

# EARTH DAWN

I  
N  
O  
F  
F  
I  
Z  
I  
E  
L  
L  
E  
R  
  
E  
R  
G  
Ä  
N  
Z  
U  
N  
G  
S  
B  
A  
N  
D



**BARSAIVE'S BESTIARIUM**



**Der Dank für den kreativen Inhalt dieses inoffiziellen Ergänzungsbandes  
geht an die Teams von:**

<http://www.earthdawn-rollenspiel.de>

<http://www.earthdawn-wiki.de>

<http://www.ardanyan.de>

<http://www.games-in-vlg.de/>

<http://www.wyvernsclair.de>

<http://www.der-gideon.de>

<http://www.eloya.org/index2.html>

<http://www.lochost.de>

**Editiert und zusammengestellt von Nico Pendzialek**

Earthdawn is a Registered Trademark of FASA Corporation. © 1994-2010 by RedBrick LLC, FASA Corporation. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks on this site should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks. All other works are property of their respective authors and posted here with permission.



Index: Auszüge aus dem Großen Bestiarium Barsaives

**REITTIERE..... 5**

MASTRYLITHEN .....5  
STEINPFERDE .....7  
WHARG .....8  
ELEMENTARPFERD HARRAS .....10

**LEBENDE KREATUREN .....13**

BLUTGEISTER.....13  
CAULKSCHNÄBEL.....15  
CYCLAIDEN .....17  
DONNERVÖGEL.....19  
FEUERAMEISE.....21  
FLIMMEROGER.....22  
HOMUNKULUS.....23  
IMDUGUD .....25  
KRISTALLMENSCHEN.....27  
MATRIXSPRINGER .....28  
MINOTAURUS.....31  
NETZWÜRMER.....33  
OPALECHSEN.....35  
QUIBBLER .....37  
RAGGOK CHIMÄRE .....39  
RAUCHWÖLFE .....40  
RIESENSKORPION .....43  
RISSGÄNGER .....44  
SANDKRAKEN .....46  
SCHÄRFERCHEN .....49  
SCHWARZRIESEN .....50  
STEINTROLL .....52  
STEPPEBESTIE.....54

SUMPFLEMUREN .....	57
TENTAKELWURM.....	59
VERBEEG .....	61
WHARG .....	63
WENDIGO .....	65
WERWOLF .....	67
XANTOR.....	71
<b>UNTOTE KREATUREN.....</b>	<b>74</b>
ANKOU .....	74
BANSHEE.....	76
DIE BRENNENDEN TOTEN.....	78
GESPENST .....	79
KADAVERTROLL.....	80
NEBELGEISTER .....	81
NOSFERATU .....	84
TODESWOLF.....	86
RAGGOKWACHE.....	87
SCHWARZE KNECHTE .....	89
UNTOTER KRIEGER .....	90
UNTOTER SCHWARZRIESE.....	92
VAMPIR.....	93
ZOMBIEKADAVER.....	95
<b>DÄMONEN BARSAIVES.....</b>	<b>97</b>
<b>NIEDERE DÄMONEN .....</b>	<b>97</b>
ALB .....	97
CHARDOK .....	98
KRINTEN.....	100
LIKAWARGH .....	101
QUERKA .....	104
SCHWARZWURM.....	105
VERSCHLINGER.....	107

## **BENANNTÉ DÄMONEN..... 108**

AGO'ASTIA .....	108
AMOK MUNRA.....	110
BRUTSCHÄNDER.....	111
DER ERLEUCHTER.....	112
EISBRINGER.....	116
FALSCHZUNGE.....	119
FÄRE .....	121
GANONDOR DER PARASIT .....	124
GEIST DER DUNKELHEIT .....	126
GLASMASKE .....	127
HUNTER.....	129
ILLRUK .....	131
KALTSCHATTEN .....	133
KRATAKZOR.....	134
MASKENMACHER.....	135
NAMARA .....	136
PARAZES .....	138
PRAKTOKAR.....	141
SADOKAR .....	143
SCHLEIFENSCHERE.....	145
THESS'AILL.....	147
WISSENSBRINGER.....	149

## **DIE GROßEN ALTEN ..... 152**

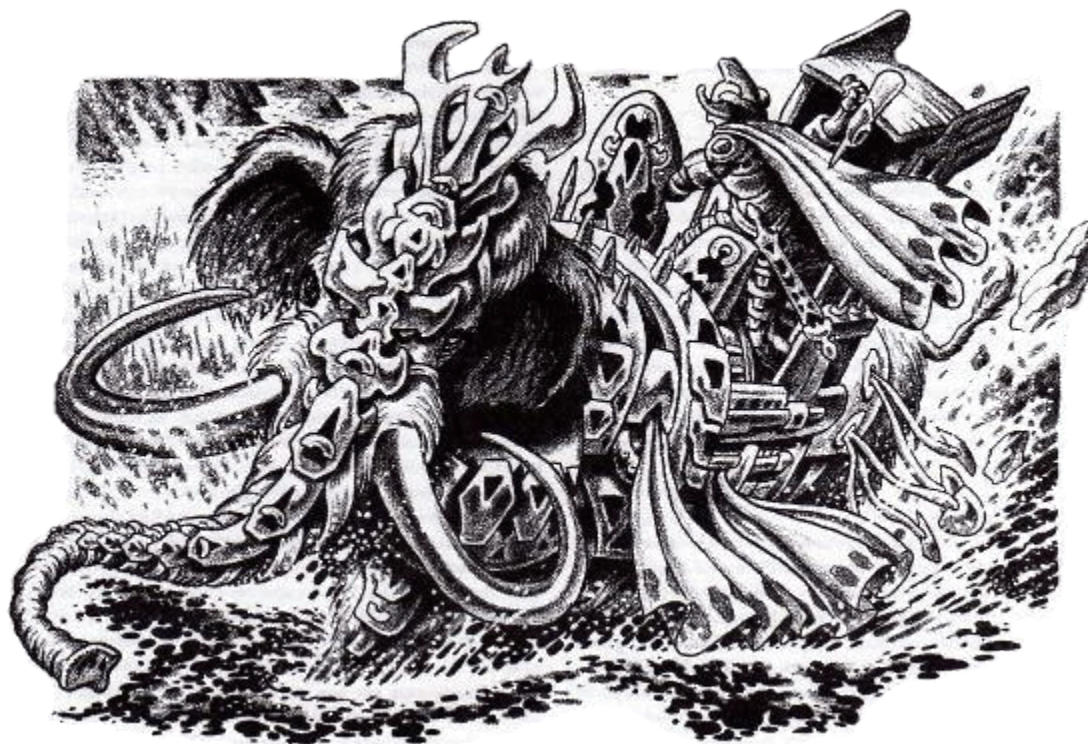
BRUTAKUS.....	153
CHINDIRA .....	154
ELLAK .....	155
GHUNGHURA .....	156
GORGOS.....	158
HEMATOR.....	159
KROL.....	160

<b>DÄMONENKONSTRUKTE .....</b>	<b>162</b>
DORRFISCH .....	162
KLEBENETZSPINNE.....	163
KNALLKÄFER.....	164
LIKAWÖLFE .....	166
NASGAS .....	167
QUALLENWESEN .....	170
PARASTRUKTE .....	171
<b>Quellenverzeichnis der Texte &amp; Bilder .....</b>	<b>173</b>

Auszüge aus der  
Großen Bibliothek Throals

Indexbereich: Bestiarium Barsaives

**REITTIERE**



astyrlithen sind große Kriegselefanten, die bis zu 15 Tonnen schwer werden können. Thera und andere südlich Barsaive gelegene Länder nutzen diese Tiere, außer zum Tragen großer Lasten auch zu Kriegseinsätzen. Die Kriegsmastyrlithen können ganze gegnerische Heere regelrecht zertrampeln und ihre Stoßzähne lasse all jene Meterweit durch die Luft wirbeln, die nicht das Glück haben von ihnen aufgespießt zu werden.

# REITTIERE

---

Zusätzlich bedient man sich eines hölzernen Turmaufbaus, auf dem noch bis zu drei Schützen oder Krieger stationiert werden können, die in das vor den Mastrylithen panisch fliehende Gegnerheer gezielt schießen können, auch bei großer Lauftempo der Mastrylithen. Die größte Schwachstelle dieser Kampfmaschinen sind ihr weicher Bauch und ihre Beine, also all jene Orte, an denen die über sie verfügbaren Streitkräfte die Mastrylithen gezielt panzern. Neben ihrer langen Aufzucht und Ausbildung, kommt noch ein enorm hoher Nahrungsbedarf für die Tiere hinzu ( 150 bis 300 kg Blattwerk und Zweige täglich ), was ihren Unterhalt sehr kostspielig macht ( die Verwendung von Kraftfutter wie Getreideschrot oder Zuckerfrüchte ist, anders als bei Pferden, bei Mastrylithen aufgrund ihres auf Zellulose eingestellten Verdauungssystems nur bedingt möglich und macht Sie bei längerer Anwendung dieser Nahrung krank ). Auch benötigen die Tiere täglich viele Ruhestunden, in denen sie ungestört fressen und schlafen können. Ebenfalls können die sonst so friedlichen Herdentiere nur bedingt dazu gebracht werden auf gegnerische Horden einzustürmen und ihre Ausdauer lässt schnell nach. Wenn Mastrylithen ohne Ausdauer und Ruhe ( oder mit zu starken Verwundungen ) in gegnerische Schlachtordnungen zum Kampf geschickt werden, werden Sie rasend, verweigern selbst ihrem Steppenreiter, oder einem betreuenden Tiermeister den Gehorsam und können, im schlimmsten Fall der Raserei sogar die eigenen Truppen zertreten. Es mangelt ihnen ohne fremde Hilfe an der direkten Fähigkeit zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. In freier Wildbahn wie den Dschungeln Indrisias sind Mastrylithen friedliche Herdentiere, die nur aggressiv werden, wenn ihr Nachwuchs bedroht ist, oder Sie in die Ecke gedrängt werden.

## Werte:

Geschicklichkeit: 4  
Wahrnehmung: 4

Stärke: 13  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 11  
Charisma: 4

Initiative: 5  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 6  
Schaden: Stoß 15

Körperliche Widerstandskraft: 5  
Magische Widerstandskraft: 6  
Soziale Widerstandskraft: 6

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 1  
Niederschlag: 13  
Erholungsproben: 7 / Stufe 11

Todesschwelle: 90  
Verwundungsschwelle: 20  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 75

Laufleistung im Kampf: 48  
Normale Laufleistung: 24  
Traglast: 3000kg

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Keine  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 400  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine  
Kosten: 7500 Silbermünzen





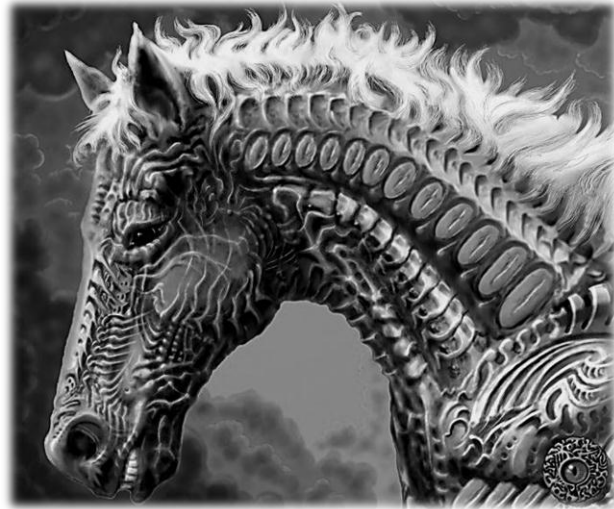
## STEINPFERDE



Steinpferde sind äußerst seltene Lebewesen, die ob ihrer Seltenheit keine magischen Lebewesen sind. Schamanen erzählen sich Legende der Steinpferde,

laut der es die Passion Jaspree war, die einer Obsidianer-Bruderschaft, die fest an Jaspree glaubte, diese Pferde zum Geschenk machte. Die Bruderschaft Nichuak, deren Lebensfelsen in den Scol-Bergen zu finden sein soll, liegt nahe am Gipfel des Schwarzgipfels. Die Bruderschaft mussten wegen den extremen Wetterbedingungen immer wieder Holz und sogar ganze Bäume zum Gipfel bringen, um ihr Überleben dort zu sichern. Doch selbst den kräftigen Obsidianern fiel es schwer, die schweren Materialien für ihre Bruderschaft nach oben zu transportieren und nicht selten fanden einige Obsidianer dabei den Tod, weil sie von dem schmalen Weg abrutschten und in die Tiefe stürzten. Die Obsidianer wandten sich verzweifelt an Jaspree, und die Passion erschien ihnen und schenkt ihnen die Steinpferde. Diese Pferde sind so stark, dass sogar ein Obsidianer auf ihnen reiten kann. Was für die Bruderschaft aber viel wichtiger war, die Pferde konnten ihnen dabei helfen, die benötigten Materialien nach oben auf den Gipfel zu bringen.

Außerdem haben sie die Eigenschaft, mit dem Untergrund zu verschmelzen, wenn sie auf nacktem Stein stehen und abzurutschen drohen.



Einige dieser Pferde sind inzwischen auch in Barsaive zu finden, sie haben eine natürliche Lebenserwartung von 350 Jahren und sind meist eineinhalb Mal so groß wie normale Pferde.

### Werte:

Geschicklichkeit: 5  
Wahrnehmung: 5

Stärke: 15  
Willenskraft: 8

Zähigkeit: 15  
Charisma: 6

Initiative: 4  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 10  
Schaden: 20

Körperliche Widerstandskraft: 9  
Magische Widerstandskraft: 10  
Soziale Widerstandskraft: 8

Physische Rüstung: 12  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: 20  
Erholungsproben: NA

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Traglast: 1500 kg

Todesschwelle: 120

Verwundungsschwelle: 20

Bewußtlosigkeitsschwelle: 102

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Keine

Zauber: Keine

Legendenpunkte: 500

Ausrüstung: Keine

Beute: Keine



Wharge sind düstere Kreaturen, die nur von den Orkbrennern gezähmt werden. Von vielen wird der Wharg als eine dämonisch verdorbene Wolfsart gesehen. Diesen schlechten Ruf hat er wahrscheinlich, da manche ihn auch Gräberwolf nennen, weil er sich häufig von Namensgeberfleisch ernährt und auch gerne auf Friedhöfen nach diesem gräbt. Der Wharg zeichnet sich durch seine außergewöhnliche Wildheit ( er greift immer blindwütig an und erhält dann +4 Stufen auf Angriff und Schaden ) und Schnelligkeit aus und ist deshalb gerade bei den Orkbrennern ein hoch geachtetes Reittier, sein Name bedeutet im altorkischen "Vargyr" geächteter Wolf, da er selten mit normalen Wölfen zieht und sich nur in kleinen Rudeln sammelt. Wenn er doch mal mit normalen Wölfen zieht, dann leitet er sie an und lockt die Opfer des Rudels oft in Hinterhalte.

Zum ersten Mal wurden Wharge erfolgreich von den Orks in den Orichalkunkriegen eingesetzt, was wiederum der Theorie widerspricht, der Wharg wäre durch die Dämonen geschaffen, lediglich seine heutige außergewöhnliche Wildheit und Blutrünstigkeit habe er damals noch nicht besessen. Heute werden Whargreiter von den Orks häufig für Erkundungs- und Nachrichtenmissionen der Orks benutzt, in jedem Fall genießt ein Whargreiter die absolute Hochachtung eines jeden Orkstammes.

Der Wharg ist allerdings keine unintelligente Bestie, sondern eher ein cleverer und furchterregender Jäger, selbst in Gefangenschaft folgt er niemals einfach einem Kommando, sondern nur wenn dies auch zu seiner Stimmung passt, weshalb viele Orks ihn als Seelenverwandt ansehen. Auch wenn er häufig für andere Dinge eingesetzt wird hat er bei den Steppenreitern auch immer seinen Einsatz in Kämpfen gefunden, denn wo eine Tundrabestie mit grober Kraft arbeitet, kommt beim Wharg noch seine Geschicklichkeit und Verbissenheit sowie eine höhere Schnelligkeit hinzu. Wenn er erst mal Blut gekostet hat, ist er schwer aufzuhalten und ein fanatischer Gegner. Ein normaler Wharg ist in der Lage aus dem Stand bis zu 6 Schritt weit zu springen. So ist es für viele Orks ein Lebenstraum sich einen jungen Wharg zu fangen, jedoch sterben die meisten Orks bei diesem Unterfangen. Zucht ist zwar möglich, doch wirft ein *Wharg* seltener und weniger Welpen in Gefangenschaft und diese sind meist hohen Stammesmitgliedern vorbehalten.

**Erscheinung:** Die Wharge sind eine Gattung der Wölfe, mit dem Unterschied, dass sie eine Schulterhöhe von gut 2 Schritt und eine Länge von 3 Schritt erreichen und bis zu 400 Pfund wiegen können. Sie haben eine Intelligenz die durchaus mit der eines Namensgebers mithalten kann. Ihre Mäuler unterscheiden sie eindeutig von normalen Wölfen, denn ihre Lefzen gehen hinunter bis zum Hals und erinnern entfernt an das Maul eines Krokodils. Durch ihre deutlich hervortretenden Muskelberge, rasiermesserscharfe Zähne, einen Geruchssinn der dem normaler Wölfe zumindest gleichsteht und ihre hyänengleiche Beißkraft sind sie furchtbare Gegner. Diese mythischen Wesen sind mit schwarzem und grauem drahtähnlichen Fell bedeckt, welches ihm hervorragenden Schutz gewährt, selten und unter Orks hochgeschätzt sind die *Rotpelze*, die meist viel größer und stämmiger werden als normale Wharge.



**Sozialverhalten:** Die Weibchen der *Wharge* sind geringfügig größer als die Männchen, meist mit dunklerer Fellfarbe und das ganze Jahr paarungsbereit, ein typischer Wurf in Freiheit enthält etwa 6, während in Gefangenschaft ein bis zwei Jungtiere die Regel sind. Die Whargewelpen brauchen etwa ein halbes Jahr bis sie ausgewachsen sind, zählen aber nach vier Monaten wie ein ausgewachsener Wharg, sie gewinnen zwar in den folgenden Jahren noch an Größe, aber ihre grundsätzliche Entwicklung ist abgeschlossen. Während sie normalerweise nur zur eigenen Ernährung jagen, sind sie während der Aufzucht, welche zweimal im Jahr etwa 4 Monate dauert, besonders wild und greifen auch im Rudel jeden an der ihr Revier stört. Aufgrund ihrer Intelligenz sind sie bei den Steppenreitern auch in der Lage die ausgefallensten Kommandos zu verstehen und auszuführen, wenn sie dies wollen. Zum Glück, für die Reiter dieser Bestien, bauen sie zu ihrem Reiter eine intensive Vertrauensbeziehung auf, was dazu führt dass sie dessen Kommandos zum allergrößten Teil befolgen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 9  
Wahrnehmung: 8

Stärke: 10  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 10  
Charisma: 8

Initiative: 9  
Angriffszahl: 12 / 16  
Angriff: 1  
Schaden: 14 / 18

Körperliche Widerstandskraft: 12  
Magische Widerstandskraft: 10  
Soziale Widerstandskraft: 11

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 4  
Niederschlag: 12  
Erholungsproben: 5 / Stufe 10

Todesschwelle: 55  
Verwundungsschwelle: 15  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 48

Laufleistung im Kampf: 70  
Normale Laufleistung: 140  
Traglast: 700kg

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Geruchsinn 12 / Weitsprung 12  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 230  
Ausrüstung: Keine

Beute: Das Fell ist 150 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte Wert. Aus dem Fell lässt sich auch für 100 Silber eine hervorragende Whargfellrüstung herstellen.



## ELEMENTARPFERD HARRAS



Das Leben dieses Rosses begann vor einigen hundert Jahren in den elementaren Ebenen der Anderswelten und des Astralraumes. Normalerweise gibt es für Elementarrösser keinen Anlass aus ihren eigenen Ebenen hinauszutreten, doch mit Ausbruch der Plage und der außerordentlichen Präsenz der Dämonen veränderten Wesen wie dieses Tier ihren Standort des Öfteren, um den Auswirkungen des dämonischen Wahnsinns zu entgehen. Wie auch Einhörner zogen sie verborgen vor den Blicken und Einflüssen durch die Welten und entgingen oftmals nur mit Mühe den bösartigen Kreaturen, die Ihnen nachstellten.

Sn den letzten Tagen der Plage wandelte "Harras" durch die lichten maroden Wälder der nördlichen Hemisphäre, als ein beunruhigendes Gefühl ihn dazu zu trieb seinen Schritt zu beschleunigen und schließlich in Trab zu geraten. Er spürte die abartige Perversion,

die hier mit ihrer Präsenz Furcht und Schrecken erregte. So floh Harras einige Meilen gen Norden, um in einem Höhlenkomplex Unterschlupf zu finden. Doch war er nicht allein. Fengur Arrkrinor, ein Elfenkrieger des 8. Kreises war als einer der ersten Boten seines Kaers hinausgegangen, um zu prüfen, ob die lange Zeit des unterirdischen Lebens ein Ende finden sollte. Dieser hatte hier sein Lager aufgeschlagen und war wohl ebenso überrascht wie Harras selbst als sie sich das erste Mal gegenüberstanden. Nach kurzen abschätzenden Blicken zogen sie sich in zwei verschiedene Enden der Höhle zurück, um dort allein und zurückgezogen den anderen argwöhnisch im Auge zu behalten. Was als Duldung des anderen begann, entwickelte sich in den folgenden Tagen zu einer Art Zweckgemeinschaft und schließlich erwuchs nach vorsichtigen Annäherungen eine freundschaftliche Basis. Diese entwickelte sich in den folgenden Wochen so weit, dass sie einander vertrauten, auf einander achteten und sich gegenseitig unterstützten. So zogen sie durch die Lande, erkundend, kartographierend.

Mehrere Jahre zogen ins Land. Jahre voller Prüfungen und Gefahren. Immer mehr wagemutige trauten sich hinaus in die Welt um diese wieder zu reinigen, bevor sie wieder bebaut und bepflanzt werden sollte, wie vor der Plage. Adepten verschiedener Disziplinen fanden sich zusammen in kleinen Gruppen. Auch Fengur und Harras schlossen sich einer kleinen Gruppe an. Ein trollischer Krieger namens Sigurd Hemjaff, der orkische Geisterbeschwörer Grunar Brodelwasser, ein Luftpirat namens Orloff Windfang und der Elementarist Holjar Jamarok waren nun ihre Weggefährten. Ihre Gruppierung nannte sich „Holbro Manjar Terfania“, was in die zwergische Sprache übersetzt „Läuternde Hand der Erde“ bedeutete. Ihr Symbol war eine von Flammen umgebene Faust. Sie waren eine Gruppe von Dämonenjägern.

Durch ihre Freundschaft verbunden ertrugen die wagemutigen Adepten die Zeiten des Schmerzes und Leides. All das Übel und die Unzahl an Perversionen, die Ihnen begegnet waren hatten tiefe Spuren hinterlassen. Spuren in ihren Gedanken. Während die Wunden Narben zurückließen, bluteten die Wunden der Erinnerungen an das Gesehene beständig weiter. Ein jeder zog sich ein wenig in sich selbst zurück. Der Schlaf war nicht mehr erholsam, die Träume waren schweißtreibend. Grunar sprach mit seinen unsichtbaren Bekannten und hörte schließlich auf zu sprechen. Er vollzog nicht mehr sein Karmaritual und vernachlässigte seine Pflichten. Doch auch Orloff lebte sehnte sich nach einem anderen Leben um wieder zu sich selbst zu finden und ein wenig die Ruhe und Abgeschlossenheit zu genießen. Sie hatten viel erreicht und nun war es an der Zeit das Andere ihre Aufgaben übernehmen sollten. Nur noch ein letzter Dämon, dem sie schon lang auf der Spur waren lag vor ihrer Zeit der Ruhe. Sie mussten sich zusammenreißen. Dieses eine Mal noch ihre ganzen Sinne und Talente beisammen haben. Doch es kam anders.

Müde und aufgerieben gingen sie in die Konfrontation mit dem Wesen, welches sie bereits am Nordmannpass erwartete. Natürlich wusste es, dass sie schon seit geraumer Zeit auf seiner Spur waren, doch hatten sie auch keinen Hehl darum gemacht, dass es so war. Ein langatmiger Kampf wogte hin und her. Ein Kampf wie viele zuvor auf Leben und Tod. Doch diesmal entschieden die Passionen, dass es Zeit war für einen von Ihnen zu gehen. So starb Fengur völlig entstellt, kurz bevor Sie dem Dämonen den gar ausmachen konnten. Mehr noch. Mit enormer Willensstärke befreite sich der Bringer der Abartigkeit aus dem magischen Griff Holjars und entfloh seiner Verbannung zurück auf seine eigene düstere Ebene. Niedergeschlagen beerdigten die Freunde ihren Kameraden in allen Ehren. An seinem Grab schworen sie auszuharren bis zu dem Tag an dem bekannt war wo sich der Dämon aufhielt der Ihnen dies angetan hatte und diesen zur Strecke zu bringen. Ihr „Sucher“ Sigurd machte sich daran die Verfolgung aufzunehmen, während die ausgemergelten anderen Freunde sich in der neu erbauten Königsstadt niederließen. In der folgenden Zeit verdingte Orloff sich unerkant als Wirt, Grunar sollte sein Koch sein, während Holjar als Barbier arbeiten wollte, sich doch

mehr und mehr im Rausche des Spiritus verlor. Auch Harras war mit Ihnen mitgekommen. Doch der Verlust den er getragen hatte machte ihn launisch.

Er ließ sich nicht reiten, ließ nur hin und wieder zu, dass sich einer der Kameraden näherte. Er fand seinen Platz im Stall und bekam alles, was ein stattliches Ross wie er benötigte, wenngleich er sehr genügsam war.

**Anmerkung:** Es heißt Elementarpferde und Einhörner sind unreitbar. Dies ist richtig, so lang sie es nicht wollen. Ein charismatischer Adept kann sich Harras hin und wieder nähern und versuchen eine Vertrauensbasis zu Schaffen. Meint der Adept eine solche aufgebaut zu haben, so kann er das Pferd darum bitten sein Gefährte zu sein. Diese Bitte ist einmalig und kann bei misslingen nicht wiederholt werden. Es ist ein außerordentlicher Erfolg im Talent Tierfreundschaft nötig. Der Zeitpunkt ist frei wählbar. Nach Ermessen des Spielleiters können durch besondere Taten die der Adept für das Verhältnis zu diesem Pferd unternimmt Boni gegeben werden.



## Werte:

**Geschicklichkeit:** 8  
**Wahrnehmung:** 6

**Stärke:** 12  
**Willenskraft:** 9

**Zähigkeit:** 12  
**Charisma:** 5

**Initiative:** 7  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 12  
    **Schaden:** Huf 15 / Biss 10

**Körperliche Widerstandskraft:** 12  
**Magische Widerstandskraft:** 13  
**Soziale Widerstandskraft:** 12

**Physische Rüstung:** 4  
**Mystische Rüstung:** 3  
**Niederschlag:** 13  
**Erholungsproben:** 4 / Stufe 12

**Anzahl der Zauber:** 4  
**Spruchzauberei:** 14  
**Fadenweben:** 13  
    **Wirkung:** siehe Zauber

**Laufleistung im Kampf:** 80  
**Normale Laufleistung:** 120  
**Traglast:** 2000kg

**Todesschwelle:** 95  
**Verwundungsschwelle:** 15  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 89

**Karmastufe:** NA  
**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Keine

**Zauber:** Wasser Reinigen / Heimweg / Last Erleichtern / Erzitternde Erde

**Legendenpunkte:** Unbekannt

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Unbekannt

## LEBENDE KREATUREN



Blutgeister werden normalerweise mit blutmagischen Ritualen aus dem Blut von geopfertem Wesen beschworen, ihre Kraft ergibt sich aus dem geopfertem Wesen, Kleintiere wie Ratten oder Katzen reichen für Stufe eins Geister, Hunde bzw. Fuchsgrosse Tiere für Stufe 2, große Tiere wie Pferde, Greifen u. ä. für Stufe 3, bei Intelligenten Wesen bzw. Namensgebern richtet sich die Stufe nach deren magischen Fähigkeiten, nichtmagische Namensgeber reichen z. B. nur für Stufe 4 Geister, allerdings sind Adepten mit einem ihrem Kreis entsprechenden Bonus bevorzugte Grundlage für Blutgeister. Auch mächtige magische Wesen sollen für mächtige Blutgeister möglich sein, dies ist jedoch unbestätigt. Ebenso unbestätigt sind die Theorien über eine mächtige astrale Ebene des Blutes.

Da diese Beschwörungstechnik immer Opfer fordert und ethisch sehr schwer zu rechtfertigen ist, ist sie in den meisten Gegenden Barsaives verboten, nur die Theraner kennen keine Strafen und dort ist es eine durchaus weit verbreitete Tradition unter Geisterbeschwörern und Schamanen. Blutgeister sind ausgesprochen gefährlich und auch sehr schwer zu beherrschen, sie wenden sich immer gegen ihren Beschwörer, wenn dieser die Kontrolle über sie verliert.

Die Beschwörung nimmt eine Anzahl von Stunden gleich der gewünschten Kraftstufe in Anspruch und am Ende des Rituals wird das Opfer getötet. Ein Blutgeist erscheint als Wolke aus rostrottem Blutnebel und bildet darin meist Klauen und einen sehr langen krummsäbelartigen Schnabel. Ein Geisterbeschwörer kann maximal so viele Blutgeister kontrollieren wie seine Charismastufe angibt.

Diese Geister können nicht nur Dienste für ihn erfüllen, sondern ihn auch bei Zaubern unterstützen oder beim Lernen von neuen



# LEBENDE KREATUREN

---

Zaubern. Es gibt Gerüchte, nachdem sie einigen Geisterbeschwörern sogar neue Sprüche beigebracht haben sollen. Der Beschwörende verliert immer dann die Kontrolle wenn er ohnmächtig wird oder stirbt. Blutgeister gehen dann nie zurück auf die Astralebene, sondern bleiben fast immer in dieser Welt, bis sie vernichtet werden oder kein Blut mehr bekommen.

Sie können sich niemals aus der Umgebung von lebenden Wesen herausbewegen, normalerweise ist das Maximum Stufe in 100 Schritt und nach Kraftstufe Tagen muss er seine Lebensenergie auffrischen, um nicht zu vergehen. Dies geschieht durch das Töten von weiteren fühlenden Wesen. Wenn ihn sein Beschwörer davon abhält, wendet sich der Geist immer gegen diesen.

Manchmal erlangen Blutgeister jedoch ihre Freiheit, diese Wesen sind wahrhaft schrecklich und stehen meist mächtigen Dämonen an Boshaftigkeit und Blutgier ebenso wenig nach, wie an Kräften, da sie meist sehr machtvolle Geister sind, die durch ihre Opfer noch an Kraft gewinnen. Gerüchte das sie durch in ihrer Nähe gewirkte Blutmagie an Kraft gewinnen sind bisher unbestätigt.

Legenden sprechen von Blutgeistern in gigantischer Größe, welche manchmal aus Zufall bei einer Beschwörung erscheinen(1% aller Fälle), diese großen Versionen sollen so schrecklich sein, dass nur die wenigsten den Kontakt mit ihnen überlebt haben, um davon zu erzählen. Es wird gemunkelt, dass diese Wesen schon im Vorbeigehen Lebensenergie von allem Leben ( auch Pflanzen ) ziehen können welches sich in hunderten von Metern Umkreis befindet ( jede Runde Zähigkeitsprobe gegen Kraftstufe oder Verlust von 10 Trefferpunkten ). Sie scheinen nicht an die Beschränkungen der normalen Blutgeister gebunden zu sein, was sie besonders gefährlich macht.

Für jede zusätzliche Kraftstufe erhöhen sich die mit X bezeichneten Werte um +1 Magie S.78. Alle Widerstände steigen, wie dort beschrieben, automatisch um die zusätzliche Kraft an, Werte für z.B. Schaden und Angriff werden nur indirekt über die Attribute gesteigert, sind hier aber der Einfachheit halber auch mit einem X versehen.

Für jede Machtstufe über eins erhält ein Blutgeist einen zusätzlichen Angriff und Zauber, bis zu einem Maximum von 10 Angriffen und 5 Zaubern.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 9+X  
**Wahrnehmung:** 9+X

**Stärke:** 8+X  
**Willenskraft:** 6+X

**Zähigkeit:** 8+X  
**Charisma:** 6+X

**Initiative:** 9+X  
**Angriffszahl:** 2+X  
**Angriff:** 8+X  
**Schaden:** 11+X

**Körperliche Widerstandskraft:** 13+X  
**Magische Widerstandskraft:** 10+X  
**Soziale Widerstandskraft:** 13+X

**Physische Rüstung:** 8+X  
**Mystische Rüstung:** 7+X  
**Niederschlag:** 4+X

**Anzahl der Zauber:** 1+X  
**Spruchzauberei:** 10+X

**Erholungsproben:** 2+X / Zähigkeit

**Wirkung:** siehe Zauber

**Laufleistung im Kampf:** -



**Todesschwelle:** 65 (+10/Stufe)  
**Verwundungsschwelle:** 8+X  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 57 (+10/Stufe)

**Normale Laufleistung:** -  
**Karmastufe:** X  
**Karmapunkte:** 5/Stufe

**Fähigkeiten:** Giftodem 8+X / Astralsicht 8+X / Manifestation / Blutspeer 8+X / Lebewesen entdecken 8+X / Furcht 8+X

**Zauber:** Geisterbeschwörer Kreis X

**Legendenpunkte:** 350 \* X  
**Ausrüstung:** Keine  
**Beute:** Keine



iese merkwürdigen Urvögel leben in den Donner Gipfeln. Das Wort "Caulk" kommt aus dem trollischen und bedeutet "drei kleine Zähne". Milde formuliert darf man darin eine Untertreibung erkennen: ihr gigantisches Maul ist derart bizarr mit furchtbaren Reißzähnen gesäumt, dass manche Scholare darin das Werk einer uralten dämonenverseuchten Passion vermuten.

Mit einer Flügelspannweite von 5 m gehören Caulkschnäbel zu den größeren Geschöpfen der Lüfte. Sie sind tagaktive Fleischfresser und jagen Tiere von der Größe eines Zwerges bis hin zu ausgewachsenen Büffeln. Ihre bevorzugte Jagdmethode ist es, sich überraschend aus Richtung der blendenden Sonne auf ihre Beute herabzustürzen, womit sie vermutlich ihre eigene schlechte Wahrnehmung auszugleichen versuchen.

S ihre Hauptnahrung sind zwar Gämse und Steinböcke, aber Caulkschnäbel gelten als nicht besonders intelligent und so kommt es, dass sie zunächst einen kleinen Happen aus dem Fleisch ihrer Beute reißen, um zu testen, ob es ihnen schmeckt.



Aus diesem Grund sollten Wanderer in den Donnergipfeln stets auf der Hut sein, wenn sie Kadaver von größeren Tieren finden, die wie ein Keks "angeknabbert" liegen gelassen wurden, denn eine Gruppe Caulkschnäbel könnte in der Gegend auf der Suche nach schmackhafteren Alternativen sein.

## Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 4

Stärke: 15  
Willenskraft: 7

Zähigkeit: 16  
Charisma: 1

Initiative: 15  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 18  
Schaden: 26

Körperliche Widerstandskraft: 10  
Magische Widerstandskraft: 9  
Soziale Widerstandskraft: 16

Physische Rüstung: 4  
Mystische Rüstung: 0  
Niederschlag: 16  
Erholungsproben: 3 / Stufe 16

Anzahl der Zauber:  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 15 / Flug 150  
Normale Laufleistung: 30 / Flug 300

Todesschwelle: 100  
Verwundungsschwelle: 10  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 70

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** **Überraschungssturzflug** aus der Sonne -4 auf Wahrnehmung (Erkennen), sie selbst +6 Stufen auf Angriff / Schaden. Diesen Vorteil können sie nur in der ersten Kampfrunde ausspielen.

**Wärmeempfindlichkeit:** Der Caulkschnabel nimmt alle Temperaturschwankungen in seiner Umgebung über seine Haut wahr. Auf diese Weise kann er trotz seiner geringen Wahrnehmung seine Opfer im Gebirge finden. Für alle Wahrnehmungsproben welche mit Wärme zu tun haben bekommt der Caulkschnabel einen Bonus von 3 Stufen.

**Zauber:** NA

**Legendenpunkte:** 4500

**Ausrüstung:** keine

**Beute:** Ihre Mäuler können zu Waffen umgearbeitet werden mit Schadensstufe 9, zu führen wie eine Streitaxt. Einige Trollstämme benutzen Caulkschnäbel als traditionelle Waffen, Caulks genannt. Die besondere wärmeempfindliche Haut eines Caulkschnabels ist für einige Personen in Barsaive von gesteigertem Interesse, einige wenige Waffenschmiede können daraus magische Rüstungsteile herstellen und manch Magier oder Alchimist sucht nach seiner eigenen Verwendung dieser besonderen Haut.



*- Ein Bericht von Taryptes, einem T'skrang Troubadour aus Kaisan -*

Lasst mich euch heute die Geschichte von den seltsamen Kreaturen erzählen, die man Einaugen oder Cyclaiden nennt. Sie leben in den unzugänglichsten Gegenden des nördlichen Barsaives und wie viele ist auch die Geschichte dieser Kreaturen eine traurige, und eng mit den Schrecken der Plage verbunden.

Schon bevor die Plage ihre Düsternis über Barsaive legte, waren die Cyclaiden Wesen der Legende und Mythen, wenig an der Zahl und scheu. Sie lebten in den Bergen oder in unzugänglichen Wäldern. Ihre Körper waren seltsam anzusehen, denn er war eine Mischung aus dem Oberleib einer menschlichen Frau und

dem Unterleib einer gewaltigen Schlange. Dennoch waren diese Wesen schön und grazil, denn ihre Haut und ihre feinen Schuppen hatten einen herrlichen silbernen Glanz, der das Licht der Sonne in allen Farben brach, und sie hatten wunderschöne goldene Augen. Die Cyclaiden waren Hüter der Wildnis und Vertraute freier Elementare, und man sagt sie verfügten über große Heilkräfte. Doch vor allem waren sie Hüter von großem Wissen über die Welt und die Magie, und ihr Durst nach neuem Wissen war unstillbar.

Jedes Jahr zur Sonnenwende trafen sich die Cyclaiden an einem geheimen Ort, um dort ihr Wissen auszutauschen, doch eines Tages kamen sie zusammen und keines der Wesen konnte mehr etwas Neues berichten, denn sie hatten alle Geheimnisse der Welt bereits erkundet. Es war aber der Anbeginn der Plage, und ein Dämon hatte sich unter die versammelten Cyclaiden gemischt. Er hörte ihre Klage und trat vor die Versammlung.

Er wisperte zu ihnen, dass sie alle Geheimnisse der Vergangenheit und alle Geheimnisse der Gegenwart kannten, und dass allein die Geheimnisse der Zukunft unergründbar für sie seien. Und mit seinen Worten weckte er in den Herzen der Cyclaiden Gier und sie bedrängten den Dämon ihnen das Geheimnis der Zukunft und die Gabe der Voraussicht zu offenbaren.

Der Dämon willigte in den Handel ein, doch er verlangte von jeder Cyclaide eines ihrer Augen als Opfer. So gaben die Cyclaiden dem Dämon eines ihrer Augen, doch der Dämon betrog sie; zwar schenkte er ihnen die Gabe, in die Zukunft zu sehen, doch war es nur der Zeitpunkt ihres eigenen Todes, den die Cyclaiden fortan kannten.

Dieses Wissen korrumpierte die Cyclaiden, die man nun Einaugen nannte. Viele wurden wahnsinnig, andere waren von Gram erfüllt, der sich bald in Hass auf alles Lebende wandelte. Einige schlossen sich gar dem Dämon an, in der Hoffnung, dass er ihnen dieses furchtbare "Geschenk" wieder nehmen würde, wenn sie ihm dienten.

