt). Ich hatte gerade einen besonders guten Handel in Kratas abgeschlossen und war mit meinem Luftschiff -in den Tagen hatte ich es gerade erst fertig stellen lassen und genoß es mit dem Gefährt unterwegs zu sein- nach Märkteburg unterwegs, als ich an einem Hang in den Ty-





lonbergen etwas leuchten sah. Zuerst dachte ich, es würde sich dort der Sonnenaufgang spiegeln, aber die Sonnenstrahlen konnten den Bergkamm kaum berührt haben, wo diesen doch ein steiler Felskamm von den östlichen Morgenstrahlen abschirmte. Ich bat den Kapitän näher an den Hang heran zu fliegen und sah zu meiner Verwunderung leuchtende Schafe. Nicht alle der Schafe leuchteten, nur die jüngeren Lämmer. Aber so etwas hatte ich nie zuvor gesehen und ich bat den Kapitän auf dem Hang zu landen.

Ich sprach den Schäfer auf die leuchtenden Lämmer an und er erzählte mir von seinem Herren, ein wohlhabender Bauer aus dem Tal. Er hatte, so wurde mir gesagt, es satt, dauernd von fehlenden oder verirrtten Lämmern zu hören, von Tieren, die sich von der Herde abgesetzt hatten. Also bat er einen Magier ihm zu helfen. Er stellte ihm eine große Entlohnung in Aussicht und der Magier machte sich daran, das Problem zu lösen. Nach vielen erfolglosen Ideen, schaffte er es doch tatsächlich die ganze Herde so zu bezaubern, daß das Fell der Schafe leuchtete. Der Effekt soll bei Schafen kurz nach der Geburt auftreten und bis zu einem Jahr lang halten. Der Bauer profitierte davon und wurde ein noch reicherer Bauer.

Und auch ich habe davon profitiert. Habt Ihr jemals einen der reicheren Stollenherren in Throal durch die Gruben wandern sehen? Er schimmert und leuchtet wie der Sonnenaufgang selbst. Und das nur, weil ihre Gewänder aus der Wolle gewoben wurden, die ich ihm durch die Zucht der Dämmerlämmer, von denen ich dem Bauern der Tylonberge einige abkaufte, verkaufen konnte. Jetzt mögt Ihr zurecht sagen, daß der Effekt nicht lange vorhalten wird und ich werde Euch sagen, daß ich dem Zwerg nicht nur einen, sondern gleich 20 Mäntel verkauft habe. Der Preis der Dämmerwolle sinkt, weil ich längst nicht mehr der einzige bin, der sie verkauft. Vorhersehend habe ich dem Zwerg und vielen anderen einen Mantel, eine Weste oder dergleichen für einen Preis verkauft, der bis zu 20 weitere Gewandungen beinhaltet. Selbst bei sinkendem Preis habe ich meinen Profit bereits gemacht."

Werte

GES: 4 STÄ: 4 ZÄH: 5
WAH: 6 WIL: 3 CHA: 5

Initiative: 4 Körperliche Widerstandskraft: 6
Angriffsanzahl: 1 Magische Widerstandskraft: 6
Angriff: 4 Soziale Widerstandskraft: 4
Schaden: 6 (Biß) Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA Mystische Rüstung: 0
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 4
Wirkung: NA Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 30 Laufleistung im Kampf: 40
Verwundungsschwelle: 8 Normale Laufleistung: 80
Bewußtlosigkeitsschwelle: 20 Ausrüstung: Keine
Legendenpunkte: 20
Beute: Dämmerfell

FALLAMGÄNSE

Lebensraum: unbekannt
Vorkommen: nahe Fallam

"Diese schönen Tiere sieht man nur sehr selten in Barsaive, wenn überhaupt nur zweimal pro Jahr und dann auch nur für ein paar wenige Tage. Sie ziehen auf ihrem Weg nach Norden nahe Fallam am Schlangenfluß vorbei und sind dort als Bratgänse sehr begehrt. Aber was kaum einer weiß, verriet mir ein kleiner Krieger aus Mahatsch. Er versuchte, als er mit seiner Reisegruppe den Schlangfluß entlang reiste, eines dieser Tiere zu fangen. Wer sie schon mal gesehen hat, weiß wie schwer das ist. Sie sind unglaublich flink und die Farbe ihres Gefieders läßt sie schnell mit dem Hintergrund verschwimmen - zumindest in Ufernähe oder an Seen. Braungrün schimmerndes Gefieder an der Oberseite und einen weißblauen Bauch lassen auch ihr Gefieder sehr begehrt werden. Nicht wenige Bauern um Fallam tragen Schmuck mit oder aus den Federn der Fallamgänse.

J'nos, so hieß der Windling, fiel im Sturzflug einer Gans in den Rücken und setzte sich rittlings darauf, als der Vogel ihn abzuschütteln versuchte. Anstatt mit seinem Speer zuzuschlagen, packte der Krieger den Vogel am Hals und hielt ihm die Augen zu. Daraufhin erstarb die Widerspenstigkeit der Gans und sie flog ruhig weiter. Nahm er die Hände, nun erstmal erstaunt, wieder von den Augen, wehrte sich der Vogel wieder gegen seinen Reiter. Das tat er nun ein paar Mal, bis der Vogel sich zahm von ihm lenken ließ. Zum Unmut seiner Kameraden, wurde der Vogel nun doch nicht gerupft und gebraten, sondern begleitet seitdem den Windling als treues Reittier und, wie andere Gänse auch, als treuer Wächter. Seitdem ist es meinen Helfern gelungen eine ganze Schar von diesen Gänsen zu fangen und zuzureiten. Zumindest unter Windlingen sind diese Tiere sehr begehrt und man kann mehr dafür verlangen, als für einen Zoak - nicht zuletzt weil Zoaks ziemlich dumme und kurzlebige Tiere sind, im Gegensatz zu Fallamgänsen."

Werte

GES: 6 STÄ: 5 ZÄH: 6
WAH: 8 WIL: 8 CHA: 6

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 11
Angriffsanzahl: 2 Magische Widerstandskraft: 10
Angriff: 7 Soziale Widerstandskraft: 8
Schaden: 6 Rüstung: 0
Anzahl der Zauber: NA Mystische Rüstung: 3
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 5
Wirkung: NA Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 32 Laufleistung im Kampf: 15/30*
Verwundungsschwelle: 7 Normale Laufleistung: 30/80*
Bewußtlosigkeitsschwelle: 24
Legendenpunkte: keine Ausrüstung: keine
Beute: buntes Gefieder, ein guter Braten

*Die zweiten Werte stehen für die Laufleistung im Flug.





MADRAX

Lebensraum: Sümpfe, Flüsse, Seen

Vorkommen: entlang des Schlangenflusses

“Das Geheimnis der Knochen der Madrax ist auf einen ereignisreichen Zufall zurückzuführen, der mir als Wanderer einst wiederfuhr. Damals war mein Ziel zwar klar, meine Richtung oder besser der Weg hatte sich mir aber noch nicht offenbart. Tatsächlich war es diese Geschichte, die mir den Weg wies, den ich bis heute beschritten habe.