# LEBENDE KREATUREN

---

Seit dem Ende der Plage haben nur wenige Mutige je ein Einauge zu Gesicht bekommen. Doch sie berichten, dass diese Wesen nichts mehr von ihrer ursprünglichen Schönheit besitzen. Sie haben sich auf schaurige Weise verwandelt, ihr Oberkörper ist nicht mehr der einer jungen Frau, sondern gleicht einer verschrumpelten Alten mit verdrehten Gliedern und aussätziger Haut. Ihre Hände sind Klauen mit langen spitzen Nägeln und der Schlangenleib ist überzogen mit Eiterbeulen und Schuppenfetzen. Doch am furchtbarsten ist ihr fratzenhaftes Gesicht mit dem einen, großen milchigen, blutunterlaufenen Auge in der Mitte der Stirn, das einem bis in die tiefsten Abgründe der Seele zu blicken scheint.

Jene, die an die Wesen geraten sind, berichten von dessen unstillbarem Hass auf alles Lebende, besonders auf die Namensgeber. Im Kampf beweisen sie eine große Stärke und Geschicklichkeit, und mit ihren Schlangenleibern haben sie schon manchen Unseligen zermalmt. Aber am gefährlichsten macht diese Kreaturen ihr meisterhafter Umgang mit Magie, darum sei jedem geraten, der einem Einauge begegnet, sich schleunigst aus dem Staub zu machen....

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 10

**Stärke:** 14

**Zähigkeit:** 12

**Wahrnehmung:** 11

**Willenskraft:** 9

**Charisma:** 7

**Initiative:** 12

**Körperliche Widerstandskraft:** 13

**Angriffszahl:** 3

**Magische Widerstandskraft:** 15

**Angriff:** 12

**Soziale Widerstandskraft:** 10

**Schaden:** Klauen 18 / Umklammern 20/10

**Physische Rüstung:** 6

**Mystische Rüstung:** 9

**Niederschlag:** 14

**Erholungsproben:** 4 / Stufe 12

**Anzahl der Zauber:** 2

**Spruchzauberei:** 23

**Wirkung:** 25

**Laufleistung im Kampf:** 40

**Normale Laufleistung:** 80

**Todesschwelle:** 60

**Verwundungsschwelle:** 15

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 55

**Karmastufe:** NA

**Karpunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Keine

**Zauber:** Magier 6. Kreis / Geisterbeschwörer 6. Kreis

**Legendenpunkte:** 2500

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Auge

**Anmerkung:** Wenn eine Cycloide auf einen Gegner trifft, versucht sie zunächst, ihn durch Einsatz ihrer Magie kampfunfähig zu machen. Ihnen stehen Zaubersprüche der Disziplinen Magier und Geisterbeschwörer zur Verfügung, die sie bis zum sechsten Kreis gemeistert haben. Cycloiden wirken ihre Zauber durch ihr magisches Auge und benutzen keine Zaubertränke.

Im Nahkampf greift die Cycloide einen Gegner zunächst mit ihren scharfen Klauenhänden an und versucht ihn anschließend mit ihrem mächtigen Schlangenleib zu Umklammern und zu ersticken. Dabei fügt sie dem Opfer in der ersten Runde Stufe 20 Schaden durch Erdrücken zu, in den darauffolgenden Runden jeweils Stufe 10 Schaden durch Ersticken. Natürlich kann sie auch ein bereits umschlungenes Opfer weiterhin mit ihren Klauen attackieren.

Wird eine Cycloide getötet, verwandelt sie sich in eine übelriechende, ätzende Schleimflüssigkeit, die bei Berührung Stufe 9 Schaden pro Kampfunde anrichtet. Ihr Auge fällt zu einer etwa faustgroßen, schimmernden Glaskugel zusammen, die etwa 300 Silberstücke und als Trophäe Legendenspunkte wert ist.



In einer Zeit lang vor der Plage waren alle Gewitter eine Inszenierung der Passion der Musik und der Kunst, Astendar. Sie stand auf einer gewaltigen Wolke, warf Blitze gen Boden, genoss das kunstvolle Schauspiel und die Melodie des Windes in den Bäumen. Doch eine Samtschwinge gönnte der Passion ihr Schauspiel nicht, weil sie sich selbst für das Schönste hielt, was man sehen könnte. Samtschwinger waren in der Tat die weitaus prächtigsten Lebewesen, die man je hätte sehen können. Sie hatten lange, majestätische Schwinger und ihr ganzer Körper wurde von magischen, schimmernden Federn bedeckt, sie glitten lautlos durch die Luft und waren anmutig anzuschauen, doch durch ihre Schönheit wurden sie mit der Zeit arrogant. Da flog die Samtschwinge an das vogellose Firmament und rief: „Seht her, ich bin das Schönste, was ihr hier sehen könnt, selbst schöner als das Schauspiel Astendars, staunt nur wie prächtig ich bin, so schön und doch so anmutig durch meine stilles Fliegen!“



Das erzürnte Astendar so sehr, dass sie das Tier griff und zu sich her zog. „Du wagst es, meine Kreation der Schönheit zu verspotten? Mir, der Passion, die für all das steht, was du sein willst? Zur Strafe werden du und deine Artgenossen nun nicht mehr schön, anmutig und leise über den Himmel fliegen und meiner Werke spotten! Von nun an sollt ihr die Blitze am Himmel sein, und schlagt ihr mit euren Flügeln, so soll Donner grollen, auf das sich niemals mehr jemand wagt, meine Pracht zu bezweifeln! Von nun an sollt all ihr

Samtschwigen Donnervögel sein!“ Sodann entfuhr den Augen Astendars ein Strahl, der die Samtschwinge traf.

Als sie sich am Boden wieder fand, war ihr Gefieder grau geworden und Blitze zuckten über den Leib des Tieres. Als sie versuchte zu fliegen, grollte Donner, Blitze schossen vom Himmel und Wassermassen ergossen sich auf das Land. Dem Tier grauste es vor sich selbst und hasste die Passion für das, was sie ihr angetan hatte.

**S**ieht man ein Gewitter am Horizont aufziehen, so heißt es, kommt ein Donnervogel angefliegen und wenn man bei einem Gewitter genau hinschaut, kann man einen dieser Vögel am Himmel sehen und hören, wie es Astendar beschimpft und verdammt, weil es ihm alles genommen hat, was es war.

Donnervögel sind in der Tat die Ursachen für Gewitter, durch den Hass den sie in sich tragen, gelten sie als angriffslustig und vor allem schöne Namensgeber oder Questoren Astendars werden von ihnen bevorzugt angegriffen. Sie verfügen außerdem über ein permanentes Blitzschild (siehe Elementaristen-Zauber) und können außerdem mit dem Zauberspruch Blitz (siehe Illusionisten-Zauber) angreifen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 12  
**Wahrnehmung:** 8

**Stärke:** 10  
**Willenskraft:** 7

**Zähigkeit:** 11  
**Charisma:** 6

**Initiative:** 12  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 12  
**Schaden:** 12

**Körperliche Widerstandskraft:** 16  
**Magische Widerstandskraft:** 13  
**Soziale Widerstandskraft:** 7

**Physische Rüstung:** 7  
**Mystische Rüstung:** 5  
**Niederschlag:** 13  
**Erholungsproben:** 3 / Stufe 11

**Anzahl der Zauber:** 1  
**Fadenweben:** 13  
**Spruchzauberei:** 18  
**Wirkung:** 20

**Laufleistung im Kampf:**  
**Normale Laufleistung:**

**Todesschwelle:** 105  
**Verwundungsschwelle:** 13  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 90

**Karmastufe:** NA  
**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Blitzschild  
**Zauber:** Blitz / Illusionist

**Legendenpunkte:** 1200  
**Ausrüstung:** Keine  
**Beute:** Keine



**D**iese feuerroten Ameisen können so groß wie Pferde werden und gehören zu den Aggressivsten ihrer Spezies. Von Glück kann man sagen, denn dadurch vernichten sie sich häufig gegenseitig. Sie kommen nur selten in Barsaive vor und sind in Gegenden um das Todesmeer anzutreffen oder in so kargen Regionen, wie die Öde oder die Brachen. Sie sollen aber auch schon im Blutwald gesehen worden sein. Ihre Vorliebe für diesen Wald dürfte auf der Hand liegen, da er durch den ständig blutgetränkten Boden nur schwerlich in Brand geraten kann.

Wie bei vielen anderen Ameisen auch hockt die Königin in ihrem Nest und legt ununterbrochen Eier. Sie wird von den Arbeitern ständig mit Nahrung versorgt und bewacht. Da die Eier Spuren von Wahrem Feuer enthalten sollen, sind sie nicht nur bei Elementaristen heiß begehrt. Das ist wohl auch der Grund, warum die Ameisen, neben ihrem normalen Angriff mit ihren Chitinzangen, auch noch einen Feuerangriff jeder Runde unternehmen können. Feuerameisen sind selten alleine anzutreffen. Häufig haben es die Helden mit 4-8 Ameisen zu tun.

### Werte:

**Geschicklichkeit:** 10

**Wahrnehmung:** 9

**Stärke:** 15

**Willenskraft:** 9

**Zähigkeit:** 10

**Charisma:** 7

**Initiative:** 12

**Angriffszahl:** 1

**Angriff:** 13

**Schaden:** 15

**Körperliche Widerstandskraft:** 12

**Magische Widerstandskraft:** 10

**Soziale Widerstandskraft:** 13

**Physische Rüstung:** 10

**Mystische Rüstung:** 8

**Niederschlag:** 15

**Erholungsproben:** 5 / Stufe 10

**Anzahl der Zauber:** 1

**Spruchzauberei:** 11

**Wirkung:** 17

**Laufleistung im Kampf:** 150

**Normale Laufleistung:** 75

**Todesschwelle:** 63

**Verwundungsschwelle:** 10

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 58

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Kreaturen Unempfindlichkeit 2-4

**Zauber:** Feuerstoß 17

**Legendenpunkte:** 500

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Eier ( Königin )

**Feuerstoß:** Sie sind in der Lage durch ihr Hinterteil einen gewaltigen Feuerball auf ihre Ziele zu schleudern. Dazu machen sie eine Spruchzaubereiprobe gegen die

Magische Widerstandskraft des Ziels. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel Stufe 17 Schaden. Dieser Feuerball zieht auch alle brennbaren Stoffe in einem 10 Ellen Radius in Mitleidenschaft. Die Feuerameisen selbst sind immun gegen jeglichen normalen Feuerschaden. Allerdings können sie diesen Angriff nicht permanent machen. Nach nur drei „Schüssen“ müssen sie sich wieder mehrere Stunden regenerieren, um erneut schießen zu können.

### **FLIMMEROGER**



Flimmeroger sind eine durch Blutmagie geschaffene Abart normaler Oger, sie sind selten anzutreffen, aber manchmal in einer Gruppe normaler Oger vorhanden. Sie besitzen die Fähigkeit zu flimmern, d.h. sie können gegen sie gerichteten körperlichen Angriffen durch eintauchen in den Astralraum ausweichen bzw. ihre physische Gestalt durch Flimmern schwerer zu treffen machen. Hierfür können sie entweder gegen jeden Angriff eine Flimmern Probe ablegen (Hieb ausweichen) oder das Ergebnis der Flimmernprobe als neue Körperliche Widerstandskraft einsetzen, auch wenn diese dann geringer ist als der ursprüngliche Wert. Diese Widerstandskraft muss jedoch am Anfang jeder Runde neu festgestellt werden und gilt auch wenn sie geringer sein sollte als der Ursprungswert. Als weitere Fähigkeit ist es ihnen

möglich eine kurze Strecke, Laufleistung im Kampf, durch den Astralraum zu bewegen bzw. sich dort auch für mehrere Runden, für normale Wahrnehmung unentdeckbar, zu verstecken. Wenn ein Oger überraschend aus dem Astralraum heraus angreift, hat sein Gegner keine Möglichkeit dem Schlag durch z.B. Hieb ausweichen oder Riposte zu begegnen und der Schaden wird um 7 Stufen erhöht. Die Ausrüstung eines Flimmerogers kann stark variieren, da



# LEBENDE KREATUREN

---

sie oft bessere Ausrüstung verwenden die sie Namensgebern(Hauptsächlich Trollen und Obsidianern) abgenommen haben.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 8

**Wahrnehmung:** 5

**Stärke:** 12

**Willenskraft:** 6

**Zähigkeit:** 10

**Charisma:** 4

**Initiative:** 5

**Angriffszahl:** 1

**Angriff:** 13

**Schaden:** 19

**Körperliche Widerstandskraft:** 10

**Magische Widerstandskraft:** 9

**Soziale Widerstandskraft:** 7

**Physische Rüstung:** 9

**Mystische Rüstung:** 2

**Niederschlag:** 10

**Erholungsproben:** 4 / Stufe 10

**Anzahl der Zauber:** 0

**Spruchzauberei:** NA

**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 35

**Normale Laufleistung:** 70

**Todesschwelle:** 90

**Verwundungsschwelle:** 15

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 84

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** NA

**Zauber:** NA

**Legendenpunkte:** 500

**Ausrüstung:** Ogerkeule Schadensstufe 7 / Schuppenpanzer ( PR9 / MR0)

**Beute:** 1W10 x 20 Silberstücke



<b>Einheitsmenge:</b>	1 Homunkulus
<b>Spezielle Zutat:</b>	1 Liter eigenes Blut und Leichenteile
<b>Wirkung:</b>	Erschafft künstliches Leben
<b>Dauer:</b>	Permanent
<b>Zubereitungszeit:</b>	1 Woche + 3 Proben in alchemistischem Labor

Es leuchtet! seht! - Nun lässt sich wirklich hoffen, Dass, wenn wir aus viel hundert Stoffen  
Durch Mischung - denn auf Mischung kommt es an - Den Menschenstoff gemächlich  
komponieren, In einen Kolben verlutieren Und ihn gehörig kohibieren, so ist das Werk im  
stillen abgetan. Es wird! -- Wagner in Faust 2



omunkuli sind windlingsgroße, fledermausflügelige, häßliche, krumme Menschengestalten, die wie kleine Gargyle aussehen. Sie werden von Alchimisten oder Geisterbeschwörern in einem blutmagischen Ritual erschaffen.

Homunkuli sind Erweiterungen ihres Schöpfers, sie teilen dieselben Charakterzüge und elementare Natur. Eigentlich sind sie abgewandelte Klone ihres Meisters, jedoch mehr wie ein zusätzliches Sinnesorgan, denn sie stehen in ständiger telepathischer Verbindung zu ihrem Meister, bis zu einer Entfernung von 1000 m. Ein Homunkulus bewegt sich niemals freiwillig weiter von seinem Schöpfer fort, und wird alles tun, um zu ihm zurückzukehren, da er ansonsten innerhalb von einem Tag stirbt.

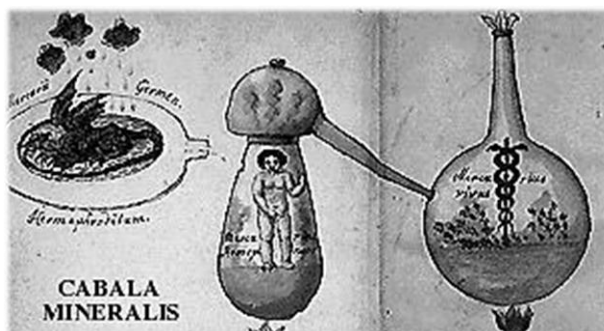


Sie befolgen alle seine mentalen Befehle, und der Meister kann durch die Sinne des Homunkulus die Welt wahrnehmen. Sprechen können sie nicht. Wenn der Homunkulus stirbt, fügt dies dem Meister sofort Schadensstufe 10 und eine Wunde auf der linken Wange zu, deren Narbe nie verschwindet. Was noch weitaus schlimmer ist: Der Meister altert sofort um 12% seiner normalen Lebensspanne, ein Mensch also um etwa 10 Jahre. Wenn umgekehrt der Meister stirbt, stirbt der Homunkulus ebenso, und zerfließt schmelzend in eine schleimige Pfütze.

Homunkuli vermeiden den direkten Kampf, außer es wird ihnen befohlen. Sie können im Kampf Windlingswaffen benutzen. Ihre Werte orientieren sich an denen eines durchschnittlichen Windlings. Modifikationen sind abhängig vom Kreis ihres Schöpfers und dem Erfolg der Erschaffensprobe.

## Rezept

- 1 Liter Blut des Schöpfers
- Quecksilber
- Überreste eines Toten
- 1 Pfund Bienenwachs
- 1/2 Pfund Eierstöcke eines Rindes



Die Herstellung eines Homunkulus dauert eine Woche und ist sehr arbeitsintensiv. Das Grundprinzip ist, die Überreste des Toten auf eine bestimmte Weise zu kochen und den dabei entstehenden Dampf mit dem eigenen Blute zu destillieren. Ein Teil des

Blutes muss mit dem Eierstockbrei vermischt und mit Alkohol gereinigt werden, um zusammen mit dem Bienenwachs die körperliche Figur des Homunkulus zu formen. Anschließend muss der destillierte Sud erneut verdampft und in einem Glaskolben um die Form geleitet werden, dabei muss das Wachs langsam schmelzen und durch den kondensierenden Dampf ersetzt werden. Den Lebensfunken bringt eine Mischung aus flüssigem Licht und Blut, welche dem Homunkulus eingeflößt werden muss.



Der erste Bericht dieses seltenen Wesens kam von einem Elfenschützen mit Namen Wing. Er stammt aus dem Dorf Ambrien im Servosdschungel.

Als ich aus Zufall etwas in einem Lexikon nachschlagen musste, fand ich eine Beschreibung des Imdugud, eines Fabeltiers, das die Babylonier als ihr Staatszeichen verwendeten. Es handelt sich um ein Tier mit einem Löwenkopf und einem Adlerkörper also ziemlich genau das, was man als eine Art umgekehrter Greif bezeichnen könnte.

Das Imdugud sieht aus der Ferne wie ein großer Adler aus, jedoch aus der Nähe betrachtet bemerkt man, dass es einen Löwenkopf hat. Gewöhnlich haben Imdugud schwarzes oder dunkelbraunes Gefieder, nur die Schwanzfedern und die Federn an den Flügelspitzen sind meist weiß.



Ausgewachsene

Imdugud haben eine Größe von bis zu drei Schritten und eine Spannweite von mehr als 20 Ellen. Männliche Imdugud besitzen wie Löwen eine dichte Mähne, weiblichen Imdugud fehlt diese. Imdugud sind sehr seltene Tiere. In Barsaive leben sie nur im südöstlichen Teil der Provinz. Für gewöhnlich hausen sie in schwer zugänglichen Teilen der Gebirge. Abgesehen von der Brutzeit jagen die beiden Partner immer zusammen. Weibliche Imdugud legen einmal in fünf Jahren 2 bis 3 Eier, welche über einen Zeitraum von 7 Wochen ausgebrütet werden.

# LEBENDE KREATUREN

---

Während dieser Zeit sind die Imdugud besonders aggressiv, und sie verteidigen ihr Gelege mit aller Macht. Imdugud greifen meistens in sehr präzisen Sturzflügen an, wobei sie versuchen, ihre Opfer während des Sturzfluges mit einem Blitz (Reichweite 60 Schritt, Schaden=Wirkungsstufe) zu betäuben. Mit ihrem scharfen Krallen packen sie dann das Opfer, wobei vor allem die große, dolchartige Hinterkralle dem Opfer große Wunden zufügen kann.

Die Flügel- und Schwanzfedern des Imdugud sind unter Schützen sehr beliebt, denn durch ihre magische Natur soll sich die Reichweite des Pfeiles enorm erhöhen und die Stabilität der Flugbahn gesteigert werden. Aber auch Kleidungsstücke aus Imdugud-Federn bringen einen hohen Preis. Findige Waffenschmiede wiederum benutzen die scharfen Krallen, um aus ihnen Waffen mit besonderen Eigenschaften anzufertigen. Und so mancher Zauberer würde eine riesige Summe für ein Imdugudei zahlen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 10

**Stärke:** 8

**Zähigkeit:** 11

**Wahrnehmung:** 8

**Willenskraft:** 8

**Charisma:** 5

**Initiative:** 12

**Körperliche Widerstandskraft:** 13

**Angriffszahl:** 2

**Magische Widerstandskraft:** 9

**Angriff:** 13

**Soziale Widerstandskraft:** 14

**Schaden:** Krallen 14 / Biss 11

**Physische Rüstung:** 3

**Mystische Rüstung:** 5

**Niederschlag:** 8

**Erholungsproben:** 5 / Stufe 11

**Anzahl der Zauber:** 1

**Spruchzauberei:** 12

**Wirkung:** 13

**Laufleistung im Kampf:** 20

**Normale Laufleistung:** 40

**Flugleistung im Kampf:** 80

**Normale Flugleistung:** 160

**Todesschwelle:** 57

**Verwundungsschwelle:** 10

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 43

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Blitz

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 550

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Schwanz- und Flügel Federn im Wert von 3W10 Silberstücken und Krallen im Wert von 1W12 Silberstücken

**Anmerkung:** Imduguds greifen im Sturzflug an, wobei sich ihre Angriffsstärke um 3 Stufen erhöht. Mit Ihren Krallen können sie sehr leicht tiefe Wunden anrichten; Imdugud benötigen für einen Direkttreffer nur einen um eins geringeren Erfolgsgrad als gewöhnlich.

Imduguds sind sehr seltene Tiere, und die Spieler sollten nicht erwarten, dass dieses Tier allzu oft ihren Weg kreuzt. Den Legenden zufolge soll es jedoch jenseits des Arasmeers beträchtlich mehr Imduguds als in Barsaive geben. Es soll sogar ein Land geben, in dem diesen Tier besondere Verehrung entgegengebracht wird. Der Imdugud soll dort aus Münzen zu finden sein, und der Besitz und die Gefangennahme dieses Tieres werden dort mit Gefängnis und sogar dem Tod bestraft. Man sagt den Imduguds magische Eigenschaften nach, und in der Tat sind sowohl das Gefieder als auch die scharfen Krallen mit feinsten Spuren der Elemente Luft und Erde versehen. Die Entstehung des Imduguds wird in einer sehr alten Legende den Drachen zugeschrieben. Bereits während des Zeitalters der Drachen erschufen sie dieses edle Wesen als Wächter über das Wetter, den sie sollen die Gabe besitzen, Wind und Regen beschwören zu können. Es wird sogar behauptet, dass die Drachen ihnen sogar das Geschenk der Sprache gegeben haben. Ob diese Behauptung zutrifft, ist jedoch ein Geheimnis der Vergangenheit.



## KRISTALLMENSCHEN



Kristallmenschen sind aus einem Unfall hervorgegangen, den Theranische Magier mit Blutkristall und Erdelementaren herbeiführten, mittlerweile haben sie sich über ganz Barsaive ausgebreitet und sind bevorzugt in Ruinen und Kaers zu finden.

### Angriffsverhalten:

Sie bilden ihre Hände um zu Waffen und jeder Schaden ( in TP ), den sie anrichten, wird ihren Trefferpunkten gutgeschrieben, sie wachsen. Für je 10 TP die sie erhalten erhöht sich die Angriffs- und Schadensstufe um 1, bei doppelten Trefferpunkten erhalten sie schließlich sogar einen zweiten Angriff. Wenn ein Wesen zu sehr gewachsen ist kann es sich teilen ( bei etwa der doppelten Todesschwelle ), es ist aber umgekehrt auch möglich das mehrere Wesen sich kurzzeitig zusammenschließen, wenn die Situation es erfordert ( die Werte wie Rüstung, Angriffe, Schaden, Lebensenergie werden addiert ). Sie können jede Form ( z.B. Tisch, Buch, Schrank usw. ) annehmen, jedoch bleiben sie kristallin. Wenn sie aus so einer Form heraus angreifen und das Opfer noch nie mit Kristallmenschen zu tun hatte bekommen sie einen Überraschungsbonus von 4. Das Opfer muss eine Wahrnehmungsprobe gegen 12 ablegen um nicht überrascht zu sein. Für den Spielleiter eignen sie sich somit gut um jeder



# LEBENDE KREATUREN

---

Gruppe, auch sehr hochstufigen noch eine Herausforderung zu bieten, während einzelne durchaus auch von Adepten des ersten Kreises besiegt werden können. In diesem Fall sollten die Legendenspunkte allerdings auch mit einem entsprechenden Multiplikator versehen werden um die reale Bedrohung zu verdeutlichen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 6

Stärke: 5  
Willenskraft: 4

Zähigkeit: 5  
Charisma: 5

Initiative: 8  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 8  
Schaden: 12

Körperliche Widerstandskraft: 11  
Magische Widerstandskraft: 7  
Soziale Widerstandskraft: 7

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: Regeneration 19

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: 5  
Erholungsproben: 2 / Stufe 5

Todesschwelle: 35  
Verwundungsschwelle: 11  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 27

Laufleistung im Kampf: 45  
Normale Laufleistung: 90

Karmastufe: 7  
Karmapunkte: 7

Fähigkeiten: Gestaltwandlung / Verschmelzen  
Zauber: NA

Legendenspunkte: 115  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine



*- Ein Bericht von Gujoklar, gelehrter Magier aus Urupa -*

Ich hatte die Gelegenheit mich nach der Aufzeichnung dieses Textes noch einmal mit ihm zu unterhalten und glaubte aus seinen hitzigen Worten zu hören, dass er selbst schon einmal von diesen Wesenheiten befallen war...


Matrixspringer sind eine unerhörte Landplage und können besonders für fähige Magier zu einer unberechenbaren Gefahrenquelle werden. Die Wesen können eigentlich nur im Astralraum existieren, aber die Erfindung von Zaubermatrizen und Matrixgegenständen ermöglichte es ihnen, aus der astralen in die physische Existenz zu wechseln. Wie Parasiten nisten sich die Wesen in den Matrizen des Zauberkundigen ein, sie stellen sich dabei so geschickt an, dass nur wenige den Befall bemerken, ehe es zu spät ist. Sie bevorzugen Talentmatrizen und Matrixgegenstände, da sie eine vergleichsweise einfache Struktur haben.

Die Wesen sind nicht mächtig genug, sich in magischen Gegenständen einzunisten, sie würden sich unweigerlich in der komplizierten Fadenstruktur verfangen und zugrunde gehen. Es ist auch nur von wenigen Fällen bekannt, dass Matrixspringer Gepanzerte oder Erweiterte Matrizen bewohnen. Dies liegt womöglich ebenfalls an der komplexeren Struktur derselben. Die Wesen sind nur schwer in den Strukturen auszumachen, da Meister der Tarnung sind. Sie besitzen keine körperliche sondern liegen eher als Schatten, Unregelmäßigkeit oder Farbspiel tief in der Matrix verborgen. Manchmal Strukturfäden der Matrix zu kleinen Knötchen oder unmerklich ihre Symmetrie. Die Zugang zu den Matrizen, wenn ein Energie durch sie leitet. Je mächtiger der ist es, dass ein Matrixspringer sich an den die Matrix spülen lässt.

Dort bleibt er dann, wie durch einnisten. Wenn sie sich verbunden haben, kann und sie beginnen dem liegt in ihrer Natur, den ja, sogar zu Zauber nicht mehr gegenteilige,

ein Sieb gefiltert, hängen, und kann sich erst einmal mit der Struktur einer Matrix man die Biester nur schwer wieder loswerden- Zauberkundigen echte Probleme zu bereiten. Es magischen Fluss durch die Matrizen zu manipulieren, blockieren, wenn sie es wünschen. Dies führt dazu, dass verlässlich funktionieren, dass sie unvorhersehbare, sogar Wirkungen entfalten. Sie können auch astrale Rückkopplungen bewirken, also die Effekte eines Zaubers auf den Wirkenden zurückwerfen, was besonders bei destruktiven Manipulationen und Elementarmanifestationen sehr unangenehm sein kann. In besonders schlimmen Fällen verschließen die Matrixspringer sogar die Matrix, so dass sie für den Zauberkundigen unbrauchbar wird, bis er sich der Kreatur entledigt hat.

Die Reinigungsprozedur ist allerdings alles andere als einfach. Nur wenige beherrschen sie und sie ist halsabschneiderisch teuer. Im Verlauf der Prozedur wird die befallene Matrix neutralisiert und gereinigt. Man kann sie dann wieder gefahrlos benutzen, allerdings erst einige Tage später, bis sich die Struktur wieder vollkommen regeneriert hat. Was die Matrixspringer wirklich zu einer Landplage macht ist, dass sie ihren ‚Wirt‘ scheinbar auf eine nicht nachzuvollziehende Weise markieren können- wer einmal von Matrixspringern heimgesucht wurde, wird auch in Zukunft immer wieder mit ihnen zu kämpfen haben. Glücklicherweise treten Matrixspringer nur in Gegenden hoher magischer Präsenz, also in verunreinigten und verseuchten Gebieten des Astralraums, auf. Allerdings möchte ich jedem magisch kundigen Namensgeber raten, den Kontakt zu infizierten Zauberkundigen zu meiden- man kann ja nie wissen, ob sich die Wesen nicht auf die eigenen Matrizen übertragen...."



sie  
Form,  
ungewohntes  
verweben sie die  
verändern fast  
Matrixspringer erhalten  
Zauberkundiger magische  
Spruch, desto wahrscheinlicher  
magischen Fluss haftet und sich in

## Werte:

Geschicklichkeit: 5  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 4  
Willenskraft: 12

Zähigkeit: 4  
Charisma: 10

Initiative: 14  
Angriffszahl: NA  
Angriff: NA  
Schaden: NA

Körperliche Widerstandskraft: NA  
Magische Widerstandskraft: 18  
Soziale Widerstandskraft: 16

Physische Rüstung: NA  
Mystische Rüstung: 8  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 4 / Stufe 4

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 20  
Wirkung: 23

Laufleistung im Kampf: 75  
Normale Laufleistung: 150

Todesschwelle: 50  
Verwundungsschwelle: 14  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 43

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Zaubereffekte verändern  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 250  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

**Anmerkung:** Um einen Befall einer Zaubermatrix durch einen Matrixspringer zu erkennen, ist eine Probe im Bereich der astralen Wahrnehmung gegen einen Mindestwurf gleich der Magischen Widerstandskraft des Springers nötig. Bei dieser Probe muss ein hervorragender Erfolg erzielt werden. Jedes Mal, wenn der Matrixspringer seine Kraft einsetzt ( und das ist eigentlich bei jeder Aktivierung der Matrix der Fall ), sinkt der Mindestwurf jedoch um zwei Punkte.

Ein Befall kann die unterschiedlichsten Auswirkungen haben; dem Spielleiter sind hier keine Grenzen gesetzt. Zu beachten ist allerdings: die Matrixspringer sind dem befallenen Charakter nicht grundsätzlich böse gesonnen- sie fühlen sich nur bei ihm wohl. Obwohl meist sehr seltsame Dinge im Umkreis eines befallenen Zauberkundigen geschehen, haben die Kräfte der Matrixspringer manchmal auch einen positiven Effekt. Grundsätzlich würfelt der Matrixspringer bei jedem Einsatz seiner Kraft mit seiner Spruchzaubereistufe gegen die magische Widerstandskraft des Zauberbden. Ein durchschnittlicher Erfolg ist ausreichend, um die Kraft zu aktivieren.

**Beispiele für eintretende Effekte wären:**

- die Reichweite eines Zaubers verändert sich
- der Zauber springt auf ein anderes Ziel, als eigentlich geplant
- der Zauber misslingt komplett



- der Zauber wird ins Gegenteil umgewandelt
- der Zauberkundige addiert die Willenskraftstufe des Springers zum Wirkungswurf des Zaubers
- die Matrix wird vom Springer gesperrt, für eine Anzahl von Tagen gleich dem Ergebnis der Wirkungsprobe des Zauberkundigen
- bei einem außergewöhnlichen Erfolg des Matrixspringers wird der Zauber an der Matrix vorbeigeleitet, sprich: mit Roher Magie gewirkt.

Matrixspringer können mehr als eine Matrix des Zauberkundigen befallen. Sie legen für jede Matrix eine gesonderte Probe ab. In der Matrix, bei der das höchste Ergebnis erzielt wurde, hält sich der Springer bevorzugt auf. Ein Wechsel von Matrix zu Matrix kann in Gedankenschnelle vollzogen werden, wenn dem Springer eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 10 gelingt. Matrixspringer sind gesellige Wesen; haben sie es sich einmal in einer Matrix bequem gemacht, beginnen sie, auf magischem Weg Artgenossen anzulocken. Wann ein Artgenosse eintrifft, ist davon abhängig, in welcher Region des Astralraums sich der befallene Charakter gerade aufhält:

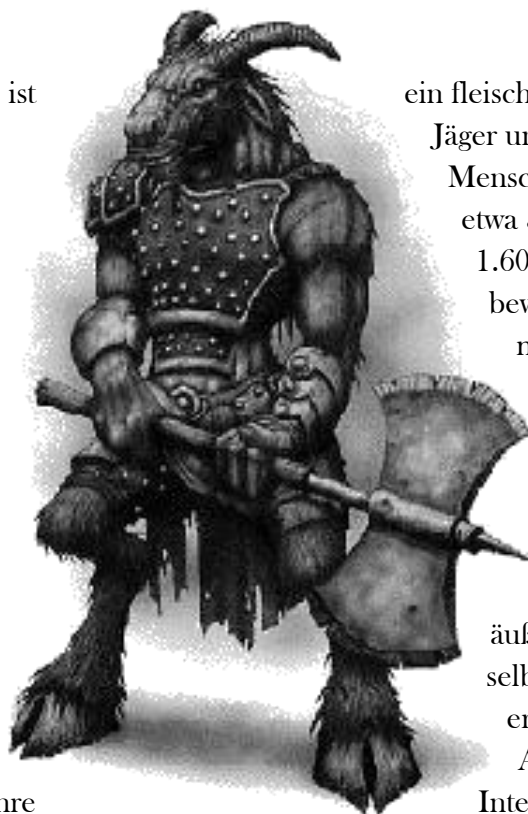
verunreinigte Gebiete	-	wenige Tage
befleckte Gebiete	-	einige Wochen
offene Gebiete	-	einige Monate
sichere Gebiete	-	Ruf nur, keiner hört dich.



er Minotaurus ist nachtaktiver Kreuzung von Stier. Er wird wiegt etwa

ist mit braunem Fell an Nacken und Schultern über der Brust zu einer lebt unter der Erde und Dunkelheit von Höhlen und Bergwerken, auch wenn ihm Schaden zufügt.

Minotauren sind ihre Größe lässt vor Ehrfurcht immer Stangenwaffen mit einer Hand führen können. Ihre



ein fleischfressender und Jäger und sieht aus wie eine Mensch und einem großen etwa 3,60 Schritt groß und 1.600 Pfund. Sein Körper bewachsen und dieses ist meist zottelig und läuft Mähne zusammen. Er bevorzugt die Kaers oder Sonnenlicht keinen

äußerst Stark und Zäh, selbst manchen Obsidianer erstarren. Sie tragen fast Axtblatt, die sie mit Intelligenz ist im Vergleich

zur Stärke wohl etwas zu kurz gekommen, was sie allerdings durch Verschlagenheit und ihre hervorragenden Sinne wieder wettmachen. Sie erhalten zwei Stufen auf Wahrnehmungsproben gegen Überraschung und haben wie Zwerge Infrarotsicht. Sie sind immun gegen Illusionen, diese werden von ihnen meist sofort durchschaut (extra Probe mit Fähigkeit), nur richtige Magie kann ihnen schaden. Minotauren leben meist in kleinen Gruppen von 6-10 Wesen, deren Anführer um 50% größer ist als der Rest der Gruppe. Er macht Schadensstufe 30 und hat eine Todesschwelle von 120, Verwundungsschwelle 20 und Bewußtlosigkeitsschwelle von 102.

**N**ur der Anführer spricht meist gebrochenes Zwergisch, was wohl daher kommt das die tierischen Instinkte weitaus mehr Einfluss auf sie haben, als ihr menschlicher Anteil. Es sind bisher nur männliche Minotauren gesehen worden, es ist unbekannt wie sie sich fortpflanzen. Bei ihrer Ernährung sind sie kaum wählerisch, allerdings können sie Elfenfleisch einfach nicht widerstehen und müssen hier sogar Willenskraftproben, gegen ihre eigene Soziale Widerstandskraft, machen um diese nicht sofort anzugreifen, selbst wenn es in der Situation unvernünftig wäre.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 9  
**Wahrnehmung:** 6

**Stärke:** 15  
**Willenskraft:** 7

**Zähigkeit:** 16  
**Charisma:** 6

**Initiative:** 9  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 12  
**Schaden:** 23

**Körperliche Widerstandskraft:** 11  
**Magische Widerstandskraft:** 8  
**Soziale Widerstandskraft:** 8

**Physische Rüstung:** 5  
**Mystische Rüstung:** 5  
**Niederschlag:** 16  
**Erholungsproben:** 5 / Stufe 16

**Anzahl der Zauber:** 1  
**Spruchzauberei:** NA  
**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 40  
**Normale Laufleistung:** 80

**Todesschwelle:** 80  
**Verwundungsschwelle:** 16  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 66

**Karmastufe:** NA  
**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Illusion durchschauen 19 / Standhaftigkeit 19 / Orientierung 12  
**Zauber:** NA

**Legendenpunkte:** 950

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Stangenwaffe Schadensstufe 8 / die Hörner des Minotaurus haben einen Wert von 100 Silber pro Stück und zählen als Trophäe die Legendenpunkte wert ist. Beim Anführer 200 Silber/LP



- Aus der Feder von Jokhara, dem Troll -

Es war am siebten Tag unserer Reise durch den Servos. 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 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, 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 allzu weit 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 jeden Fall nicht 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, das 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 Wurmleib überging. Nashrini japste und schien dem Erstickten nahe, doch sie lebte. Das Wesen 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.

## Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 8

Stärke: 7  
Willenskraft: 4

Zähigkeit: 4  
Charisma: 5

Initiative: 8  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 8

Körperliche Widerstandskraft: 14 / 8  
Magische Widerstandskraft: 8  
Soziale Widerstandskraft: 6

**Schaden: Krallen 6 / Würgen 8**

**Anzahl der Zauber: NA**

**Spruchzauberei: NA**

**Wirkung: NA**

**Todesschwelle: 20**

**Verwundungsschwelle: 5**

**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Physische Rüstung: 2**

**Mystische Rüstung: 2**

**Niederschlag: NA**

**Erholungsproben: 1 / Stufe 4**

**Laufleistung im Kampf: 75**

**Normale Laufleistung: 150**

**Karmastufe: NA**

**Karmapunkte: NA**

**Fähigkeiten: Keine**

**Zauber: NA**

**Legendenpunkte: 75**

**Ausrüstung: Keine**

**Beute:** Der bunte Halskragen ist 2W6 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte wert. Er kann wie Leder verarbeitet werden.

**Anmerkung:** 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 kein 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 jedoch 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 noch einmal, wenn er erfolgreich ist.

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



- Aus dem Logbuch von Karem Firn, Abenteurer -

Wir waren am Morgen von Chorollis Gildenheim gen Westen aufgebrochen. Lotham, der Wirt, hatte und 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, opalig schimmernde 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 den Weg zu einer großen Höhle, der als Brutplatz der Echsen bekannt war. Je näher wir kamen, desto mehr eingehüllter 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



# LEBENDE KREATUREN

---

Ursache: heiße unterirdische Quellen. Dort hatten mehrere Opalechsen ihre Brutplätze errichtet.

Die Wesen waren gut 5 Schritt groß, mit einem langen, schmalen Schwanz der noch einmal 3 Schritt maß. Ihre mit großen Schuppen bedeckte Haut war milchig weiß und schimmerte 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.

Tirom, 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 Maßen 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 Gebräu, und obwohl es grausam schmeckte, hielt der Saft, was die Alte versprochen hatte....

## Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 7

Stärke: 7  
Willenskraft: 9

Zähigkeit: 8  
Charisma: 4

Initiative: 9  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 10  
Schaden: 12

Körperliche Widerstandskraft: 10  
Magische Widerstandskraft: 9  
Soziale Widerstandskraft: 8

Physische Rüstung: 5  
Mystische Rüstung: 3  
Niederschlag: 8  
Erholungsproben: 2 / Stufe 8

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 12  
Wirkung: siehe Fähigkeiten

Laufleistung im Kampf: 35  
Normale Laufleistung: 70

Todesschwelle: 39  
Verwundungsschwelle: 10  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 31

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Opalhaut  
Zauber: Keine

**Legendenpunkte:** 175

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Haut / Opalschicht

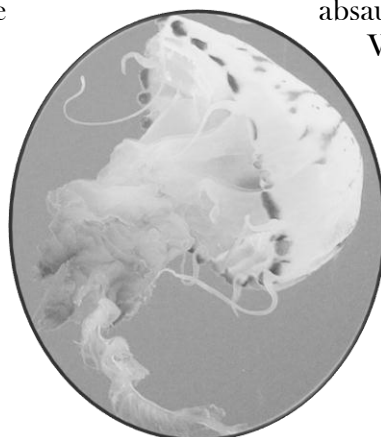
**Anmerkung:** Die Opalechsen leben hauptsächlich in Bergen, aber auch in Wäldern. Eigentlich sind sie recht friedlich und greifen nur an, wenn sie sich unmittelbar bedroht fühlen. In der Paarungszeit jedoch legen sie ein sehr aggressives Verhalten an den Tag und greifen so ziemlich alles an, was sich 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 Kampfrunden völlig. Ein betroffener Charakter zieht pro Kampfrunde zwei Stufen von seiner Geschicklichkeitsstufe, seiner Initiative und allen auf Bewegung beruhenden Talenten ab. Sinkt die Geschicklichkeitsstufe 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.

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.



Die Quibbler oder auch Luftqualen genannt sind wurmartige Kreaturen, die aus eine Art durchsichtiger Gelatine zu bestehen scheinen. Die meisten von ihnen sind nur so groß wie ein menschlicher Arm, doch es sollen schon welche gesichtet worden sein, die Trollgröße erreicht haben. Sie sind der Alptraum jeder Luftschiffbesatzung. Wahre Luft scheint sie anzuziehen und lässt sie wie aus dem Nichts auftauchen und jedwede wahre Luft aus dem Rumpf, den Segeln und den Rudern der Luftschiffe Luft wie Schlangen durchs Quibbler ist mit Saugnäpfen häufig unbemerkt von der Schiffes festsaugen. Sind es nur wenige Quibbler, zu sinken und die Besatzung kann Gegenmaßnahmen Luftschiffe von einem Schwarm angegriffen und das sinken.



absaugen. Sie bewegen sich durch die Wasser und die Unterseite der bestückt, mit denen sie sich, Besatzung, am Rumpf des so fängt das Schiff langsam an ergreifen. Doch häufig werden riesigen Luftschiff fängt an, abrupt zu

# LEBENDE KREATUREN

---

Besonders über dem Todes- und Arasmeer kann das fatale Folgen haben.

Werden Quibbler angegriffen, so verteidigen sie sich mit Hilfe einer Art Blitzschild, der dem der Blitzechsen sehr ähnlich ist. Sie dann mit Metallwaffen anzugreifen, kann tödliche Folgen haben. Zumal sie sich anscheinend untereinander nonverbal verständigen können, denn sobald ein Quibbler angegriffen wird, setzen auch alle anderen nahezu gleichzeitig ihren Blitzschild ein. Haben sich viele Quibbler am Rumpf festgesaugt, kann das ganze Schiff von einem Energiefeld umgeben sein und verheerende Auswirkungen an Schiff und Besatzung nach sich ziehen.

Auch Gegenstände mit wahrer Luft können Quibbler anziehen und so zu einer direkten Bedrohung für ein Passagier oder ein Besatzungsmitglied eines Luftschiffes werden. Berichten zu Folge ist mal ein Theranischer Kapitän, mit einer Rüstung in der wahre Luft eingewoben wurde, Opfer eines Angriffes geworden. Das Biest saugte sich an seiner Rüstung fest und er schlug auf sie ein. Natürlich verteidigte sich der Quibbler und vom Kapitän blieb nicht mehr viel übrig...

Am besten bekämpft man sie mit Fernkampfaffen und Zaubern. Da sie allerdings hauptsächlich am Rumpf festkleben, ist schwierig an sie heranzukommen. Doch Kapitäne machten die Erfahrung, dass Quibbler auf Erde nicht gut zu sprechen sind. Es wurden bisher noch nie Luftschiffe in Erdnähe oder Lagerhäuser, wo wahre Luft aufbewahrt wird, Opfer eines Quibbler Angriffes. Kluge Kapitäne steuern also nach dem ersten Anzeichen eines Quibbler Angriffes sofort die Erdoberfläche an, um die Biester zu vertreiben. Woher sie kommen, ist nicht bekannt. Elementaristen vermuten aber, dass sie aus der Ebene der Luft kommen und die Todfeinde von Luftpneumatischen sind. Es sind jedenfalls schon erbitterte Kämpfe zwischen diesen beiden Wesen beobachtet wurden.

## Werte:

**Geschicklichkeit: 6**  
**Wahrnehmung: 7**

**Stärke: 3**  
**Willenskraft: 6**

**Zähigkeit: 4**  
**Charisma: 6**

**Initiative: 8**  
**Angriffszahl: NA**  
**Angriff: NA**  
**Schaden: NA**

**Körperliche Widerstandskraft: 15**  
**Magische Widerstandskraft: 12**  
**Soziale Widerstandskraft: 14**

**Anzahl der Zauber: 1**  
**Spruchzauberei: 13**  
**Wirkung: Siehe Fähigkeiten**

**Physische Rüstung: 4**  
**Mystische Rüstung: 10**  
**Niederschlag: Immun**  
**Erholungsproben: 1 / Stufe 4**

**Todesschwelle: 42**  
**Verwundungsschwelle: 10**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Laufleistung im Kampf: 60**  
**Normale Laufleistung: 120**

**Karmastufe: NA**  
**Karmapunkte: NA**

**Fähigkeiten:** Kreaturen Unempfindlichkeit 0-5, Blitzschild 17  
**Zauber: Keine**



**Legendenpunkte:** 400

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Tote Quibbler sondern 1W10 Körnchen wahre Luft ab

**Blitzschild:** Der Quibbler setzt diese Fähigkeit nur ein, wenn er selbst oder einer seiner Artgenossen angegriffen wird. Dieser Schild umgibt den Quibbler komplett und beschädigt alles, worauf er gerade sitzt. Greift ihn jemand mit einer Metallwaffe oder bloßen Fäusten an, so legt der Quibbler eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Angreifers ab. Bei einem Erfolg verursacht der Blitz Stufe 17 Schaden. Mystische Rüstung schützt gegen diesen Schaden. Den Schild können die Quibbler ständig aufrechterhalten. Sollten sie allerdings drei Runden lang nicht angegriffen werden, lassen sie ihn wieder fallen.



Raggok, eine verderbte Passion, wird oft als Mischwesen aus Mensch und Widder dargestellt. Einigen finsternen Kultisten dieser Passion soll es nach Berichten der Adeptengruppe "Die Vollender der Prophezeiung" gelungen sein, diese Gestalt Raggoks nachzuäffen. Diese Wesen haben Widderköpfe und anstelle von Füßen Hufe sowie einen Schwanz. Oft führen sie schreiend und kreischend wahnwitzige Blutrurale durch, wobei manche wie Derwische auf ihren Flöten spielen und um Opferfeuer tanzen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 7  
**Wahrnehmung:** 4

**Stärke:** 6  
**Willenskraft:** 6

**Zähigkeit:** 6  
**Charisma:** 3

**Initiative:** 7  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 10  
**Schaden:** 9

**Körperliche Widerstandskraft:** 10  
**Magische Widerstandskraft:** 9  
**Soziale Widerstandskraft:** 4

**Anzahl der Zauber:** 0  
**Spruchzauberei:** NA  
**Wirkung:** NA

**Physische Rüstung:** 2  
**Mystische Rüstung:** 4  
**Niederschlag:** 7  
**Erholungsproben:** 2 / Stufe 6

**Todesschwelle:** 38  
**Verwundungsschwelle:** 9  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 29  
**Fähigkeiten:** NA  
**Zauber:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 30  
**Normale Laufleistung:** 60

**Karmastufe:** NA  
**Karmapunkte:** NA

**Legendenpunkte:** 130

**Ausrüstung:** Opferdolch

**Beute:** Hörner / Weinschlauch / Flöte / Heilkräuter / Knochenamulett



*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 Firmament. Ich konnte unsere Schafe draußen im Stall vor Furch 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 Stalls eingedrückt hatte. Ich wusste, der Stall würde unvermeidlich zusammenbrechen, wenn ich den Balken nicht abstützte, also blieb mir nicht 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 Stalls 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 waberte ein milchig weißer 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 windete.

ich muss 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, grünschimmernden 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 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 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.

## Werte:

Geschicklichkeit: 9  
Wahrnehmung: 6

Stärke: 7  
Willenskraft: 4

Zähigkeit: 8  
Charisma: 4

Initiative: 9  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 10  
Schaden: Klauen 12 / Biss 14

Körperliche Widerstandskraft: 8  
Magische Widerstandskraft: 7  
Soziale Widerstandskraft: 6

Physische Rüstung: 2  
Mystische Rüstung: 2  
Niederschlag: 7  
Erholungsproben: 2 / Stufe 8

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 10  
Wirkung: siehe Fähigkeiten

Laufleistung im Kampf: 45  
Normale Laufleistung: 90

Todesschwelle: 34  
Verwundungsschwelle: 8  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 29

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** Rauchwolke beschwören / Heulen  
**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 135  
**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Fell / Schuppen

**Anmerkung:** Rauchwölfe sind gewöhnlich Einzelgänger, raufen sich aber in schlechten Zeiten zu Rudeln von bis zu zwanzig Tieren zusammen umso 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. 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, für diesen Angriff addiert er drei Stufen auf seinen Angriffswert.

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



**D**iese Furcht erregenden Wesen sind von einem verrückten Zauberer durch Zufall erschaffen worden, als er eigentlich einen Vergrößern-Zauber für Nahrungsmittel entwickeln wollte. Leider wurde hierbei ein "trächtiges" Skorpionweibchen vergrößert und der arme Snuggles kam nicht dazu, seinen Fehler zu berichtigen. Eher wurde er von seinem Fehler berichtigt...



Sie werden im Durchschnitt 3-6 Schritt lang und sind etwa 1-2 Schritt hoch. Diese Tiere lieben die Dunkelheit und schleichen sich instinktiv an ihre Opfer heran, um sie mit ihrem Gift zu töten. Sie sind nicht zu unterschätzen und treten selten einzeln auf, was sie von kleinen Skorpionen unterscheidet - vielleicht eine Nebenwirkung des Zaubers.

Wenn Weibliche Riesenskorpione ihren Nachwuchs zur Welt bringen ( meist 25 bis 50 Tiere ), sind sie besonders aggressiv. Die jungen Skorpione sind nach einigen Wochen ausgewachsen und bleiben so lange bei ihrer Mutter. Nach zwei Wochen haben sie bereits die gleichen Werte wie erwachsene Riesenskorpione und es gibt Berichte von Übergriffen durch dutzende dieser Tiere auf Dörfer nahe der Throalberge. In dieser Anzahl stellen sie sicherlich eine erhebliche Bedrohung auch für die zähste Abenteurergruppe dar.

### Werte:

**Geschicklichkeit: 12**  
**Wahrnehmung: 7**

**Stärke: 7**  
**Willenskraft: 5**

**Zähigkeit: 12**  
**Charisma: 5**

**Initiative: 12**  
**Angriffszahl: 3**  
**Angriff: 9/9/12**  
**Schaden: 12/12/10**

**Körperliche Widerstandskraft: 14**  
**Magische Widerstandskraft: 9**  
**Soziale Widerstandskraft: 7**

**Physische Rüstung: 12**  
**Mystische Rüstung: 5**  
**Niederschlag: 8**  
**Erholungsproben: 4 /Stufe 12**

**Anzahl der Zauber: NA**  
**Spruchzauberei: NA**  
**Wirkung: NA**

**Laufleistung im Kampf: 40**  
**Normale Laufleistung: 80**

**Todesschwelle: 55**  
**Verwundungsschwelle: 12**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: 44**

**Karmastufe: NA**  
**Karpunkte: NA**

**Fähigkeiten:** Wenn der dritte Angriff (Stachel) trifft, ignoriert er bei einem guten Treffer die Rüstung, sollte er Schaden verursachen, so ist das Opfer mit einem Stufe 9 Gift vergiftet, welches 5 Runden wirkt, oder bis eine Zähigkeitsprobe gegen die Stufe geglückt ist.

**Zauber:** NA

**Legendenpunkte:** 320

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine



*- Ein Bericht von Gujuklar, gelehrter Magier aus Urupa, der sich besonders auf den Umgang mit astralen Wesenheiten versteht -*

In Folge der Verunreinigung durch die Dämonen ist der Astralraum an manchen Stellen durchlässig geworden. Es bilden sich Risse, an denen die physische und die astrale Welt aufeinandertreffen. Diese Risse funktionieren wie natürliche astrale Tore, das heißt, Wesen aus dem Astralraum können in die physische Welt reisen und umgekehrt. Allerdings können nur wenige Wesen außerhalb ihrer natürlichen Umgebung lange existieren. Geister und Elementare gehören beispielsweise zu dieser Kategorie, denn sie können sich der Magie beider Welten bedienen, um zu existieren.

Es gibt aber auch Wesen, die andere Möglichkeiten gefunden haben, vom Astralraum in unsere Welt zu gelangen um hier ihr Unwesen zu treiben. Unter diesen Wesen gelten die Rissgänger als besonders abscheulich. Rissgänger sind eigentlich Wesen des Astralraums und können von Astralreisenden auch dort



angetroffen werden- weitaus gefährlicher sind sie allerdings, wenn sie in der physischen Welt auftreten. Die Wesen haben die Fähigkeit, astrale Risse aufzuspüren und durch sie in unseren Lebensraum überzuwechseln. Manche Scholaren vertreten gar die Meinung, diese Kreaturen könnten von sich selbst Risse und Öffnungen im Astralraum erzeugen, aber ich halte das für eher unwahrscheinlich. Während der Plage lernten die Rissgänger, sich in Fetzen astraler Energie, ähnlich den Astraltaschen, zu umgeben. In diesen Taschen tragen sie genug Magie, um ihren Lebensfunken in der physischen Welt aufrechtzuerhalten. Wer astral wahrnimmt, kann diesen Kokon deutlich erkennen- er schwebt als wogender Nebel leuchtender Energie um einen dunklen Kern, der den Körper der Rissgänger bildet. Es scheint, dass die Rissgänger versuchen, ihre physikalische Form der der Namensgeber anzupassen. So erscheinen sie als knapp zwei Ellen große Wesen mit missgebildeten Körpern; man berichtet, dass oft zwei Köpfe, Buckel, und überflüssige Gliedmaßen auftreten. Die Körper bestehen aus dunklen Nebelfetzen, die einem steten Fluss unterzogen sind und den Körper immer aufs Neue verändern und verzerren. Die Wesen treten immer in Gruppen von vier bis sechs auf.

Sie scheinen es zu bevorzugen, in der Gruppe zu jagen, und entwickeln dabei oft außerordentlich hinterhältige Taktiken, um ihre Opfer in unentrinnbare Fallen zu locken. Rissgänger verfügen zwar über keine nennenswerte physikalische Präsenz, aber ihre Natur befähigt sie zu einem atemberaubenden Einsatz von Magie. Sie vermögen, den Astralraum direkt anzuzapfen und die zerstörerischste aller magischen Kräfte in unsere Welt zu lenken: Rohe Magie. Nicht zu Unrecht reden alle, die je mit diesen Wesen zu tun hatten, von den mit gefährlichsten aller astralen Wesenheiten, die die Namensgeber heimsuchen. Da man sie bevorzugt in verunreinigten und verseuchten Gegenden des Astralraums antrifft, entfacht jeder Kampf mit einem Rissgänger ein Feuerwerk Roher Magie und zieht so unweigerlich die Aufmerksamkeit noch weit unangenehmeren Wesenheiten auf sich.

Es gibt sogar Theorien, dass Rissgänger absichtlich Dämonen anlocken. Sie warten dann gemächlich ab, bis der Dämon die Opfer vernichtet hat und ernähren sich von dem, was übrigbleibt. Diese Taktik funktioniert selbstverständlich nur bei den ‚minderen‘ Dämonen, die nur aufs Töten aus sind. Den Kontakt zu den mächtigen Dämonen scheinen selbst die Rissgänger zu scheuen- nicht nur, da sie ihre Opfer komplett an sie verlieren würden, sondern auch, weil sie selbst Opfer jener Kreaturen werden könnten. Wer also je das Pech hat, auf eine Gruppe von Rissgängern zu stoßen, dem sei empfohlen entweder so schnell wie möglich zu fliehen (was nur in wenigen Fällen erfolgreich ist) oder ihnen entgegentreten und sie so schnell wie möglich zu vernichten. Man berichtete mir, dass sie mit normalen Waffen nur schwer zu bekämpfen sind, aber durchaus anfällig auf magische Attacken jeder Art reagieren. Auf jeden Fall sollte man aber auch nach einem erfolgreichen Kampf gegen die Rissgänger nicht vorschnell die Waffen weglegen, denn es könnte immer noch etwas anderes in der Nähe lauern....."

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 14

**Wahrnehmung:** 16

**Stärke:** 9

**Willenskraft:** 18

**Zähigkeit:** 12

**Charisma:** 10

**Initiative:** 14

**Angriffszahl:** 1

**Angriff:** 12

**Schaden:** 12

**Körperliche Widerstandskraft:** 18

**Magische Widerstandskraft:** 16

**Soziale Widerstandskraft:** 12

**Physische Rüstung:** 4

**Mystische Rüstung:** 12

**Niederschlag:** NA

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 18  
Wirkung: 21

Erholungsproben: 3 / Stufe 12

Laufleistung im Kampf: 75  
Normale Laufleistung: 150

Todesschwelle: 60

Verwundungsschwelle: 14

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Keine

Zauber: Magier 4. Kreis

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: Keine

Beute: Keine



*- 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 Südwesten in die Nähe der Drachenberge. Einem Bericht zufolge liegen dort einige ertragreiche Kissen elementarer 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 "TGara" vom Schädelpalter-Clan längsseits. Der Kapitän, Marouk Eisenschwinge, ist ein alter Freund von mir. Er gewährte nach Zahlung eines kleinen Tributes 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, so 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 weitere meiner Männer das Leben gekostet hat. Sie hatten am Morgen versucht, sich über Taue vom Schiff abzuseilen. Als sie auf dem Boden aufkamen, öffnete er sich 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:

# LEBENDE KREATUREN

---

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, die in ihren Behausungen unter dem Sand auf uns lauern umgehen können. Wir haben festgestellt, dass der Sand um ihre Trichter herum eine etwas dunklere Farbe hat, als der übrige Sand. Dieses Erkenntnis hat etliche 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....

## Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 9

Stärke: 12  
Willenskraft: 4

Zähigkeit: 6  
Charisma: 3

Initiative: 8  
Angriffszahl: 4  
Angriff: 12

Schaden: Tentakel 13 / Maul 25

Körperliche Widerstandskraft: 20 / 13  
Magische Widerstandskraft: 10  
Soziale Widerstandskraft: 10

Physische Rüstung: 9 / 4  
Mystische Rüstung: 3  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 4 / Stufe 6

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: NA  
Normale Laufleistung: NA

Todesschwelle: 50  
Verwundungsschwelle: 12  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 48

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten:  
Zauber:

## Legendenpunkte:

Ausrüstung: Keine

Beute: Tentakel

**Anmerkung:** Die Sandkraken leben vor allem in Wüsten, können aber auch in bestimmten Steppen angetroffen werden. Ihre Körper sind etwa 5 Schritt lang und weich; sie sind aber vollkommen in 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 darauf tritt. Elementaristen können diese Magie entdecken, wenn ihnen eine Wahrnehmungs- oder Halbmagie-Probe 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.



*- Aus den Aufzeichnungen des Elementaristen Canussa über Familiare -*

Dieses drollige kleine Wesen wird von erfahrenen Waffenschmieden 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, Scharnieren 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 seltene Materialien für die Erschaffung eines Schärferchens vonnöten sind, ein gerechtfertigter Lohn.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 7

**Wahrnehmung:** 7

**Stärke:** 3

**Willenskraft:** 9

**Zähigkeit:** 3

**Charisma:** 9

**Initiative:** NA

**Angriffszahl:** NA

**Angriff:** NA

**Schaden:** NA

**Körperliche Widerstandskraft:** 8

**Magische Widerstandskraft:** 12

**Soziale Widerstandskraft:** 6

**Physische Rüstung:** NA

**Mystische Rüstung:** 3

**Niederschlag:** NA

**Erholungsproben:** 1 / Stufe 3

**Anzahl der Zauber:** NA

**Spruchzauberei:** NA

**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 30

**Normale Laufleistung:** 60

**Todesschwelle:** 25

**Verwundungsschwelle:** 7

**Karmastufe:** NA

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Waffenschärfen

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** Keine

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine

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 Grunzen 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 elementarer Erde ( die ihnen vorzüglich schmeckt ) gefüttert werden.

Der Besitzer muss seinem Schärferchen einen Namen geben und eine kleine Summe von 100 Legendenpunkten opfern, um ihn an sich zu binden.

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.

Wenn der Besitzer es wünscht, kann er das Schärferchen als Vertrauten wählen.



Schwarzriesen existieren heute für die meisten Namensgeber nicht mehr, nur an manchen Orten, wo sich vor der ersten Plage die großen Schlachten abspielten, kann man manchmal ihre 6 Meter großen Überreste finden. Wenn man jedoch weiß wo man suchen muss, nämlich außerhalb der Grenzen Barsaives, so kann man vielleicht ihre schwer zugänglichen Verstecke tief im Gebirge finden.

Schwarzriesen sind starke Individualisten, die zum Glück selten als Gruppe auftauchen, sie sind in der Lage auch jahrelang zu schlafen und sind dann meist nicht von der Landschaft zu unterscheiden, meist werden sie schnell von Pflanzen überwuchert. So existiert eine Legende von einem Riesen Namens "Hacke" der über 200 Jahre geschlafen haben soll und dann mitten

in einer theranischen Stadt erwachte und ein furchtbares Blutbad unter der Bevölkerung angerichtet hat. Lebendige Schwarzriesen sind sehr gefährlich und ähnlich wie bei Drachen sollte jeder Namensgeber vermeiden mit ihnen in Kontakt zu kommen, denn ihr Jähzorn und stürmische Art ist sprichwörtlich. Selbst unter den Riesenrassen gelten die Schwarzriesen als die aggressivsten.

**U**ndere bekannte Schwarzriesen sind "Ecke", "Tänchel", "Wurzelnnummer", "Kolchis", "Talos", "Anak", "Emit", Eckes Bruder "Fasolt", Angrim und ihr König "Og".



## Werte:

Geschicklichkeit: 17  
Wahrnehmung: 15

Stärke: 15  
Willenskraft: 11

Zähigkeit: 21  
Charisma: 11

Initiative: 14  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 19  
Schaden: 23

Körperliche Widerstandskraft: 19  
Magische Widerstandskraft: 13  
Soziale Widerstandskraft: 17

Physische Rüstung: 25  
Mystische Rüstung: 11  
Niederschlag: 19

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA

Erholungsproben: 5 / Stufe 21

**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 60

**Normale Laufleistung:** 120

**Todesschwelle:** 120

**Verwundungsschwelle:** 20

**Karmastufe:** 5

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 110

**Karmapunkte:** 15

**Fähigkeiten:** Keine

**Zauber:** Nur wenige Schwarzriesen sind Elementaristen bis Kreis 6.

**Legendenpunkte:** 5000

**Ausrüstung:** Stangenwaffe(für Riese einhändig) Schadensstufe 8 / schwerer Elementarer Kettenpanzer(Gewicht 240) PR 14/ MR2 / Initiative Malus -3

**Beute:** Verschiedene Edelsteine, meist Saphire und Topase im Wert von 1W6 x 100 Silberstücken



ntstanden sind sie aus normalen Trollen, die sich mit einer grauenhaften Krankheit aus der

Kiste des Dämons "Parazes" infiziert haben oder sich bei anderen Infizierten angesteckt haben.

Diese Krankheit führt zu Körperveränderungen wie z.B. kastaniengroßen

Knochenauswüchsen, aus denen sich eine Art Säuregel über den Körper verteilt, welches eine angreifende Waffe oder berührende Körperteile mit einer Kraft von 12 zersetzt.

Gelingt eine Probe gegen die Schadensstufe der Waffe, sinkt diese um 1, waffenlos erhält der Gegner entsprechenden Schaden.

Weiterhin haben sie rudimentäre Kiemen, welche aus ihrem Nacken



# LEBENDE KREATUREN

---

wachsen und neben scharfen Reißzähnen zeichnen sie sich durch ein zotteliges Gewirr von dunkelbraunen bis schwarzen Brusthaaren aus. Ihre Intelligenz variiert sehr stark. Meist sind sie mit einer großen Kristall-waffe bewaffnet, manche tragen vielleicht auch noch Rüstung (Kristall wird von der Säure nicht beeinflusst) bzw. Schilde oder verfügen über magische Fähigkeiten je nach Intelligenz.

Im Allgemeinen vertragen sie kein Sonnenlicht und erhalten für jede Runde in der Sonne Stufe 5 Schaden. Außerdem verfügen sie über alle Rassenfähigkeiten von normalen Trollen. Durch die Krankheit ist ihr Bedürfnis nach rohem Fleisch stark gestiegen und sie neigen zu unkontrollierten (selbst im Vergleich zu normalen Trollen) Wutausbrüchen. Sollte es zu diesen kommen, greifen sie nur noch blindwütig an und erhalten für 10 Runden +6 Stufen auf ihr Stärkeattribut, auch beim Schaden. Die meisten Trolle haben ein Problem damit, Steintrolle einfach zu erschlagen, da diese meist als bemitleidenswerte Geschöpfe gesehen werden, denen man lieber helfen sollte, anstatt sie umzubringen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 7  
Wahrnehmung: 4

Stärke: 17  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 10  
Charisma: 5

Initiative: 6  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 9  
Schaden: 19

Körperliche Widerstandskraft: 9  
Magische Widerstandskraft: 6  
Soziale Widerstandskraft: 7

Physische Rüstung: 5  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: 17  
Erholungsproben: 4 / Stufe 10

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 50  
Normale Laufleistung: 100

Todesschwelle: 60  
Verwundungsschwelle: 13  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 53

Karmastufe: 4  
Karmapunkte: 10

**Fähigkeiten:** Ätzende Körpersäfte 12 / Steigerung der Stärke um 6 Stufen / Infektion 12 (Nur Trolle) / Infrarotsicht

**Zauber:** NA

**Legendenpunkte:** 200

**Ausrüstung:** Eventuell Kristallwaffe und Rüstung, diese wäre auf obige Werte zu addieren

**Beute:** siehe Ausrüstung

## **STEPPENBESTIE**

*- Erzählt von Bragkha 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 unseres 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 sehr, 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 Blorek 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 um mich. 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 heranwagten, aber vor mir standen fünf der 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 mit 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 zukam. Und urplötzlich 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 am Ende des Mondes verließ, hatte ich meinen Weg gefunden. Und auch wenn mein Volk an jenem Tag einen Krieger verloren hat, so hat es doch einen guten Tiermeister gewonnen.

# LEBENDE KREATUREN

---

## Werte:

Geschicklichkeit: 6  
Wahrnehmung: 6

Stärke: 12  
Willenskraft: 6

Zähigkeit: 12  
Charisma: 4

Initiative: 8  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 9

Körperliche Widerstandskraft: 9  
Magische Widerstandskraft: 7  
Soziale Widerstandskraft: 10

Schaden: Klauen 14 / Sturm 18 / Stachel 16

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 4  
Niederschlag: 11  
Erholungsproben: 6 / Stufe 12

Todesschwelle: 60  
Verwundungsschwelle: 15  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 56

Laufleistung im Kampf: 40  
Normale Laufleistung: 80

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Keine  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 250  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Schuppen / Giftstachel

**Anmerkung:** 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".

## SUMPFLEMUREN



Einige Scholare sagen, Sumpflemuren wären aus dem Sumpf geborene Wesen, so wie Obsidianer aus Stein geboren werden. Sie sind trollgroße spindeldürre Zweibeiner, die einem Namensgeber ähneln, aber dem aktuellen Stand der Forschung nach keinerlei Intelligenz besitzen, auch wenn einige Schamanen davon überzeugt sind. Ihre blassgrauen Körper erinnern an verrottende Wasserleichen, und ihre Haut ist teilweise mit Sumpfmoosen bewachsen. Tatsächlich ist ihr Körper aus dem Material des Sumpfes gebildet. Die Köpfe sind kahl und schädelartig. Statt Nase und Mund haben sie kleine schlaaffe Hautlappen, die wie Tentakeln herunterhängen und einen kleinen Mund mit spitzen Zähnen verbergen, der sie als Aasfresser auszeichnet. Die Augen liegen weit zurück in den Höhlen und sind bleichweiß mit kleinen schwarzen Punkten als Pupillen.

Trotz ihres dünnen Aussehens sind Sumpflemuren überraschend stark und nehmen es spielend mit den stärksten Trollen auf. Sie kämpfen waffenlos mit Schlägen ihrer Hände und versuchen oft, ihre Opfer zu greifen und mit ihren Händen zu ersticken oder in den Sumpf zu ziehen und dort unter Wasser zu drücken. Da der Sumpf ihr natürlicher Lebensraum ist, können sie sich im sumpfigen Wasser übrigens mit erstaunlicher Geschwindigkeit bewegen. Auf festem Boden sind sie dagegen recht lahm.

S ihre erschreckendste Fähigkeit ist die Regeneration von Wunden und sogar von abgeschlagenen Körperteilen. Innerhalb von einer Minute wächst ein ganzer Arm nach. Eine Wunde ist nach einer Runde verheilt. Abgetrennte Körperteile kämpfen selbstständig weiter und bilden neue Körper, falls sie nicht zum ursprünglichen Körper zurückfinden. Selbst ein komplett zerhackter und pürierter Sumpflemur regeneriert sich innerhalb weniger Stunden, und aus einem kleinen Finger kann in einer Nacht ein ganzer Körper wachsen. Das einzige, was einen Sumpflemur töten kann, ist Feuer. Von diesem Schaden regeneriert er sich nicht. Eis wiederum hemmt seine Regenerationsfähigkeit - ein kompletter Eissturm würde sie z.B. ganz verhindern.

Sumpflemuren sind die meiste Zeit des Jahres recht harmlos und vermeiden den Kontakt zu Namensgebern, außer in der Paarungs- und Brutzeit im Herbst. In dieser Zeit reagieren sie extrem aggressiv auf alle fremden Wesen, die sich ihrem Territorium nähern.



# LEBENDE KREATUREN

---

## Werte:

Die Werte in Klammern gelten, sobald der Sumpflemur mit wenigstens einem Körperteil im Sumpf steht.

**Geschicklichkeit:** 3 (10)

**Stärke:** 10 (15)

**Zähigkeit:** 25 (40)

**Wahrnehmung:** 8 (10)

**Willenskraft:** 4

**Charisma:** 1

**Initiative:** 3 (15)

**Körperliche Widerstandskraft:** 6 (14)

**Angriffszahl:** 1

**Magische Widerstandskraft:** 12 (18)

**Angriff:** 16 (20)

**Soziale Widerstandskraft:** 30

**Schaden:** 19 (25)

**Physische Rüstung:** 0

**Mystische Rüstung:** 0

**Niederschlag:** 30

**Anzahl der Zauber:** NA

**Erholungsproben:** 1/Runde keine Aktion

**Spruchzauberei:** NA

**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 20 (40)

**Normale Laufleistung:** 45 (90)

**Todesschwelle:** 90

**Verwundungsschwelle:** 40

**Karmastufe:** NA

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeit Ersticken:** Falls ein Sumpflemur einen hervorragenden Angriff schafft, schnappen seine Klauen wie Kneifzangen um den Hals des Opfers. Das Opfer kann sich nur mit einer erfolgreichen Stärkeprobe gegen die Stärkeprobe des Sumpflemurs befreien und sonst keine Aktionen durchführen. Pro Runde nimmt das Opfer automatisch Schaden in dreifacher Höhe der Differenz der Stärkeproben. Selbst ein Abschlagen der Hand ändert nichts an ihrem festen Griff, höchstens ein Abschneiden der Finger. Der Sumpflemur kann außerdem parallel mit der anderen Hand weiterkämpfen.

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 5000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:**

In Kratas gibt es einen kleinen Laden, "Obschons wunderliche Mittel", der in dem Ruf steht, für Körperteile von Sumpflemuren bis zu 50 GM zu zahlen. Voraussetzung ist, dass die Teile auf Eis konserviert sind und von unterschiedlichen Sumpflemuren stammen, falls man mehrere Teile anbieten möchte. Um diese Info zu wissen, sollte man mit einer geeigneten Wissensfertigkeit oder mit Wahrnehmung mindestens eine 8 erreichen.

## TENTAKELWURM

Der Tentakelwurm ist ein 5 bis 15 Meter langer Wurm, der einen Durchmesser von 2 bis 5 Metern hat. Er bewegt sich unter der Erde fort und ist durch Hunderte von kleinen Stacheln, die überall am Körper verteilt sind, in der Lage, sich mit bis zu 120 S. pro Runde durch das Erdreich zu wühlen.

Er kommt nur an die Oberfläche, um Beute zu machen. Durch sein sehr empfindliches Sinnesorgan, kann er selbst die leisesten Geräusche in einem Umkreis von 1 km ausmachen. Laute Geräusche nehmen die Tentakelwürmer sogar über mehrere Kilometer wahr. Hat der Wurm erst ein potentiell Opfer ausgemacht, wühlt er sich so lange auf die Beute zu, bis er sich unter ihr befindet. Dann öffnet er sein Maul und seine Tentakel schießen aus dem Boden und packen die Beute. Sollte es sich um mehrere Personen handeln, wühlt er sich halb aus dem Erdreich, um größere Bewegungsfreiheit zu haben.



Sollten die Charaktere bei einem **Wahrnehmungswurf** nicht über **12** kommen, so bemerken sie die Anwesenheit des Tentakelwurms nicht und er greift überraschend an. Solange der Wurm noch unter der Erde ist, hat er eine **Initiative** von **15**, da man nie genau sagen kann, wo die Tentakel aus dem Boden schießen.

Dem Wurm stehen insgesamt **7 Tentakeln** zur Verfügung, mit denen er seine Opfer in sein Maul ziehen kann. Jedes Tentakel ist **5 Meter** lang und macht durch die peitschenartige Bewegung und durch die immense Kraft des Wurms Stufe 18 Schaden. Sollte der Wurm bei einem Angriff einen **hervorragenden Erfolg** schaffen, ist das Opfer von einem Tentakel umklammert. Durch den Druck, welchen die Tentakel ausüben, bekommt das Opfer jede Runde Stufe 18 Schaden, wogegen keine Rüstung schützt.

Nun fängt der Wurm an, die bedauernswerten Opfer Richtung Maul zu ziehen. Ist die Beute **5**

**Meter** weit weg, nimmt das Heranziehen **2 Runden** in Anspruch, sonst nur **1**.

Es kommt allerdings auf die Größe der Beute an, wie viele Tentakel der Wurm benötigt, um sie ins Maul zu ziehen:

<i>Windling</i>	<i>1 Tentakel</i>
<i>Mensch</i>	<i>2 Tentakeln</i>
<i>Zwerg</i>	<i>2 Tentakeln</i>
<i>Ork</i>	<i>2 Tentakeln</i>
<i>Elf</i>	<i>2 Tentakeln</i>
<i>T'skrang</i>	<i>2 Tentakeln</i>
<i>Troll</i>	<i>4 Tentakeln</i>
<i>Obsidianer</i>	<i>6 Tentakeln</i>

Sollte ein Opfer in das **Maul** eines Tentakelwurms geraten, zieht sich der Wurm sofort zusammen und versucht die Beute zu zerquetschen. Das hat Schaden der **Stufe 30** zur Folge, wogegen keine Rüstung schützt. Die Überreste der Beute plus Ausrüstung spuckt der Wurm wieder aus.

Die Rüstung des Wurms ist unglaublich hart und kann mit normalen Mitteln nicht durchdrungen werden. Allerdings ist sie bei den **Tentakeln** weniger widerstandsfähig und beträgt nur **6**. Außerdem kann sie hier auch ganz normal durchdrungen werden.

Sollte ein Charakter von einem Tentakel umschlungen werden, so kann er sich entweder mit einer erfolgreichen Stärkeprobe daraus befreien oder die Tentakel abschlagen. Erleidet eine Tentakel **20 Schadenspunkte**, so schlägt man sie ab. Allerdings wird dieser Schaden nicht zu dem Gesamtschaden addiert, da der Wurm abgeschlagene Tentakel schnell wieder regenerieren kann. Verliert ein Wurm trotzdem **4** oder mehr Tentakeln, so wird er die Flucht ergreifen, um die fehlenden Tentakeln wieder herzustellen.

Die Tentakelwürmer kommen hauptsächlich in Steppen vor und wurden in letzter Zeit auch verstärkt in den Brachen und der Öde gesehen. Trotzdem handelt es sich bei ihnen um keine Dämonenkonstrukte. Normalerweise sind sie Einzelgänger, doch es gibt auch Augenzeugen, die Gruppen von **3 - 5** Tieren gesehen haben wollen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 12

Stärke: 18

Zähigkeit: 15

Wahrnehmung: 5

Willenskraft: 6

Charisma: 4

Initiative: 12 / 15

Körperliche Widerstandskraft: 15

Angriffszahl: 7

Magische Widerstandskraft: 10

Angriff: 13

Soziale Widerstandskraft: 15

Schaden: Tentakel 18 / Maul 30

Physische Rüstung: 12 / 6

Mystische Rüstung: 8

Niederschlag: Immun

Erholungsproben: 10 / Stufe 15

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 60

Normale Laufleistung: 120

Todesschwelle: 90

Verwundungsschwelle: 18

Karmastufe: NA

Bewußtlosigkeitsschwelle: 80

Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** Kreaturen Unempfindlichkeit 8 - 10

**Zauber:**

**Legendenpunkte:** 5000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine



Bei Verbeegeen handelt es sich um Trolle die die sich mit einer grauenhaften Krankheit aus der Kiste des Dämons Parazes infiziert haben oder sich durch den Biss eines anderen Verbeeg angesteckt haben. Sie sind gewöhnlich humanoid, über und über mit Hörnern, Stacheln und Knochenplatten bedeckt, sie haben furchterregende Pranken mit schaufelartigen Nägeln und erreichen leicht die Größe von 3 Schritt und wiegen etwa 240 Pfund.

Ihre Hautfarbe variiert zwischen rosigem weiß und Mahagonibraun. Sie sind nachtaktiv und bevorzugen Höhlen, Kanalisationen und verlassene Gebäude und Kaers. Ihre Augen sind deutlich größer als bei normalen Trollen und immer blutunterlaufen mit starken Adern durchsetzt.



Aufgrund der Krankheit sind sie in der Regel nicht sehr intelligent, kaum mehr als ein Tier, allerdings soll es Verbeeg geben die etwas von ihrem Trollintellekt behalten haben.

Die Krankheit führt auch dazu, dass sich die Ablagerung von Knoenschichten stark erhöht, so dass der Verbeeg missgestaltet und völlig asymmetrisch aussieht. Hörner, Dornen und Platten aus diesen Knochenablagerungen sind verbreitet und von überraschender Festigkeit, diese Veränderungen unterscheiden sich allerdings stark von Wesen zu Wesen. Bei vielen Verbeeg wurden latente magische Fähigkeiten beobachtet, d.h. sie benutzen manchmal unbewusst einzelne magische Fähigkeiten deren Auswirkungen denen eines Zaubers ähneln, meist aber nur einen pro Wesen und auch nur indirekte, wie etwa eiserne Hand o.ä. Für den Einsatz dieser Fähigkeit benötigen keine Fäden sondern legen nur eine WA Probe gegen die eigene Mag Widerstandskraft ab. Sie ernähren sich von allem, bevorzugen allerdings Namensgeberfleisch. Verbeegs sind eindeutig Gruppenwesen die sich oft in kleinen Sippen von 4-20 Einzelwesen zusammenrotten.