Wäre ich an jenem Abend rechtzeitig auf mein Zimmer gegangen, wie ich es eigentlich nach dem ganzen Wein und vor dem anstrengenden Tag der folgen würde hätte tun sollen, wäre ich vielleicht Adept geworden, wie es sich meine Eltern wünschten. Nun aber saß ich dort und, bevor ich meinen Gedanken

Handlungen folgen lassen

konnte, bemerkte ich aufgeregte Rufe draußen vor den kleinen

Fenstern des Gasthauses. Ich sah

hindurch und bemerkte eine Schar von Namensgebern, die hinter einer jungen Dyre herliefen, die ihrerseits

aufgebracht einen jungen Knaben verfolgte. Ich erfuhr später, daß der Junge der Dyre einen Streich gespielt hatte, indem er sie mit einem Halm immer wieder durch das Gatter an der Nase kitzelte. Dyren sind ruhige und geduldige Tiere, doch dieser junge Bursche hatte es etwas übertrieben. Das Tier brach aus und hätte ihn beinahe totgetrampelt, wenn nicht der Reiter im letzten Augenblick eingegriffen hätte. Die wütenden Rufe des Orks, dem das Tier gehörte, konnte ich bis in die Schankstube hören, als die Tür aufging und Zensibach hereinkam. Ja, so habe ich ihn kennen gelernt, die Passionen mögen sich seiner Seele angenommen haben. Er war Tiermeister, wie jetzt ja allgemein bekannt sein dürfte, und setzte sich an den einzigen halbwegs einladenden Tisch, an meinen.

Zerlumpt aber fröhlich und neugierig sah er aus, als er sich zu dem jungen Mädchen setzte, das ich damals noch war. Seine große und breitschultrige Gestalt hatte mich mächtig eingeschüchtert und so sagte ich zunächst nichts, begrüßte ihn nicht einmal. “Ist das die bekannte Gastfreundschaft der T'skrang, einen Fremden am Tisch nicht einmal Willkommen zu heißen?” fragte er mich und ich muß wohl von Kopf bis zur Schwanzspitze rot angelaufen sein, denn er fing gleich darauf an zu lachen. Er stand auf, ging ein paar Schritte vom Tisch zurück und kehrte dann forschen Schrittes wieder um. “Verzeiht einem wilden Troll”, sprach er mich erneut an. “Aber hättet ihr noch ei-

nen Platz an Eurer Tafel für mich übrig?” Ich riß mich zusammen und deutete ihm Platz zu nehmen. Er setzte sich und drehte sich gleich darauf zur Tür um, wo eine Gruppe von laut lachenden Orks die Taverne betrat, ihren Kameraden umringend, der immer noch auf den Bauernbengel schimpfte, der sein geschätztes Reittier verärgert hatte. Erst jetzt bemerkte ich den Knochenschmuck in den Haaren des Trolls, der sich wie von selbst zu bewegen schien. Als Zensibach sich wieder zu mir drehte fragte ich ihn geradeheraus: “Was für ein Tier hat solche Knochen, die sich von selbst bewegen können?”

Daraufhin erzählte er mir von den Madrax, Reptilien die in den Gewässern des Schlangenflusses leben. Sie ernähren sich von der Kraft Wahren Wassers und sind seit jeher für mein Volk unschätzbar gewesen. Ich selbst wußte bereits damals davon. Wo sich Madrax herumtreiben, wird

man Wahres Wasser abbauen können. Aber unter

den T'skrang gelten sie als

heilige Tiere, als Geschenk

Jasprees. Der Troll hatte einen

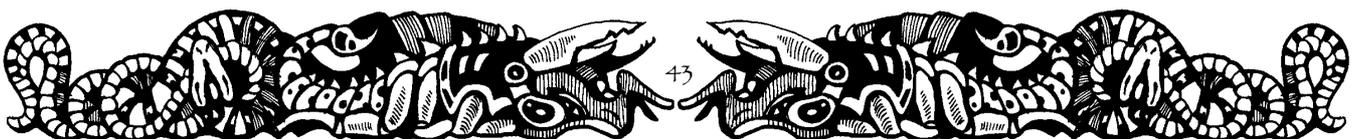
von ihnen getötet und zum Abendessen gehabt,

ohne zu wissen, was diese Tiere für unser Volk bedeuten.

Meine Empörung für mich behaltend wollte ich ihn zuerst fragen, wo das ge-

wesen sei. Allerdings witterte ich nun Profit. Ich besann mich also schnell eines besseren und bat um einen der Knochen. Unwiderstehlich zog mich der Knochen in eine ganz bestimmte Richtung- zu den Orks hinüber. Ich folgte den Bemühungen der Orks, unter den wachsamen Augen des Trolls, und stand einem von ihnen bald direkt gegenüber. Besser gesagt seinem Unterarmreifen. Die Orks verstummten und sahen mich an. “Arasreifen, meine Kleine. Also kein Spielzeug für Dich!”, gröhnte der Träger dieses magischen Artefakts. Ich ahnte sofort was hier geschehen war. Stumm ging ich wieder zu meinem Tisch und der Troll lächelte mich an. “Eigentlich müßte ich Dir jetzt für das Geheimnis etwas abknöpfen, aber das ist nicht meine Art. Dennoch rieche ich Deine Absichten und sage Dir: Recht und billig ist es nur, wenn Du mich daran beteiligst. Denn Jaspree hält mehr als eine Überraschung parat und ich kann Dir dabei helfen, all die Schätze zu bergen, die er für die Namensgeber nach Barsaive gebracht hat.

Der Rest ist bekanntermaßen Geschichte. Die Knochen, die Wahres Wasser aufspüren können, wenn auch nur über eine sehr begrenzte Entfernung von nicht einmal hundert Schritten, waren meine erste Ware. Verkauft habe ich sie anfangs kaum, denn zu einer guten Ware gehören auch die Kunden, die man finden sollte. Aber heute machen sie mich jeden Tag ein wenig reicher.”





Kommentar

Für das Aufspüren von Wahrem Wasser macht ein Madrax eine Spruchzaubereprobe. Der Mindestwurf hängt von der Menge (10 für münzengroß, ...) und der Entfernung (+1 für je 100 Schritt) ab. In den Händen eines Namensgebers wird mit der Wahrnehmungstufe gewürfelt. Die Grundmindestwürfe bleiben gleich, allerdings erhöht sich der Entfernungsmodifikator auf +1 pro 10 Schritt.

Werte

GES: 6 STÄ: 8 ZÄH: 10
WAH: 8 WIL: 6 CHA: 6

Initiative: 6 **Körperliche Widerstandskraft:** 8
Angriffsanzahl: (1) **Magische Widerstandskraft:** 12
Angriff: 10 **Soziale Widerstandskraft:** 9
Schaden: 12 (Biß) **Rüstung:** 6
Anzahl der Zauber: 1 **Mystische Rüstung:** 2
Spruchzauberei: 8 **Niederschlag:** 10
Wirkung: siehe Text **Erholungsproben:** 4
Todesschwelle: 64 **Laufleistung im Kampf:** 30/45*
Verwundungsschwelle: 13 **Normale Laufleistung:** 60/90*
Bewußtlosigkeitsschwelle: 51
Legendenpunkte: 100 **Ausrüstung:** Keine
Beute: Schädelknochen, der bei Kennern bis zu 250 Silberstücke einbringt und als Trophäe Legendenpunkte wert ist.
*Der zweite Wert steht für die Laufleistung im Wasser.