Die meisten Trolle haben ein Problem damit, Verbeeg einfach zu erschlagen, da diese meist als bemitleidenswerte Geschöpfe gesehen werden, denen man lieber helfen sollte, anstatt sie umzubringen.

Merkwürdig ist, dass Parazes Krankheiten anscheinend sehr häufig Trollen treffen, warum dies so ist, stellt eines der vielen Rätsel um Parazes dar.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 9

**Wahrnehmung:** 5

**Initiative:** 9

**Angriffszahl:** 1

**Angriff:** 14

**Schaden:** 18 (22)

**Anzahl der Zauber:** NA

**Spruchzauberei:** NA

**Wirkung:** NA

**Todesschwelle:** 65

**Verwundungsschwelle:** 18

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 60

**Stärke:** 18

**Willenskraft:** 5

**Körperliche Widerstandskraft:** 12

**Magische Widerstandskraft:** 7

**Soziale Widerstandskraft:** 5

**Physische Rüstung:** 14

**Mystische Rüstung:** 2

**Niederschlag:** 21

**Erholungsproben:** Regeneration

**Laufleistung im Kampf:** 70

**Normale Laufleistung:** 140

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Regeneration 19 / Infrarotsicht / Infektion 9

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 400

**Ausrüstung:** Holzkeule

**Beute:** 1W20 Sapphire, jeder ist 50 Silberstücke oder als Trophäe Legendenpunkte  
Wert

**Anmerkung:** Verbeeg sind aufgrund ihrer Tierhaftigkeit gegen Soziale Talente wie Verspotten immun, können aber Furcht empfinden.





Wharge sind düstere Kreaturen, die nur von den Orkbrennern gezähmt werden. Von vielen wird der Wharg als eine dämonisch verdorbene Wolfsart gesehen. Diesen schlechten Ruf hat er wahrscheinlich, da manche ihn auch Gräberwolf nennen, weil er sich häufig von Namensgeberfleisch ernährt (auch verwestem) und auch gerne auf Friedhöfen nach diesem gräbt.

Der Wharg zeichnet sich durch seine außergewöhnliche Wildheit (er greift immer blindwütig an und erhält dann +4 Stufen auf Angriff und Schaden) und Schnelligkeit aus und ist deshalb gerade bei den Orkbrennern ein hoch geachtetes (Reit-)Tier, sein Name bedeutet im altorkischen "Vargyr" geächteter Wolf, da er selten mit normalen Wölfen zieht und sich nur in kleinen Rudeln sammelt, wenn er doch mal mit normalen Wölfen zieht, dann leitet er sie an und lockt die Opfer des Rudels oft in Hinterhalte.

Zum ersten Mal wurden Wharge erfolgreich von den Orks in den Orichalkumkriegen eingesetzt, was wiederum der Theorie widerspricht, der Wharg wäre durch die Dämonen geschaffen, lediglich seine heutige außergewöhnliche Wildheit und Blutrünstigkeit habe er damals noch nicht besessen. Heute werden Whargreiter von den Orks häufig für Erkundungs- und Nachrichtenmissionen der Orks benutzt, in jedem Fall genießt ein Whargreiter die absolute Hochachtung eines jeden Orkstammes.

Der Wharg ist allerdings keine unintelligente Bestie, sondern eher ein cleverer und furchterregender Jäger, selbst in Gefangenschaft folgt er niemals einfach einem Kommando, sondern nur wenn dies auch zu seiner Stimmung passt, weshalb viele Orks ihn als Seelenverwandt ansehen. Auch wenn er häufig für andere Dinge eingesetzt wird hat er bei den Steppenreitern auch immer seinen Einsatz in Kämpfen gefunden, denn wo eine Tundrabestie mit grober Kraft arbeitet, kommt beim Wharg noch seine Geschicklichkeit und Verbissenheit sowie eine höhere Schnelligkeit hinzu. Wenn er erst mal Blut gekostet hat, ist er schwer aufzuhalten und ein fanatischer Gegner. Ein normaler Wharg ist in der Lage aus dem Stand bis zu 6 Schritt weit zu springen.

So ist es für viele Orks ein Lebenstraum sich einen jungen Wharg zu fangen, jedoch sterben die meisten Orks bei diesem Unterfangen. Zucht ist zwar möglich, doch wirft ein Wharg seltener und weniger Welpen in Gefangenschaft und diese sind meist hohen Stammesmitgliedern vorbehalten.

**Erscheinung:** Die Wharge sind eine Gattung der Wölfe, mit dem Unterschied, dass sie eine Schulterhöhe von gut 2 Schritt und eine Länge von 3 Schritt erreichen und bis zu 400 Pfund wiegen können. Sie haben eine Intelligenz die durchaus mit der eines Namensgebers mithalten kann. Ihre Mäuler unterscheiden sie eindeutig von normalen Wölfen, denn ihre Lefzen gehen hinunter bis zum Hals und erinnern entfernt an das Maul eines Krokodils. Durch ihre deutlich hervortretenden Muskelberge, rasiermesserscharfe Zähne, einen Geruchssinn der dem

# LEBENDE KREATUREN

---

normaler Wölfe zumindest gleichsteht und ihre hyänengleiche Beißkraft sind sie furchtbare Gegner. Diese mythischen Wesen sind mit schwarzem und grauem drahtähnlichen Fell bedeckt, welches ihm hervorragenden Schutz gewährt, selten und unter Orks hochgeschätzt sind die Rotpelze, die meist viel größer und stämmiger werden als normale Wharge.

**Sozialverhalten:** Die Weibchen der Wharge sind geringfügig größer als die Männchen, meist mit dunklerer Fellfarbe und das ganze Jahr paarungsbereit, ein typischer Wurf in Freiheit enthält etwa 6, während in Gefangenschaft ein bis zwei Jungtiere die Regel sind. Die Whargewelpen brauchen etwa ein halbes Jahr bis sie ausgewachsen sind, zählen aber nach vier Monaten wie ein ausgewachsener Wharg, sie gewinnen zwar in den folgenden Jahren noch an Größe, aber ihre grundsätzliche Entwicklung ist abgeschlossen.

Während sie normalerweise nur zur eigenen Ernährung jagen, sind sie während der Aufzucht, welche zweimal im Jahr etwa 4 Monate dauert, besonders wild und greifen auch im Rudel jeden an der ihr Revier stört. Aufgrund ihrer Intelligenz sind sie bei den Steppenreitern auch in der Lage die ausgefallensten Kommandos zu verstehen und auszuführen, wenn sie dies wollen. Zum Glück, für die Reiter dieser Bestien, bauen sie zu ihrem Reiter eine intensive Vertrauensbeziehung auf, was dazu führt dass sie dessen Kommandos zum allergrößten Teil befolgen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 9

**Wahrnehmung:** 8

**Stärke:** 10

**Willenskraft:** 5

**Zähigkeit:** 10

**Charisma:** 8

**Initiative:** 9

**Angriffszahl:** 1

**Angriff:** 12 (16)

**Schaden:** 14 (18)

**Körperliche Widerstandskraft:** 12

**Magische Widerstandskraft:** 10

**Soziale Widerstandskraft:** 11

**Physische Rüstung:** 10

**Mystische Rüstung:** 4

**Niederschlag:** 12

**Erholungsproben:** 5 / Stufe 10

**Anzahl der Zauber:** NA

**Spruchzauberei:** NA

**Wirkung:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 70

**Normale Laufleistung:** 140

**Todesschwelle:** 55

**Verwundungsschwelle:** 15

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 48

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Geruchsinn 12 / Weitsprung 12

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 230

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Das Fell ist 150 Silberstücke und als Trophäe Legendenpunkte Wert. Aus dem Fell lässt sich auch für 100 Silber eine hervorragende Whargfellrüstung herstellen.



Bei Wendigos handelt es sich um Orks die die sich mit einer grauenhaften Krankheit aus der Kiste des Dämons Parazes infiziert haben oder sich durch den Biss eines anderen Wendigos angesteckt haben. Sie sind gewöhnlich humanoid, mit weißem Fell, langen krallenbewehrten Pranken und erreichen leicht die Größe von einem gut gewachsenen Troll. Sie bevorzugen Wälder oder Städte als Umgebung, wo sie sich mittels Illusionsmagie Namensgeberaussehen geben, alle Wendigos sind magisch aktiv und folgen meistens zwei oder mehr Zauberer Disziplinen, eine davon ist meist die des Schamanen oder Illusionisten, meist beherrschen sie Sprüche bis zu Kreis 6, es ist aber nicht ungewöhnlich auch auf höhere Fähigkeiten zu treffen. Unter Schamanen wird gemunkelt, dass sich Wendigos untereinander einen bestimmten schamanistischen Maskenzauber beibringen, der ihnen diese gute Tarnung ermöglicht, einen solchen Spruch zu erlangen wäre sicherlich für jeden Schamanen verlockend.



Wie ernähren sich ausschließlich von Namensgeberfleisch, dieses muss von noch lebendigen Wesen kommen und ziehen besonderes Vergnügen daraus, andere dazu zu zwingen an einem ihrer kannibalistischen Feste teilzunehmen. Beim Essen des Fleisches wird die Lebenskraft, die Ganzheit des Opfers, seine holistische Stärke, die Solidität des Nervensystems und des Geistes entzogen. Für diesen Vorgang sind starke Gefühle des Opfers nötig, wie Angst, Hass, Liebe usw. wobei sich Angst schon bei fast jedem Wesen einstellt, das einem Wendigo gegenüber steht, geschweige denn hilflos ausgeliefert ist. Dies und eine empathische Verbindung die sich während das Vorgangs zum Wendigo aufbaut führt bei den Opfern zu ekstatischen Zuständen die, sollte es überleben, eine Abhängigkeit begründet, falls das Opfer nicht eine Willenskraftprobe gegen 8 besteht.

Oftmals bekleiden Wendigos in der Gesellschaft hohe Positionen und sind sehr Einflussreich was es ihnen erleichtert, genug Nachschub zu finden. Jeder Namensgeber der an dem

Kannibalwesen teilnimmt, befindet sich in Zukunft ebenfalls in Abhängigkeit von solcher Nahrung(bzw. der Lebenskraft anderer Namensgeber) und wird daraufhin dem Wendigo helfen seine Lebensgewohnheiten zu verbreiten und kannibalistische Geheimbünde zu gründen, nur so kann er sicher sein weiterhin versorgt zu werden, allein kann ein normaler Namensgeber dies nicht bewirken.

Leider sind sich solche Wesen nicht im Klaren darüber, dass sie selbst letztlich als Nahrung des Wendigos dienen werden und das dieser sogar den Geschmack solch korrumpierter Wesen vorzuziehen scheint. Manchmal lässt sich ein Wendigo auch im Heim eines früheren Opfers nieder.

**D**urch ihre magischen Fähigkeiten sind Wendigos nicht zu unterschätzende Gegner, allerdings haben sie auch weitere Fähigkeiten die ein Adept nicht unterschätzen sollte, so können Wendigos sehr gut im Astralen sehen, hören und riechen auch weitaus besser als es jeder normale Namensgeber könnte.

Sie sind gegen Gifte immun und scheinen nicht zu altern. Weitaus gefährlicher macht sie jedoch die Dämonenkraft des Entsetzens, die sie gegen jeden Charakter in einem Umkreis von 25 Schritt einsetzen können und ihre Fähigkeit zur Regeneration, die sie am Anfang jeder Runde einsetzen, bis ihr Schaden die Todesschwelle übersteigt, erst dann sind sie tot. Sollten nur noch Wunden vorhanden sein, so heilen sie jede Runde eine dieser Wunden aus. Ihre größte Schwäche ist ihre extreme Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht und Orichalkum, welches sie aufgrund seiner Reinheit mit der eineinhalbfachen Stufe schädigt(abgerundet). In Namensgebergestalt sind sie oft am Geruch zu erkennen und ihre Astrale Erscheinung kann ihre wahre Natur enthüllen, allerdings ist dies nur mit einer um 6 erschwerten WA Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Wendigo möglich, ansonsten erscheint er normal.

**G**in Wendigo ist äußerst schlau und wird jeden Vorteil nutzen, denn seine Beute (Namensgeber) ist die Gefährlichste und er braucht sehr viel von ihr. Sie lieben keine frontalen Angriffe und ziehen Fallen vor die gründlich geplant wurden.

Wendigos kommen häufig in Gruppen vor, wobei sie meist von einem Exemplar geleitet werden, sie sind in der Lage Rüstungen zu tragen und jede Art von Waffe zu benutzen, wenn sie es auch vorziehen den Gegner mit bloßen Krallen zu zerreißen. Sie benutzen rohe Magie ohne irgendeine negative Auswirkung fürchten zu müssen, daher wird vermutet dass es sich bei ihnen um eine Art Dämonenkonstrukt handelt und dass sie immer noch auf irgendeine Art mit Parazes verbunden sind und er sich auch durch sie ernährt.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 10  
**Wahrnehmung:** 12  
**Initiative:** 12  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 12  
**Schaden:** 20

**Stärke:** 20  
**Willenskraft:** 7  
**Zähigkeit:** 12  
**Charisma:** 6  
**Körperliche Widerstandskraft:** 14  
**Magische Widerstandskraft:** 12  
**Soziale Widerstandskraft:** 13

**Physische Rüstung:** 5  
**Mystische Rüstung:** 3

<b>Anzahl der Zauber:</b> 1	<b>Niederschlag:</b> 22
<b>Fadenweben:</b> 12	<b>Erholungsproben:</b> Regeneration
<b>Spruchzauberei:</b> 12	
<b>Wirkung:</b> siehe Zauber	<b>Laufleistung im Kampf:</b> 50
	<b>Normale Laufleistung:</b> 100
<b>Todesschwelle:</b> 65	
<b>Verwundungsschwelle:</b> 14	<b>Karmastufe:</b> 5
<b>Bewußtlosigkeitsschwelle:</b> 57	<b>Karmapunkte:</b> 40
<b>Fähigkeiten:</b> Entsetzen 12 / Regeneration 19 / Immun gegen Gift / Zaubersprüche / Astralsicht 12 / Infektion 12(nur Orks) / Illusion verstärken Maskenzauber +6	
<b>Zauber:</b> Schamane und Zweitdisziplin bis Kreis 6 / Maskenzauber	
<b>Schwächen:</b> Holz +3 / Orichalkum +3 / von Passionen oder Questoren gesegnete Waffen +3 Sonnenlicht Schadensstufe 14 pro Runde	
<b>Legendenpunkte:</b> 4000	
<b>Ausrüstung:</b> Adeptenausrüstung	
<b>Beute:</b> siehe Ausrüstung	



Der Werwolf ist ein Mensch, der sich mit einer schrecklichen Krankheit aus der Kiste des Parazes oder durch den Biss eines anderen Werwolfes infiziert hat. Die Krankheit verändert das Opfer beträchtlich. Es wächst ihm ein kurzes, grauschwarzes Fell, die Eckzähne stehen vor, die Lippen sind von den Zähnen zurückgezogen und die Fingernägel verwandeln sich in Krallen. Diese Form nimmt er an sechs Tagen im Monat an, immer um Vollmond herum. In dieser Zeit wird er zu einem mörderischen Monster, welches alle Wesen in seiner Nähe angreift und tötet.

Er ist in seiner tierischen Form nicht besonders intelligent, allerdings gerissen. In dieser tierhaften Gestalt ist außerdem immun gegen die meisten sozialen Talente, lediglich Angst kann er empfinden, Talente die hierauf abzielen haben normale Wirkung. In seiner menschlichen Form leidet der Werwolf dann normalerweise unter Gedächtnisverlust, kommt er dennoch irgendwann hinter sein Geheimnis, so ist es für die meisten äußerst schwer, damit umzugehen. Oftmals ziehen sich solche Menschen vor der Gesellschaft in entlegene Gebiete zurück und leben dort einsiedlerisch. Manchmal versuchen sie ihr Leben auch anders weiterzuführen, entweder sie akzeptieren was sie sind und das sie regelmäßig Menschen töten, oder sie sperren sich selbst für die betreffenden Zeiträume ein.

**W**uch beim Werwolf, wie bei vielen anderen Spezies, die aus der Kiste des Parazes erschaffen wurden, macht seine Fähigkeit zur Regeneration der erlittenen Schäden, ihn zu einem furchtbaren Gegner. Auch sollten sich menschliche Charaktere in Acht nehmen, denn kleinste Kratzer können zur Infektion führen. Werwölfe weisen, wie bei den anderen beschriebenen Krankheitsarten auch, eine unglaubliche Kraft und verbesserte Sinne auf. Es wurde beobachtet, dass Werwölfe eine ausgeprägte Empfindlichkeit gegen Silber aufweisen und diese Schäden nur sehr langsam (mit einer Erholungsprobe am Tag) ausheilen können. Auch müssen sie in ihrer tierischen Gestalt das Tageslicht meiden, da es ihnen mit Schadensstufe 12 jede Runde zusetzt. Eine weitere Gefahr, die von Werwölfen ausgeht, ist ihre Fähigkeit durch einen Biss normale Hunde/Wölfe in Wolfswere zu verwandeln. Diese sind unintelligente und reißende Bestien, welche sich nicht mehr zurückverwandeln, aber auch keine Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht besitzen.



**L**oup Garou ist schließlich die letzte bekannte Werwolfart, bei ihr handelt es sich wohl um geborene Werwölfe, sie kommen in Tiergestalt zur Welt, können aber menschliche Gestalt annehmen. Sie behalten in ihrer Tiergestalt die volle Kontrolle und ihre ganze Intelligenz, allerdings sind sie von Natur aus sehr blutrünstig und versessen auf frisches Fleisch. Sie können beliebig zwischen Tier- und Menschengestalt wechseln, diese Therianthropie kostet sie eine Minute und ist schmerzhaft. Einen Loup Garou mit einem normalen Werwolf zu verwechseln ist ein tödlicher Fehler, denn er ist wesentlich gefährlicher und vernunftbegabter als ein Werwolf. Ihr dichtes borstiges Fell bietet ihnen einen ausgezeichneten Schutz gegen alle Arten von Nahkampf und Fernkampfswaffen, diese Borsten sind so hart, dass sie die meisten Klingen einfach abgleiten lassen.

Loup Garou haben alle Vorteile, aber keine der Nachteile eines normalen Werwolfs. Zum Glück sind Rudelangriffe von Loup Garou bisher eine absolute Seltenheit, wenn sie jedoch geschehen, stellt dies eine ungemeine Bedrohung für die ganze Umgebung dar, abgesehen davon das in solchen Gegenden auch häufig normale Werwölfe auftauchen, die unglücklicherweise ein Zusammentreffen mit einem Loup Garou überlebt haben.

Abschließend lässt sich sagen, dass alle Krankheiten, die aus der Kiste des Parazes auf die Welt gekommen sind, wohl durch den Dämon erschaffen wurden. Sie werden uns nach bisherigem Stand der Forschungen aber wohl nicht wieder mit ihm verlassen, sollte Parazes einst zur Strecke gebracht werden. Die Hoffnung, dass dies dennoch der Fall sein könnte, hält uns aber alle aufrecht.

## erwolf Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 4

Stärke: 12  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 13  
Charisma: 4

Initiative: 14  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 14  
Schaden: 16

Körperliche Widerstandskraft: 14  
Magische Widerstandskraft: 6  
Soziale Widerstandskraft: 6

Physische Rüstung: 5  
Mystische Rüstung: 3  
Niederschlag: 12  
Erholungsproben: Regeneration

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: Regen. Stufe 19

Laufleistung im Kampf: 45  
Normale Laufleistung: 90

Todesschwelle: 55  
Verwundungsschwelle: 12  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 44

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** Regeneration 19 / Nachtsicht / gesteigerte Wahrnehmung (Geruch) 12 /  
Infektion Menschen 12

**Schwächen:** Verwundbarkeit Silber / Tageslicht Schadensstufe 12  
**Zauber:** Keine

Legendenpunkte: 1500  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

## olfwer Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 5

Stärke: 8  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 8  
Charisma: 5

Initiative: 12  
Angriffszahl: 3

Körperliche Widerstandskraft: 14  
Magische Widerstandskraft: 7

Angriff: 8  
Schaden: 12

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: Regen. Stufe 12

Todesschwelle: 35  
Verwundungsschwelle: 8  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 27

Fähigkeiten: Regeneration 12  
Schwächen: Verwundbarkeit Silber  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 270  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

## Loup Garou Werte:

Geschicklichkeit: 14  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 14  
Willenskraft: 12

Zähigkeit: 17  
Charisma: 12

Initiative: 14  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 17  
Schaden: 19

Körperliche Widerstandskraft: 18  
Magische Widerstandskraft: 14  
Soziale Widerstandskraft: 17

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 6  
Niederschlag: 17  
Erholungsproben: Regeneration Stufe 19

Laufleistung im Kampf: 150  
Normale Laufleistung: 300

Todesschwelle: 100  
Verwundungsschwelle: 30  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 95

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Regeneration 19 / Nachtsicht / gesteigerte Wahrnehmung (Geruch) 22 /  
Infektion Menschen 19

Zauber: NA



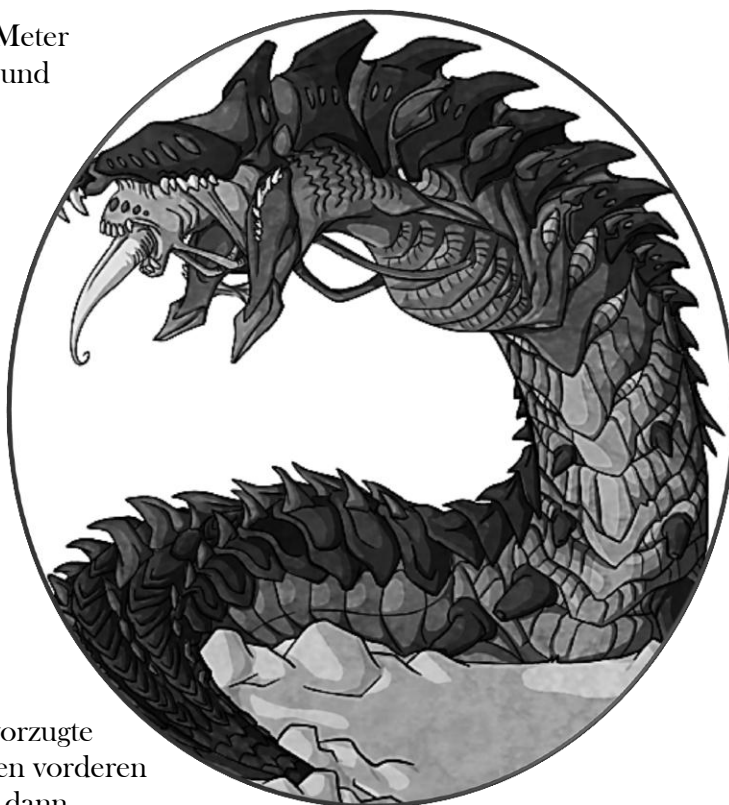
**Legendenpunkte:** 3000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine



Xantors sind knapp 3 Meter große und 15 Meter lange Tausendfüßler. Sie sind pechschwarz und ihre **Oberseite** wird von einem sehr festen Chitinpanzer geschützt, der 15 Punkte Rüstungsschutz bietet und nur mit einem **Außergewöhnlichen Erfolg** durchdrungen werden kann. Die **Unterseite** wird dagegen nicht so gut geschützt und bietet nur **8 Punkte** Rüstung. Sie kann normal durchdrungen werden. Trotz ihrer schweren Rüstung sind die Xantors, dank der Segmentierung ihres Körpers, extrem wendig.



Sie können zweimal die Runde angreifen. Wobei die gewaltigen Chitinzangen an der Vorderseite der gefürchtetste Angriff dieser riesigen Insekten ist. Die Zangen am **Hinterteil**

verursachen nur **Schadensstufe 12**. Der bevorzugte Angriff eines Xantors ist die Beute mit seinen vorderen Zangen zu **umklammern (guter Erfolg)** und dann hochzuheben. Ein sich aufbäumender Xantor kann bis zu 10 Meter groß sein. Um die Beute in Ruhe aussaugen zu können, injiziert er ihr vorher ein starkes **Lähmgift**. Dazu muss ihm eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des umklammerten Opfers gelingen. Wenn das Opfer es nicht schafft, dem magischen Gift zu widerstehen (**10**), dann ist es für mehrere Stunden gelähmt.

Wird ein Xantor allerdings von mehreren Personen angegriffen, so versucht er erst einmal so viele wie möglich zu lähmen oder schwer zu verletzen, bevor er mit dem Aussaugen beginnt. Man kann von Glück sagen, dass Xantors keine geselligen Kreaturen sind, sonst hätten wohl noch mehr Abenteurergruppen eine Begegnung mit ihnen nicht überlebt. Auch wenn Xantors in solch unwirtlichen Gegenden wie den Brachen oder der Öde vorkommen, so gibt es bisher noch keine **Beweise** dafür, dass es sich bei ihnen um Dämonenkonstrukte handelt. Doch ausschließen, dass die Dämonen hier ihre Klauen mit im Spiel haben, kann man das natürlich nicht. Meistens scheinen sie aber eine Vorliebe für dunkle Orte zu haben. Sie wurden häufig in Höhlen und in verlassenen Kaers und Zitadellen gesichtet.

# LEBENDE KREATUREN

---

## Werte:

Geschicklichkeit: 13  
Wahrnehmung: 6

Stärke: 16  
Willenskraft: 6

Zähigkeit: 15  
Charisma: 6

Initiative: 10  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 15  
Schaden: 20 / Hintere Zange 12

Körperliche Widerstandskraft: 17  
Magische Widerstandskraft: 12  
Soziale Widerstandskraft: 13

Physische Rüstung: 15  
Mystische Rüstung: 10  
Niederschlag: 20  
Erholungsproben: 5 / Stufe 15

Anzahl der Zauber: 2  
Spruchzauberei: 12  
Wirkung: Siehe Fähigkeiten

Laufleistung im Kampf: 50  
Normale Laufleistung: 100

Todesschwelle: 85  
Verwundungsschwelle: 16  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 70

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Kreaturen Unempfindlichkeit 8-10 / Säurewolke 15  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 5000  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Giftdrüse 300 Silber

**Säurewolke:** Sollte ein Xantor in Bedrängnis geraten, wird er seine zweite magische Fähigkeit einsetzen, nämlich die **Säurewolke**. Unter dem Stachel mit dem Lähmgift befindet sich eine Drüse, mit der er eine ätzende Wolke ausstoßen kann. Eine Wolke deckt ein **5 mal 5 Meter** großen Bereich ab und verflüchtigt sich erst nach **5 Runden**. Ein Xantor stößt so viele Wolken aus, bis er komplett von ihnen eingehüllt wird. Gelingt die Spruchzaubereiprobe gegen die Personen in der Wolke, so bekommt jeder pro Runde Stufe 15 Schaden, wogegen nur Mystische Rüstung schützt. Die ätzende Säure zersetzt schnell jegliche Art von nichtmagischer Ausrüstung. Jede Runde verlieren alle Waffen und Rüstungen, die der Säure ausgesetzt werden, einen Punkt Schaden/Rüstung. Sind die Gegenstände auf null angelangt, so zerfallen sie.



## UNTOTE KREATUREN



Der Ankou ist eigentlich kein wirklicher Untoter sondern wurde vom in das Todesmeer verbannten Tot auf die Welt gesandt, um in seiner Abwesenheit als Personifizierung seiner selbst zu existieren. Ihre genauen Aufgaben sind den Namensgebern nicht bekannt, manchmal sieht man sie in der Nähe von Friedhöfen, aber manchmal erscheinen sie auch ganz plötzlich ohne ersichtlichen Grund und versuchen einen Namensgeber zu töten. Geschichten und Gerüchte behaupten, dass sie es insbesondere auf Namensgeber abgesehen haben die schon oft am Rande des Todes standen oder häufig durch Wiederbelebungs salben oder Talente zurückgeholt wurden. Ob das stimmt weiß bisher keiner genau, sicher ist, dass es bisher nur wenige gab die einen Angriff eines Ankou überlebten und diejenigen die starben blieben unrettbar. Manche Naturvölker nennen ihn auch den König der Toten und behaupten, dass Namensgeber die lebendig begraben werden manchmal von Tot für seine Arbeiten ausgesucht werden.

Er zeigt sich den Todgeweihten, zumeist in der Gestalt von alten und kranken Menschen, aber er kann auch in einer Vielzahl von anderen Gestalten und Formen und in Träumen und Visionen erscheinen. Die bekanntesten Manifestationen sind die eines Skelettes, welches Nachts auf einem quietschenden alten Wagen fährt, mit einer Sense in der Hand, egal wie schnell man meint zu sein, holt einen der Wagen doch immer ein!



# UNTOTE KREATUREN

---

Manchmal erscheint er auch als ein Tier, das in jeglicher Hinsicht normal wirkt, nur in seinen Augen kann man hinter der normalen Färbung ein tiefes dunkel erkennen, welches den Geist einfängt und immer tiefer zieht. Schließlich erscheint er auch oft als ein riesiger, schattenhafter Mann in dunklem Mantel, der die Toten auf seinen Karren lädt. Es heißt man könne Sie nicht niederschlagen, sie nehmen einfach jeden Hieb mit einer kleinen schwankenden Bewegung hin, eventuell schwenken sie bei mächtigen Treffern mal den Kopf. Wird ihre Todesschwelle erreicht, verschwinden sie einfach, tauchen allerdings bald darauf wieder auf, um den Schänder zu bestrafen.

Ein Sprichwort sagt Scherze niemals mit einem Ankou, denn es ist dein letzter Scherz in diesem Leben. Einen Ankou zu sehen heißt dem Tot ins Auge zu blicken. Er redet nicht und ist gegen jede soziale Aktion immun. So heißt es auch, dass der Ankou jeden, der die Ruhe der Toten stört - egal ob dieser tot oder lebendig ist - abschreckt. Dies soll auch der Grund dafür sein, dass man sich auf Friedhöfen manchmal unwohl fühlt. Der Ankou empfängt die Toten aber auch im Augenblick ihres Sterbens und soll sie in die Unterwelt begleiten. Deren kalter, in Nebelschwaden gehüllter Eingang soll sich, so heißt es, irgendwo in den Nebelsümpfen befinden, ob es stimmt wage bisher keiner zu erforschen und die Toten schweigen...

## Werte:

**Geschicklichkeit: 14**  
**Wahrnehmung: 19**

**Stärke: 8**  
**Willenskraft: 15**

**Zähigkeit: 15**  
**Charisma: NA**

**Initiative: 19**  
**Angriffszahl: 4**  
**Angriff: 20**  
**Schaden: 23**

**Körperliche Widerstandskraft: 20**  
**Magische Widerstandskraft: 15**  
**Soziale Widerstandskraft: NA**

**Anzahl der Zauber: NA**  
**Spruchzauberei: NA**  
**Wirkung: NA**

**Physische Rüstung: 20**  
**Mystische Rüstung: 20**  
**Niederschlag: NA**  
**Erholungsproben: 6 / Stufe 15**

**Laufleistung im Kampf: 55**  
**Normale Laufleistung: 110**

**Todesschwelle: 99**  
**Verwundungsschwelle: 23**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Karmastufe: NA**  
**Karmapunkte: NA**

**Fähigkeiten: Keine**  
**Zauber: Keine**

**Legendenpunkte: 5000**

**Ausrüstung:** Kutte und Schnittersense (Schadensstufe 15)

**Beute:** siehe Ausrüstung



us dem altelfischen stammt das Wort Bean sidhesh, was so viel bedeutet wie geisterhafte

Erscheinung und nichts anderes bleibt von vielen Elfen, die sich mit einer Krankheit aus der Kiste des Parazes infizierten oder von einer Banshee infiziert wurden. Diese Schattenhaften Gestalten sind schwer zu erkennen, selbst wenn sie direkt vor einem stehen

(Wahrnehmungsprobe tagüber 8 / nachts 12) und ihre Augen leuchten oft in einem geisterhaften rot, wenn sie über ihre Opfer herfallen. Sie ziehen sich oft in trostlose aber nicht zu abgelegene Gegenden zurück und leben dort einsiedlerisch von der Jagd, von der Jagd auf Namensgeber.



Zunächst stößt die Banshee ein furchterregendes Geheul und Kreischen aus, das auch den

erfahrensten Adepten bis in die Knochen erschauern lässt, dann verfolgt es die Beute, bis sie vor Erschöpfung zusammenbricht oder es sie überwältigen kann. Trotz ihrer blassen und schwach erscheinenden Gestalt ist sie jedoch von einer magischen Kraft durchdrungen die es ihr ermöglicht selbst einem Obsidianer mit einem Hieb den Arm oder ein Bein zu brechen, andererseits scheint es so als ob eine Banshee sich innerhalb einer Aktion in Nebelgestalt versetzen kann, in dem sie eine Probe gegen ihre eigene Magische Widerstandskraft besteht, sie ist in dieser Form dann kaum noch angreifbar, außer durch flächenwirksame Zauber (wie Feuerball) oder ähnliche großflächige Effekte. Durch ihre nebelartige, geisterhafte Gestalt ist es auch nicht möglich sie niederzuschlagen, es ist immer in etwa so als würde man auf lose Spinnenweben einschlagen.

Der (erfolgreiche) Gesang einer Banshee gegen die Magische Widerstandskraft des oder der Opfer reduziert all deren Stufen und Widerstandskräfte um 7 Ränge, für eine Anzahl von Runden entsprechend dem Erfolgsgrad.

# UNTOTE KREATUREN

---

<b>Durchschnitt</b>	<b>2 Runden</b>
<b>Gut</b>	<b>5 Runden</b>
<b>Hervorragend</b>	<b>10 Runden</b>
<b>Außergewöhnlich</b>	<b>20 Runden</b>

Wenn sie erfolgreich Gesungen hat, müssen die Opfer eine Willensstärke Probe gegen ihre Soziale Widerstandskraft schaffen oder in kopfloser Panik fliehen, bis die Wirkung nachlässt, hierbei lassen sie auch alles fallen was sie in ihren Händen tragen.

Manche Gerüchte besagen, dass man manchmal Banshee nachts in der Nähe von Lagern bzw. Personen finden kann, in denen ein Todesfall bevorsteht. Bis der Tod eintritt soll der Banshee anfangen zu jammern und laut zu heulen. Die Person die betroffen ist hört dieses Geheul, als einzige meist nicht. Angeblich lässt sich aus dem Ton des Heulens sogar die Todesart bestimmen. Es gibt auch Berichte in denen eine Banshee Hilfeschreie von weiblichen Namensgebern nachgeahmt haben, um hilfsbereite Helden in eine Falle zu locken.

Tagsüber halten sich Banshee meist versteckt, denn das direkte Sonnenlicht kann ihnen Schaden, sie sogar vernichten, wann immer sie ihm direkt ausgesetzt sind erhalten sie Stufe 12 Schaden, ohne jeglichen Abzüge.

Im Lager einer Banshee lassen sich oft Gegenstände finden die der Ursprüngliche elfische Charakter gemocht hätte, wie hübsche Kunstwerke, goldene oder Orichalkumschmuckstücke, manchmal auch seltene Edelsteine und magische Gegenstände.

Ein Wert von 1W6 x 1000 Silberstücken kann dort zusammenkommen, der auch Legendenspunkte wert sein kann.

## Werte:

**Geschicklichkeit: 7**  
**Wahrnehmung: 10**

**Stärke: 16**  
**Willenskraft: 10**

**Zähigkeit: 8**  
**Charisma: 14**

**Initiative: 8**  
**Angriffszahl: 1**  
**Angriff: 9**  
**Schaden: 19**

**Körperliche Widerstandskraft: 14**  
**Magische Widerstandskraft: 10**  
**Soziale Widerstandskraft: 17**

**Physische Rüstung: 9**  
**Mystische Rüstung: 9**  
**Niederschlag: NA**  
**Erholungsproben: 2 / Stufe 8**

**Anzahl der Zauber: 1**  
**Spruchzauberei: NA**  
**Wirkung: Abzug 7 Stufen**

**Laufleistung im Kampf: 60**  
**Normale Laufleistung: 90**

**Todesschwelle: 55**  
**Verwundungsschwelle: 12**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Karmastufe: 4**  
**Karmapunkte: 40**

**Fähigkeiten:** Todesschrei 19 / Infektion ( Elfen ) 12 / Nebelgestalt 12 / Immun gegen Gift ( Untot )

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 1000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** siehe Text



Diese Wesen ähneln verbrannten, verkohlten Kadavernmenschen oder Skeletten, nur sind sie von einer Aura lodernen Feuers umgeben, das zuckend über ihre Körper fließt. Die Wesen sind von einem unerträglichen Gestank nach verbranntem Fleisch umgeben (Willensprobe gegen ihre magische Widerstandskraft, um sich ihnen entgegenzustellen), ihre Haut hängt in Fetzen von den glühen in einem tiefen Gelbton. Sie geben röchelnde, wimmernde Laute von sich, die schon manchem Abenteurer das Blut gefrieren ließen. Das magische Feuer bereitet unsägliche Schmerzen, das den Wesen nicht. Es kann auf keine Weise verzehrt sie aber gelösch werden. natürliche Weise

Bedingt durch den ständigen Schmerz sind die Brennenden Toten extrem aggressiv; sie greifen alles und jeden an, der sich ihnen in den Weg stellt, hin und her gerissen zwischen dem dämonischen Leben, dass sie erfüllt, und dem Wunsch nach magische Waffe, und Erlösung durch eine

In der Tat können die Brennenden Toten nur mit magischen Waffen bekämpft und getötet werden. Alle normalen Waffen vermögen sie nicht zu verletzen. Die Wesen greifen ihre Opfer mit alten Waffentücken an. Unabhängig von dem Wunsch nach Flammenaura bedingt durch ihre Hitze jedem Angreifer Schaden, und zwar in Höhe von Stufe 7 pro Kampfrunde. Wer die Aura direkt berührt, erleidet Schaden der Stufe 12 pro Kampfrunde. Der Hitzeschaden wird erst wirksam, wenn sich der Angreifer den Brennenden Toten bis auf vier Schritte nähert.



wimmernde Laute von sich, Abenteurer das Blut magische Feuer bereitet unsägliche Schmerzen, nicht. Es kann auf keine gelösch werden.

ständigen Schmerz sind Toten extrem aggressiv; jeden an, der sich ihnen hin und her gerissen dämonischen Leben, dem Wunsch nach magische Waffe.

Brennenden Toten nur bekämpft und getötet Waffen vermögen sie nicht greifen ihre Opfer mit alten Steinen an. Unabhängig von Flammenaura bedingt durch ihre Hitze jedem Angreifer Schaden, und zwar in Höhe von Stufe 7 pro



## Werte:

Geschicklichkeit: 5  
Wahrnehmung: 6

Stärke: 6  
Willenskraft: 7

Zähigkeit: 7  
Charisma: 3

Initiative: 8  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 10  
Schaden: 11

Körperliche Widerstandskraft: 9  
Magische Widerstandskraft: 8  
Soziale Widerstandskraft: 12

Physische Rüstung: 4  
Mystische Rüstung: 3  
Niederschlag: 3  
Erholungsproben: 3 / Stufe 7

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 25  
Normale Laufleistung: 50

Todesschwelle: 42  
Verwundungsschwelle: 12  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 34

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Flammenaura  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 150  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Knochen

**Anmerkung:** Die Knochen der brennenden Toten sind versteinert und mit einer kristallinen, rubinroten Schicht bedeckt, die sie in einem seltsamen rötlichen Licht schimmern lassen. Die Knochen erzielen bei Geisterbeschwörern stattliche Summen und sind als Trophäen Legendenpunkte wert.



**G**espenster sind böartige Geister der Toten, die bis zu einem gewissen Grad in die physische Welt eingreifen können. Sie können sich manifestieren wie andere Geister auch und besitzen viele außergewöhnliche Kräfte. Manche Gespenster verfolgen ein bestimmtes Ziel, nach deren Erreichung sie unsere Welt für immer verlassen. Allerdings werden einige Gespenster auch nur von ihrem Hass auf alles Lebendige angetrieben.