MONDMAREKS

Lebensraum: Hauptsächlich in Gebirgen, aber auch in den offenen Hügel- und Steppenlandschaften des südlichen Barsaives

Vorkommen: nahe Cara Fahd und Landis

Es gibt nicht mehr viele von ihnen, denn man hat sie wegen des kostbaren Fleisches, und wegen des Umstandes, daß sie die Schafe der Bauern in den Delarisbergen gerissen haben, gejagt. Aber bis auf ein paar einige Orks, hat sich keiner einen Gedanken darum gemacht, welchem Sinn Jaspree diese Tiere zugehört hatte: man kann sie reiten. Sie sind relativ leicht an einen Reiter zu gewöhnen. Das geht weit schneller als bei Greifen und ist nicht annähernd so schwierig. Das macht sie ja auch so günstig. Sie kosten gerade mal die Hälfte dessen, was Ihr für einen Greifen in der Anschaffung bezahlen müßtet. Aber ähnlich wie Greifen fressen die Mondmareks ausschließlich Fleisch. Wenn man nicht aufpaßt, wachsen sie soweit in die Breite, daß sie ihre Flügel nicht mehr bewegen können und für immer an den Boden gebunden sind. Ältere Tiere werden von ihren jüngeren Artgenossen gefressen, wenn diese nicht mehr fliegen können und so passiert es auch mit den fluguntauglichen Dicken. Mondmareks sind Herdentiere und manchmal sieht man sie in Cara Fahd oder Landis ihre Kreise ziehen, wie Schwärme von Gänsen. Es ist schwer ein einzelnes Tier zu fangen und zu bän-

digen, aber ein Mondmarek gewöhnt sich schnell an einen Reiter. Was ihnen ihren Namen eingebracht hat, ist der Umstand, daß sie am Tag nahezu nutzlos sind, geradezu faul. In der Nacht allerdings, in der sie hervorragend sehen können, werden sie so lebendig, wie ein Sturm auf dem Arasmeer. Je heller der Mond scheint, desto wilder werden sie und bei Vollmond wagen sich nur die mutigsten Reiter auf den Rücken der Furien.

Wehren können sich diese Wesen. Ich vermeide es absichtlich Vögel zu sagen, weil sie kein Gefieder haben, sondern eine glatte Haut, wie ein Arasspringer. Ihre Flügel sind denen der Krillwürmer nicht ganz Unähnlich, auch wenn sie nicht so viele Knochen und Gelenke in den Flügeln haben. Die Mondmareks haben einen sehr starken Schwanz, der weit länger ist, als bei anderen Flugtieren und sich am Ende zu zwei kleinen Fortsätzen teilt, nachvollziehbar "Schlangenzunge" genannt. Diese Schlangenzunge hat schon so manches Schaf ruhig gestellt. Mondmareks haben nämlich keine Zähne und haben es schwer eine wild zappelnde Beute festzuhalten. Ein Schlag mit dem Schwanz allerdings stellt das Opfer ruhig. In dem Moment, wo ein Mondmarek aggressiv wird, fangen beide Schwanzenden zu leuchten an und kleine Funken springen von Ende zu Ende. Diese Funken betäuben das Opfer und das Mondmarek zerrreißt die Beute oder verschlingt sie in einem Stück. Nach einem solchen Fang dauert es eine gute Stunde, bis ein Mondmarek wieder fliegen kann, und in der Zeit schlagen die Jäger zu. Wenn ihr an den Hängen der Delarisberge ein einzelnes Schaf auf einer Weide angebunden findet, geht besser nicht näher heran.

Werte

GES: 6 STÄ: 8 ZÄH: 9
WAH: 7 WIL: 4 CHA: 6

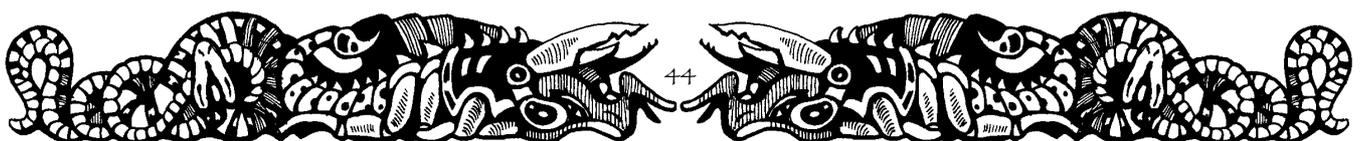
Initiative: 8 **Körperliche Widerstandskraft:** 9
Angriffsanzahl: 2 **Magische Widerstandskraft:** 8
Angriff: 8 **Soziale Widerstandskraft:** 7
Schaden: 12 **Rüstung:** 4
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 2
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 8
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 4
Todesschwelle: 54 **Laufleistung im Kampf:** 35
Verwundungsschwelle: 14 **Normale Laufleistung:** 70
Bewußtlosigkeitsschwelle: 47 **Ausrüstung:** keine
Legendenpunkte: 250
Beute: verschiedene Gegenstände des Reiters

SEIDENSINNEN

Lebensraum: feuchtwarme Dschungel

Vorkommen: Liaj-Dschungel

"Die Gewänder aus den Fäden der Raupen, wie sie aus Cathay kommen, kennt man in den höheren Kreisen in Barsaive und





vor allem Thera längst. Ein paar tüchtigen Geschäftsleuten ist es sogar gelungen, an das Geheimnis zu kommen, um hier in Barsaive selbst dieses edle Garn zu spinnen - natürlich gehöre ich selbst auch dazu.

Aber wußtet ihr, daß ein noch viel festeres Garn aus Spinnen gewonnen wird? Im Nachhinein betrachtet erscheint es nur logisch, denn jeder kennt die Netze aus hauchdünnen Fäden, die sich unter Dachgiebeln oder zwischen Gräsern spannen. Allerdings sind diese Fäden viel zu klein und unstabil, um sie zu Kleidungsstücke verweben zu könnte.

Nun habe ich vor vielen Jahren von einer besonders großen Spinnenart -vielleicht so groß wie eine Trollfaust- aus dem Liaj-Dschungel erfahren, dessen einfache Bewohner schon seit geraumer Zeit die Fäden der, wie ich sie nun nenne, Seidenspinnne nutzen. Sie machen daraus Tauere von einer derartigen Festigkeit, wie sie kein Hanf- oder Lederseil erreichen könnte, ohne dabei so wenig zu wiegen, wie es diese Seile tun. Die Seile aus sogenannter Spinnenseide sind schon überall in Barsaive ein Begriff und im Gebrauch, etwas, auf das ich sehr stolz bin. Zudem kann man seit geraumer Zeit auch Kleidungsstücke aus diesem Material kaufen, die seinem Träger angenehm auf der Haut liegen, dabei aber für einen beträchtlichen Schutz sorgen und nur selten reißen. Natürlich ist das Gewinnen der Seide und die Verarbeitung noch immer sehr aufwendig, also teuer. Aber jemand, der gut gekleidet und nicht übermäßig schwer gerüstet erscheinen möchte, trägt eines der Spinnenvliese, die ich verkaufe. Jaspree muß Chorrolis sehr mögen, um seinen Anhängern derartige Geschenke zu machen."

Werte

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 3
 WAH: 3 WIL: 3 CHA: 3

Initiative: 6	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 5
Angriff: 6	Soziale Widerstandskraft: 5
Schaden: 7 (Biß, ungiftig)	Rüstung: 0
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 0
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 4
Wirkung: NA	Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 10	Laufleistung im Kampf: 10
Verwundungsschwelle: 4	Normale Laufleistung: 5
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA	Ausrüstung: keine
Legendenpunkte: keine	
Beute: Spinnenseide	



MITHRILS FALKE

Lebensraum: Wald- und Wiesenlandschaften, Savannen
Vorkommen: in der Gegend um den Vorssee

"Dieser Falke wurde zuerst von der elfischen Tiermeisterin Mithril beschrieben und ist deswegen nach ihr benannt. Seit seiner Entdeckung in der Gegend des Vorssees haben sich einige Tiermeister diesen hübschen Vogel als Begleiter ausgesucht."

Jantal, Tiermeisterin

Kommentar

Dieser Vogel ist zirka eine Elle groß und recht auffallend gefärbt. Er lebt in Savannen und offenen Waldlandschaften, wo er seine Beute meist im Flug fängt. Diese Tiere entwickeln ein großes Zutrauen zu Namensgebern, wenn diese sich würdig erweisen. Ausgestattet mit einem ausgeprägten Gespür für den Charakter ihres Gegenübers scheinen es diese Vögel scheinbar zu spüren, ob man es gut mit ihnen meint. Die Tiere sind erstaunlich sozial, was selten für Greifvögel ist, und leben in Gruppen von bis zu fünf Tieren.

Werte

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 4
 WAH: 7 WIL: 4 CHA: 6

Initiative: 8	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 9
Angriff: 9	Soziale Widerstandskraft: 8
Schaden: Biß 5	Rüstung: 1
Klauen 3	Mystische Rüstung: 0
Anzahl der Zauber: NA	Niederschlag: 4
Spruchzauberei: NA	Erholungsproben: 3 (1W6)
Wirkung: NA	Flugleistung im Kampf: 50
Todesschwelle: 28	Normale Flugleistung: 100
Verwundungsschwelle: 7	Ausrüstung: keine
Bewußtlosigkeitsschwelle: 19	
Legendenpunkte: 25	
Beute: keine	





OBSIDIANPFERD

Lebensraum: nicht erforscht da keines der Tiere in Freiheit lebt
Vorkommen: vereinzelt überall im Theranischen Imperium

Lange Zeit glaubte man diese Wesen sein nur ein Mythos, wie so viele unglaubliche Dinge aus dem Theranischen Reich. Doch vor kurzem erreichte uns der Bericht eines Reisenden, der die Herkunft der Obsidianpferde ergründet hat:

“Auf meinen Reisen durch das Theranische Imperium habe ich viele unglaubliche Dinge gesehen. Eines dieser Dinge waren die Geschöpfe die man Obsidianpferde nennt. Erstmals sah ich sie auf Thera, von Statur einem Granlain ähnlich, aber ohne jegliche Behaarung. Die Haut der Tiere wirkt wie aus Stein, was sie auch ist. Physiologisch sind sie der Rasse der Obsidianer sehr ähnlich. Meine Nachforschung über ihre Herkunft führte mich zu einigen mächtigen theranischen Magiern, sie gaben mir bereitwillig Auskunft. Die Obsidianpferde sind keine natürlichen Wesen. Die Rituale, die sie erschaffen, scheinen den Theranern schon seit einigen Jahrhunderten bekannt zu sein. Dabei werden ein Granlain und ein schwacher Erdelementar zu einem Wesen verschmolzen. Viele Tiere überstehen diese Verschmelzung nicht, aber darüber scheint man sich im Imperium keinerlei Gedanken zu machen. Die wenigen, die es überleben, sind außergewöhnliche Tiere. Ihre ungeheure Stärke erlaubt es ihnen, selbst Obsidianer auf ihrem Rücken zu tragen. Sehr schnell sind sie allerdings nicht mehr, dafür aber um so ausdauernder. In Barsaive sind bisher nicht mehr als zwei dieser Tiere gesehen worden und auch in nächster Zeit werden es wohl nicht viel mehr werden.”

Der Troubadour Singfried Rotauge ließ uns dieses Schriftstück zukommen, das ein Gespräch mit dem Obsidianer Ruben aufzeichnet. Ruben besitzt eines der seltsamen Wesen und gab Singfried Auskunft über sein Gemüt:

“Was so besonders an meinen guten Blakston ist? Na, mir genügt eigentlich schon allein die Tatsache, daß es existiert. Oder wie siehst du das? Ich denke, es gibt genug wundersame Dinge, die so jeden Tag in Barsaive geschehen. Dennoch bin ich bereit zu schwören, daß mein Blakston das größte aller Wunder ist. Oder etwa nicht? Schau, es ist sehr genügsam, wie es sich für einen Obsidianer geziemt. Geduldig, wie es nur ein Fels sein kann, ebenso treu und anhänglich. Ja, zugegeben, es ist nicht besonders schnell, aber das bin ich ja auch nicht. Und wann hat man schon etwas davon, wenn man den ganzen Tag nur am Herumrennen und -hetzen ist? Auch hat es seinen eigenen Willen, denn wenn Blakston nicht will, dann will er nun mal nicht. Aber das geht mir ja genauso. Dir etwa nicht?”

Und ehrlich gesagt bin ich viel zu glücklich über die Tatsache, daß wir beide, Blakston und ich, uns gefunden haben, als daß ich mir großartig den Kopf über irgendwelche Kleinigkeiten zerbrechen würde.”

So sprach mein guter Freund Ruben.

Werte

GES: 6
 WAH: 4

STÄ: 12
 WIL: 6

ZÄH: 12
 CHA: 4

Initiative: 5
Angriffsanzahl:
Angriff: 7
Schaden: 12
Anzahl der Zauber: NA
Spruchzauberei: NA
Wirkung: NA
Todesschwelle: 70
Verwundungsschwelle: 15
Bewusstlosigkeitsschwelle: 64
Legendenpunkte: 75
Gewicht: 1900
Beute: Besitztümer des Reiters

Körperliche Widerstandskraft: 9
Magische Widerstandskraft: 8
Soziale Widerstandskraft: 10
Rüstung: 8
Mystische Rüstung: 3
Niederschlag: 13
Erholungsproben: 4
Laufleistung Kampf: 30
Laufleistung Normal: 60
Ausrüstung: keine

SCHÄRFERCHEN

Lebensraum: überall in Barsaive
Vorkommen: überall in Barsaive

Aus den Aufzeichnungen des Elementaristen Canussa über Familiare:
 “Dieses drollige kleine Wesen wird von erfahrenen Waffenschmiedern oder Elementaristen geschaffen. Ich hörte, in Kratas gäbe es einen Schmied, der sich hervorragend auf die “Zucht” der Wesen spezialisiert hat, kann dies aber nicht aus eigener Erfahrung bestätigen, da mich mein Weg, den Passionen sei Dank, immer um diesen Pfuhl des Verbrechens herum geführt hat.

Der einzige Lebensinhalt der Schärferchen ist es, die Waffen ihres Besitzers in Stand zu halten, also die Klingen zu schärfen, Scharfen und kleine Unebenheiten auszubessern, Waffengürtel und Schwertscheide auf Hochglanz zu polieren. Manche können sogar kleine Beschädigungen an Rüstungen reparieren. Sie tun dies mit aufopferungsvollster Hingabe und sind ihrem Besitzer meist treu ergeben. Dieser muß allerdings eine stattliche Summe von mehreren hundert Silberstücken für den Erwerb dieses ungewöhnlichen Begleiters entrichten. Bedenkt man, welche seltenen Materialien für die Erschaffung eines Schärferchens von Nöten sind, ein gerechtfertigter Lohn.”