## Werte:

Geschicklichkeit: 10  
Wahrnehmung: 8

Stärke: 6  
Willenskraft: 8

Zähigkeit: 9  
Charisma: 8

# UNTOTE KREATUREN

---

Initiative: 19  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 10  
Schaden: 10

Körperliche Widerstandskraft: NA  
Magische Widerstandskraft: 10  
Soziale Widerstandskraft: 10

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 8  
Wirkung: Schwächen 12

Physische Rüstung: NA  
Mystische Rüstung: 3  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 3 / Stufe 9

Todesschwelle: 43  
Verwundungsschwelle: 12  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 35

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** Unverwundbarkeit gegen normale Waffen(Nahkampf / Fernkampfwaffen)  
**Zauber:** Entsetzen(Dämonenkraft)10 / Schwächen 12

Legendenpunkte: 400  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

**Anmerkung:** Auf der Astralebene und mit entsprechenden Waffen sind Gespenster auch zu verletzen, sie haben dann eine Körperliche Widerstandskraft von 10.



## Werte:

Geschicklichkeit: 6  
Wahrnehmung: 5

Stärke: 10  
Willenskraft: 6

Zähigkeit: 9  
Charisma: 4

Initiative: 2  
Angriffszahl: 1 (4)  
Angriff: 8  
Schaden: 13

Körperliche Widerstandskraft: 7  
Magische Widerstandskraft: 7  
Soziale Widerstandskraft: 7

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 9  
Mystische Rüstung: 1  
Niederschlag: 11  
Erholungsproben: 4 / Stufe 9

Laufleistung im Kampf: 30  
Normale Laufleistung: 60

**Todesschwelle:** 44

**Verwundungsschwelle:** 13

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmastufe:** NA

**Karmapunkte:** NA

**Fähigkeiten:** Bluttausch

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 110

**Ausrüstung:** Panzerung hier Schuppenpanzer

**Beute:** siehe Text



Wir waren zu fünft. Als wir die verlassene Siedlung betraten kam schlagartig ein Dichter Nebel auf. Ich sah meine Kameraden nur noch als graue Schemen neben mir. Der Nebel betäubte Ohren, Nase und Augen, so dicht war er. Die wabernden Schwaden nahmen manchmal seltsam vertraute Formen an und plötzlich war ich mir nicht mehr sicher, ob der Schatten neben mir tatsächlich mein alter Freund, oder ein Hirngespinnst war. Meine Gedanken schweiften wie im Traum ab und ich hörte seltsame Stimmen, doch ich versuchte mich zu konzentrieren, hörte ihnen nicht zu und ging mit festem Schritt weiter geradeaus. Genauso plötzlich wie der Nebel gekommen war, verschwand er auch wieder als ich die Siedlung verließ. Nach kurzem Suchen fand ich auch meine Gefährten, sie waren alle wohl auf. Arion allerdings schien plötzlich von einer seltsamen Unruhe beseelt und ließ sich nicht dazu überreden nach diesem seltsamen Geschehnis eine Pause einzulegen, sondern wollte sofort weiter in Richtung des alten Kaers ziehen, dessen Tore nun vor uns aufragten.

*Aus dem Tagebuch des Abenteurers Bergon Riemenschneidersson*

Nebelgeister sind geplagte Seelen von gequälten toten Namensgebern. Sie kommen oft an Orten vor, an denen ein Dämon eine größere Gruppe von Namensgebern langsam in den Tod gefoltet hat, während er sich an ihren Qualen weidete, so lange, bis ihre Körper zu Staub zerfallen waren und nur noch ihre zerschundenen Seelen übrig blieben - für eine Ewigkeit verflucht in dieser Welt des Schmerzes und Verlustes festzusitzen und keine Ruhe zu finden. Einige Gelehrte behaupten, dass sogar in diesem Stadium der Dämon sich nicht an ihren Qualen ergötzen kann.

Nebelgeister haben nur noch ein einziges Ziel. Sie wollen endlich Ruhe finden. Diese Ruhe ist ihnen aber nur vergönnt, wenn die Wurzel ihres Übels - der Dämon - vernichtet wird.

Wenn Namensgeber an einen Ort kommen an dem Nebelgeister hausen, manifestieren sich diese als eine undurchdringliche Nebelwolke um sie herum. Dieser Nebel ist so dicht, dass er das Wahrnehmungsattribut um 3 Stufen senkt. Ihre einzige Chance sehen Nebelgeister darin, Besitz von der körperlichen Hülle eines lebendigen Namensgebers zu ergreifen um in seiner

Gestalt den Dämon zu suchen und zu töten. Dass ihre Chancen dabei gleich 0 stehen ist ihnen egal, so verzweifelt sind sie. Um Besitz von einem Namensgeber zu ergreifen muss dieser einen Nebelgeist willentlich durch den Mund in seinen Körper lassen. Da dies selten jemand freiwillig tut, wenden die Nebelgeister eine



Vielzahl an Tricks an. Sie können im Nebel beliebige Gestalten formen(1) und verfügen über die Illusionszauber Unsichtbare Stimmen und Listiger Gedanke(2). Als erstes trennen sie die Mitglieder einer Gruppe von einander im Nebel indem sie jeweils die Gestalt der Kameraden annehmen und diese dann in unterschiedliche Richtungen lenken, während jeder einzelne noch denkt in mitten seiner Gruppe zu wandern. Danach versuchen sie jeden einzelnen Namensgeber mit Stimmen und Gedanken zu beeinflussen, bevor sie ihm eine bestimmte Szene vorgaukeln. Häufig nehmen sie die Gestalt eines attraktiven Namensgebers gleicher Rasse und entgegengesetzten Geschlechts an und versuchen die Zielperson zu einem Kuss zu überreden. Sie können aber auch die Gestalt von Nahrungsmitteln oder Getränken annehmen, nach denen der ausgelaugte Abenteurer lechzt.

Sobald ein Namensgeber sie in seinen Mund hereinlässt übernehmen sie die Gewalt über seinen Körper. Äußerlich ändert sich dadurch gar nichts bis auf einen leichten grauen Schleier hinter den Pupillen, der bei einer Wahrnehmungsprobe von 9 entdeckt werden kann. Ein besessener Namensgeber wird nicht ruhen bis er entweder sein Ziel erreicht hat, oder gestorben ist. Die Nebelgeister nutzen den Körper ihres Wirtes ohne Rücksicht auf Verluste aus. Sie haben die Kontrolle über alle seine physiognomischen Fähigkeiten, können aber nicht auf seine magischen Talente zugreifen. In besonderen Notsituationen kann aber ein Nebelgeist der eigentlichen Seele des Besitzers für kurze Zeit die Kontrolle überlassen, damit diese die magischen Fähigkeiten einsetzen kann. Seine Illusionszauber kann ein Nebelgeist im Körper eines Namensgebers nicht einsetzen.

Wenn der Nebelgeist merkt, dass sein Wirt kurz vor dem Tod steht versucht er mit allen Mitteln einen neuen zu finden den er beseelen kann. Auch in diesem Fall muss er (durch einen Kuss) aus dem Mund des einen wieder in den Mund des anderen gelangen. Gelingt ihm dies nicht, so wird er automatisch zu seinem Ursprungsort zurückgesogen um dort weiter bis in alle Ewigkeit zu leiden.

Nebelgeister sind körperlos, daher haben sie keine Stärke, Geschicklichkeit, oder Zähigkeit. Sie haben keine Verwundungs-, Bewusstlosigkeits-, oder Todesschwelle. Allerdings haben sie eine magische und soziale Widerstandskraft. Magischer Schaden ist ihnen allerdings ziemlich egal,

da sie ohnehin schon nichts anderes außer Schmerz und Verzweiflung kennen. Allerdings flüchten sie vor starkem Licht und sind nicht unempfindlich gegenüber sozialen Talenten (3).

Da sie einmal rationale Wesen waren, kann sich z.B. ein Geisterbeschwörer mit ihnen unterhalten und in gewisser Hinsicht logisch argumentieren. Ihr ganzes Denken wird allerdings von dem verzweifelt Wunsch nach Erlösung bestimmt und in dieser Hinsicht hilft selbst die stärkste Logik nicht, um sie vom Gegenteil zu überzeugen.

Im Astralraum wären sie eigentlich klar als gequälte Abbilder ehemaliger Namensgeber zu erkennen, doch ist an den Orten ihres Vorkommens der Astralraum in der Regel aufs stärkste verschmutzt durch die Dämonenpräsenz.

## Werte:

**Geschicklichkeit: NA**  
**Wahrnehmung: 7**

**Stärke: NA**  
**Willenskraft: 8**

**Zähigkeit: NA**  
**Charisma: 6**

**Initiative: NA**  
**Angriffszahl: NA**  
**Angriff: NA**  
**Schaden: NA**

**Körperliche Widerstandskraft: NA**  
**Magische Widerstandskraft: 9**  
**Soziale Widerstandskraft: 8**

**Anzahl der Zauber: NA**  
**Spruchzauberei: NA**  
**Wirkung: NA**

**Physische Rüstung: NA**  
**Mystische Rüstung: NA**  
**Niederschlag: NA**  
**Erholungsproben: NA**

**Todesschwelle: NA**  
**Verwundungsschwelle: NA**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Laufleistung im Kampf: NA**  
**Normale Laufleistung: NA**

**Fähigkeiten: Keine**

**Zauber:** Unsichtbare Stimmen / Listiger Gedanke[2]

**Legendenpunkte: NA**

**Ausrüstung: Keine**

**Beute: Keine**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten einen Namensgeber von dem Ihn besitzenden Nebelgeist zu befreien:

1. Man sorgt dafür, dass der Nebelgeist seine letzte Ruhe finden kann. i.e.: Man tötet den Dämon, der für seine Qualen verantwortlich ist. Dadurch wird der Nebelgeist endlich von seinem Schmerz erlöst und kann in das Reich der Toten einkehren.
2. Man stellt einen besseren Wirt zur Verfügung. Wenn man den besessenen Charakter dazu bringt einen stärkeren Namensgeber zu küssen, wird der Nebelgeist höchstwahrscheinlich den Körper wechseln um seine eigenen

Siegchancen zu erhöhen. Dadurch wird man den Nebelgeist allerdings nicht wirklich los.

---

- (1) diese können durch eine Wahrnehmungsprobe von 9 oder höher als solche erkannt werden, wenn ein Charakter ein Nebelgebilde berührt, bemerkt er bei einer Probe von 5, dass es sich nur um Nebel handelt, darunter ist selbst sein Verstand schon so benebelt, dass er es nicht mitbekommt
- (2) bei beiden automatischer Wirkungswurf Stufe 14
- (3) auf Grund ihrer Verzweiflung ist aber immer ein Erfolgsgrad höher für die Wirkung des Talenten benötigt



Nosferatu sind Menschen die sich mit einer Krankheit aus der Kiste des Parazes infiziert haben, wie ihre nahen Verwandten die Vampire ernähren sie sich vom Blut der Namensgeber, allerdings benötigen sie weniger davon. Beim Trinken des Blutes wird, ebenso wie bei Vampirbissen, die Lebenskraft, die Ganzheit des Opfers, seine holistische Stärke, die Solidität des Nervensystems und des Geistes entzogen. Für diesen Vorgang sind starke Gefühle des Opfers nötig, wie Angst, Hass, Liebe usw. wobei sich Angst schon bei fast jedem Wesen einstellt, das einem Nosferatu gegenüber steht, geschweige denn hilflos ausgeliefert ist. Durch seine natürliche Fähigkeit Suggestive Stimme die ähnlich wie der Illusionistenzauber wirkt, jedoch keine Illusion ist, kann der Nosferatu seine Opfer auch dazu bringen sich ihm zu unterwerfen oder im Kampf zu helfen.

**S**ie haben die gleiche Schwäche gegenüber Sonnenlicht und sind eigentlich nur nachts aktiv. Wie fast alle Kreaturen Parazes sind sie in der Lage andere mit ihrer Krankheit anzustecken, jedoch bringen sie ihre Opfer meist lieber um. Sie sind generell hochintelligent und berechnender als normale Vampire und sind ihren Feinden oft mehr als nur einen Schritt voraus.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 11  
**Wahrnehmung:** 10

**Stärke:** 6  
**Willenskraft:** 7

**Zähigkeit:** 12  
**Charisma:** 10

**Initiative:** 12  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 14 / **Charakter**

**Körperliche Widerstandskraft:** 14  
**Magische Widerstandskraft:** 13  
**Soziale Widerstandskraft:** 14



Schaden: 7 / Waffe

Anzahl der Zauber: Charakter

Spruchzauberei: Charakter

Wirkung: Charakter

Todesschwelle: 80

Verwundungsschwelle: 18

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Physische Rüstung: Charakter

Mystische Rüstung: Charakter

Niederschlag: 8

Erholungsproben: Regeneration

Laufleistung im Kampf: 110

Normale Laufleistung: 220

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA

**Fähigkeiten:** Regeneration / Suggestive Stimme wirkt wie der Illusionistenzauber S. 190 ED ohne Fäden und Spruchzaubereistufe ist 9 / Nachtsicht / verbessertes Gehör Stufe 12 / Infektion nur (Menschen) / Attributsteigerung

**Zauber:** Charakter

**Talente:** Charakter

**Legendenpunkte:** Mindestens 1000 (abhängig von Charakterstufe)

**Ausrüstung:** Charakter

**Beute:** Charakter

**Anmerkung:** Daten gelten als Durchschnitt, können aber je nach ursprünglichem Charakter stark nach oben abweichen, Nosferatu können Adepten sein.

Waffen die aus Holz, Orichalkum oder durch Passionen bzw. Questoren gesegnet sind verursachen mehr Schaden, der Schadenswurf wird um drei Stufen gesteigert. Nosferatu sind gegen Gifte immun und scheinen nicht zu altern. Sie geben ihre Krankheit weiter, wenn sie jemanden beißen, dabei wird wie bei Infektion vorgegangen, mit der Ausnahme das ein Opfer an einem erfolgreichen Biss mit Infektion auf jeden Fall stirbt. Wird es jedoch durch den Nosferatu getötet oder stirbt beim Biss, so bleibt es tot. Bei einem Erfolg wird das Ziel innerhalb von drei Tagen selbst als Nosferatu auferstehen (außer man trennt seinen Kopf von den Schultern, verbrennt es oder stößt ihm einen Holzpflöck ins Herz).



**T**odeswölfe tauchen manchmal in Gegenden auf in denen ein Nosferatu sein Unwesen treibt, sie erinnern zunächst nur an ganz normale Wölfe, doch wenn man genauer hinsieht, kann man die rotglühenden Augen erkennen und das verfaulende Fleisch das an vielen Stellen ihres Körpers herabhängt oder Knochenreste die aus dem Fell herausragen. Sie hassen alles Lebende und können sich gehäuft zu einer wirklichen Landplage entwickeln. Es gibt Gerüchte, die besagen Todeswölfe wären Handlanger von Nosferatu um unliebsame Namensgeber zu beseitigen und in der Umgebung nach Beute für sich und ihren dunklen Herren zu suchen. Durch ihre Untote Natur sind sie langsamer als zu ihren Lebzeiten, doch sind sie weitaus ausdauernder und gefährlicher. Sie spüren keine Schmerzen, haben keine Furcht und greifen jedes Lebewesen sofort an, wenn sie es wittern und ihr Herr es ihnen nicht verboten hat. Todeswölfe hassen Werwölfe bzw. Wolfswere und werden sie immer angreifen, es kommt selten vor das man diese in der gleichen Gegend findet.



Ebenso wie Ihre Herren benötigen sie Blut um zu existieren, wenn auch nicht so viel. Durch den Genuss von Blut heilen sie auch entsprechenden Schaden aus: d.h. jeden Schaden den sie einem Opfer durch Biss zufügen regenerieren sie selbst bis zum Ende der Runde, bis zu ihrem Trefferpunktmaximum. Waffen die aus Holz, Orichalkum oder durch Passionen bzw. Questoren gesegnet sind verursachen auch bei ihnen mehr Schaden, der Schadenswurf wird um drei Stufen gesteigert.

## Werte:

Geschicklichkeit: 7  
Wahrnehmung: 7

Stärke: 8  
Willenskraft: 9

Zähigkeit: 11  
Charisma: 7

Initiative: 4  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 10  
Schaden: 12

Körperliche Widerstandskraft: 12  
Magische Widerstandskraft: 12  
Soziale Widerstandskraft: 14

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 6  
Mystische Rüstung: 6  
Niederschlag: 11  
Erholungsproben: 3 / Stufe 11

Todesschwelle: 65  
Verwundungsschwelle: 12  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Fähigkeiten: Blutheilung (Biss)  
Zauber: Keine

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Legendenpunkte: 300  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine



Eine Raggokwache kann durch Questoren Raggoks beschworen werden, diese Tat ist nur äußerst mächtigen Questoren möglich, da es sich bei diesem Untoten um eine besondere Art handelt. Er ist in seiner Macht vielleicht mit den Todesboten anderer Passionen vergleichbar oder mit Wiedergängern. Der Unterschied zu Wiedergängern liegt darin das er zwar ebenfalls jede Runde eine Erholungsprobe ausführen kann, dies aber keine Aktion für ihn darstellt.

Der Unterschied zu Todesboten liegt in seinen begründet, über die ein Todesbote

speziellen Fähigkeiten nicht gebietet.



Sein

Erscheinungsbild gleicht exakt dem "normalen" Skeletts und als Beschwörung muss dem ein solches zur Verfügung Schock eines Feindes Skeletten auf ein solches wird immer gewaltig Raggokwache ist durchschauen, da intelligente, durch böse Meisters sind. der Lage eigenständig, überlegt

eines Basis der Questor auch stehen. Der zwischen einfachen Monster zu treffen sein. Eine nicht leicht zu sie stille aber durch und Diener ihres Sie sind in und bössartig zu

längst gestorben ist. Es soll verlassen Orte des Todes geben, die von einer einzigen Raggokwache in ein Heerlager von Untoten verwandelt wurde.

## Werte:

Geschicklichkeit: 18  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 20  
Willenskraft: 15

Zähigkeit: 22  
Charisma: 12

Initiative: 18  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 19  
Schaden: 24

Körperliche Widerstandskraft: 18  
Magische Widerstandskraft: 18  
Soziale Widerstandskraft: 18

Anzahl der Zauber: 2  
Spruchzauberei: 18  
Wirkung: siehe Zauber

Physische Rüstung: 16  
Mystische Rüstung: 16  
Niederschlag: 22  
Erholungsproben: 1 / pro Runde Stufe 22

Todesschwelle: 100  
Verwundungsschwelle: 20  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Laufleistung im Kampf: 50  
Normale Laufleistung: 100

Karmastufe: NA  
Karpunkte: NA

**Fähigkeiten:** Erholungsprobe am Ende jeder Runde Stufe 22  
**Zauber:** Aufspüren wie ein Todesbote / Sie können sowohl Skelette als auch Schwarze Knechte beleben wie beim Geisterbeschwörerzauber Skelette beleben / Zauber Flammenblitz als natürliche Fähigkeit ohne Fäden zu wirken

**Legendenpunkte:** 9750

**Ausrüstung:** Schwert / Kettenpanzer / die Raggokwache ist in der Lage Fadengegenstände zu benutzen

**Beute:** Zur Erschaffung wird ein schwarzer Diamantsplitter verwendet, der als Trophäe 1W10 X 1.000 LP Wert ist.



iese Untoten werden normalerweise von Dämonen aus Skeletten

von mindestens Trollgröße erschaffen, es sind allerdings auch Geschichten bekannt in denen mächtige Geisterbeschwörer diese verderbten Untoten erschufen. Ein Knecht ist normalerweise mit einem Brustpanzer(50 Pfund) und Helm(15 Pfund) aus grünlichem Stein ausgerüstet und trägt eine blutrote Klinge welche blutende Wunden hinterlässt. Schwarze Knechte sind keinesfalls zu unterschätzen und besonders Trollkaers sind Orte in denen man mit ihnen rechnen sollte.



# UNTOTE KREATUREN

---

## Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 13

Stärke: 8  
Willenskraft: 11

Zähigkeit: 18  
Charisma: 8

Initiative: 13  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 13  
Schaden: 15

Körperliche Widerstandskraft: 11  
Magische Widerstandskraft: 11  
Soziale Widerstandskraft: 10

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 12  
Mystische Rüstung: 8  
Niederschlag: 8  
Erholungsproben: 6 / Stufe 18

Todesschwelle: 90  
Verwundungsschwelle: 13  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 60

Laufleistung im Kampf: 30  
Normale Laufleistung: 60

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Blutende Wunden verursachendes Schwert  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 550

Ausrüstung: Steinrüstung / Blutschwert (Schadensstufe 7)

Beute: Keine



Untote Krieger sind Kadavermenschen, die zu Lebzeiten Soldaten, Wachen oder Kriegeradepten waren. Anders als die meisten Kadavermenschen, die einfache Kaerbewohner waren, sind Untote Krieger im Kampf geübt und etwas stärker.

## Werte:

Geschicklichkeit: 5  
Wahrnehmung: 3

Stärke: 7  
Willenskraft: 6

Zähigkeit: 7  
Charisma: 4

Initiative: 4  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 7  
Schaden: Keule 11 / Armbrust 12

Körperliche Widerstandskraft: 7  
Magische Widerstandskraft: 6  
Soziale Widerstandskraft: 11



Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 39

Verwundungsschwelle: 11

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Fähigkeiten: Keine

Zauber: Keine

Legendenpunkte: 150

Ausrüstung: Ringelpanzer / Holzschild / Streitkolben / Armbrust

Beute: 3W6 Silberstücke

Physische Rüstung: 9

Mystische Rüstung: 0

Niederschlag: 8

Erholungsproben: 2 / Stufe 7

Laufleistung im Kampf: 25

Normale Laufleistung: 50

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA



Schwarzriesen existieren heute anscheinend nicht mehr, nur an manchen Orten, wo sich vor der ersten Plage die großen Schlachten abspielten, kann man manchmal ihre 6 Meter großen Überreste finden. Selten sind diese durch Geisterbeschwörerzauber oder Dämonenmagie belebt, wenn dies jedoch der Fall ist stellen diese Untoten eine ernste Gefahr dar, auch wenn sie längst nicht so gefährlich sind wie lebendige Schwarzriesen. Normalerweise tragen sie gewaltige Bronzerüstungen und führen aus einem eigenartigen schwarzen Metall gefertigte riesige Waffen, die selbst der größte Troll nicht benutzen kann.

Diese Untoten erhalten nur durch stumpfe Hieb Waffen wie z.B. Keulen und Hämmer vollen Schaden, alle anderen Waffen verursachen nur halben Schaden(abgerundet), wenn sie eine Wunde erhalten werden sie wie Kadavernmenschen rasend vor Wut und haben dann 4 Angriffe zur Verfügung die sie auch blindwütig(mit allen Vor- und Nachteilen die dies mit sich bringt) ausführen.

### Werte:

Geschicklichkeit: 9  
Wahrnehmung: 7

Stärke: 12  
Willenskraft: 8

Zähigkeit: 10  
Charisma: 8

Initiative: 9  
Angriffszahl: 1 (4)  
Angriff: 12  
Schaden: 22

Körperliche Widerstandskraft: 13  
Magische Widerstandskraft: 12  
Soziale Widerstandskraft: 13

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 13  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: 19  
Erholungsproben: 6 / Stufe 10

Todesschwelle: 110  
Verwundungsschwelle: 18  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Laufleistung im Kampf: 25  
Normale Laufleistung: 50

Fähigkeiten: Keine  
Zauber: Keine

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Legendenpunkte: 1000

Ausrüstung: Bronzepanzer und Bronzewaffe die jeweils 100 LP oder 100 Goldstücke Wert ist

Beute: siehe Ausrüstung

## VAMPIR



**Anmerkung:** Die hier erwähnten Vampire haben nichts mit den offiziellen Vampiren aus Barsaive in Chaos zu tun.



Vampire sind seit Zwergen gedenken bekannt, was Rückschlüsse auf die Existenz ihres Erschaffers zulässt. Das Wort Vampir kommt aus den wilden Ländern nördlich von Barsaive und bedeutet "Untoter". Bei Vampiren handelt es sich um Namensgeber aller Rassen, die sich mit einer grauenhaften Krankheit aus der Kiste des Dämons Parazes infiziert haben oder sich durch den Biss eines anderen Vampirs angesteckt haben. Es gibt wenig gesicherte Erkenntnis über sie, aber es fest, dass Sie gewöhnlich humanoid und Geschöpfe der Nacht sind, Blutsauger die ihre Gestalt scheinbar beliebig wechseln können und die kaum durch weltliche Mittel aufgehalten werden können. Gerüchte besagen sogar, sie könnten sich in Rauch, Nebel, Fledermäuse und Wölfe verwandeln.

Sie sind von einer unheiligen Stärke, neben der selbst ein Obsidianer schwach wirkt. Sie bewegen sich leise und fast unsichtbar in der Nacht und ihr unbezwingbarer Hunger nach Blut treibt sie dazu allen lebenden Namensgebern ohne Mitleid und Gnade aufzulauern. Beim

# UNTOTE KREATUREN

---

Trinken des Blutes wird die Lebenskraft, die Ganzheit des Opfers, seine holistische Stärke, die Solidität des Nervensystems und des Geistes entzogen. Für diesen Vorgang sind starke Gefühle des Opfers nötig, wie Angst, Hass, Liebe usw. wobei sich Angst schon bei fast jedem Wesen einstellt, das einem Vampir gegenüber steht, geschweige denn hilflos ausgeliefert ist. Was ihn besonders gefährlich macht ist sein Äußeres, denn er kann sich völlig unauffällig unter Namensgebern bewegen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, im Gegenteil sind Vampire meist sehr charismatisch und beliebt.

Meist tragen sie auch die Ausrüstung und Waffen die ihnen im Leben schon zur Verfügung standen, auch verfügen Vampiradepten über alle Fähigkeiten und Talente die sie zu Lebzeiten hatten, was ihre Gefährlichkeit noch steigert.

So mächtig Vampire in der Nacht sind, so schutzlos sind sie dem Tageslicht und Angriffen bei solchem ausgesetzt. Sie werfen keinen Schatten, bewegen sich völlig lautlos und haben kein Spiegelbild, dies ergibt Möglichkeiten, sie zu entdecken, was ansonsten sehr schwer ist, da sie Meister der Tarnung sind und sich gerne "unter" den Namensgebern verstecken. Oftmals sind sie auch aktive Adepten und waren dies vielleicht auch schon vor ihrem Untoten Dasein. Markant sind ihre ausgeprägten Eckzähne, wobei sie diese geschickt zu tarnen wissen, im Übrigen sind diese ja in Barsaive keineswegs ungewöhnlich.

Häufig haben Vampire Gewalt über niedrigere Kreaturen, wie Ratten, Fledermäuse und Wölfe. Wird ein Vampir auf tödliches Schadensniveau gebracht, so ist er jedoch nicht etwa Tot sondern löst sich in Nebel auf und versucht zu seinem Versteck (Gruft, Katakombe, Sarg) zurückzukommen. Nur wenn er keinen Ort zum Ruhen findet, man ihm vorher den Kopf abtrennt oder mit einem Holzpflöck pfählt, stirbt er endgültig.

## Werte:

**Geschicklichkeit: X + 7**

**Wahrnehmung: X + 5**

**Stärke: X + 10**

**Willenskraft: X + 4**

**Zähigkeit: X + 5**

**Charisma: X + 10**

**Initiative: X + 3**

**Angriffszahl: Charakter + Biss**

**Angriff: X + 3**

**Schaden: Charakter + 10 / Biss 14**

**Körperliche Widerstandskraft: X + 7**

**Magische Widerstandskraft: X + 6**

**Soziale Widerstandskraft: X + 7**

**Physische Rüstung: Charakter**

**Mystische Rüstung: Charakter**

**Niederschlag: X + 3**

**Erholungsproben: Regeneration**

**Anzahl der Zauber: Charakter**

**Spruchzauberei: Charakter**

**Wirkung: Charakter**

**Laufleistung im Kampf: Charakter**

**Normale Laufleistung: Charakter**

**Todesschwelle: Charakter**

**Verwundungsschwelle: Charakter**

**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Karmastufe: NA**

**Karmapunkte: NA**

**Fähigkeiten:** Regeneration Zähigkeit +3 / Verwandlung in Rauch 12 / Nebel 12 / Fledermäuse oder Wolf 12 / Immun gegen Gift / Infektion 13 / Tierkontrolle 12



**Zauber:** Charakter

**Talente:** Charakter

**Legendenpunkte:** Mindestens 1000 (abhängig von Charakterstufe)

**Ausrüstung:** Charakter

**Beute:** Charakter

**Anmerkung:** X sind die Ursprungsattributstufen bzw. Charakterwerte

Bei der Verwandlung in Rauch, Nebel oder Tiergestalt macht der Vampir eine Probe gegen seine eigene Magische Widerstandskraft, bei einem Erfolg verwandelt er sich in die entsprechende Form, bei den Tiergestalten gelten die Standardwerte aus dem Grundbuch S. 329, wobei die Vampirfähigkeiten erhalten bleiben, nicht aber die Talente u. ä.. In Rauch oder Nebelgestalt kann sich ein Vampir nur langsam bewegen, mit Geschicklichkeitsstufe in Schritt, ist aber gegen alle körperlichen Angriffe Immun, nur Magie verursacht normalen Schaden.

Waffen die aus Holz, Orichalkum oder durch Passionen bzw. Questoren geeignet sind verursachen mehr Schaden, der Schadenswurf wird um drei Stufen gesteigert. Vampire sind gegen Gifte immun und scheinen nicht zu altern. Sie geben ihre Krankheit (Vampirismus) weiter wenn sie jemanden beißen, dabei wird wie bei Infektion vorgegangen, mit der Ausnahme, dass ein Opfer an einem erfolgreichen Biss mit Infektion auf jeden Fall stirbt (um Vampir zu werden). Wird es jedoch durch den Vampir getötet oder stirbt beim Biss, so bleibt es tot. Bei einem Erfolg wird das Ziel innerhalb von drei Tagen selbst als Vampir auferstehen (außer man trennt seinen Kopf von den Schultern, verbrennt es oder stößt ihm einen Holzpflöck ins Herz).



Diese Untoten werden normalerweise von Dämonenbeschwörer ab dem 5. Kreis aus länger Verstorbenen mit dem Spruch **Zombiekadaver** erschaffen erstellt. Ein Zombiekadaver ist normalerweise unbewaffnet und trägt höchstens die Dinge die er zum Zeitpunkt seines Ablebens getragen hat. Sie sind unintelligente und auf die Anweisungen ihres Beschwörers angewiesen, verteidigen sich jedoch wenn sie angegriffen werden. Aufgrund ihrer geringen Intelligenz sind sie nicht in der Lage Gegenstände zu benutzen, aber natürliche Waffen wie zum Beispiel Bissangriffe bei Hunden, auch verfügen sie über eine unnatürliche Stärke und meist ledrige Haut und zu Klauen verformte Finger.

Die Magie des Zaubers verleiht dem Zombiekadaver nicht nur die unnatürliche Stärke, sondern sie verfügen insbesondere über die Fähigkeit sich gegenseitig wiederherzustellen, jedes Mal wenn ein Zombiekadaver tödlichen Schaden erhält und ein anderer Zombie in 10 Schritt Entfernung steht kann dieser eine Probe auf Zombie



wiederherstellen machen und der gerade geschlachtete Zombiekadaver heilt entsprechend Punkte aus, dies kostet ihn eine Erholungsprobe, hat er keine mehr übrig bleibt er tot, ansonsten steht er am Ende der Runde wieder und kann in der nächsten normal angreifen. Zusätzlich besitzen die Zombiekadaver noch die Möglichkeit auch "normale" Tote in ihrer Umgebung zu Zombiekadavern zu machen, indem einer von ihnen eine Probe auf Zombiekadaver wiederherstellen gegen die magische Widerstandskraft des Toten schafft (in der Regel eine magische Widerstandskraft von 2). Zombiekadaver lassen sich ebenso wie Zombies aus fast allen Überresten von Lebewesen herstellen Die Rüstungswerte können somit je nach Ziel des Zaubers variieren, die unten angegebenen Werte stellen ungerüstete Zombiekadaver dar.

## Werte:

Geschicklichkeit: 5  
Wahrnehmung: 4

Stärke: 7  
Willenskraft: 7

Zähigkeit: 7  
Charisma: 5

Initiative: 4  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 8  
Schaden: 9

Körperliche Widerstandskraft: 6  
Magische Widerstandskraft: 6  
Soziale Widerstandskraft: 12

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 5  
Wirkung: Regeneration 12

Physische Rüstung: 4  
Mystische Rüstung: 2  
Niederschlag: 10  
Erholungsproben: 2 / Stufe 7

Todesschwelle: 40  
Verwundungsschwelle: 10  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Laufleistung im Kampf: 30  
Normale Laufleistung: 60

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Keine

Zauber: Kadaver wiederherstellen (Regeneration Stufe 12)

Legendenpunkte: 120  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

## DÄMONEN BARSAIVES

---

### ***NIEDERE DÄMONEN***

---



Wie die gepeinigten Seelen der Windlinge zu Wechselbalgen werden, so werden die gepeinigten Seelen der Elfen zu Alben, auch Druden genannt. Wie die meisten Dämonen ernährt der Alb sich von Schmerz und Leid der Namensgeber. Er nutzt dafür den Schlaf seiner Opfer.

Der Alb lebt die meiste Zeit auf der Astralebene, muss sich aber auf der physischen Ebene manifestieren um sich am Leid seiner Opfer zu laben. Durch seine Fähigkeit Alb-Traum erzeugen reist er in das Unterbewusstsein der Namensgeber und kann diese dort peinigen. Der Alb bevorzugt es aus dem Hintergrund zu agieren und wird immer versuchen eine körperliche Konfrontation zu vermeiden.

Um Alb-Traum erzeugen zu wirken, muss der Alb sich in kurzer Distanz (klare Sichtweite) zu seinem Opfer befinden. Der Dämon kann den Zauber auf maximal 3 Personen gleichzeitig wirken. Die Wirkung des Zaubers beginnt kurz nachdem der Charakter sich zur Ruhe begibt und endet erst wenn er geweckt wird. Um den Zauber aufrecht zu erhalten, darf der Alb sich in dieser Zeit nicht bewegen. Sollte er entdeckt werden, wird er versuchen sich auf die Astralebene zu retten.

#### Werte:

Geschicklichkeit: 11  
Wahrnehmung: 10

Stärke: 2  
Willenskraft: 11

Zähigkeit: 2  
Charisma: 8

Initiative: 11  
Angriffszahl: 1  
Angriff: 2  
Schaden: 2

Körperliche Widerstandskraft: 15  
Magische Widerstandskraft: 13  
Soziale Widerstandskraft: 5

Anzahl der Zauber: 3  
Spruchzauberei: 25  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 2  
Mystische Rüstung: 2  
Niederschlag: 8  
Erholungsproben: 2 / Stufe 2  
Laufleistung im Kampf: 27

**Normale Laufleistung: 54**

**Todesschwelle: 22**

**Verwundungsschwelle: 4**

**Bewußtlosigkeitsschwelle: NA**

**Karmastufe: 15**

**Karmapunkte: 5**

**Fähigkeiten:** Astralsicht / Lautloser Gang Stufe 12

**Zauber:** Alb-Traum erzeugen (Furcht)

**Alb-Traum erzeugen:** Alb-Traum erzeugen würfelt der Alb gegen die magische Widerstandskraft des Zieles, gelingt der Wurf, bemerkt das Opfer den Dämon nicht und die Albträume beginnen. Jede Nacht in der Alb-Traum erzeugen gewirkt wird den Charakteren je eine Stufe ihrer Attribute abgezogen. Sie fühlen sich, als wären sie die ganze Nacht wach gewesen. Widersteht der Charakter dem Alb, kann er mit der ersten Erholungsprobe seine Attribute um eine Stufe regenerieren. Erreicht die Stufe eines Attributes 0 stirbt der Charakter.

**Legendenpunkte: 550**

**Ausrüstung: Keine**

**Beute: Keine**



Chardoks kann man eigentlich nicht Kreaturen der Lüfte nennen. Vielmehr kommen sie durch Risse im Astralraum und lauern in Wolken auf ahnungslose Beute. Es wurde schon viel darüber spekuliert, ob sie Dämonen sind oder andere Bewohner des Astralraums. Fakt ist jedenfalls, dass bisher kein Matrose von einem Chardok markiert wurde.

Doch zu Gesicht hat bisher auch noch niemand einen Chardok bekommen. Man sieht von ihnen nur ihre dünnen und unglaublich langen Tentakeln, mit denen sie nach der Besatzung greifen und unglückliche Namensgeber zu sich in den Astralraum ziehen.

Die Tentakel sind hellgrün mit schwarzen Sprenkeln und sehr elastisch. Wie lang sie wirklich sind, kann niemand genau sagen, doch Augenzeugen wollen welche gesehen haben, die gute 50 Schritt maßen.

Chardoks scheinen sich nur in befleckten Gegenden, wie der Öde oder den Brachen, aufzuhalten. Dort greifen sie mit erstaunlicher Treffsicherheit nach allen fliegenden Lebewesen, die in ihre Wolke reinfliegen oder dicht dran vorbei. Ist ein bedauernswertes Opfer erst einmal umschlungen wurden, so gibt es kaum noch Hoffnung. Durch die Geschwindigkeit des Luftschiffes und die Zugkraft der Tentakel, ist das Opfer schnell außer Reichweite. Bei größeren Opfern benutzt ein Chardok auch mehrere Tentakeln, um es hochzuziehen. Es scheint also über eine Art von Sinneswahrnehmung in der Wolke zu verfügen und weiß, was um ihn herum passiert.

# DÄMONEN BARSAIVES

---

## Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 8

Stärke: 10  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 10  
Charisma: 5

Initiative: 13  
Angriffszahl: 6  
Angriff: 16  
Schaden: 30

Körperliche Widerstandskraft: 16 / 10 Kopf  
Magische Widerstandskraft: 14  
Soziale Widerstandskraft: 12

Physische Rüstung: 12  
Mystische Rüstung: 9  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 3 / Stufe 10

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 11  
Wirkung: siehe Fähigkeiten

Laufleistung im Kampf: NA  
Normale Laufleistung: NA

Todesschwelle: 110  
Verwundungsschwelle: 18  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 100

Karmastufe: 10  
Karmapunkte: 20

**Fähigkeiten:** Dämonenunempfindlichkeit 3-8 / Tarnende Wolke  
**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 4000  
**Ausrüstung:** Keine  
**Beute:** Keine

**Tarnende Wolke:** Diese Fähigkeit setzt der Chardok ein, um eine Wolke um den Riss zu erschaffen und diesen damit zu tarnen. Charaktere müssen mit Wahrnehmung über das Würfelergebnis in Spruchzauberei kommen, um festzustellen, dass die Wolke nicht natürlichen Ursprungs ist. Elementaristen können Halbmagie für diese Probe einsetzen.

**Anmerkung:** Bei dem Chardok handelt es sich um einen niederen Dämon, der sich nicht von negativen Gefühlen ernährt, wie so viele seiner Artgenossen, sondern ganz normal von Fleisch, wie auch die Namensgeber.

Seine 6 Tentakel haben eine maximale Reichweite von 50 Schritte und ziehen ihre Beute ziemlich schnell in sein Maul. 1 - 3 Runden, je nach Entfernung, hat das Opfer Zeit sich zu befreien. Dann ist es an dem mahlenden Maul des Chardoks angelangt, welches Schaden der Stufe 30 verursacht. Die Tentakeln greifen nur zum umklammern an. Die Rüstung des Chardoks kann nur mit einem Außergewöhnlichen Erfolg umgangen werden. Wird einer Tentakel 18 Schaden mit einem Schlag zugefügt, also eine Wunde, gilt sie als abgeschlagen.



Diese nicht sehr intelligenten Dämonen sehen aus wie eine Mischung aus Tintenfischen, mit Krokodilschädeln. Sie besitzen viele Tentakel auf denen sie auch (nicht sehr schnell) laufen können, trotzdem sollte man sie nicht unterschätzen. Oft werden sie von mächtigeren und schlauerer Dämonen unterjocht und für deren Zwecke benutzt, sie haben bestenfalls tierische Intelligenz, aber dafür einen guten Geruchssinn.