Kommentar

Obwohl das Schärferchen nicht gerade intelligent ist, ist es dennoch ein empfindsames Wesen. Es kann sogar einige Worte lernen. Es wurde auch schon von Schärferchen berichtet, die bei der Arbeit fröhlich ein Lied summen. Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen Schärferchen schlafend. Dazu rollen sie sich zu einer kleinen Kugel zusammen, die der Besitzer ohne Probleme in einer Tasche oder einem Rucksack verstauen kann. Ab und zu mag man ein Gurren oder leises Pfeifen vernehmen, ansonsten verhalten sich die Wesen ruhig, bis sie gefüttert werden oder “arbeiten” sollen.





Da sie Elementarwesen sind, nehmen Schärferchen keine normale Nahrung zu sich. Sie sollten aber mindestens einmal pro Woche mit einer Handvoll Metallspäne oder Wahrer Erde (die ihnen vorzüglich schmeckt) gefüttert werden.

Der Besitzer muß seinem Schärferchen einen Namen geben und 100 Legendenpunkten opfern, um ihn an sich zu binden. Wenn der Besitzer es wünscht, kann er das Schärferchen als Vertrauten wählen.

Schärferchen benutzen Elementarmagie, um den Waffenstahl zu beeinflussen. Waffen, die von diesem Wesen in Stand gehalten werden, sind immer rasiermesserscharf (Schadensstufe +1), immun gegen Rost und fast unzerbrechlich.

Werte

GES: 7 STÄ: 3 ZÄH: 3
WAH: 7 WIL: 9 CHA: 6

Initiative: NA	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: NA	Magische Widerstandskraft: 12
Angriff: NA	Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: NA	Rüstung: NA
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 3
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 4
Wirkung: NA	Erholungsproben: 1
Todesschwelle: 25	Laufleistung im Kampf: 30
Verwundungsschwelle: 7	Normale Laufleistung: 60
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA	Ausrüstung: NA
Legendenpunkte: NA	
Beute: NA	

YAK

Lebensraum: Hochland begrenzt durch die knapper werdenden Pflanzen in höheren Luftschichten

Vorkommen: jegliche Hochgebirge in Barsaive

Folgender Bericht stammt von Branda Vennek, Clan der Steinbeißer und Hüterin der Wildnis, und ist ein Teil einer größeren Dokumentensammlung, die sie uns überbringen ließ. Aus Gründen der Übersichtlichkeit ordneten wir die Wesen jener Sammlung in das vorliegende Werk ein, so daß der ursprüngliche Zusammenhang nicht gewahrt werden konnte.

-Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

„Ich möchte den Lesern zunächst einen Pflanzenfresser vorstellen, welcher von Natur aus in den Hochlandregionen lebt. Das Yak ist ein büffelartiges Lebewesen, welches eine Schulterhöhe von viereinhalb bis fünfeinhalb Ellen erreicht. Es gehört zur Gattung der Paarhufer und hat einen kuhähnlichen Körperbau, jedoch bildet die Stelle über den Schulterblättern die höchste Stelle des Körpers. Der Kopf, welcher rechts und links jeweils ein etwa ein Fuß langes Horn trägt, ist also nicht

der höchste Punkt. Sein Körper fällt zum zwei bis drei Ellen langen Schwanz hin ab. Dieses Tier ist überaus behaart, so daß es keinerlei Probleme mit kaltem unbeständigem Wetter hat. Oftmals reicht das Bauchhaar sogar fast bis zum Boden, welcher durch die kurzen Beine nicht sonderlich weit entfernt ist.

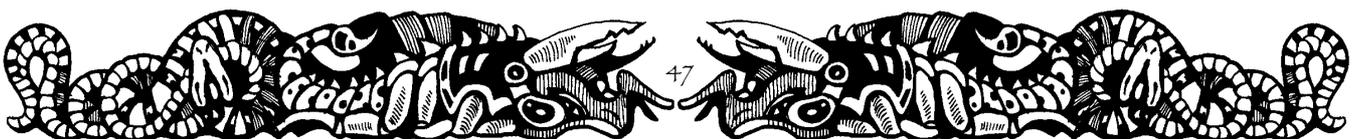
Die Paarungszeit ist im Frühjahr und nach etwa fünf Monaten wirft die Kuh ein Junges, welches schon sehr bald seinen ersten Winter erleben wird. Yaks scheinen nicht sehr aufmerksam zu sein, was falsch ist. Sie haben nur sehr wenige natürliche Feinde, da sie in Herden leben und nur wenige Raubtiere sich mit ihnen messen können. Deswegen ist es auch nicht empfehlenswert, sich ihnen in bedrohlicher Weise zu nähern oder zu viel Lärm zu machen, denn dies kann die Yaks unruhig machen, besonders wenn die Tiere Nachwuchs haben. Schon drei Monate später hört das Jungtier auf, Milch bei der Mutter zu saugen und nach 18 Monaten wird das Jungtier paarungsreif. Bei einer Lebenserwartung von etwa 12 - 15 Jahren kann man mit ungefähr 6 bis 8 Nachkommen rechnen. Der Leitbulle beansprucht zumeist vier bis sieben Kühe, während den restlichen meist ein bis zwei reichen müssen. Wenn sie die Position des Leitbullens streitig machen wollen und den Rankampf gewinnen, trennt sich die Herde vom alten Leittier, welches allein oft völlig übermüdet ein Opfer von Raubtieren wird. Wenn der Herausforderer den Kampf verliert wird er fast immer vom Leitbulle vertrieben und erleidet oben beschriebenes Schicksal.

Die Milch ist herber im Geschmack als die von Kühen und das Fell ist sehr viel schwieriger zu bearbeiten, so daß sich kaum ein Namensgeber die Mühe macht einen feinen glatten Stoff daraus herzustellen. Wir Trolle züchten diese Tiere, da diese hervorragend an das Hochland angepaßt sind, große Mengen an Fleisch, Leder und Fell abgeben und mit ihrer bitteren Milch auch eher dem Geschmack unserer Rasse entgegen kommen. Trolle waren es auch, welche die Tiere mit ihren Schiffen zu anderen Clans brachten und somit den Bestand vergrößerten und den Lebensraum auf fast alle Hochlandgebiete ausweiteten.

Im Tiefland hat man Schwierigkeiten mit den großen Tieren, da diese nicht an Wärme gewöhnt sind und nur schwerlich mit anderen Pflanzen als ihren bitteren Hochlandgewächsen zu verträsten sind.

Ein Yakfell kostet etwa 65 Silberstücke und wiegt 30 Pfund. Es ist ein wenig robuster als normale Fellrüstungen, bietet aber keinen Schutz gegen magische Angriffe. Da die Milch nicht in rauen Massen produziert wird, von den Trollen aber gern in solchen getrunken werden würde, kostet ein Becher 1Ks, was genau so teuer ist wie Wein.

Ein Yak kostet etwa 150 Silberstücke und wird im Normalfall selten an andere Namensgeber als Trolle verkauft, da wir wissen, daß andere Rassen das Wesen des Tieres nicht verstehen. Wenn man ein Jungtier von klein auf betreut, kann man es sogar als Reittier abrichten, was im Gebirge von Nutzen sein kann.“





Kommentar

Die Yakfellrüstung wird traditionell von den Hütern und meist auch deren Clansangehörigen getragen. Sie hat einen physikalischen Rüstwert von 6, kann aber nicht wie die Standardrüstung einen mystischen Rüstschutz von 1 aufweisen. Der Behinderungswert ist der gleiche (1). Die Milch, welche wie erwähnt bitterer als Kuhmilch ist, wird auch zur Herstellung von Käse benutzt und es sollte anderen Namensgebern als Trollen sehr schwer fallen, überhaupt einmal kosten zu können, da die Hochlandtrolle der Ansicht sind, die anderen Namensgeber würden diese Gabe nicht richtig schätzen können.