## Werte:

Geschicklichkeit: 17  
Wahrnehmung: 8 / 20 Geruch

Stärke: 21  
Willenskraft: 8

Zähigkeit: 22  
Charisma: 11

Initiative: 17  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 21  
Schaden: 22

Körperliche Widerstandskraft: 19  
Magische Widerstandskraft: 9  
Soziale Widerstandskraft: 14

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 35  
Mystische Rüstung: 4  
Niederschlag: 33  
Erholungsproben: 5 / Stufe 22

Todesschwelle: 65  
Verwundungsschwelle: 30  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 50

Laufleistung im Kampf: 35  
Normale Laufleistung: 70

Fähigkeiten: Keine  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 1500  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine





likawarghe manifestieren sich als Kadaver großer, vierbeinige Raubtiere. Körperbau und Größe ist denen der Warghe nicht unähnlich, abgesehen vom Kopf. Er ist ein gutes Stück größer als bei einem vergleichbaren Wargh und besitzt ein sehr großes Maul mit langen Doppelhauern. Der ganze Körper befindet sich in einem Zustand weit fortgeschrittener Verwesung – der Gestank ist entsetzlich. Überall klaffen große Wunden, aus denen permanent dickflüssiges, schwarzes Blut und faulige Körpersäfte sickern und das rüdigte Zottelfell hängt in Fetzen über zerfasernden Muskeln und Sehnen. Hier und da ragen Knochenteile aus den größeren Wunden – vor allem an Schultern und Rücken. Aus dem Bauch baumeln stinkende Innereien. Im Kampf sind Likawarghe schnelle und tödliche Gegner. Ihre Reißzähne und Klauen sind lang und scharf und zudem besitzen sie eine etwa 5m lange Raubzunge, deren Spitze sich in eine vierfingrige Greifklaue teilt. Im Sturzflug angreifende Windlinge erleben durch sie nicht selten ihre letzte Überraschung. Likawarghe können ihre Zunge auch benutzen, um einem Gegner Waffen zu entreißen oder ihn niederzuschlagen aber da ihre Zunge recht empfindlich ist, setzen sie sie mit Bedacht ein. Man kann sie ihnen mit einem guten Schwertstreich abschlagen. Leider besitzen diese Dinger jedoch eine ziemlich gute Regenerationsfähigkeit, man sollte einen Likawargh also unbedingt töten, wenn man sich schon die Mühe gemacht hat, ihm die Zunge abzuschlagen. Innerhalb von 2 Tagen kann sich ein solches Vieh auch von schwersten Verletzungen vollständig erholen, wobei verlorene Gliedmaßen – leider auch ihre widerliche Zunge – vollständig ersetzt werden.

Was jeder bedenken sollte, der einem Likawargh gegenübertritt, ist das recht hohe Maß an Kontrolle, die diese Biester über die Elemente haben. Sie bevorzugen Zauber, die auf Feuer basieren, doch auch wenn sie das nur selten tun, können sie gleichermaßen gut auch andere Elementaristenzauber wirken. Abhängig von der Mächtigkeit des jeweiligen Exemplars kann es Elementaristenzauber des 5. bis 7. Kreises wirken.

### **Das Verhalten der Likawarghe:**

Likawarghe jagen normalerweise nur bei Dunkelheit und da sie Feuerzauber schätzen, vermeiden sie es, bei Regen zu jagen. Sie sind sehr geduldig und können lange warten. Gleichzeitig sind Likawarghe jedoch auch sehr schlau und werden im hellen Licht der Mittagssonne oder bei einem Gewittersturm agieren, wenn es für sie von Vorteil ist.

Wie einige andere Dämonen auch erschaffen Likawarghe viele Konstrukte, allerdings tun sie das nicht, um sich selbst im Hintergrund zu halten. Sie bauen sich ein Rudel auf, das sie bei der Jagd anführen. Ihre Konstrukte, die Likawölfe genannt werden, sind deutlich kleiner als Likawarghe, sind aber kaum weniger abstoßend und gefährlich. In Begleitung ihres Rudels überfallen Likawarghe abgelegene Dörfer, Holzfällersiedlungen und dergleichen. Dabei bedienen sie sich recht komplexer Strategien, um möglichst viel Beute machen zu können.

Ein Beispiel für seine solche Strategie könnte folgende sein: Der Likawargh nähert sich einer Siedlung in Begleitung offen von einer Seite, wobei er nur zwei oder drei Konstrukte mitnimmt. Der Rest seines Rudels legt sich auf der anderen Seite in einen Hinterhalt. Der Likawargh beginnt, das Dorf an seiner Seite in Brandt zu setzen und wenn das Dorf den Angriff bemerkt hat und reagiert, stößt er sein Geheul aus. Nur wenige bringen den Mut auf, zu bleiben und dem Likawargh entgegenzutreten. Diese wenigen werden vom Likawargh und seinen Begleitern niedergemacht, während der Rest des Rudels die tötet, die fliehen wollen. Nur wer sich vor Entsetzen nicht zu rühren vermochte, wird am Leben gelassen. Sie erhalten Dämonenmale und müssen mit ansehen, wie die Angreifer die Toten zerfleddern und fressen.

Wer das Mal eines Likawarghs trägt, wird in jeder Nacht, in der der Dämon ein Dorf überfällt, von schrecklichen Alpdrücken geschüttelt, in denen er aus der Perspektive des Dämons oder eines seiner Konstrukte an der Jagd teilnimmt. Hier benutzt der Dämon seine Kraft Traumformen. Die Opfer, die sich nicht das Leben nehmen, nähern sich über Wochen und Monate dem Wahnsinn an und werden meistens irgendwann aus ihrer Gemeinschaft verstoßen. Irgendwann in dieser Zeit ruft der Dämon sie zu sich und verwandelt sie in Konstrukte, die ihn zukünftig bei seiner Jagd begleiten. Oft betritt der Dämon jedoch auch offen und manchmal sogar ganz allein ein Dorf, um ein solches Opfer abzuholen, bevor es ausgestoßen wird. Von sich aus werden er und wenn er sie mitgenommen hat auch seine Konstrukte bei einem solchen Besuch niemanden angreifen.

Wenn es zu einem Kampf kommt, wird niemand getötet, wenn es sich vermeiden lässt.

Es ist auch bekannt, dass Abenteurergruppen, die Jagd auf einen Likawargh machten, von einem einzelnen seiner Konstrukte empfangen und geführt wurden. Einige wurden so in eine tödliche Falle manövriert, andere aber auch direkt in den Unterschlupf des Likawargh gebracht, wo sie mit Hilfe eines noch nicht in ein Konstrukt umgeformten Opfers des Dämons mit diesem kommunizieren konnten. Viele sind natürlich auch dabei getötet worden, doch viele wurden auch unbehelligt gehen gelassen und von einem Konstrukt zurück an einen neutralen Ort geleitet.





## Likawarghe im Spiel:

Ein Likawargh ist ein unberechenbarer Gegner. Manchmal sucht er die offene Konfrontation, manchmal meidet er bewusst Kämpfe. Abenteurer, die seinen Unterschlupf suchen, wird er mal von seinen Konstrukten angreifen lassen, mal auch nur beobachten und wenn ihm danach ist, wird er, wenn die Abenteurer sich darauf einlassen, einem Konstrukt befehlen, die Abenteurer direkt zu ihm zu führen und sich einigermaßen friedlich mit ihnen unterhalten. Wenn er sich für die Unterhaltung entscheidet, liegt es an seinen Besuchern, ob die Situation in einem Kampf endet. Der Likawargh wird sie nicht ohne Grund angreifen. Er wird viel mehr die Gelegenheit nutzen, die potentiellen Gegner eingehend zu betrachten, ihre Stärken und Schwächen suchen und auch mittels Astralsicht nach Artefakten suchen und einen, einige oder auch alle Abenteurer markieren.

## Werte:

Geschicklichkeit: 10  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 11  
Willenskraft: 10

Zähigkeit: 13  
Charisma: 8

Initiative: 14  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 17  
Schaden: Biss 17 / Klauen 14 / Zunge 11

Körperliche Widerstandskraft: 15  
Magische Widerstandskraft: 15  
Soziale Widerstandskraft: 18

Anzahl der Zauber: 3  
Spruchzauberei: 15  
Wirkung: siehe Zauber

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 10  
Niederschlag: 13  
Erholungsproben: 8 / Stufe 13

Todesschwelle: 110  
Verwundungsschwelle: 18  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 90

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Karmastufe: 9  
Karmapunkte: 20

Fähigkeiten: Dämonenmal 15 / Entsetzen 12 / Heulen 14 / Karma Entzug 10 /  
Traumformen 12

Zauber: Elementarist Kreis 7

Legendenpunkte: 5000

Ausrüstung: Keine

Beute: 1 Fadengegenstand / 1W6 Edelsteine

**Anmerkung:** Dieser Dämon ist mit Vorsicht zu genießen. Die reine Kampfkraft liegt zwar deutlich unter der eines Wurmshädels, doch seine Konstrukte und nicht nur auf pure Kampfkraft ausgerichteten Kräfte gegen ihm ebenso wie die Elementaristenzauber eine breite Palette taktisch sehr interessanter Möglichkeiten, mit denen er Gegnern schwer zusetzen kann.



Manchmal, nachts im Servos, hörten wir entfernte Schreie, die nicht aufhören wollten. Niemand von uns brachte den Mut auf, nachzusehen. Es dauerte bis in den Morgen. Schweigend saßen wir dann zusammen und sagten uns, dass es wohl ein junges Tier gewesen sein müsste... – *Aus den Notizen von Sorokans frühen Wanderungen*



Querka sind eine Form besonders grausamer niederer Dämonen. Sie jagen ihre Opfer mit Leidenschaft. Sie zeichnen sich durch ihre guten Reflexe und ihre hohe Widerstandskraft aus. Ihre Grausamkeit zeigt sich in dem katzenhaften Spiel, das sie mit ihrer Beute treiben: Nach den ersten blutigen Wunden lässt die Querka ihre Opfer frei, um sie erneut zu jagen. Je mehr ihre Opfer in Panik und Todesangst verfallen, desto mehr erregt es die Querka. Mit jedem neuen Biss fügt sie ihrem Opfer neue Schmerzen zu, versucht aber, das Spiel so lange wie möglich hinauszuzögern (sie hat die besondere Fähigkeit, ihren Schaden bei Bedarf zu reduzieren, damit das Opfer noch laufen kann). Erst, wenn sich das Opfer nicht mehr regt, frisst sie es.

Querkas sind riesig, die meisten erreichen die Größe eines kleinen Hauses bei einer Schulterhöhe von 6 Metern und einer Länge von gut 20 Metern. Ihr schwarzer Körper ähnelt einem bis auf die Knochen ausgehungerten Panther, ihr Kopf allerdings ist eindeutig dämonischer Form und erinnert an einen Echschädel, dessen Hauptaufgabe die Positionierung der vielen Zähne ist.

Querkas soll es im Servosdschungel, dem Giftwald und den Nebelsümpfen geben.

## Werte:

Geschicklichkeit: 25  
Wahrnehmung: 19

Stärke: 22  
Willenskraft: 18

Zähigkeit: 22  
Charisma: 24

Initiative: 25  
Angriffszahl: 5  
Angriff: 25  
Schaden: 25

Körperliche Widerstandskraft: 20  
Magische Widerstandskraft: 18  
Soziale Widerstandskraft: 30

Physische Rüstung: 15  
Mystische Rüstung: 10  
Niederschlag: 22  
Erholungsproben: 5 / Stufe 22

Anzahl der Zauber:  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Laufleistung im Kampf: 140  
Normale Laufleistung: 280

Todesschwelle: 130  
Verwundungsschwelle: 21

Karmastufe: 12

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmapunkte:** 30

**Fähigkeiten:** Lautloser Gang Stufe 30 / Ergebnis jeden Schadenwurfes kann bis auf 1 verringert werden / Exzellente Angriffe werfen den Gegner in Höhe des erlittenen Schadens zurück und erschweren den Standhaftigkeitswurf um 7 statt um 3.

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 30000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Überreste toter Adepten 3W20 Goldstücke / 1W6 Elementarmünzen / 1 Magischer Gegenstand (die Größe sollte so gewählt sein, dass der Gegenstand verschluckt werden konnte)

**Möglicher Plot:**

Die Gruppe befindet sich zu Fuß in einer der unwirklichen Dschungelregionen, als ein blutender Troll mit zeretzter Kleidung durch das Buschwerk kracht. Die Spieler, noch rätselnd, kümmern sich um den Komatösen, der aufgrund seiner schweren Wunden einfach nicht aufzuwecken ist. Die Querka lauert derweil nur auf eine Gelegenheit, dass sich einer der Spieler von der Gruppe entfernt. Sie versucht, solche Situationen herbeizuführen, indem sie z.B. Tierschreie von Beutetieren nachahmt, falls einer aus der Gruppe jagt. Sollte die Querka nicht zu ihrer Mahlzeit kommen, springt sie in die Gruppe hinein und versucht ein Opfer zu verschleppen, um es in Ruhe quälen zu können.



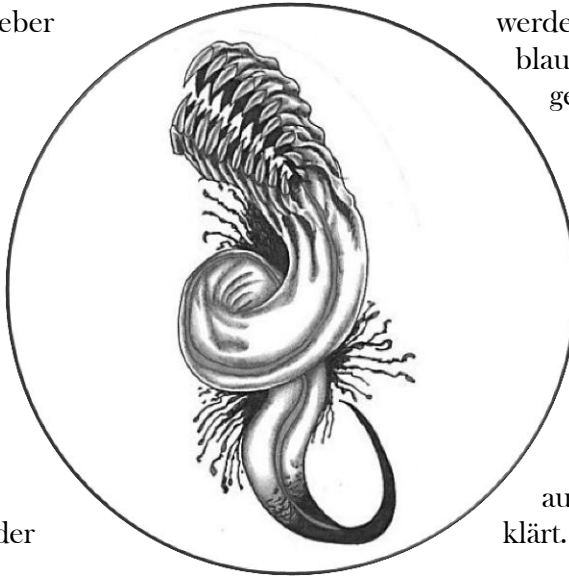
Der Schwarzwurm ist eine verbreitete mindere Dämonenart, die sich nur in Gewässern findet und am ehesten mit Beißern zu vergleichen ist. Sie ähneln einem riesigen Aal von 4 Schritt Länge, ihr Kopf wird von einem gewaltigen Gebiss dominiert, das dem des Beißers ähnlich ist. Das Schwanzende ist eher Peitschenförmig und kann Opfer umschlingen, es gibt dabei ein blaues Leuchten von sich (siehe Taktik). Der Schwarzwurm ist in der Lage bis zu 6 Schritt aus dem Wasser hervorzuschnellen um seine Opfer zu beißen.

**Taktik:** Wo immer ein Schwarzwurm zu finden ist, werden sich auch weitere befinden, einzelne Exemplare gibt es nicht. Sollte ein Gewässer durch sie "befallen" sein, so verwandelt sich das Wasser nach sehr kurzer Zeit in eine ölige schwarze Brühe, die am ehesten mit einer Mischung aus Honig, Leim und Erdöl zu vergleichen ist. Hier kann sich der Wurm problemlos bewegen. Jeder Namensgeber der in diese Brühe fällt, wird von ihr gehalten Um sich wieder bewegen zu können muss der Charakter einen Stärkewurf gegen 12 bestehen. Darüber hinaus schluckt die

# DÄMONEN BARSAIVES

Flüssigkeit das Licht in der Umgebung, so dass der Wurm in der Brühe nicht zu erkennen ist. Die Brühe ist jedoch nicht brennbar!

Bewusstlose Namensgeber sondern zunächst als der Flüssigkeit anzulocken. Dies Würmer selbst nicht. Anscheinend haben die Fähigkeit eine zu erzeugen, der in sehr stark wird und Stürzen bringen probe gegen den Wurms). Dieser Wurm stärker und Tot ebenso, wie sich von einem Monat wieder



werden nicht gleich verspeist, blau leuchtender Lockvogel auf gehalten, um weitere Opfer funktioniert sehr gut, da die zu erkennen sind. Schwarzwürmer ebenfalls Art elementaren Wind der weiteren Umgebung Namensgeber zum kann (Geschicklichkeits-Wirkungswurf des Wind wird mit jedem verschwindet nach deren auch das Wasser innerhalb klärt.

## Werte:

**Geschicklichkeit: 5**  
**Wahrnehmung: 6**

**Stärke: 8**  
**Willenskraft: 8**

**Zähigkeit: 4**  
**Charisma: 5**

**Initiative: 5**  
**Angriffszahl: 1**  
**Angriff: 12**  
**Schaden: 19**

**Körperliche Widerstandskraft: 7**  
**Magische Widerstandskraft: 15**  
**Soziale Widerstandskraft: 7**

**Anzahl der Zauber: NA**  
**Spruchzauberei: NA**  
**Wirkung: NA**

**Physische Rüstung: 2**  
**Mystische Rüstung: 3**  
**Niederschlag: NA**  
**Erholungsproben: 2 / Stufe 4**

**Todesschwelle: 40**  
**Verwundungsschwelle: 10**  
**Bewußtlosigkeitsschwelle: 30**

**Laufleistung im Kampf: 30**  
**Normale Laufleistung: 60**

**Karmastufe: 5**  
**Karmapunkte: 12**

**Fähigkeiten:** Wasser verunreinigen / Erleuchten / Starken Wind erzeugen 2 (für jeden weiteren Wurm steigt die Stufe und damit der Mindestwurf dem Wind zu widerstehen um eins)

**Zauber: Keine**

**Legendenpunkte: 650**  
**Ausrüstung: Keine**  
**Beute: Keine**



Verschlinger sind humanoid, etwa 8 Schritt groß und grobschlächting, beim Fressen öffnet sich ihr Schädel vertikal in seiner Mitte und entblößt zu beiden Seiten endlose Reihen scharfer langer Zähne. Seitlich am Schädel befinden sich lange Tentakel, die seine Opfer während des Verschlingens festhalten. Der Verschlinger kann einen ausgewachsenen Ork in einem Stück verschlucken.

Bei einem außergewöhnlichen Trefferwurf hat der Verschlinger sein Opfer gepackt und dies an seinen Extremitäten gehalten. Das Opfer wird danach automatisch vom Bissangriff (Stufe 25) getroffen, bis ihm eine Stärkeprobe oder ein Probe im Talent Waffenloser Kampf gegen den Mindestwurf von 20 gelingt. So lange es Ergriffen ist, kann das Opfer keine weiteren Handlungen unternehmen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 17  
**Wahrnehmung:** 15

**Stärke:** 22  
**Willenskraft:** 17

**Zähigkeit:** 21  
**Charisma:** 12

**Initiative:** 17  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 21  
**Schaden:** 22

**Körperliche Widerstandskraft:** 19  
**Magische Widerstandskraft:** 15  
**Soziale Widerstandskraft:** 17

**Anzahl der Zauber:** NA  
**Spruchzauberei:** NA  
**Wirkung:** NA

**Physische Rüstung:** 20  
**Mystische Rüstung:** 20  
**Niederschlag:** 22  
**Erholungsproben:** 5 / Stufe 21

**Todesschwelle:** 115  
**Verwundungsschwelle:** 30  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 95

**Laufleistung im Kampf:** 60  
**Normale Laufleistung:** 120

**Karmastufe:** 6  
**Karmapunkte:** 15

**Fähigkeiten:** Verschlingen bei außergewöhnlichem Trefferwurf (Stufe 25)  
**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 15000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Verschlucktes 2W20 Goldstücke / 1W4 Elementarmünzen / 1 Fadengegenstand

## ***BENANNT E DÄMONEN***

---



Ago'astia ist ein sehr zurückgezogen lebender Dämon, der es genießt seine Opfer für Jahre zu begleiten und in ihrem Leben die wichtigen Entscheidungen zu treffen, zum Leid der Opfer. Im Kampf konfrontiert ist der Dämon ein starker Gegner, mit seinen Dämonenkräften hat er es sich zu Eigen gemacht, seine Kontrahenten in Kristall einzuschließen und ihre Lebenskraft zu rauben. Der derzeitige Aufenthaltsort von Ago'astia ist nicht bekannt.



# DÄMONEN BARSAIVES

---

## Werte:

Geschicklichkeit: 10  
Wahrnehmung: 16

Stärke: 16  
Willenskraft: 18

Zähigkeit: 20  
Charisma: 12

Initiative: 26  
Angriffszahl: NA  
Angriff: NA  
Schaden: NA

Körperliche Widerstandskraft: 16  
Magische Widerstandskraft: 25  
Soziale Widerstandskraft: 18

Physische Rüstung: 35  
Mystische Rüstung: 30  
Niederschlag: 16  
Erholungsproben: 13 / Stufe 20

Anzahl der Zauber: 4  
Spruchzauberei: 20  
Wirkung: 26

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Todesschwelle: 200  
Verwundungsschwelle: 20  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 12  
Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 19 / Hirnwurm 20 / Kristallwelle 16 / Immun gegen Direkttreffer  
**Zauber:** Magier 8. Kreis

**Legendenpunkte:** 50000  
**Ausrüstung:** Unbekannt  
**Beute:** Unbekannt

**Kristallwelle:** Diese Kraft verursacht ein Einschließen in Kristall. Der Dämon muss einen Karmapunkt für diese Kraft einsetzen und die Reichweite entspricht dem doppelten Wert der Kristallwelle Stufe in Ellen.  
Der Dämon macht zwei Spruchzaubereiprobe. Eine gegen die Magische Widerstandskraft und eine gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels. Wenn die Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft erfolgreich war, dann nimmt das Ziel Schaden. Der Schaden basiert auf der Stufe in Kristallwelle, mystische Rüstung kann abgezogen werden.

Eine Wunde bedeutet, dass ein Teil des Körpers von Kristall umschlossen ist. Ist auch die Probe gegen die Körperliche Widerstandskraft erfolgreich, ist das Ziel komplett eingeschlossen.

Das Ziel kann nun jede Runde versuchen mit einer Stärkeprobe gegen die Stufe in Kristallwelle herauszukommen. Das geht aber nur eine Anzahl von Runden in Höhe der Zähigkeitsstufe des Ziels.

Jede Minute bekommt das Opfer 1 Punkt Schaden, keine Rüstung hilft.  
Man kann versuchen mit schweren, stumpfen Gegenständen das Kristall von außen zu brechen.



Amok Munra war einer der ersten Dämonen die während der Plage in unsere Welt drangen, nur durch das verzweifelte Eingreifen einiger beherzter Helden konnte er im Raggoktempel Hort der Güte gebannt werden, seit diesem Tage heißt dieser Ort Tempel der Angst und ist von allen gemieden worden, um den Dämon nicht zu befreien. Amok ist ein wahrer Schlächter und ernährt sich von den Schmerzen die Namensgeber in Kriegen und Schlachten erleiden. Durch einen Todesfluch ist der Dämon jedoch dazu verdammt, selbst wenn er befreit wurde, nur nachts zu manifestieren. Seine Klauenangriffe sind giftig und verursachen jede Runde, in der keine Zähigkeitsprobe gegen seine magische Widerstandskraft von 24 geschafft wird, einen Schaden der Stufe 19. Er ist ein sehr gefährlicher Gegner und es dürfte jeder Heldengruppe schwer fallen ihn zu besiegen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 23  
**Wahrnehmung:** 22

**Stärke:** 22  
**Willenskraft:** 13

**Zähigkeit:** 24  
**Charisma:** 13

**Initiative:** 23  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 23  
    **Schaden:** 27

**Körperliche Widerstandskraft:** 23  
**Magische Widerstandskraft:** 24  
**Soziale Widerstandskraft:** 22

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 23  
    **Wirkung:** 19

**Physische Rüstung:** 25  
**Mystische Rüstung:** 20  
**Niederschlag:** NA  
**Erholungsproben:** 8 / Stufe 24

**Todesschwelle:** 180  
**Verwundungsschwelle:** 22  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 50  
**Normale Laufleistung:** 100

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 20 / Häuten 19 / Leichen beleben 16 / Gift 19  
**Zauber:** Illusionist Kreis 6

**Karmastufe:** 12  
**Karmapunkte:** 30

**Legendenpunkte:** 85000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Amoks Herz ist eine Trophäe im Wert von 2.000 Silberstücken/LP. Daraus lässt sich von Alchimisten ein Gegenmittel gegen Versteinerung brauen / 1W6 Fadengegenstände / 1W20 Edelsteine





Brutschänder hat eine gewaltige Schabenförmige Gestalt die sich auf Dornentakeln bewegt. Er ernährt sich nicht nur von Namensgebern, sondern auch von kleineren niederen Dämonen. Seinen Namen bekam dieser Dämon durch die Tatsache das er während des letzten Scourges das Nest eines großen Drachen gefunden und dessen Eier verspeist hat, bevor dieser schnell genug reagieren konnte. Seitdem hält sich der Dämon jedoch im Hintergrund und begnügt sich mit einfacheren Zielen um der Rache der Drachen aus dem Weg zu gehen, denn sein Name wird in Ihren Reihen für immer unvergessen bleiben.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 17  
**Wahrnehmung:** 20

**Stärke:** 12  
**Willenskraft:** 20

**Zähigkeit:** 18  
**Charisma:** 22

**Initiative:** 20  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 20  
    **Schaden:** 16

**Körperliche Widerstandskraft:** 19  
**Magische Widerstandskraft:** 18  
**Soziale Widerstandskraft:** 16

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 20  
    **Wirkung:** 20

**Physische Rüstung:** 32  
**Mystische Rüstung:** 30  
**Niederschlag:** NA  
**Erholungsproben:** 7 / Stufe 18

**Todesschwelle:** 110  
**Verwundungsschwelle:** 25  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 40  
**Normale Laufleistung:** 80

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 12 / Karmabann 12 / Hirnwurm 12  
**Zauber:** Elementarist Kreis 7

**Karmastufe:** 12  
**Karmapunkte:** 30

**Legendenpunkte:** 25000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** 1W4 Fadengegenstände / 5W20 Goldmünzen / 1W10 Elementarmünzen



In ihrem Hang, uns alles zu nehmen und bis auf den letzten Tropfen Seele auszuquetschen, sind die Dämonen unersättlich; die Liebe selbst wird von ihrer Schwärze verschluckt. –  
*Sorokan, Questor Mynbrujes.*



uf einer meiner Reisen durch den Servos Dschungel, nicht unweit des Flusses und Nahe den Bergen im Nordwesten traf ich auf einen Stamm erleuchteter Namensgeber, deren weiseste Frauen und Männer Anhänger einer Philosophie der Meditation waren. Freundlich und offen nahmen Sie unsere kleine Expedition auf. In der wilden, zwar wunderschönen, aber auch erbarmungslosen Welt des größten Dschungels Barsaives hätte ich niemals eine solche Oase voll mitfühlender und wissender Seelen erwartet. Nach einigen Tagen, in denen wir unseren Körper und vor allem unseren Geist stärkten, wurde ich auf Marek aufmerksam, einen meiner Begleiter und angehender Questor meiner Kirche, der Passion der Wahrheit, der Passion Mynbruje.

Schönheit erkannte er in dem Dorf überall. Mit flammenden Augen erzählte er von dieser einzigartigen Welt. Marek war in seinem Eifer, die Wahrheit zu erkennen, schon immer unbändig gewesen, verlagerte sich aber, schmerzlich diese Erkenntnis, auf Wege, die zwar direkt, aber auch gefährlich sind.

Schnell verband ihn eine tiefe Freundschaft zu einem alten Mann des Dorfes. Der alte Mann war von allen der weiseste, etwas dicklich aber von erquickender Lebendigkeit. Mit seinem offenerzigen Witz und seiner reinen Wärme, mit seinem Verstand, tief wie der Ozean, vor allem aber dank seiner Liebe zu uns Namensgebern war er einzigartig anders als alle Menschen, die ich je in meinem Leben traf, und es fiel schwer, ihm nicht mit aller Sympathie zu begegnen.



r sei ein Gautama, ein Weiser, so die Einwohner des Dorfes. Unter seinem friedlichen Schutz lebten sie ein perfektes Leben, in Einklang mit der ganzen Schöpfung. Eines Abends saßen wir am Lagerfeuer, und ich hörte Marek von seinen Erkenntnissen über die Philosophie der Dörfler reden. Es gebe mehrere Wege zur Erleuchtung, einer absoluten Erleuchtung. Man könne sie gehen, obwohl es ein Qualitativer Übergang sei, stünde es jedem von uns zu, so zu werden wie der alte Mann, den sie ehrfurchtsvoll Donion Aureli nannten, was wir mit unseren Fremdsprachenkenntnissen zu "Der Erleuchtete" übersetzten. Marek erzählte, man würde unendliche Liebe und Mitgefühl erlangen.

Ich habe ein paar Jahre mehr auf dem Buckel, und ich wollte einwenden, dass die menschlichen Gefühle nur Orientierungspole sind und stets ins nicht existente Absolute, in unendlicher Überhöhung gedacht werden, und ich wollte mit meiner Standardabhandlung

weitermachen, aber er entgegnete schnell, dass auch das nicht bewiesen ist und nur meine Annahme, und man es erleben müsse, die Meditation mit dem Gautama habe ihm ein neues Verständnis offenbart, und man müsse meditieren.

Was hatte er gesagt? Vielleicht sollte ich ja tatsächlich meditieren, aber ich zog es vor, mich abseits des Dorfes zu versenken in Meditation, zum Gebet zu meiner ehrwürdigen Passion. Ich leerte meinen Geist und lauschte, doch Mynbruje schwieg. Als ich zurück zum Dorf kam, war ich gestärkt, zweifelte aber doch, ob ich mit meiner Skepsis das richtige Tat und ich nicht vielleicht nur trotzig reagierte, und feige. War meine alte Schwäche zurückgekehrt?

Ich trat in einen Kreis von meditierenden Dörflern ein. Tief waren sie versunken, ich sah ein junges Mädchen, das mir durch seine Schönheit und durch den trotz ihrer Jugend weisen Geistes bereits aufgefallen war, und einige ältere Männer und Frauen. In der Mitte saß der alte Mann, der Gautama, in so ferner Meditation entrückt, dass seine Zungenspitze zwischen seinen Lippen hervor stand, die Augen, halb geschlossen, blickten durch uns hindurch in unendliche Weite. Vor ihm saß Marek, den Kopf nach hinten geneigt mit geöffnetem Mund, so als Atme er in einem langen Zug aus. Ich saß eine Weile bei ihnen, hatte aber ein merkwürdig unstabiles Gefühl, es gelang mir nicht, mich zu konzentrieren. Etwas nagte an mir, aber ich konnte nicht sagen, was, so als falle mir das Denken schwer.

Das Mädchen, ich konnte sie gut sehen von meinem Platz. Sie war so schön und still, so zerbrechlich, und doch schien sie eine große Last zu tragen, ihre Schultern waren auf merkwürdige Art gesenkt, und ihre Schönheit hatte etwas Trauriges. Ich setzte mich zu ihr und schaute ihr lange in ihr elfengleiches Gesicht. Sie war bedrückt, ohne Zweifel, sie trauerte, und es war nichts oberflächliches, zu tief waren



die Zeichen. Aus Neugierde begab ich mich in den Astralraum, um ihre magische Struktur zu sehen. Ich sah das Leuchten ihrer Lebenskraft, und doch schwand etwas, und sie trug etwas in ihrer Struktur, dass ich von denen kannte, die einer dämonischen Präsenz ausgesetzt waren, die Spuren von Leid, das einen Dämon nährte. Eine Träne rann von ihren Augen, die sie öffnete. Gefüllt mit Liebe und Mitleid für mich waren sie, für alle hier, mit Mitleid für die ganze Schöpfung. Ihr Mund öffnete sich, und sie hauchte: "Das Leben frisst sich selbst, Leben ist Leiden, so viel Schmerz ist in der Welt, so viel Schmerz...."

**S**ch stand wie gebannt und nahm ihre Hand, und wie ein Stromschlag durchzuckte es mich: Eine Fliege wird gefressen, millionenfach stirbt die Welt um mich, Menschen, Kinder, Alte, Tiere, Zivilisationen, Träume und Illusionen, und ich spürte all das Leid, all den Schmerz, die Illusion der Hoffnung und das ewige Verderben, meine Seele wurde zerdrückt von dieser Last, mein Herz blutete von dem Leid, dem ich geben wollte, dass ich teilen musste... ein dumpfer Schlag traf meinen Kiefer, mein Körper wirbelte herum, und dumpfer einfacher körperlicher Schmerz holte mich zurück, einer meiner Kameraden, ein Orkkrieger, stand über mir mit einem Kriegshammer und schrie "WEG HIER!"



er Alte, ich sah ihn an, astral, als ich mich umschaute, das Leid der Dörfler floss in einem dicken astralen Strom zu ihm, und mästete ihn. "Du bist ein Dämon..." sagte ich, doch er lachte nur sein glückseliges Lachen, als hätte ich einen sehr lustigen Witz erzählt. „Du lässt sie das Leiden der Welt sehen und spüren... du benutzt das vorhandene Leid und schärfst ihre Sinne und Ihren Geist mit Erkenntnis und Mitgefühl... doch du missbrauchst ihre Liebe und ... ernährst Dich davon." Er lachte nur, so herzlich und rein, so klar.

Zorn brannte in mir hoch, als ein Schrei das Lachen durchschneidet, "AAAARRRKKK!!", der Ork hieb mit einem gewaltigen Satz auf den Dämon ein, doch er lachte nur weiter, und ich sah Marek mit blutendem Schädel zu Boden fallen. Der Dämon hatte eine Kraft des Schadenstransfers benutzt, nicht unähnlich dem Steppenreitertalent hatten seine Anhänger den Schaden absorbiert, freiwillig, wie ich mir dachte. Nicht einmal ein Dämonenmal hatten sie. Ich stellte mich vor den Ork, "halt ein!" schrie ich und zeigte auf Marek. Der Dämon lachte weiter, lachte und verhöhnte uns, nichts anderes war es gewesen die ganze Zeit, die Fratze der Hölle, der Tod selbst lachte uns aus und unsere sterbliche Existenz.

**W**ir retteten Marek und verließen diesen verfluchten Ort, ohne weiteres Leid. Noch manchmal denke ich, ob es nicht ein Fehler gewesen ist. Die Dörfler waren verdammt, und der Tod wäre vielleicht ihre Erlösung gewesen, und wir hätten den Dämon vielleicht besiegen können, vielleicht.

Quatos jedenfalls hat sich selbst erlöst, eine Woche später fand ich ihn, erhängt an seinem eigenen Gürtel. In seinem wirren Nachlass fand sich eine sorgfältige Übersetzung der Sprache der Dörfler. Den Namen des Dämons hatten wir falsch übersetzt: Nicht erleuchtet war er selbst. Er ist "Der Erleuchter".

Ich frage mich noch manches Mal in letzter Zeit: Vielleicht ist es die ganze Wahrheit. Vielleicht hat Mynbruje deshalb geschwiegen. – *Sorokan*

## Werte:

Geschicklichkeit: 20  
Wahrnehmung: 20

Stärke: 12  
Willenskraft: 25

Zähigkeit: 15  
Charisma: 30

Initiative: 20  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 15  
Schaden: 15

Körperliche Widerstandskraft: 15  
Magische Widerstandskraft: 20  
Soziale Widerstandskraft: 30

Physische Rüstung: 25  
Mystische Rüstung: 25  
Niederschlag: 13  
Erholungsproben: 4 / Stufe 15

Anzahl der Zauber: 2  
Spruchzauberei: 25  
Fadenweben: 25  
Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 25  
Normale Laufleistung: 50

Todesschwelle: 150  
Verwundungsschwelle: 25  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 15  
Karmapunkte: 10

**Fähigkeiten:** Anhänger werben 15 / Essenz verbergen ( permanent 40 ) / Schadenstransfer auf Anhänger 35

**Zauber:** Illusionist 8. Kreis

**Legendenpunkte:** 70000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Ein kleiner Jadestein, dessen Träger einen Charismabonus von +2 Stufen erhält

**Art:** Existiert zugleich auf der Astralebene als auch auf der materiellen Ebene

## **Anhänger werben:**

Der Dämon würfelt seine Probe in Anhänger werben gegen die soziale Widerstandskraft einer Zielperson. Bei einem Erfolg ist die Person von dem Dämon fasziniert und hält ihn für einen wahrhaft erleuchteten Führer. Charaktere können eine Willenskraftprobe gegen das Probenergebnis durchführen. Charaktere, die besonders stumpfsinnig sind oder sich ganz und gar nicht für religiös-philosophische Dinge interessieren, erhalten einen Bonus von bis zu 10 Stufen (vom Spielleiter festzulegen). Ein Fehlschlag des Dämons oder eine gelungene Gegenprobe des Spielers bedeutet jedoch nicht, dass der Charakter eine Ahnung hätte, worum es sich bei dem Weisen in Wirklichkeit handelt.

Ein angeworbener Anhänger wird den Dämon mit seinem Leben verteidigen, ansonsten jedoch sehr friedlich und normal wirken. Nur starker körperlicher Schmerz oder eine Probe auf Magie Neutralisieren gegen die magische Widerstandskraft des Dämons kann einen einmal angeworbenen Anhänger befreien.

## Essenz verbergen:

Diese Fähigkeit wirkt permanent und gibt den Mindestwurf an, den ein Charakter mit magischen Fähigkeiten wie Astralsicht braucht, um den Dämon als solchen oder seine Wirkung zu erkennen.

## Schadenstransfer auf Anhänger:

Diese Fähigkeit ermöglicht es den Anhängern des Dämons, jeden Schaden zu übernehmen, den der Dämon einstecken müsste. Hierzu würfeln sie mit der Stufe des Dämons in Schadenstransfer gegen die Angriffsprobe. Diese Verbindung ist räumlich unbegrenzt.

## Möglicher Plot:



Die Spieler könnten von Eltern einer verschwundenen jungen Frau angeheuert werden mit dem Auftrag, ihre Tochter aus den Fängen einer Sekte zu befreien. Auf den ersten Blick erscheint diese Sekte jedoch extrem sympathisch. Empfohlen für Charaktere des 5-7 Kreises, wobei die Gruppe über Astralsicht und magische Waffen verfügen sollte. Der Dämon selbst ist relativ zurückhaltend, er wirkt lieber langfristig und mit seinem überragenden Charisma. Eine Möglichkeit, den Dämon zu besiegen, ist es, alle Anhänger in Bewusstlosigkeit zu versetzen, da sie dann den Schaden des Dämons nicht übernehmen können. Hierzu muss man jedoch die Sekte unterwandern.



Eisbringer ist für die Zerstörung von drei Kaers verantwortlich und zwar noch vor dem eigentlichen Beginn der Plage. Diese Kaers waren erst im Bau, als Eisbringer sie verschlang. Seine Methoden sind dabei simpel. Er versucht die Namensgeber mit seiner Eiswelle zu fangen und ernährt sich dann von ihrem Schmerz. Eisbringer hat einen Karmapool von 20, der aber bis auf 40 ansteigen kann. Dazu nutzt er seine Kraft Karma aussaugen. Diese zusätzlichen Karmapunkte halten genau 1 Tag an, danach verschwinden sie wieder.

Er hat meistens um die 20 Opfer, von denen er seine zusätzlichen Karmapunkte gewinnt und die er mit seiner Leben Erhalten Fähigkeit am Leben hält. Jeder Einsatz dieser Fähigkeit kostet ihn ein permanenten Schadenspunkt. Die Eiswelle Fähigkeit von ihm kommt durch Wasserelementare, die er beschworen und gefangen hat.

Zurzeit hat er nur ein Elementar unter Kontrolle, der Erfrorene. Ein Elementar, dass die Caucavia Berge unsicher macht. Wenn es stirbt, dann verliert Eisbringer auch seine Eiswelle Fähigkeit, bis er neue Wasserelementare beschworen hat. Physikalisch sieht Eisbringer wie eine riesige blau weiße Blähform aus. Hunderte von kleinen Mündern bedecken sein Körper, einige sehr klein, andere über ein Fuß groß. Seine größte Schwäche ist wohl seine Geschwindigkeit.