Die Tiere können zu bestimmten Zeiten durchaus sehr friedliebend sein, was verirrtten Spielern gestattet, sich inmitten der Herde vor Schneestürmen oder -falls sie sich geschickt anstellen- auch vor anderen Gefahren zu verbergen.

Werte

GES: 7 STÄ: 11 ZÄH: 12
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 3

Initiative: 7	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 6
Angriff: 8	Soziale Widerstandskraft: 5
Schaden: Hörner 12 Hufe 15	Rüstung: 6
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 0
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 11
Wirkung: NA	Erholungsproben: 6
Todesschwelle: 64	Laufleistung im Kampf: 35
Verwundungsschwelle: 10	Normale Laufleistung: 70
Bewußtlosigkeitsschwelle: 56	Ausrüstung: keine
Legendenpunkte: 145	
Beute: Fell im Wert von ca. 65 Silberstücken, 150 Rationen Fleisch	





VON DEN WESEN DER TIEFE

In den Tiefen der Erde, in den vergessenen Schächten der alten Reiche und den geschleiften Kavernen unserer Vorfahren lauern Dinge, die den meisten Namensgebern einen kalten Schauer über den Rücken laufen lassen. Es sind Wesen ewiger Dunkelheit, das kriechende Gewürm, das unter den Steinen lebt, die huschenden Schatten, die das Licht meiden und fürchten. Es sind die Alpträume unserer Kinder, die den Geschichten der Alten entstammen, aus der Zeit der Kaers, als jenseits der bewohnten Gänge nur Finsternis war und das bedrohliche Scharren des Unbekannten. Viele dieser lichtscheuen Kreaturen entstammen der Verderbtheit der Dämonen. Die meisten jedoch sind einfach bedauernswerte Wesen, die schon seit Jahrhunderten in der unendlichen Nacht der Tiefe existieren. Sie bewohnen die Höhlen und Untiefen, in die selbst die tapfersten Gräber meines Volkes nicht mehr vordringen wollen. Sie lauern in den Kaers und Zitadellen unserer Vorfahren, zusammen mit jenem dämonischen Gezücht, dem kein normalsterblicher Namensgeber jemals freiwillig begegnen sollte.

Es bedarf den Mut eines Adepten, um dort hinab zu steigen und den Kreaturen der Unterwelt entgegenzutreten.

- Nividia, Scholarin der Großen Bibliothek

GLASSPINNE

Lebensraum: warme Höhlen der Tiefe

Vorkommen: überall in Barsaive

Kommentar

Die Glasspinne ist ein unangenehmes kleines Biest. Ihr Gift gilt als eines der tödlichsten in Barsaive und sie ist deswegen weit- hin gefürchtet. Attentäter bezahlen horrende Preise für klein- ste Mengen ihres Giftes, allerdings haben schon manche den Versuch, eine Glasspinne zu "ernten" mit dem Leben bezahlt.

Die Glasspinne ist kaum größer als drei Finger und außerordentlich feingliedrig gebaut. Der Körper ist fast durchsichtig, und legt den Blick frei auf die milchigweißen inneren Organe des Tieres. Den einzig deutlich wahrnehmbaren Kontrast bilden die acht schwarzen Augen, die am Kopf der Spinne sitzen, aber wer diese erkennt, für den ist es meist schon zu spät.

Unter schlechten Lichtbedingungen (wie sie ja bekanntlich in Höhlen und Kavernen herrschen) ist die Spinne kaum zu entdecken. Einziger Hinweis auf sie mögen ihre kunstvollen, fast einen halben Meter durchmessenden Spinnennetze sein, aber für den Laien könnten diese auch von jeder anderen Spinnenart stammen.

Glasspinnen werden Charakteren auf ganz klassische Art gefährlich: wenn sie durch niedrige Gänge und Höhlen wandern passiert es schnell, daß sie eine Spinne streifen oder sie auf sie

herabfällt. Wenn man das Tier dann abstreifen will, beißt es zu, um sich zu verteidigen. Die Spinne kann sich aber auch in Rucksäcken, Stiefeln, Helmen etc. einnisten und in unerwarteten Momenten zuschlagen.

Glücklicherweise -und in diesem Fall ist es wirklich ein Glück- ist der Biß der Spinne außerordentlich schmerzhaft. Das Opfer hat so wenigstens die Chance, die Gefahr für Leib und Leben rechtzeitig zu bemerken und mit einem Gegengift den fast sicheren Tod verhindern.

Werte

GES: 9	STÄ: 2	ZÄH: 3
WAH: 6	WIL: 4	CHA: 3

Initiative: 12

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 1

Schaden: 6

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: 12

Wirkung: Gift

Todesschwelle: 18

Verwundungsschwelle: 6

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Legendenpunkte: 15

Beute: keine

Körperliche Widerstandskraft: 14

Magische Widerstandskraft: 9

Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 1

Mystische Rüstung: 1

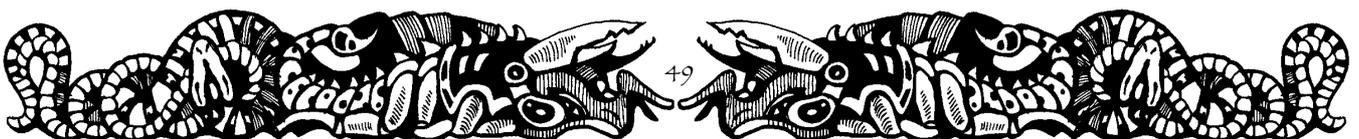
Niederschlag: NA

Erholungsproben: 1

Laufleistung im Kampf: 5*

Normale Laufleistung: 10*

Ausrüstung: keine





Gift der Glasspinne:

Art: Tod

Stufenzahl: 13

Dauer: sofort

KRONENSKORPION

Lebensraum: warme Höhlen der Tiefe

Vorkommen: überall in Barsaive

Kommentar

Dieser fast handtellergroße Skorpion bevorzugt im Gegensatz zu seinen Artgenossen die feuchte Dunkelheit und macht in Finsternis und Halbdunkel Jagd auf das Getier der Unterwelt. Er ist bis auf seinen blaugrauen Unterleib und die kräftigen Beine schwarz gefärbt und ein Meister der Tarnung. Sein bevorzugtes Jagdgebiet sind die Leuchtmoosfelder und die Pilzkolonien der unterirdischen Gewölbe, aber eigentlich kann man ihn fast überall und zu den unpassendsten Zeiten finden. Zur Paarungszeit tragen die Männchen der Spezies ein grellblau fluoreszierendes Zeichen auf dem Rücken, das in seiner Form an eine Krone erinnert. Für einen Abenteurer kann dieses Leuchtsignal warnend und somit lebensrettend sein, allerdings ist trotzdem Vorsicht geboten: gerade in der Paarungszeit sind die Skorpione ausgesprochen aggressiv. Dies gilt auch für die Weibchen, die allerdings kein Leuchtzeichen tragen (dafür aber etwas größer und somit leichter zu bemerken sind). Das bevorzugte Jagdgebiet der Skorpione sind während der Paarungszeit (aber auch so) die Leuchtmoosfelder in deren seidenweichen Fäden sie sich eingraben und auf -vermeintliche- Beute lauern.

Der Kronenscorpion besitzt einen zweigeteilten Schwanz mit zwei Stacheln.

Werte

GES: 8 STÄ: 2 ZÄH: 3
WAH: 7 WIL: 2 CHA: 1

Initiative: 10	Körperliche Widerstandskraft: 12
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 8
Angriff: 7	Soziale Widerstandskraft: 8
Schaden: 8	Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 0
Spruchzauberei: 10	Niederschlag: immun
Wirkung: Gift	Erholungsproben: 2
Todesschwelle: 15	Laufleistung im Kampf: 5
Verwundungsschwelle: 6	Normale Laufleistung: 10
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA	Ausrüstung: keine
Legendenpunkte: 25	
Beute: keine	

Gift des Kronenscorpions:

Art: Lähmung

Stufenzahl: 8

Dauer: Wirkungsprobe in Stunden

Folgewirkungen: Giederschmerzen, Hautjucken um die Eintrittswunde, vorübergehender Verlust der Sehschärfe

PHANTOMSCHLANGE

Lebensraum: warme Höhlen der Tiefe

Vorkommen: überall in Barsaive

Kommentar

Diese Schlangenart hat ihren Namen von ihrem geisterhaften Aussehen. Die Schlange ist komplett weiß bis auf drei in einer längs des Körpers verlaufenden Linie angeordneten Punkten am Kopf. Die Augen des Tieres sind glasig-trüb und nur noch rudimentär ausgebildet. Der Körper des Tieres ist etwa zwei Schritte lang und sehr dünn, allerdings mit kleinen durchsichtigen Häutchen versehen, die der Schlange im Wasser Auftrieb geben und eine stabile Schwimmlage ermöglichen.

Die Phantomschlange ist eine agile Jägerin der Finsternis. Sie durchsteift die unterirdischen Gewölbe auf der Suche nach Ratten, Kröten, Fischen und was sich sonst noch anbietet. Dabei bewegt sie sich sowohl auf dem glitschig-moosigen Höhlenboden, als auch in den vielen unzähligen Pfützen, Tümpeln und überschwemmten Tunneln. An sich ist die Schlange eher harmlos, da sie auf größere Lebewesen instinktiv mit Flucht reagiert. Es kann aber vorkommen, daß eine Schlange in die Enge getrieben wird und ihr ein Rückzug nicht offen steht, z.B. in einem schmalen, überfluteten Gang oder wenn ein Abenteurer unvorsichtig in eine Wandnische oder sonstige Öffnung in den Ruinen greift. In diesem Fall verteidigt sie sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, zu denen ein potentes Gift gehört, das selbst einen Troll nach wenigen Augenblicken vollständig lähmen kann.

Werte

GES: 7 STÄ: 4 ZÄH: 4
WAH: 6 WIL: 3 CHA: 5

Initiative: 9	Körperliche Widerstandskraft: 12
Angriffsanzahl: 1	Magische Widerstandskraft: 9
Angriff: 9	Soziale Widerstandskraft: 7
Schaden: 8	Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 1
Spruchzauberei: 11	Niederschlag: -
Wirkung: Gift	Erholungsproben: 2
Todesschwelle: 20	Laufleistung im Kampf: 30
Verwundungsschwelle: 7	Normale Laufleistung: 60
Bewußtlosigkeitsschwelle: 14	Ausrüstung: keine
Legendenpunkte: 35	
Beute: Haut	

Gift der Phantomschlange:

Art: Lähmung





Stufenzahl: 9

Dauer: Wirkungsprobe x3 in Stunden

Folgewirkungen: Muskelkrämpfe, Brechreiz, Orientierungsschwierigkeiten, Mattigkeit

RATTENWÜRMER

Lebensraum: die untersten, immerdunklen, feuchtwarmen Stollen und Gänge

Vorkommen: In Kaers, Bergwerken, Höhlensystemen, Gräften und Katakomben

Obduktionsbericht eines Rattenwurms aus dem Protokoll von Agismah, seines Zeichens Geisterbeschwörer, auszugsweise entnommen aus dem Appendix - Mysticae.

“Das mir vorliegende Exemplar der Spezies Rattenwurm mißt von der Nasenspitze seines Hauptkopfes bis zum Schwanzende exakt einen Schritt, zwei Ellen und fünf Zoll, wobei auf den Körper zwei Ellen und zwei Zoll entfallen und die Restlänge dem Schwanz entspricht. Damit handelt es sich allem Anschein nach um ein ausgewachsenes Weibchen.

Am Kadaver ist ein übermäßig starker Gestank wahrzunehmen, dessen Ursache alleine nicht mit dem Tod begründet werden kann, da der Leichnam sich noch im Anfangsstadium der

Verwesung befindet. Vielmehr muß der Wurm schon zeitlebens erbärmlich gerochen haben.

Als Todesursache kann wohl ein Schwerthieb gezählt werden, der dem Wesen den Hauptkopf fast vom Leib trennte, obwohl auch die anderen zahlreichen Stiche und Schnitte früher oder später zum Ableben des Rattenwurms geführt hätten.

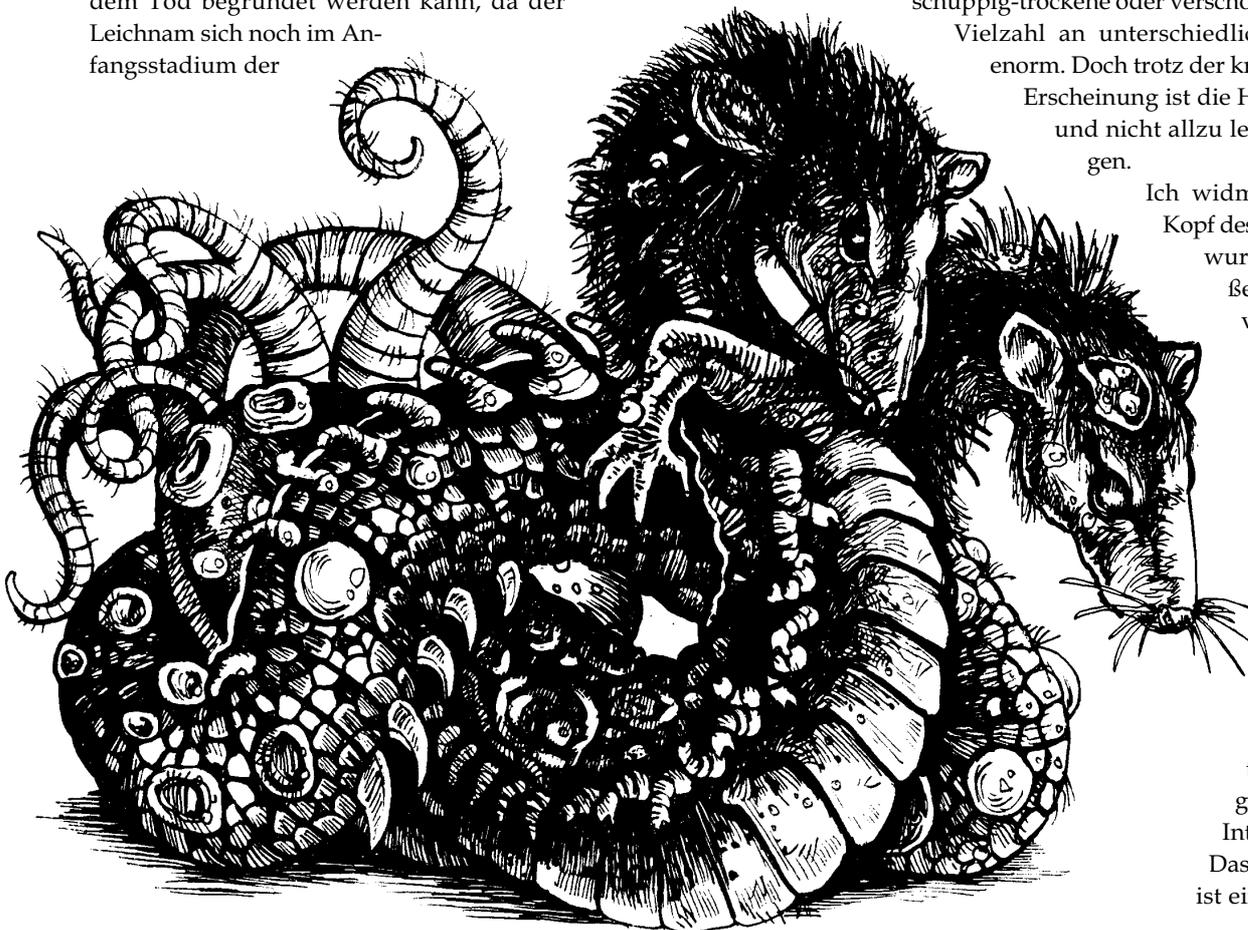
Wie bei allen bekannten Individuen dieser Spezies hat auch dieses Tier einige Abnormitäten. Sehr schön zu sehen ist an diesem Exemplar ein zweiter, halb ausgebildeter Kopf ohne Augen und mit eingefallenem Stirnbein, sowie verwachsenen Lippen. Außerdem sieht man rudimentäre Vorderbeine in der Art einer gemeinen Ratte.