# DÄMONEN BARSAIVES

---

Er ist sehr langsam und Namensgeber könnten versuchen vor ihm zu fliehen. Nur versucht er natürliche fliehende Namensgeber mit einem Mal zu versehen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 20  
Wahrnehmung: 16

Stärke: 16  
Willenskraft: 18

Zähigkeit: 20  
Charisma: 12

Initiative: 26  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 20  
Schaden: 25

Körperliche Widerstandskraft: 25  
Magische Widerstandskraft: 25  
Soziale Widerstandskraft: 18

Anzahl der Zauber: 2  
Spruchzauberei: 25  
Wirkung: 26

Physische Rüstung: 20  
Mystische Rüstung: 21  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 10 / Stufe 20

Todesschwelle: 140  
Verwundungsschwelle: 30  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Laufleistung im Kampf: 20  
Normale Laufleistung: 40

Karmastufe: 15  
Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Entsetzen 15 / Dämonenmal 16 / Karma Aussaugen 16 / Eiswelle 16 / Leben Erhalten 15 / Leichen beleben 15

**Zauber:** Elementarist 10. Kreis (keine Feuer Sprüche)

**Legendenpunkte:** 98000

**Ausrüstung:** Unbekannt

**Beute:** Er trägt keine Beute mit sich herum. Es könnte jedoch etwas in seinem Nest zu finden sein

**Eiswelle:** Diese Kraft verursacht eine Welle aus Eis und Schnee. Der Dämon muss ein Karmapunkt für diese Kraft einsetzen und die Reichweite entspricht dem doppelten Wert der Eiswelle Stufe in Ellen.  
Der Dämon macht zwei Spruchzaubereiprobe. Eine gegen die Magische Widerstandskraft und eine gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels. Wenn die Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft erfolgreich war, dann nimmt das Ziel Schaden. Der Schaden basiert auf die Stufe in Eiswelle, mystische Rüstung kann abgezogen werden.  
Eine Wunde bedeutet, dass ein Teil des Körpers Erfrierungen davonträgt. Ist auch die Probe gegen die Körperliche Widerstandskraft erfolgreich, ist das Ziel von einer Eisschicht umgeben. Das Ziel kann nun jede Runde versuchen mit einer Stärkeprobe gegen die Stufe in Eiswelleherauszukommen. Das geht aber nur eine Anzahl von Runden in Höhe der Zähigkeitsstufe des Ziels. Jede Minute bekommt das Opfer 1 Punkt Schaden, keine Rüstung hilft.  
Man kann versuchen mit schweren, stumpfen Gegenständen das Eis von außen zu brechen.



**Leben Erhalten:** Diese Fähigkeit erlaubt es Namensgebern zu überleben, ohne Wasser, Essen und Luft. Die Opfer müssen mit einem Dämonenmal belegt sein und innerhalb einer Meile vom Dämon sein.

Die Kraft kostet dem Dämon 1 Punkt Schaden pro Opfer und hält für ein Jahr und ein Tag an. Um die Kraft einzusetzen, muss dem Dämon eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers gelingen. Die Ziele dieser Kraft altern 5-mal langsamer als normal.

**Karma Aussaugen:** Die Kraft Karma Aussaugen erlaubt es einem Dämon Lebensenergie aus einem Opfer zu saugen und in Karmapunkte umzuwandeln.

Das Opfer muss vorher mit einem Mal belegt werden und in Sichtweite sein. Der Karma Aussaugen Test muss gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers gemacht werden. Jede Anwendung dieser Kraft gibt dem Dämon einen Karmapunkt dazu und gibt dem Opfer 2 Punkte Schaden, gegen die keine Rüstung hilft.



o mancher niedere Dämon frisst Fleisch, mancher Leid, und einer zumindest ernährt sich von der Enttäuschung und gebrochenen Herzen: Falschzunge. Sein einziges Ziel besteht darin, den Namensgebern Lügen vorzutäuschen und ihnen Glauben und Liebe zu rauben. Er erreicht dies alleine durch seine Intelligenz und seine Fähigkeit, perfekt jeden Namensgeber zu imitieren. Je länger seine gebrochenen Opfer weiterleben, und je tiefer ihr Fall ist, desto mehr nährt es ihn.

Eine seiner leichteren Übung ist es, das Herz einer Liebenden zu brechen, indem er als ihr Gemahl erscheint und sich ertappen lässt, wie er einer anderen beischläft. Wobei er dies kaum tun würde, ohne zuvor den Gemahl in einer brenzligen Situation mit den Waffen einer noch schöneren Frau auf die Probe zu stellen. Oder als vermeintliche Mutter, die ihrem Kind plötzlich die Liebe entzieht und ihm sagt, wie sehr sie es hasst, und einsam in einem Keller hungern lässt. Manchmal tötet dieses Wesen auch vorher die Person, die es imitiert, doch nur, um ungestört wirken zu können.

Nicht immer schlüpft Falschzunge in die Gestalt einer vertrauten Person. Manchmal erfindet er sich eine neue Identität und schleicht sich das Leben seiner Opfer, als neuer Gefährte. Er liebt es, sich ihre aufrichtige Freundschaft zu verdienen, und begleitet dafür viele Wochen die Wege eines Namensgebers oder einer ganzen Gruppe, nur um sie in dem Moment der höchsten Not zu verraten.

Questoren mit reinem Herzen, die ihre ganze Kraft aus ihrem Glauben schöpfen, sind auch eine geschmackvolle Nahrung für Falschzunge. So mag er ihnen erst als vorbildhafter hoher Questor und Führer begegnen, offenbart dann jedoch innere Schwächen und verhöhnt schließlich offen ihre Passion. Oder er verwickelt sie in

philosophische Dispute und zielt mit seinen Argumenten ins Mark ihres Glaubens, um Zweifel zu säen. Schließlich führt er sie in eine Situation, die sie zur Sünde gegen ihre Passion verführt. Zum Beispiel mag ein Questor Munbryes von ihm zur Lüge geleitet werden, denn hat nicht der Hohepriester selbst gesagt, in einer Notsituation seien Lügen erlaubt? Er bietet solchen Opfern gerne auch eine bequeme Alternative, Drogen zum Beispiel, oder er bringt sie mit Frauen zusammen, die ihn lieben könnten.

**M**anchmal reicht es diesem Wesen auch, einen Namensgeber nur so weit auf dem Lebensweg zu stören, dass sich besondere Anlagen und Talente nicht entfalten können. Dem Vater eines begabten Jungen, der Talent zum Schauspiel hat, mag er einreden, dass Schauspielerei nichts für echte Männer ist.

Ihre höchste Kunst spielt diese Kreatur aus, wenn sie wie in einem Schachspiel gleich eine ganze Gemeinschaft in den Untergang führt. Ein wenig Nachlässigkeit durch verlockende Angebote hier, ein wenig Unmut dort, ein Streusel verletzter Ehre beim Nächsten und insgesamt Belohnung moralisch verwerflichen Verhaltens durch Geld und Macht. Zu guter Letzt führt er den Leuten dann vor, wie korrupt ihre Führer und Vorbilder sind, bis die ganze Gemeinschaft zerfällt. Ein Kaer in den der Nähe von Landis ist von Falschzunge auf diesem Wege nachweislich ausgelöscht worden, denn mit ihrem Zusammenhalt erlosch auch ihre Fähigkeit, ihr Kaer am Leben zu erhalten.

Falschzunge hat es besonders auf angesehene legendäre Helden abgesehen, weil sie vielen Leuten als Orientierung dienen. Aber wenn er durch Zufall auf eine niedrigere Person am Scheideweg trifft, ist es ihm ein Vergnügen, den entscheidenden Stoß in die falsche Richtung zu geben. Allgemein ist er ein Meister des Timings und erscheint gerade dann, wenn die Umstände einen Charakter sowieso vor eine schwere Prüfung stellen. Hier hilft ihm seine zweite Dämonenkraft, Scheidewege wittern.

**F**alschzunge hat keine eigene körperliche Gestalt. Im Astralraum erscheint er als schwarzer Schatten, ganz ähnlich wie Ristul. Er kann sich aber nach Belieben perfekt in die Gestalt eines jeden Namensgebers begeben (wobei er allerdings immer noch parallel auf der Astralebene existiert) und ebenso sein Verhalten imitieren. Hierzu benötigt er jedoch ein Teil, das mit der Person verbunden war, wie ein besonderer persönlicher Gegenstand, ein Haar oder etwas Blut. Hier hilft ihm übrigens seine dritte Dämonenkraft, Herr der Mücken.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 12  
**Wahrnehmung:** 24

**Stärke:** 15  
**Willenskraft:** 25

**Zähigkeit:** 13  
**Charisma:** 30

**Initiative:** 12  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 15  
**Schaden:** 15

**Körperliche Widerstandskraft:** 18  
**Magische Widerstandskraft:** 35  
**Soziale Widerstandskraft:** 40

**Physische Rüstung:** 10  
**Mystische Rüstung:** 0  
**Niederschlag:** 10

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 25

Wirkung: siehe Zauber

Erholungsproben: 4 / Stufe 13

Laufleistung im Kampf: 80

Normale Laufleistung: 160

Todesschwelle: 110

Verwundungsschwelle: 15

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 10

Karmapunkte: 25

**Namensgeber imitieren:**

Probe mit Stufe 30 gegen die magische Widerstandskraft des Ziels. Das Ergebnis ist der Durchschauen-Mindestwurf.

**Scheidewege wittern:**

Talentprobe mit Stufe 20 gegen die magische Widerstandskraft des Opfers.

**Herr der Mücken:**

Er kann bei Bedarf mehrere hundert Mücken herbeirufen, welche alle Namensgeber in einem Umkreis von 10 Metern so ablenken, dass ihre Proben um eine Stufe sinken. Stufe 25 gegen die magische Widerstandskraft des Ziels.

**Zauber:** Illusionist 6. Kreis

**Legendenpunkte:** 40000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:**

Dämonenherz in Form eines kleinen schwarzen Kristalls. Der Kristall leuchtet rot, sobald sich ein Dämon oder ein Dämonenkonstrukt innerhalb eines Radius von 500 Schritten des Trägers befindet.



*"Die Machtgier ist die stärkste aller Leidenschaften" – Altes theranisches Sprichwort*



äre ist ein Dämon von besonderer Raffinesse. Seit Äonen beobachtet er uns Namensgeber. Und wenn es eine Sache gibt, die Herzen verkümmern lässt, dann ist es Macht. Diese Erkenntnis wendet er gegen uns.

**F**äre gibt seinen Opfern enorme Macht, nämlich die Macht eines Drachen. Hierzu braucht er nur mit seiner Dämonenkraft "Macht verleihen" über die magische Widerstandskraft des Opfers zu kommen. Er kann diese Macht jederzeit entziehen, allerdings kann er diese Kraft auch nur gegen eine Person zur selben Zeit einsetzen. Besonders unschön ist, das Färe selbst dieselben Kräfte besitzt. Seine Nahrung ist das Leid, das der verdorbene Charakter mit dieser Macht anrichtet. Übrigens ist es für einen verdorbenen Charakter unmöglich, über eine magische Probe wie Astralsicht zu erkennen, dass er verdorben ist. Seine Freunde müssen hierfür einen Wurf gegen die Probe des Dämons in "Macht verleihen" + 10 schaffen.

Außenstehende nur gegen die Probe ohne Modifikationen.

**D**ie Reichweite seiner Dämonenkraft "Macht verleihen" liegt bei 1 km, und soweit kann er problemlos sehen und hören. Er kann sich in zwei Formen materialisieren: Als schwarze Ratte, die oft von anderen Ratten begleitet wird, oder in seiner wahren Gestalt als trollgroßer schwarzer Tentakelhaufen mit hunderten Augen. Er kann nach Belieben jederzeit in den Astralraum wechseln. Astral sieht man ihn immer in letzterer Form.

## Färe im Spiel:

**B**esonders hinterhältig ist es, einem Spieler diese Macht zu verleihen. Färe ist ein Meister der Illusion und versteckt seine Fähigkeit, die eigentlich von ihm selbst kommt, oft hinter einem angeblich legendären machtverleihenden Gegenstand, über den er Gerüchte verbreiten lässt. Finden die Charaktere diesen Gegenstand, wendet Färe seine Kraft auf den Besitzer an. Nicht selten handelt es sich dabei um einen eigentlich guten Gegenstand, der selbst auch keinerlei dämonischem Einfluss unterliegt. Der verdorbene Charakter weiß anfangs nichts Genaues über seine Macht, außer, dass er enorme Kraft und Tatendrang fühlt, als sei er unbesiegbar. Der Master kann entscheiden, ob er dem Spieler die Fülle seiner Kräfte nach und nach offenbart oder direkt sagt. Übrigens kann der Spieler nicht entscheiden, die Kräfte nicht zu nutzen - seine Attribute zumindest entsprechen denen eines Drachen, genauso seine ständige Astralsicht oder seine Karmastufe.

**I**n der ersten Phase lässt der Dämon den Spieler einfach nur gewähren. Er wartet ab, was der Spieler so anstellt. Bei den meisten Namensgebern reichen die neuen Fähigkeiten alleine aus. Über kurz oder lang korrumpieren sie sich selbst, ärgern ihre Mitspieler oder spielen sich zum selbstherrlichen Herrscher über Leben und Tod auf.



Der Master sollte nach Möglichkeit Situationen herbeiführen, in denen der Spieler mit moralisch schwierigen Entscheidungen konfrontiert wird. Ein Beispiel: Ein Dieb bestiehlt ihn oder einen Freund. Wird der Spieler vielleicht etwas überreagieren und seine neue Macht an der ganzen Diebesbande erproben, so dass niemand überlebt? Es mag sein, dass die Macht schwer zu kontrollieren ist und der Drachenodem stärker als erwartet ausfällt. Vielleicht wird er bei diesem Vorgang von der Stadtwache ertappt. Ordnet er sich ihnen wirklich unter? Oder jemand nervt oder beleidigt ihn.



in anderer Trick: Jedes Mal, wenn ein Spieler etwas äußert, und vor allem wenn es böse war, passiert es - selbst wenn er es nur als Scherz gemeint hat. In der zweiten Phase, wenn der Spieler genug Böses getan hat, nimmt der Dämon dem Spieler die Macht, bietet ihm aber einen Pakt an, sie zurückzubekommen. In der Regel geht es dabei um eine besonders böse Tat.

In der dritten Phase nimmt der Dämon dem Spieler alle Macht und lässt die toten Opfer des einst so mächtigen Spielers als Zombies wiederauferstehen, so dass sie Rache an ihrem Peiniger nehmen.

Sollte der Spieler jedoch von erschreckender Güte sein, wird der Dämon ihm die Kraft nehmen, sobald er sie am meisten braucht. Er lässt es erst so aussehen, als würde die Kraft immer gerade dann stärker, wenn der Spieler sie zum Guten verwendet.

Wenn alles nichts nützt, erscheint Färe vor den Spielern und tötet sie kurzerhand, wobei er in blindwütige Rage fällt. Wenn er nämlich eines wirklich hasst, dann, wenn etwas nicht so läuft, wie er es geplant hat.

## Werte:



Die Werte von Färe sollten an die Gruppe angepasst werden, entgegen dem eingangs gesagten also eher weniger als die Macht, die er selbst verleihen kann. Generell sollte er so stark sein wie die gesamte Gruppe zusammengenommen, so dass es gut eine 50:50 Chance gibt, ihn im direkten Kampf zu besiegen. Die Macht, die er verleiht, sollte ebenfalls an die Gruppe angepasst werden.

Erstkreisige Charaktere würden eher die Macht eines Drako bekommen, Fünfkreisige Charaktere die eines normalen Drachen, Zehntkreisige Charaktere die eines großen Drachen. Aber hier kann der Master frei entscheiden.

Generell sind seine Attributswerte sehr hoch. Seine Dämonenfähigkeit "Macht verleihen" würfelt er mit einer Stufe, die der höchsten magischen Widerstandskraft der Spieler + 6 entspricht. Seine Todesschwelle ist die Summe der Todesschwellen aller Spieler, maximal aber 200.



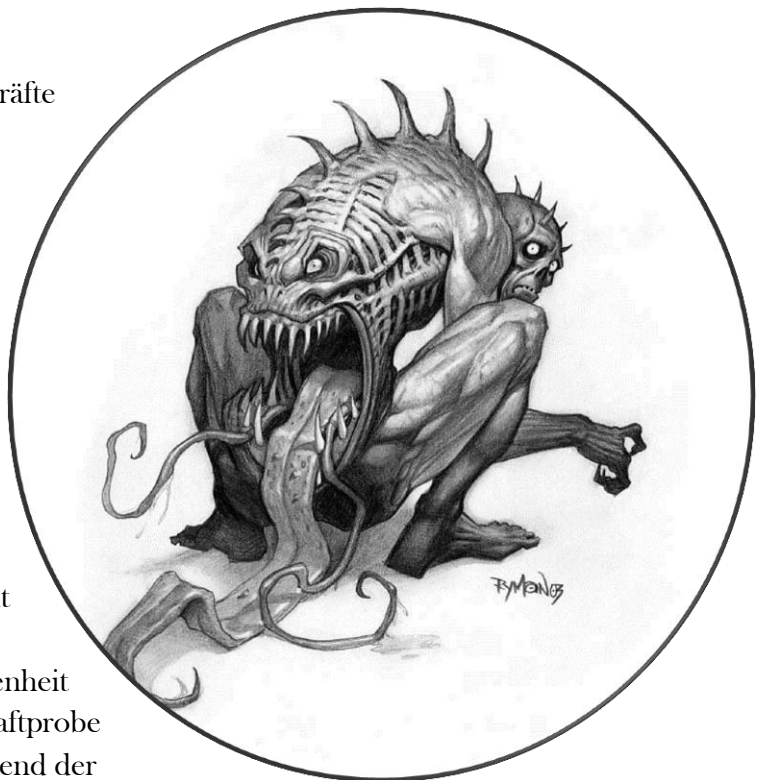
## GANONDOR DER PARASIT



anondor, oder einfach nur "Der Parasit", ist ein mächtiger Dämon, der zwar nur die Größe eines Trollkrugs hat, im Gegenzug jedoch über eine einzigartige magische Fähigkeit verfügt.

Anders als andere Dämonen braucht Ganondor einen Wirt, um überleben zu können, da er ansonsten nach 1W6+2 Runden stirbt. Ganondor ist ein rein astraler Dämon und kann jedes Lebewesen befallen. Mit einem Wurf der Stufe 15 (plus Karma) gegen die magische Widerstandskraft des Ziels versucht er, den Körper des Ziels zu missbrauchen.

Einmal im Besitz des Wirtes kann er alle Kräfte des Wirtskörpers benutzen und sie mit seinem Dämonenkarma (20 Punkte, Stufe 15) verbessern. Diese Verbesserung gilt für alle Talentproben mit Ausnahme von Schadenswürfen. Mit einer Willenskraftprobe (max. 3 pro Tag) gegen 21 kann sich der Befallene für 1W6 Runden gegen den Dämon wehren. Bei einem hervorragenden Erfolg wird der Dämon sogar sofort aus seinem Körper geschleudert. Der Befallene kann sich an alles erinnern. Allerdings wird es mit der Zeit immer schwieriger, den Parasiten abzuschütteln, denn pro Monat der Besessenheit erhöht sich der Mindestwurf der Willenskraftprobe um 1. Die Seele der Befallenen erlebt während der Besessenheit äußerste Qualen, von denen sich der Dämon ernährt. Längere Besessenheit führt oft zu unheilbarem Wahnsinn. Diese armen Seelen finden ihren einzigen Trost im Tod.



Wenn Ganondor in einem Wirt ist, kann er nicht angegriffen werden, außer er verlässt den Körper. Er kann bzw. muss den Körper eines Wirtes nur verlassen, wenn dieser stirbt, der Wirt sich hervorragend per Willenskraft wehrt oder Ganondor eine Probe gegen die magische Widerstandskraft des Wirtes nicht schafft.

Ganondor ist ein Meister des Versteckens und kann in einem Wirt nur bei einer Astralsinnprobe von 21 entdeckt werden - wobei er sich mit jedem Tag besser zu verstecken weiß und pro Monat einen Bonus von einem Punkt auf den Mindestwurf erhält. Befallene können auch nicht durch Kunstfertigkeitsproben entlarvt werden, da ja der Dämon selbst diese

Proben an ihrer Stelle durchführt. Allerdings fertigt er niemals etwas Reines an - im besten Falle sind solche Kunstwerke ironisch.



Die Schüler des Lebens trafen im Wald zwischen Cara Fahd und Himmelsspitze auf Ganondor: Sie fanden in einem Haus eine Leiche. Der Tote hatte ein grausam entstelltes Gesicht mit blutigem Schaum vor dem Mund. Ein Todesritual zeigte Ak, dass der von einem Dämon besessene Tote in einem Moment der Klarheit ein starkes Gift geschluckt hatte. Doch die Schüler des Lebens erkannten nicht die Gefahr. Ganondor hatte in einer kleinen Maus überlebt. Obwohl die Schüler des Lebens zu einer der hochstufigsten Gruppen Barsaives zählen (9. Kreis), hätte Ganondor sie um ein Haar vernichtet - Ak, Felix Felsenschmeißer und Liar Grünweg wurden ausgeschaltet oder besser voneinander abgeschlachtet. Alleine Berian und Tiana überlebten, denn sie suchten ihr Heil in der Flucht. Schließlich gelang es Tiana und Berian vereint, ihren verhexten Kameraden Ak zu besiegen, den herausbrechenden Dämon abzuwehren und letzten Endes zu töten.

Besonders fiel die perfide und teuflische Intelligenz des Parasiten auf, der mit den Opfern auch all ihr Wissen übernahm. Ziel des Dämons war es, die Passion Garlen mit der Essenz Ristuls zu verunreinigen, um sie zu verderben wie Vestrial, Dis oder Raggok.

Ob Ganondor, wie ihn die Schüler des Lebens taufte, der einzige seiner Art war, ist nicht bekannt.

## **Ganondor im Spiel:**

Die Spieler sollten nicht wissen, dass jemand aus ihrer Gruppe befallen ist. Am besten geht der Master mit jedem einzelnen unter einem Vorwand raus und sagt es dem Auserwählten heimlich. Der Spieler sollte sich normal verhalten, aber das Ziel des Dämons verfolgen, und im Notfall mit aller Raffinesse seine Fähigkeiten gegen die Gruppe einsetzen. Der Master hat auf jeden Fall das letzte Wort.

Ein guter Einsatz von Ganondor verlangt einen vorausschauenden Blick auf die Gruppe: Ein Krieger mag eine Kampfmaschine sein, aber ein Troubadour, der seine Kameraden davon überzeugt, dem Dämon zu helfen, kann ein weitaus gefährlicherer Einstieg sein. Wie in einem Schachspiel muss man den nächsten Zug planen.

## Werte:

**Geschicklichkeit: Charakter**  
**Wahrnehmung: 15**

**Stärke: Charakter**  
**Willenskraft: Charakter**

**Zähigkeit: Charakter**  
**Charisma: Charakter**

**Initiative: 15**  
**Angriffszahl: Charakter**  
**Angriff: Charakter**  
**Schaden: Charakter**

**Körperliche Widerstandskraft:**  
**Magische Widerstandskraft: 21**  
**Soziale Widerstandskraft:**

**Physische Rüstung: Charakter**

Anzahl der Zauber: Charakter  
Spruchzauberei: Charakter  
Wirkung: NA

Mystische Rüstung: 10  
Niederschlag: Charakter  
Erholungsproben: Charakter

Todesschwelle: 150  
Verwundungsschwelle: 20  
Bewußtlosigkeitsschwelle:

Laufleistung im Kampf: 75  
Normale Laufleistung: 150

Karmastufe: 15  
Karmapunkte: 15

**Fähigkeiten:** Astralsicht / Besitz ergreifen Stufe 15 / Dämonenkarma 20 Punkte Stufe 15  
**Zauber:** Charakter

**Legendenpunkte:** 45000  
**Ausrüstung:** Charakter  
**Beute:** Charakter

**Anmerkung:** Wird Ganondor gezwungen seinen Wirt zu verlassen, behält er dessen Attributswerte für die nächsten 12 Stunden oder bis er einen neuen Wirt gefunden hat. In dieser Zeit besitzt er auf der materiellen Ebene eine menschenähnliche Gestalt gezeichnet mit einem schmerzverzehrtem Gesicht. Sollte er innerhalb dieser 12 Stunden keinen neuen Wirt finden, zieht der Dämon sich zurück auf die Astralebene.



## GEIST DER DUNKELHEIT



Geist der Dunkelheit soll sich nach widersprüchlichen Angaben im Gebiet der Nebelsümpfe aufhalten. In seiner Umgebung lassen sich oft Schemenhafte Umrisse von toten Namensgebern finden, diese sind in der Regel harmlos, obwohl es Berichte gibt, nach denen er ihnen nach Belieben mehr Kraft geben kann und ihr Hass auf alles Lebende sie vorantreibt jedes Wesen zu vernichten. Diese Opfer sollen sich nach ihrem Tod angeblich selbst in Schemen verwandeln.

### Werte:

Geschicklichkeit: 13  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 12  
Willenskraft: 12

Zähigkeit: 23  
Charisma: 7

Initiative: 13  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 15  
Schaden: 16

Körperliche Widerstandskraft: 18  
Magische Widerstandskraft: 15  
Soziale Widerstandskraft: 9

Physische Rüstung: 23



Anzahl der Zauber: 2

Spruchzauberei: 17

Wirkung: siehe Zauber

Todesschwelle: 150

Verwundungsschwelle: 23

Bewußtlosigkeitsschwelle: 129

Mystische Rüstung: 9

Niederschlag: 12

Erholungsproben: 7 / Stufe 23

Laufleistung im Kampf: 60

Normale Laufleistung: 120

Karmastufe: 12

Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Nebelfluss 19 / Dämonenmal 14 / Untote(aller Art) erschaffen 16

**Zauber:** Elementarist Kreis 11

**Legendenpunkte:** 15000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** 1W6 Nebelperlen die sich aus seinen Überresten bilden, Wert 1000 Silber oder Legendenpunkte

**Nebelfluss:** Ermöglicht dem Dämon körperlichen Angriffen auszuweichen, in dem er zu Nebel wird und der Angriff ohne Widerstand durch ihn hindurchgeht. Der Dämon kann auch dauerhaft in dieser Gestalt bleiben und so zum Beispiel Hindernisse überwinden, in dem er sich einfach durch kleinste Lücken quetscht. Im Kampf wird diese Fähigkeit wie Hieb ausweichen eingesetzt, jedoch passiert es automatisch bei jedem Angriff (keine Aktion) und hat, außer dass er getroffen wird, keine negativen Auswirkungen wenn der Dämon versagt.



Der Dämon Glasmaske hat in der Zeit der Plage mehrere Kaers verwüstet und dabei schreckliches Chaos zurückgelassen. Überall, wo er war, ist es schrecklich kalt (mindestens -4 Grad) und alles hat sich entweder in Kristall verwandelt (wenn unbelebt) oder wurde von einer glasartigen Masse überzogen, die sich kalt und glatt anfühlt.

Immer wenn er in ein Kaer eindrang, benutzte er aufgrund seiner Eigenen, nicht so starken Fähigkeiten, viele Konstrukte wie Kristallwesen (Grundbuch S.309) und Kristallmenschen, deren Erschaffung er wohl während der Plage von theranischen Magiern erlernte. Trotz seiner begrenzten Fähigkeiten sollte kein Abenteurer ihn unterschätzen, da er nie allein, sondern immer mit mindestens (Spieleranzahl) Kristallwesen angreift. Er liebt es seine Opfer bewusstlos zu schlagen, mit einem Dämonenmal zu versehen und dann in einen eiskalten Kristallsarg zu sperren. In diesem sind sie sich und ihrer Umwelt immer noch bewusst, aber zu keiner anderen Handlung in der Lage, als Entsetzen über ihr oft jahrzehntelanges Sterben zu empfinden. Hierbei verlängert er ihre Qualen des Verhungern und Verdurstens durch seinen Sarg um ein Vielfaches.

**G**las, Eis und Kristall stellen für ihn kein Hindernis dar. Er kann sie sowohl durchschreiten und umformen, als auch mit seinen scharfen Kristallklingen durchschneiden, als wären sie nicht vorhanden. Seine Form ist humanoid, etwa zwei Schritt groß und sieht aus wie flüssiges, dunkles Glas in dessen Innern sich ständig irgendwelche Maden und faulige Würmer bewegen. Er ist immun gegen alle Schäden die aus Kälte oder Elektrizität entstehen; auch blenden kann man ihn nicht, da sich in seinem Körper keine Augen ausmachen lassen. Natürlich verursachen auch Kristallwaffen ihm keinen Schaden und Kristallrüstungen (auch Blutkiesel) ignoriert er immer. Oft hört man in seiner Nähe Geräusche wie Kristalle eines Windspieles, die im Fluge leise singen, und seine Stimme hört sich an wie Glas, das zerspringt.

**S**hroalische Wissenschaftler haben bisher nicht herausfinden können, wie er seine Umgebung wahrnimmt und auch wie er in die, zum Teil gut gesicherten, Kaers eindrang. Ein guter Rat an Heldengruppen, die eines von Glasmaskes Kaers betreten, könnte sein, keine kristallinen Gegenstände anzufassen. Es könnte sich um einen Kristallmenschen oder Schlimmeres handeln. Auch sollten sie möglichst kein Kristall zerstören, da Glasmaskes dies sofort wahrnimmt, egal wie weit er entfernt ist.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 12  
**Wahrnehmung:** 13

**Stärke:** 11  
**Willenskraft:** 11

**Zähigkeit:** 17  
**Charisma:** 8

**Initiative:** 13  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 17  
**Schaden:** 23

**Körperliche Widerstandskraft:** 19  
**Magische Widerstandskraft:** 18  
**Soziale Widerstandskraft:** 19

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 19  
**Wirkung:** NA

**Physische Rüstung:** 18  
**Mystische Rüstung:** 18  
**Niederschlag:** 13  
**Erholungsproben:** 6 / Stufe 17

**Todesschwelle:** 110  
**Verwundungsschwelle:** 20  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 60  
**Normale Laufleistung:** 120

**Fähigkeiten:** Häuten 25 / In Kristall umwandeln (250 Schritt) 24 / Dämonenmal 22 /  
Konstrukte erschaffen 19 / Leichen beleben 19

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 10000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Kristallklauen 1000 Silberstücke oder Legendenpunkte als Trophäe.



sein Aussehen ist mit der Gestalt eines überdimensionalen Skorpions zu vergleichen (ca. 3,50 m). Auch Hunter läuft auf sechs Beinen, hat einen großen Stachel am Hinterteil und besitzt zwei große messerscharfe Scheren. Seine Augen durchdringen einen förmlich und man merkt bei seinem Anblick, dass er Namensgebern nicht freundlich gesinnt ist.

Der Sage zufolge liegt Hunters Ursprung im Servos-Dschungel. Dort soll er mehrere Jahrzehnte in einem Kaer eingesperrt gewesen sein. Im Laufe der Jahre soll sich sein Hass den Namensgebern gegenüber bis ins Unendliche gesteigert haben.

Vor 50 Jahren soll das Kaer von einer Forschergruppe geöffnet worden sein und hat somit den hasserfüllten Hunter unglücklicherweise die Freiheit geschenkt. Einer der Begleiter der Forschergruppe, der Obsidianerkrieger Hak Mulin konnte mit Mühe und Not flüchten. Schwer verletzt und nahezu geisteskrank schaffte es Hak Mulin bis nach K'tenshin. Dort erzählte er von dem schweren Unglück, jedoch wurde ihm aufgrund seiner irren Reden kein Glauben geschenkt. So wütete Hunter nun mehrere Jahre im Servos-Dschungel und verwüstete und tötete mehrere im Servos angesiedelte Stämme.

Heutzutage ist keinster sondern Vor 10 Hunter ersten Mal zumindest die ersten Erzählungen über Monster bekannt. Man findet ihn sehr häufig Umgebung eines

Waldes oder auch Dschungels. Denn im Laufe der Jahre im Servos muss sich seine äußere Erscheinung den

nun bekannt, dass Hunter in Weise nur eine Sage war, tatsächlich existiert.

Jahren verließ wahrscheinlich zum den Servos, sind aus dieser Zeit dieses abscheuliche in der näheren



Farben des Dschungels angepasst haben. Es ist eine Art Tarnfarbe, denn das bloße Auge erkennt Hunter innerhalb seiner gewohnten Umgebung nicht.

**B**isher scheiterten schon viele große Abenteurergruppen bei dem Versuch Hunter zu töten. Seine messerscharfen Scheren sind zwar gefährlich, aber seine tödlichste Waffe ist sein heimtückischer Stachel, der von tausenden kleine Stacheln mit Widerhaken umhüllt ist, welche verheerende Wunden reißen.

Was geschah mit dem Obsidianerkrieger Hak Mulin?

Hak Mulin wurde nach seiner Wiederkehr in ein Irrenhaus eingeliefert. Er hat sich bis heute von dem traumatischen Vorfall vor 50 Jahren nicht erholt und redet jeden Tag über das Massaker. Seine Schuldgefühle lassen ihn bis heute nur irre Wortfetzen über den genauen Vorfall berichten.

## Werte:

**Geschicklichkeit: 21**

**Stärke: 25**

**Zähigkeit: 31**

**Wahrnehmung: 24**

**Willenskraft: 21**

**Charisma: 18**

**Initiative: 21**

**Körperliche Widerstandskraft: 24**

**Angriffszahl: 4**

**Magische Widerstandskraft: 18**

**Soziale Widerstandskraft: 20**

**Angriff: Scheren 2 x 24 / 1 x Stachel 20 / 1x Biss 20**

**Schaden: Scheren 2 x 25 / Stachel 26 / Biss 22**

**Physische Rüstung: 25**

**Mystische Rüstung: 15**

**Niederschlag: 35**

**Erholungsproben: 8 / Stufe 31**

**Anzahl der Zauber: 2**

**Spruchzauberei: 24**

**Wirkung: siehe Zauber**

**Laufleistung im Kampf: 90**

**Normale Laufleistung: 180**

**Todesschwelle: 160**

**Verwundungsschwelle: 25**

**Karmastufe: 13**

**Bewußtlosigkeitsschwelle: 150**

**Karmapunkte: 20**

**Fähigkeiten:** Entsetzen 12 / Dämonenmal 16 / Hirnwurm 16 / Tarnung 20 / Wunden die durch den Stachel zugefügt werden bluten

**Zauber:** Geisterbeschwörer 6. Kreis

**Legendenpunkte: 60000**

**Ausrüstung: Keine**

**Beute:** Stachel 1W20 Goldstücke oder Legendenpunkte wert

**Empfehlung:** Hunter ist konzipiert für eine Gruppe von ca. 5-6 Personen mind. 6. Kreis.



Bist Du Dir schon einmal selbst begegnet? Unsere Moral, unsere Werte, der Glaube an die Passionen - all das was uns ausmacht - könnten auch anders sein. Und die Linie, die uns von diesem anderen Selbst trennt, ist oft nicht dicker als das Haar einer Elfe. -- *Sorokan, Questor des Mynbruje*



Illruk kann böse Klone eines Lebewesens herstellen. Nach Informationen einer Forschungsreise in die Niederwelten hat er lange Zeit mit dem Großen Jäger, mit Verjigorm selbst, zusammengearbeitet. Etwas Blut oder Haar genügen für ihn, um in nur einem Tag einen Klon zu erschaffen, der in allem seinem Vorbild bis aufs Haar genau entspricht, sogar in seinem Wissen und all seinen Fähigkeiten. Zu seinem Zauber braucht Illruk des Weiteren einen Geist, um diesen in den Körper zu bannen. Und diese Geister sind in der Regel sehr, sehr böse, und wie es heißt, sind es meist die Seelen verstorbener mächtiger Dämonen. Offenbar macht es Illruk Spaß, auf diese Weise, eingesperrt in die schwachen, vergänglichen Körper der Namensgeber, seine eigenen verstorbenen Brüder zu quälen.

Der Klon gehorcht mental mit Illruk entsprechen exakt in der Regel klont der Dämon verhält er sich unauffällig Abstand um eine sammelt Haare oder im Verborgenen eine Gruppe an. Eine Kopie, benutzt, um die Gruppe Übrigens sind die Klone auf magischem Wege da sie exakt dieselbe Einziger der mächtigste Barsaives ist dazu in der man Klone aber daran andere Gegenstände wie ihre Originale besitzen, denn Gegenstände vermag Illruk nicht zu kopieren. Allerdings ist Illruk überaus listig, und angeblich haben so manche hochkreisige, missratene Diebe diesem Dämon ihre Ehre erwiesen. Es gibt sogar eine verbreitete Diebessekte, die Illruk als gönnerhafte Passion anbetet. Ganz perfide ist Illruk übrigens, wenn er dem Original ein Dämonenmal verpasst - wen hält man dann wohl für das Konstrukt?



Illruk aufs Wort, er ist verbunden. Seine Werte dem Original. In der eine ganze Gruppe, dazu und schleicht in großem reisende Gruppe herum, Exkremete und fertigt exakte Kopie der die er dann zunächst in Misskredit zu bringen. von den Originalen auch nicht zu unterscheiden, magische Struktur tragen. Mynbruje-Questor Lage. In der Regel kann erkennen, dass sie



Wenn ein Klon stirbt, zerfällt er mit allem, was er trägt, zu einem kleinen Häufchen Staub, und ein leichter Wind kommt auf, der alle Spuren davonweht. Übrigens ist die Floskel "Lasst mich raten - Illruk war's!" in Barsaive recht gängig, um einen Lügner lächerlich zu machen.

## Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 25

Stärke: 8  
Willenskraft: 25

Zähigkeit: 10  
Charisma: 6

Initiative: 9  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 15  
Schaden: 15

Körperliche Widerstandskraft: 12  
Magische Widerstandskraft: 39  
Soziale Widerstandskraft: 40

Physische Rüstung: 10  
Mystische Rüstung: 25  
Niederschlag: 20  
Erholungsproben: 7 / Stufe 10

Anzahl der Zauber: 3  
Spruchzauberei: 25  
Fadenweben: 25  
Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 80  
Normale Laufleistung: 160

Todesschwelle: 93  
Verwundungsschwelle: 25  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 12  
Karmapunkte: 15

Fähigkeiten: Dämonenmal 20  
Zauber: Geisterbeschwörer 12. Kreis

**Legendenpunkte:** 80000

**Ausrüstung:** Schriftrolle

**Beute:** Eine Schriftrolle mit einem Geisterbeschwörer-Spruch des 10. Kreises, mit dessen Hilfe man den perfekten Klon eines Namensgebers erschaffen kann, wenn man etwas Blut besitzt und einen Geist beschworen hat.

**Anmerkung:** Existiert körperlich. Er kann sich nur in Regionen Barsaives auf unserer Welt halten, wenn ein hohes, stark verunreinigtes Magieniveau herrscht. Dazu zählen die Brachen, das Todesmeer, der Gift- und Blutwald, der Servosdschungel und Parlainth. Aber auch lokale Gebiete wie ein zerstörtes Kaer. Wie es der Dämon schafft, zwischen solchen Gebieten zu wandern, ist nicht bekannt. Mancher vermutet die Diebesekte, die ihm dient.



**K**altschatten ist ein haarloser, fleischiger Dämon mit humanoidem Körperbau, seine Haut ist blassgrau und die Augenhöhlen scheinen leer zu sein. Jedoch hat er messerscharfe Zähne, die sich in ein haiähnliches Gebiss, mit mehreren Zahnreihen, einfügen.

Sein Lager ist in den Sümpfen der Hoffnungslosigkeit, nahe der Drachenberge. Er kann die Sümpfe nicht verlassen, da ihn eine verfluchte Person an diesen Ort bindet. Vor der Plage hat er dort einen Adepten Namens Derra verflucht. Derra brennt dort seit diesen Tagen und lebt in ständigen Todesqualen, dieser brennende Mann jedoch bindet auch Kaltschatten und so lange niemand freiwillig Derras Platz einnehmen will wird Kaltschatten nicht sterblich sein.