Fortbewegt hat sich dieses Wesen auf vierundzwanzig in der Art von Beinpaaren angeordneten, übermäßig stark ausgebildeten offenen Rippen, die durch bewegliches, hartes Knorpelgewebe mit der Wirbelsäule verwachsen und durch dicke Muskelbündel verbunden sind, die auch den inneren Organen durch ihre Zähigkeit einen gewissen Schutz zu teil kommen lassen. Die Kreatur muß sich ähnlich einer Raupe fortbewegt haben. Die “Fußsohlen” sind stark verhornt und sehr rau.

Ich beginne nun mit einer näheren Untersuchung der Haut des Tieres. Der Bauch ist größtenteils mit Fell bedeckt, das zu schmutzigen Zotteln verklebt ist. Auf dem Rücken finden sich nur wenige Haare, vielmehr ist hier die Haut übersät von eitrigen Blasen und Pusteln, außerdem finden sich große schuppig-trockene oder verschorfte Stellen und die Vielzahl an unterschiedlichen Parasiten ist enorm. Doch trotz der krankhaften äußeren Erscheinung ist die Haut zäh wie Leder und nicht allzu leicht zu durchdringen.

Ich widme mich nun dem Kopf des Tieres. Der Rattenwurm hat ein sehr großes Riechorgan und verbunden damit wahrscheinlich einen sehr empfindlicher Geruchssinn, was bei dem starken Eigengeruch doch überrascht. Die Augen sind demgegenüber jedoch stark degeneriert und wenig mehr als nachtschwarze

Kügelchen, die in tiefen Höhlen liegen. Sie lassen keine Intelligenz erkennen. Das Gebiß der Kreatur ist einzigartig angelegt,





die Eckzähne fehlen, stattdessen hat sie zwei Paar meißelförmiger Nagezähne hintereinander im Oberkiefer und an den Zahnwurzeln dick geschwollene Drüsen, die eine klebrige Substanz absondern, welche die Zähne allzeit benetzen.

Wie mir berichtet wurde, kann der Biß eines Rattenwurms die abscheulichsten Krankheiten übertragen, wahrscheinlich kultivieren diese Biester ihre Maladien in ihrem Körper selbst, ohne allerdings wirklich krank zu werden, ähnlich wie von den Seuchenechsen bekannt.“

Kommentar

Eine abstoßende Kreatur, eine Mischung aus Ratte und Wurm. Diese Wesen haben keine Beine, sondern bewegen sich in der Art von Raupen, auf den verhornten Auswüchsen ihrer Rippen, vorwärts. Sie haben einen zwischen ein und drei Ellen langen walzenförmigen Körper mit bis zu 20 "Beinpaaren" und noch einmal einen ein bis vier Ellen langen, dünnen Rattenschwanz. Alle Rattenwürmer zeigen verschiedenste Mißbildungen wie z.B. einen zweiten verkrüppelten Kopf, verkümmerte Vorderbeine in der Art von Rattenpfoten, mehrere Schwänze oder etwas ähnliches. Ihre zähe Haut ist teilweise behaart, entblößt teilweise aber auch das nackte Fleisch und ihre Körper sind überzogen von Eiterpickeln und üblen Geschwüren. Sie stinken widerlich und geben wimmernde Geräusche von sich, wenn sie in Schwärmen (übliche Größe zwischen 5 und 50 Tieren) durch Gänge und Schächte kriechen.

Die Rattenwürmer kriechen durch unterirdische Gänge und sind unermüdlich auf der Suche nach Nahrung. Sie sind nicht schnell, aber sehr ausdauernd, tatsächlich hat noch niemand schlafende Rattenwürmer gesehen. Sie sind der Alptraum für all jene, die sich in alten Kellergewölben oder Kaers verlaufen haben, denn sie geben niemals auf, wenn sie einmal Beute gewittert haben. Rattenwürmer greifen ihre Opfer mit ihren ä-

ßerst scharfen Zähnen an und übertragen dabei häufig die übelsten Krankheiten. Gelingt der Ratte ein Angriff, macht sie eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers. Gelingt diese, hat der Angriff das Ziel angesteckt.

Ist das Ziel infiziert, muß es eine Zähigkeitsprobe gegen die vom Spielleiter festgelegte Stufenzahl der Krankheit schaffen, sonst beginnt sie Wirkung zu zeigen. Viele Krankheiten, die von Rattenwürmern übertragen werden, sind magisch und ihnen kann nur mittels einer erfolgreichen Anwendung des Zaubers *Magie Neutralisieren* gegen die Stufe der Krankheit widerstanden werden.

Die Krankheiten, die ein Rattenwurm übertragen kann, sind unbegrenzt in ihren Symptomen, da es sich teilweise um in der Zeit vor der Plage ausgerottete Seuchen oder bisher unbekannt Varianten von seltenen Erkrankungen handelt.

Werte

GES: 5	STÄ: 8	ZÄH: 10
WAH: 4	WIL: 6	CHA: 2

Initiative: 7

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 7

Schaden: 10 (Biß)

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 10

Wirkung: ansteckende Krankheit

Todesschwelle: 45

Verwundungsschwelle: 12

Bewußtlosigkeitsschwelle: 40

Legendenpunkte: 120

Beute: Nichts außer Krankheiten.

*immun gegen Krankheiten

Körperliche Widerstandskraft: 6

Magische Widerstandskraft: 9*

Soziale Widerstandskraft: 10

Rüstung: 3

Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 14

Erholungsproben: 3

Laufleistung im Kampf: 20

Normale Laufleistung: 40

Ausrüstung: keine