Um seine Gefangenschaft zu versüßen umgibt sich Kaltschatten gerne mit Wiedergängern von getöteten Adepten und unwissenden Wanderern. Die Einheimischen meiden die Gegend weiträumig, auch wenn es sich um ihr heiliges Land des schwarzen Wassers handelt.



## Werte:

Geschicklichkeit: 15  
Wahrnehmung: 18

Stärke: 17  
Willenskraft: 18

Zähigkeit: 20  
Charisma: 16

Initiative: 15  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 19  
Schaden: 22

Körperliche Widerstandskraft: 17  
Magische Widerstandskraft: 15  
Soziale Widerstandskraft: 18

Physische Rüstung: 16  
Mystische Rüstung: 7  
Niederschlag: 20  
Erholungsproben: 4 / Stufe 20

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 20  
Wirkung: 21

Laufleistung im Kampf: 50  
Normale Laufleistung: 100

Todesschwelle: 120

Verwundungsschwelle: 20

Bewußtlosigkeitsschwelle: 102

Karmastufe: 8

Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Schadenstransfer 19 / Dämonenmal 14 / Wiedergänger 19

**Zauber:** Geisterbeschwörer 7. Kreis

**Legendenpunkte:** 10500

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Krug mit elementarem Wasser zum Löschen des brennenden Mannes, dieser ist als Trophäe 1200 LP wert.



**K**ratakzor ist ein riesiger und ausgemärgelt wirkender Dämon von etwa 10 Schritt Größe. Er bewegt sich eher träge und sein Geschmack variiert sehr stark. Teils ernährt er sich vom puren, brutalen Schmerz seiner Opfer. Trifft er jedoch auf Wesen mit hoher Willenskraft, zieht er es vor, sie zu markieren und sie langsam über Wochen in den Wahnsinn zu treiben. Rein körperlich ist er nicht allem gewachsen, was ihm durchaus bewusst zu sein scheint. Dadurch schließt er sich oft mit minderen Dämonen zusammen, um seine Gegner zu vernichten.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 12

**Wahrnehmung:** 15

**Stärke:** 16

**Willenskraft:** 16

**Zähigkeit:** 13

**Charisma:** 15

**Initiative:** 15

**Angriffszahl:** 4

**Angriff:** 13

**Schaden:** 17

**Körperliche Widerstandskraft:** 15

**Magische Widerstandskraft:** 14

**Soziale Widerstandskraft:** 15

**Physische Rüstung:** 18

**Mystische Rüstung:** 18

**Niederschlag:** NA

**Erholungsproben:** 8 / Stufe 13

**Anzahl der Zauber:** 3

**Spruchzauberei:** 18

**Wirkung:** siehe Zauber

**Laufleistung im Kampf:** 50

**Normale Laufleistung:** 100

**Todesschwelle:** 75

**Verwundungsschwelle:** 10

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 70

**Karmastufe:** 16

**Karmapunkte:** 40



**Fähigkeiten:** Dämonenmal 20 / Karmaband 15 / Karmabann 20 / Schadenstransfer 20 / Wirklichkeit verändern 20 (keine Illusionen, nicht dauerhaft) / Betreten und Verlassen des Astralraumes

**Zauber:** Elementarist 7. Kreis

**Legendenpunkte:** 20000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine

**Anmerkung:** Krataczor ist oft zusammen mit einigen Krinten anzutreffen



Maskenmacher ist ein hutzeliger Dämon von gerade einmal 1,30 m Größe, jedoch nicht zu unterschätzen, in seiner Umgebung stinkt es intensiv nach Verwesung und seine

Klauen enthalten jeweils ein Gift der Stufe 12, welches tödlich ist. Gefürchtet ist jedoch seine Fähigkeit Masken herzustellen die aus Namensgebern Parastrukte machen. Weder ganz Namensgeber noch ganz Konstrukt, müssen sie nun seinem Willen dienen, von ihren Leiden ernährt er sich, denn die Erkenntnis nichts tun zu können und ihren Freunden und Verwandten schaden zu müssen, birgt unsägliche Qualen für die Maskenträger. Diese Qualen stellen für den Maskenmacher eine Delikatesse dar.



**Werte:**

**Geschicklichkeit:** 8

**Wahrnehmung:** 8

**Stärke:** 13

**Willenskraft:** 12

**Zähigkeit:** 12

**Charisma:** 8

**Initiative:** 10

**Angriffszahl:** 2

**Angriff:** 12

**Schaden:** 15

**Körperliche Widerstandskraft:** 12

**Magische Widerstandskraft:** 10

**Soziale Widerstandskraft:** 12

**Physische Rüstung:** 10

**Mystische Rüstung:** 7

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 80

Verwundungsschwelle: 13

Bewußtlosigkeitsschwelle: 73

Niederschlag: 15

Erholungsproben: 5 / Stufe 12

Laufleistung im Kampf: 30

Normale Laufleistung: 60

Karmastufe: 10

Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 10 / besonderes Mal verwachsen 15(Maske erschaffen) /  
Wiedergänger 10 / Gift Stufe 12

**Zauber:** Keine

**Legendenpunkte:** 2500

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Keine



Namara ist ein vorsichtiger und bedachter Dämon, der nur sehr selten persönlich in Erscheinung tritt. Er hat nur Appetit auf eine besonders erlesene Speise: Hochkreisige Adepten.

Seine sehr speziellen Fähigkeiten machen ihn zu einem äußerst bedrohlichen Gegner. Von der Natur mit einer eher armseligen körperlichen Verfassung ausgestattet, hat Namara im Laufe der Jahrtausende seiner Existenz Mittel und Wege entwickelt, um die magischen Strukturen der Namensgeber aus der Distanz langsam aber sicher zu zerstören. Dabei muss er selbst nie auftreten, was eine seiner speziellen Fähigkeiten bewirkt. Er ist eher wie ein Alptraum, sehr nah und real, aber doch nicht zu greifen. Seine spezielle Art der Verbindung nennt sich ätherisches Mal, stark genug, um mit seinem Opfer zu kommunizieren und ihm verstörenden Visionen zu schenken, aber kaum zu bemerken und zu schwach, um den Dämon selbst über diesen astralen Weg zu verfolgen. Das Mal selbst wird durch Insekten verteilt, die mit Namaras dunkler Magie verseucht sind. Er benutzt es ausschließlich, um seine bevorzugten Opfer mit der gegebenen Vorsicht zu markieren. Wie weit die Wirkdistanz dieser Fähigkeit ist, ist schwer zu sagen. Allerdings wird von mehr als einer Meile ausgegangen.

Über wirklich gefährlich macht ihn seine zweite und mächtigste Spezialfähigkeit. Er ist in der Lage, durch langes Beobachten und das Studium eines Namensgebers über einen längeren Zeitraum Schwächen oder Makel in der magischen Struktur seines Opfers zu entdecken und ein auf diese Schwäche spezialisiertes Gift zu produzieren, welches ebenfalls

über Insekten injiziert wird. Dieses Gift ist nicht zu neutralisieren und der Charakter wird langsam aber todsicher dahinsiechen, wenn er nicht entdeckt, welcher Dämon ihn erwischt hat. Und Namara zu entdecken, ist nur der erste Schritt der Heilung. Hat er ein Opfer einmal infiziert, wird sich der Dämon niemals so dumm verhalten, und sich diesem nähern. Er verfolgt das Leid des Gepeinigten aus sicherer Distanz. Es ist bis heute völlig unbekannt, wo sich der Dämon aufhält und welche Erscheinungsform er hat. Definitiv steht fest, dass er die Möglichkeit besitzt, im Astralraum zu reisen. Da also die Möglichkeit, Namara selbst zu stellen absolut entfällt, kann ein infiziertes Opfer nur versuchen, den Makel in seiner Struktur zu erkennen und diesen zu beseitigen. Gelingt dies, verliert das Gift sofort seine Wirkung.

**N**atürlich wird der Dämon versuchen, diese Suche so schwierig wie möglich zu gestalten, wenn nicht sogar zu verhindern. Hierzu kann er andere Namensgeber normal markieren und in seinen Dienst stellen oder seine magischen Fähigkeiten nutzen, um falsche Informationen zu verstreuen oder heimtückische Fallen zu stellen. Sollte ein markierter Namensgeber enttarnt werden, lässt Namara sein getarntes Mal sofort fallen.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 10  
**Wahrnehmung:** 22

**Stärke:** 7  
**Willenskraft:** 20

**Zähigkeit:** 10  
**Charisma:** 18

**Initiative:** 12  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 12  
**Schaden:** 13

**Körperliche Widerstandskraft:** 13  
**Magische Widerstandskraft:** 22  
**Soziale Widerstandskraft:** 20

**Physische Rüstung:** 10  
**Mystische Rüstung:** 20  
**Niederschlag:** 15  
**Erholungsproben:** 4 / Stufe 10

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 24  
**Fadenweben:** 22  
**Wirkung:** siehe Zauber

**Laufleistung im Kampf:** 75  
**Normale Laufleistung:** 100

**Todesschwelle:** 80  
**Verwundungsschwelle:** 13  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmastufe:** 16  
**Karmapunkte:** 25

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 15 / Mal tarnen 16 / Hirnwurm 16 / Ätherisches Mal 20 / Struktur lesen 10+Wochen Studium / Strukturgift 25 / Traumformen 20 / Herr der Insekten 22 / Mal verwischen 25 / Dämonenunempfindlichkeit 12

**Zauber:** Illusionist Kreis 9

**Legendenpunkte:** 80000  
**Ausrüstung:** Unbekannt  
**Beute:** Unbekannt

**Anmerkung:** Das Strukturgift beginnt mit einer Stufe 25 pro Tag zu wirken. Es erscheint im Astralraum wie ein öliger Film auf der Struktur des Opfers. Im Laufe der Zeit spezifiziert es sich immer mehr und erhöht seine Wirksamkeit. Mit jedem Monat erhöht sich der tägliche Schadenswurf um 5 Stufen, so dass nach längerer Zeit unweigerlich auch der zähste Adept verstirbt.



Der folgende Berichtsauszug wurde bei den Überresten einiger Ghoule und einer Heldengruppe gefunden, welche im Auftrag Throals ein altes Kaer untersuchen sollte.

...am schlimmsten jedoch der tiefsitzende, langanhaltende Schmerz, aus der Erkenntnis geboren, hoffnungslos, unrettbar und auf ewig verloren zu sein. Für alle Personen die man kennt und kannte eine Bedrohung zu sein und dies auch noch zu wollen, einfach übermannt zu werden von der in mir wohnenden Krankheit, die mich zwingt Dinge zu tun ... schreckliche Dinge... schöne Dinge... so schrecklich...

*"Toron" - ehemaliger Gesandter, Gelehrter sowie reisender Scholar des throalischen Königshauses, jetzt Guhl irgendwo in Kaer "Dun `a d`ain".*



Parazes ist wie ein Gespenst, das in Barsaive umgeht, überall sieht man die Folgen seines Erscheinens, jeder fühlt das etwas nicht stimmt, doch keiner hat konkrete Hinweise oder den Ansatz das Rätsel zu lösen. Öffnet sich eine Tür schließen sich zwei andere, wer wirklich etwas weiß wird es für sich behalten, aus Angst entweder von Parazes, seinen zahlreichen Opfern oder deren Organisationen, entdeckt zu werden.

Eine Legende erzählt die Geschichte eines Namensgebers, der einem Kaer entkommen sein soll in dem es von Parazes Kreaturen nur so wimmeln soll, in wieweit diese jedoch ernst zu nehmen ist oder wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass der Dämon sich in einem solchen Kaer aufhalten sollte, lässt sich schwer sagen.

Ob die Gerüchte stimmen das es auch nicht Namensgeber und Drachen geben soll, die sich eine dieser widerlichen Krankheiten zugezogen haben ist bislang nicht geklärt, doch halten sich die Gerüchte hartnäckig.

## Werte:

Geschicklichkeit: 19  
Wahrnehmung: 25

Stärke: 33  
Willenskraft: 24

Zähigkeit: 25  
Charisma: 24

Initiative: 29

Körperliche Widerstandskraft: 30

**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 23  
**Schaden:** 30

**Magische Widerstandskraft:** 25  
**Soziale Widerstandskraft:** 29

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 27  
**Wirkung:** siehe Fähigkeiten

**Physische Rüstung:** 25  
**Mystische Rüstung:** 20  
**Niederschlag:** 36  
**Erholungsproben:** 8 / Stufe 25

**Todesschwelle:** 200 (320)

**Verwundungsschwelle:** 22

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 120  
**Normale Laufleistung:** 360

**Karmastufe:** 19

**Karmapunkte:** 50

**Fähigkeiten:** Schadenstransfer 25 / Dämonenmal 22 / Kiste der Krankheit 19 / Dämonische Unempfindlichkeit 20(+6) / Unglück 19 / Häuten 21

**Zauber:** Geisterbeschwörer und Dämonenbeschwörer Kreis 15

**Legendenpunkte:** 190000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Baumaterialien aus Orichalkum im Werte von 100.000 Legendenpunkten oder Silberstücken.

## **Kommentar:**

Parazes legt gesteigerten Wert darauf, aus dem Geheimen zu agieren und selbst nur indirekt an den Fäden zu ziehen. Die wenigen Scholaren die von ihm wissen, die meisten davon befinden sich in Throal, haben sehr viel Angst über ihn zu sprechen, denn seine Kreaturen scheinen alles und jeden zu überwachen und zu bedrohen. Leute die zu viel Wissen, verschwinden meist spurlos. Es gibt auch Gerüchte dass manche seiner Kreaturen noch so viel Selbstkontrolle behalten haben, dass sie sich gegen ihn und seine Krankheiten auflehnen und sogar gegen Ihregleichen kämpfen sollen. In wieweit diese Geschichten glaubhaft sind ist schwer zu sagen, denn solche Kreaturen dürften eine geringere Überlebenschance haben, als ein Windling in einem Trollkaer.

**S**eine Kisten sind überall in Barsaive zu finden und von einer normalen Schatztruhe nicht zu unterscheiden, nur wer sie öffnet wird auf irgendeine Art durch den Dämon infiziert, die Scholaren diskutieren ob es etwas mit der Luft zu tun hat oder durch Berührung der Kiste zustande kommt. In jedem Fall macht der Dämon in diesem Augenblick eine Probe auf (Kiste der Krankheit mit Stufe 19) gegen die magische Widerstandskraft des Opfers. Gelingt die Probe, so ist das Opfer infiziert.

Zu den speziellen Krankheiten, kann das Opfer sich aber auch in ein normales Dämonenkonstrukt oder eine Art Untoten verwandeln, dieser Prozess ist sehr schmerzhaft und dauert einige Tage bis Wochen, je nach Zähigkeit des Opfers genauer siehe weiter unten.

## **Parazes im Spiel:**

**P**arazes wird sicherlich zunächst nur durch seine Kreaturen in Kontakt mit den Charakteren kommen, entweder erhalten sie den Auftrag sich um eine der offensiveren Kreaturen wie zum Beispiel den Werwölfen zu kümmern, die vielleicht eine Gegend unsicher machen. Es könnte auch sein, dass sie den organisierten Strukturen einer Wendigovereinigung in den Weg kommen und sich im Gefängnis wiederfinden und in Zukunft von diesen verfolgt werden mit allem was dazugehört, wie Attentätern in der Nacht, Wachgardisten die den Helden das Leben schwer machen oder Verleumdungsaktionen über die Helden....

Auch eine Expedition in ein Kaer könnte ein Aufhänger sein, denn das Kaer könnte von den finsternen Kreaturen Parazes nur so wimmeln und einige wenige haben es vielleicht überlebt und kennen einige der Schwächen der Kreaturen. Hierbei sollte auch auf die Rasse der Kaerbewohner wert gelegt werden, in einem gemischten Kaer könnte somit fast alles auf die Charaktere zu kommen. Ein Kampf gegen Parazes selbst, sollte am Ende einer langen Kampagne stehen und die Schläue und das taktische Geschick des Dämons widerspiegeln.

## **Kiste der Krankheit:**

Wenn Parazes eine Kiste versteckt hat, macht er bei jedem der diese öffnet eine Probe gegen dessen magische Widerstandskraft mit seiner Fähigkeit **Kiste der Krankheit**, ist das Ergebnis ein durchschnittlicher Erfolg, so ist das Opfer infiziert und verwandelt sich in ein Wesen nach Wahl des Spielleiters innerhalb von der Höhe des Zähigkeitsattributwertes des Opfers in Tagen. Bei einem guten Erfolg innerhalb der Zähigkeitsstufe des Opfers in Tagen und bei einem besseren Erfolgen innerhalb der halben Zähigkeitsstufe in Tagen. Hierbei können auch andere Formen auftreten, wie zum Beispiel Ghoule, Untote oder Dämonenkonstrukte.

Innerhalb dieser Infektionszeit kann das Opfer eventuell noch geheilt werden, allerdings ist eine solche Methode nur sehr wenigen Wesen (manche Drachen) bekannt und sollte Ziel eines eigenen Abenteuers sein, da sich die Wissenden meist an entlegenen Orten verstecken und die Materialien für eine Heilung oft schwer zu bekommen/finden sind. Teilweise handelt es sich bei diesen Essenzen um Dinge die aus gefährlichen Kreaturen gewonnen werden müssen. Der Spielleiter ist hier frei in seiner Entscheidung, um was es sich dabei handelt.

Gelegentlich gelingt es manchen seiner Kreaturen (meist nur Spielercharaktere) ihre Selbstkontrolle teilweise zu behalten, dies wird dadurch simuliert, dass eine vergleichende Probe gemacht wird wenn ein Spielercharakter sich widersetzen will und kann (zum Beispiel jedes Mal wenn er sich in einen Werwolf verwandelt). Eine Umwandlung in einen Ghoul hingegen ist dauerhaft. Hier kann dann nur gegen den Drang angekämpft werden einen Namensgeber zu überfallen und zu fressen. Der Spielercharakter legt eine Willenstärkeprobe gegen die Fähigkeit „Kiste der Krankheit“ von Parazes ab. Gewinnt der Spielercharakter, so kann er sich widersetzen. Parazes kann bei einer solchen Probe Karma einsetzen und er nimmt es sofort wahr, wenn ein Wesen sich ihm widersetzt. Hinzu kommt, dass die Umwandlung später immer mehr zur Sucht wird, denn sie birgt viel Macht und Befriedigung für den Infizierten.



nicht immer kommen Dämonen uneingeladen in unsere Sphäre. Ein Dämon namens Praktokar hat einen Weg gefunden, unsere Welt immer wieder zu besuchen, eingeladen von dummen Namensgebern, deren Geist einzig von Rache beherrscht ist. Ein einfaches Ritual reicht aus, ihn zu rufen: In sternenloser Nacht im Freien, an einem besudelten Ort, das eigene Blut ins Feuer gegossen und dreimal seinen Namen gerufen, schon erscheint dieser dunkelste aller Racheengel und tritt aus dem Feuer hervor, wobei alles pflanzliche Leben im Umkreis von 10 Metern verdorrt, begleitet von dem pestilenten Gestank der Hölle. Seine gehörnte Erscheinung ist groß und humanoid, sein Körper verschluckt das Licht und ist überzogen von hunderten kleiner schmerzverzerrter Gestalten, die sich langsam unter seiner Haut winden.

Falls der Unglückliche, der ihn gerufen hat, keinen echten Rachedurst in sich trägt, tötet Praktokar ihn auf der Stelle und verschlingt nacheinander alle, die ihm nahestanden. Erkennt er jedoch das reine Gefühl der Rache, fragt er mit tiefer Stimme nach dem Grund und markiert den Rufenden dabei mit seinem Dämonenmal. Dann fragt er nach dem Preis, den man zu zahlen bereit ist, und die einzige Währung, die Praktokar normalerweise



akzeptiert, sind großes Leid, nahestehende Seelen oder mächtige magische Artefakte. Denn obwohl Praktokar seine Tätigkeit mit Leidenschaft verfolgt, besteht er auf ausreichende Bezahlung. Ausdrücklich nicht annehmen wird er das Leben des Rufenden selbst, denn "man kann ihm nicht anbieten, was er schon besitzt", und ebenso wenig wird er einen unmöglichen Auftrag annehmen, etwa Rache an einem Drachen zu nehmen. Sollte er den Auftrag ablehnen, tötet er selbstverständlich den Auftraggeber, oder besser: Er frisst ihn auf mit Haut und Haaren, so wie er es mit allen seinen Opfern macht.

**N**achdem er den Pakt eingegangen ist, erwartet er eine genaue Beschreibung derjenigen, an denen er Rache üben soll. Er benötigt einen persönlichen Gegenstand des Opfers, das gerächt werden soll, wie Haare, Kleidung oder Waffen. Dann verschwindet Praktokar so schnell, wie er gekommen ist, und beginnt mit seiner Arbeit. Er wird jeden und alles töten, der auch nur im entferntesten mit der Sache zu tun hatte, doch zunächst scheint es so, als konzentrierte er sich auf die Handlanger und wirklichen Übeltäter. Tatsächlich sind seine Morde vom Zufall gesteuert, und er zieht seine Kreise immer weiter und hört nicht auf, selbst wenn nur noch Unschuldige übrig sind. Nach jedem Mord kommt er zu seinem Auftraggeber und hört sich an, was dieser ihm sagt, oft nur als Schatten, den nur sein Auftraggeber sehen kann, so dass es Außenstehenden schnell erscheint, als sei dieser besessen. Der Dämon verteidigt seine Morde mit eiskalter Logik und wird immer spitzfindiger, um scheinbare Begründungen zu konstruieren.

Schon so manches Dorf hat Praktokar auf diese Weise ausgelöscht und nur noch übrig gelassen, wer ihn rief, zusammen mit ein paar Alten, die ihn hassen können.

Es gibt nur zwei Wege, Praktokar aufzuhalten: entweder tötet man ihn, oder man tötet seinen Auftraggeber.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 12  
**Wahrnehmung:** 20

**Stärke:** 20  
**Willenskraft:** 18

**Zähigkeit:** 18  
**Charisma:** 6

**Initiative:** 9  
**Angriffszahl:** 3  
**Angriff:** 22  
**Schaden:** 25

**Körperliche Widerstandskraft:** 22  
**Magische Widerstandskraft:** 15  
**Soziale Widerstandskraft:** 32

**Anzahl der Zauber:** 3  
**Spruchzauberei:** 22  
**Fadenweben:** 20  
**Wirkung:** siehe Zauber

**Physische Rüstung:** 32  
**Mystische Rüstung:** 15  
**Niederschlag:** 15  
**Erholungsproben:** 7 / Stufe 18

**Todesschwelle:** 150  
**Verwundungsschwelle:** 25  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 50  
**Normale Laufleistung:** 150

**Karmastufe:** 12  
**Karmapunkte:** 30



**Fähigkeiten:** Häuten 12 / Hirnwurm 12 / Karmabann 12 / Dämonenmal 12

**Zauber:** Geisterbeschwörer 6. Kreis

**Legendenpunkte:** 100000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Ein magisches Artefakt, das aus einer früheren Bezahlung stammt.

**Anmerkung:** Existiert Astral, kann sich aber nach Belieben einen Körper auf der materiellen Ebene erschaffen.



Sadokar ist ein Dämon, der seit dem letzten Scourge nur im Astralraum existiert. Das Magieniveau nach der Plage ist nicht so hoch als das er sich auf der Welt manifestieren kann. Dieses hindert ihn aber nicht aus dem Astralraum heraus die Welt mit seinem Unheil zu verheeren. Trotzdem sucht er nach Mitteln und Wegen das Magieniveau zu erhöhen. Er glaubt, wenn möglichst alle Magie, die in magischen Gegenständen, magischen Runen und in Adepten gespeichert ist freigesetzt würde, muss das Magieniveau soweit ansteigen, dass er auf die Welt gelangen kann.

Er arbeitet mit Namensgebern als Handlangern für seine Pläne. Diese Helfer sind meist mit einem Dämonenmal markierte Nicht-Adepten. Es hält sich das Gerücht, dass Sadokar unter seinen markierten Adepten ein paar auserwählt, die ihm beim Erreichen seines Zieles kurzzeitig vom Nutzen sind.

Eine Legende berichtet von einem Handel eines Adepten, der als letztes seiner Abenteurergruppe im Kampf gegen den Sadokar noch stand. Dafür dass Sadokar sein Leben verschont, soll er für immer auf seine magische Struktur als Adept verzichten. Dieser Handel soll mit Blut beschlossen worden sein. Der Adept dachte es sei ein guter Handel, denn er wollte sich bald von seinem Abenteuerleben zur Ruhe setzen. Aber der ehemalige Adept freute sich seines Handels nicht sehr lange, denn schon bald holte ihn sein mit seinem berühmten Namen verknüpfter Ruhm ein. Er musste Namensgeber anlügen, seinen Namen verleugnen und verzweifelte Hilferufe überhören. Zu alle dem kamen noch die heldenhaften Erinnerung an sein früheres Adeptenleben, die oft in seinem Kopf herumgingen. All dies stürzte ihn in tiefe Verzweiflung und Depressionen, die ihn letztendlich in den Selbstmord trieben.

Um sein Ziel zu erreichen wählt Sadokar viele Mittel und Wege:

- *Er lässt seine Handlanger zu Kaers reisen und dort die magischen Schutzvorrichtungen und Runen zerstören.*
- *Durch seine Handlanger hindert oder behindert er Personen an der Herstellung von magischen Gegenständen.*
- *Durch gezielte (Zer)Störung der Ausbildungsstätten versucht er die Ausbildung neuer Adepten verhindern bzw. verlangsamen.*
- *In seinem Auftrag zerstören seine Handlanger magische Gegenstände.*
- *Eine weitere von ihm unterstützte Organisation ist eine dekadente Jägersgesellschaft. Sie hat sich als ihre Beute Adepten ausgesucht.*

Hauptsächlich aber markiert Sadokar Adepten mit seinem Dämonenmal. Ihre magische Struktur wird den Adepten zum Verhängnis. Durch sie wird Sadokar auf sie aufmerksam. Je höher der Kreis, desto komplexer und magischer wird die Struktur des Adepten. Je magischer die Struktur, desto interessanter ist die Person für Sadokar. Ein weiterer Weg für Sadokar auf einen Adepten aufmerksam zu werden, ist das Lesen der Gedanken eines seines Handlangers. Diese hören von Durchreisenden Adepten oder neuen Heldengeschichten.

Einige seiner Opfer markiert er auf ihren Abenteuern und raubt ihnen im entscheidenden Moment die Talente oder auch nur das Karma, so dass sie auf diesem Abenteuer umkommen. Anderen gewährt er sein dämonisches Karma und teilt diesen unglücklichen Adepten in ihren Gedanken mit, dass sie ihr Abenteuer nur mit seiner dämonischen Hilfe gemeistert haben.

Die Bezeichnung Sadokar ist nicht der wahre Name des Dämons, dieser ist bislang unbekannt. Den Namen Sadokar gaben ihm die Bewohner einer alten Hochkultur vor dem Scourge, in ihrer Sprache bedeutet der Name "Magiefresser".

## Werte:

Geschicklichkeit: 18  
Wahrnehmung: 23

Stärke: 13  
Willenskraft: 21

Zähigkeit: 20  
Charisma: 18

Initiative: 20  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 20  
Schaden: 15

Körperliche Widerstandskraft: 19  
Magische Widerstandskraft: 23  
Soziale Widerstandskraft: 20

Physische Rüstung: 25  
Mystische Rüstung: 30  
Niederschlag: 15  
Erholungsproben: 10 / Stufe 20

Anzahl der Zauber: 3  
Spruchzauberei: 25  
Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 100  
Normale Laufleistung: 200

Todesschwelle: 160

Verwundungsschwelle: 20

Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 20

Karmapunkte: 25

**Fähigkeiten:** Astralsicht 30 / Disrupt Magic 20 / Corrupt Karma 20 / Dämonenmal 15 / Hirnwurm 15 / Karmaentzug 15 / Schadenstransfer 15 / Shatter Pattern 25 / Shatter Talent 25 / Terror 15

**Zauber:** Illusionist Kreis 7

**Legendenpunkte:** 85000

**Ausrüstung:** Unbekannt

**Beute:** Unbekannt



chleifenschere ist ein äußerst mächtiger und hinterlistiger Dämon, der sich

voll und ganz seinen Zielen verschreibt, aber auch gerne mal ein Dorf oder Kaer, um des kurzen Schmerzes willen vernichtet. In der Plage wurde belegt, dass er vier Kaers zerstörte, eins davon theranisch. Sein Aussehen ist als humanoid zu bezeichnen, seine Füße enden in Paarhufen, sein Kopf scheint unendlich viele Augen zu haben, er hat einen Skorpionschwanz den er zum Foltern seiner Opfer einsetzt, da sein Gift unglaubliche Qualen bereitet, er ist in der realen Welt etwa 12 Meter groß, hält sich aber meist im Astralraum auf und manifestiert sich nur für ein Festmahl.



Er liebt es Helden ein Dämonenmal zu verpassen, um dann von ihnen besuchte Orte und Städte aufs grausamste auszulöschen und wenn sie zurückkehren ihnen die Schuld einzuflüstern, meist werden die Opfer bald darauf Wahnsinnig oder begehen Selbstmord oder beides. Seine Waffe ist eine gewaltige Seelensense, die das Gewicht von etwa drei

Obsidianern hat und jeden der mit ihr getötet wird, auf ewig zum untoten Sklaven Schleifenschere macht. Er umgibt sich auch gerne mit Wiedergängern und Anhängern seines Kultes, um seine Ziele etwas subtiler umzusetzen.

Der letzte Kontakt, über den berichtet wurde, fand bei einer Abenteurergruppe um den Trollkrieger Rym`Norg statt und endete für diesen mit einem Dämonenmal und für mehrere Dörfer die er durchreiste mit deren Ende...

## Schleifenschere im Spiel:

**S**chere ist im allgemeinen damit zufrieden Spielercharaktere zu frustrieren in dem er sich nur indirekt zeigt, egal wie schnell sie sind er ist meist schon fort und überlässt es ihnen sich um die Opfer zu kümmern. Erst wenn Sie ihm zu sehr zur Last fallen, wird er sie überraschend angreifen, hierfür nutzt er seine Fähigkeit überall aus dem Astralraum treten zu können und sogar viele magische Dämonenbarrieren durchdringen zu können. Mit seiner Sense trifft er alles in einem Winkel von 270 Grad und bis zu vier Schritt Entfernung, wobei nur eine Angriffsprobe gemacht wird und mit allen Körperlichen Widerstandswerten verglichen wird.

## Werte:

Geschicklichkeit: 17  
Wahrnehmung: 18

Stärke: 30  
Willenskraft: 22

Zähigkeit: 36  
Charisma: 18

Initiative: 19  
Angriffszahl: 1 (Areal)  
Angriff: 19  
Schaden: 40

Körperliche Widerstandskraft: 26  
Magische Widerstandskraft: 20  
Soziale Widerstandskraft: 20

Physische Rüstung: 30  
Mystische Rüstung: 20  
Niederschlag: 33  
Erholungsproben: 10 / Stufe 36

Anzahl der Zauber: 2  
Spruchzauberei: 19  
Fadenweben: 18  
Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 100  
Normale Laufleistung: 150

Todesschwelle: 240  
Verwundungsschwelle: 24  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 14  
Karmapunkte: 25

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 19 / Entsetzen 16 / Unglück 10 / Sich durch Dämonenabwehrmaßnahmen schleichen 20

**Zauber:** Magierzauber 8. Kreis

**Legendenpunkte:** 120000

**Ausrüstung:** Seelensense

**Beute:** Die Seelensense, diese besteht aus Orichalkum im Wert von 10.000 Silber und ist als Trophäe Legendenpunkte Wert, aber nicht von Namensgebern nutzbar.



**T**hess 'a 'il sieht aus wie ein Skelettdrache. Seine Knochen sind pechschwarz und er hat mehrere Reihen von Hörnern am Schädel, die über den Nacken hinaus den seinen gesamten Rücken kamm bedecken. Außerdem verfügt er über jeweils zwei Paar Klauen an jeder Seite und einem Skorpionschwanz. Wenn er sich aufrichtet, ist er 10 Meter groß und auch wenn seine Skelettlügel nicht danach aussehen, ist er ein ausgezeichnete Flieger.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 22  
**Wahrnehmung:** 18

**Stärke:** 30  
**Willenskraft:** 21

**Zähigkeit:** 21  
**Charisma:** 15

**Initiative:** 23  
**Angriffszahl:** 4  
**Angriff:** 24

**Körperliche Widerstandskraft:** 25  
**Magische Widerstandskraft:** 25  
**Soziale Widerstandskraft:** 27

**Schaden:** 25 / **Maul** 30 / **Schwanz** 20

**Anzahl der Zauber:** 4  
**Spruchzauberei:** 21  
**Wirkung:** Siehe Zauber

**Physische Rüstung:** 30  
**Mystische Rüstung:** 25  
**Niederschlag:** 24  
**Erholungsproben:** 13 / **Stufe** 21

**Todesschwelle:** 360  
**Verwundungsschwelle:** 25  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Laufleistung im Kampf:** 150  
**Normale Laufleistung:** 200

**Fähigkeiten:** Dämonenmal 15 / Entsetzen 21 / Karmabann 15 / Leichen beleben 17 / Schadenstransfer 20 / Häuten 17 / Dämonenfaden 18 / Dämonenfieber 15  
Immun gegen Direkttreffer

**Zauber:** Magier 8. Kreis / Geisterbeschwörer 10. Kreis

**Legendenpunkte:** 180000

**Ausrüstung:** Keine  
**Beute:** Drachenhort

**Anmerkung:** Sein Biss macht Stufe 30 Schaden, seine Klauen Stufe 25 und sein Stachel Stufe 20. Allerdings verströmt der Stachel ein Lähmgift, welches sogar so stark ist, dass es Drachen lähmen kann. Sollte ein Opfer nach einem Angriff mit dem Schwanz eine Verletzung davon tragen, muss es eine Zähigkeitsprobe gegen die Magische Widerstandskraft von 25 machen.

**Erfolgsgrade:** **Schlecht** Opfer gelähmt. Jede Runde eine Probe gegen 25  
**Durchschnittlich** Opfer teilweise gelähmt. -10 Stufen alle Aktionen

## DÄMONEN BARSAIVES

---

Guter	Opfer teilweise gelähmt. -5 Stufen alle Aktionen
Hervorragend	Opfer kaum gelähmt. -2 Stufen alle Aktionen
Außergewöhnlich	Opfer gar nicht gelähmt.

**Dämonenfieber:** Diese Kraft setzt Thess´a´il gegen einen oder mehrere Lebewesen ein. Er muss über die höchste Magische Widerstandskraft der Opfer kommen. Für die Kraft muss er nur die Anwesenheit eines Lebewesens erspüren.

Ist die Probe gelungen, ist das Opfer mit einer hochgradig ansteckenden und tödlichen Krankheit befallen – dem Dämonenfieber. Anfangs zeigt das Opfer die gleichen Symptome wie bei einem normalen Fieber. Doch das Fieber wird schnell sehr stark und die Opfer ändern ihre Hautfarbe ins gräuliche und im Endstadium schwitzen sie ihr Blut aus. Kein Trank oder Zauber hilft gegen die Krankheit. Nur mächtige Garlenmagie oder eine Magie Neutralisieren Probe gegen die Magische Widerstandskraft von Thess´a´il hilft dagegen. Sobald Thess´a´il vernichtet wurde oder gebannt ist, verschwinden alle Symptome.





Der Wissensbringer ist ein sehr unauffälliger Dämon. Er lässt sich von beeinflussbaren Namensgebern anbeten und gibt ihnen als Gegenleistung viel Wissen über die Vergangenheit. Er bevorzugt Namensgeber, die sich intensiv mit der Geschichte beschäftigen. So sind typische Ziele für ihn Scholare und Reisende, die bei ihren Forschungen in Bibliotheken nicht weiter kommen und langsam anfangen an sich zu zweifeln. Je länger der Namensgeber im Bann des Dämons gefangen ist, desto mehr Macht erlangt dieser über ihn. Er "hilft" bei der Forschung solange, bis er die Lust verloren hat, oder die Gefahr besteht, dass der Namensgeber, der ihn angebetet hat, vernichtet wird.



Die Anbetenden wirken sehr eloquent. Sie scheinen sich in der Materie der Forschung sehr gut aus zu kennen. Irgendwie scheinen die Personen aber auch von der Forschung besessen zu sein und dulden keine Unterbrechungen oder Veränderungen am Forschungsvorgang.

Die Hilfe des Dämons sieht so aus, dass der Namensgeber Informationen zugespielt bekommt, die ihm scheinbar weiterhelfen können. Später bemerkt der Namensgeber, dass er in die komplett falsche Richtung geforscht hat und verzweifelt noch stärker. Je stärker die Verzweiflung des Namensgebers ist, desto mehr Genuss für den Dämon. Er labt sich in der Hilflosigkeit seiner Opfer.

Wenn die Gefahr besteht, dass der Namensgeber In einem Kampf getötet wird, bricht Wissensbringer nach 1W4 Kampfrunden den Körper seines Opfers von innen heraus auf und erscheint.

Beim Auftreten von Wissensbringer wirkt er automatisch "Entsetzen".

## Werte:

**Geschicklichkeit: 12**  
**Wahrnehmung: 12**

**Stärke: 8**  
**Willenskraft: 15**

**Zähigkeit: 15**  
**Charisma: 5**

**Initiative: 12**  
**Angriffszahl: 2**  
**Angriff: 13**

**Körperliche Widerstandskraft: 18**  
**Magische Widerstandskraft: 18**  
**Soziale Widerstandskraft: 16**

**Schaden:** 18

**Physische Rüstung:** 10

**Mystische Rüstung:** 10

**Niederschlag:** 25

**Erholungsproben:** 5 / Stufe 15

**Anzahl der Zauber:** 2

**Spruchzauberei:** 12

**Fadenweben:** 15

**Wirkung:** siehe Zauber

**Laufleistung im Kampf:** 75

**Normale Laufleistung:** 100

**Todesschwelle:** 180

**Verwundungsschwelle:** 15

**Karmastufe:** 13

**Bewußtlosigkeitsschwelle:** NA

**Karmapunkte:** 20

**Fähigkeiten:** Entsetzen 14 / Häuten 12

**Zauber:** Illusionist 4. Kreis

**Legendenpunkte:** 11400

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** 1W6 Elementarmünzen / 1W20 Goldmünzen

## **Konstrukte von Wissensbringer:**

### ***Wisch:***

Wissensbringer hat ein bekanntes Konstrukt. Es trägt den Namen Wisch. Es tritt in Gestalt eines Jungen oder Mädchen auf. Wisch wählt das Geschlecht und die Rasse der Namensgeber, die es umgarnen muss, um von seinem Opfer abzulenken. Ist das Opfer zum Beispiel ein Obsidianer und die restlichen Gruppenmitglieder sind männliche Orks, so wird Wisch als junge, sehr hübsche und verführerische Orkin erscheinen und den Orks schmeicheln, um von ihrem eigentlichen Opfer abzulenken. Meist auffindbar in Bibliotheken, oder Orten, an denen viel Wissen gesammelt ist an. Besondere Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Auffassungsgabe zeichnen es aus. Das Konstrukt "stürzt" sich auf Namensgeber, die an schwierigen Fällen rätseln. Zunächst liefert Wisch hilfreiche Texte oder Aussagen, die schnell zur Lösung zu führen scheinen. Nach einigen Freudenausbrüchen der Namensgeber schiebt Wisch einen wirklich richtigen Hinweis zu, der das Ganze fein säuberlich aufgebaute Kartenhaus aus Schlussfolgerungen und Hinweisen Zusammenbrechen lässt. Das sollte ein riesiger Schock für den Namensgeber sein. Jetzt kann das Buch der Verführung eingesetzt werden, oder der Namensgeber in Richtung Wissensbringer geleitet werden.

## **Von Wissensbringer verfluchte Gegenstände:**

### ***Buch der Verführung:***

Das Buch der Verführung ist ein in Leder gebundenes Buch. Es kann in jeder Bibliothek auftauchen und behandelt genau den Themenbereich, mit dem sich der Forscher beschäftigt.

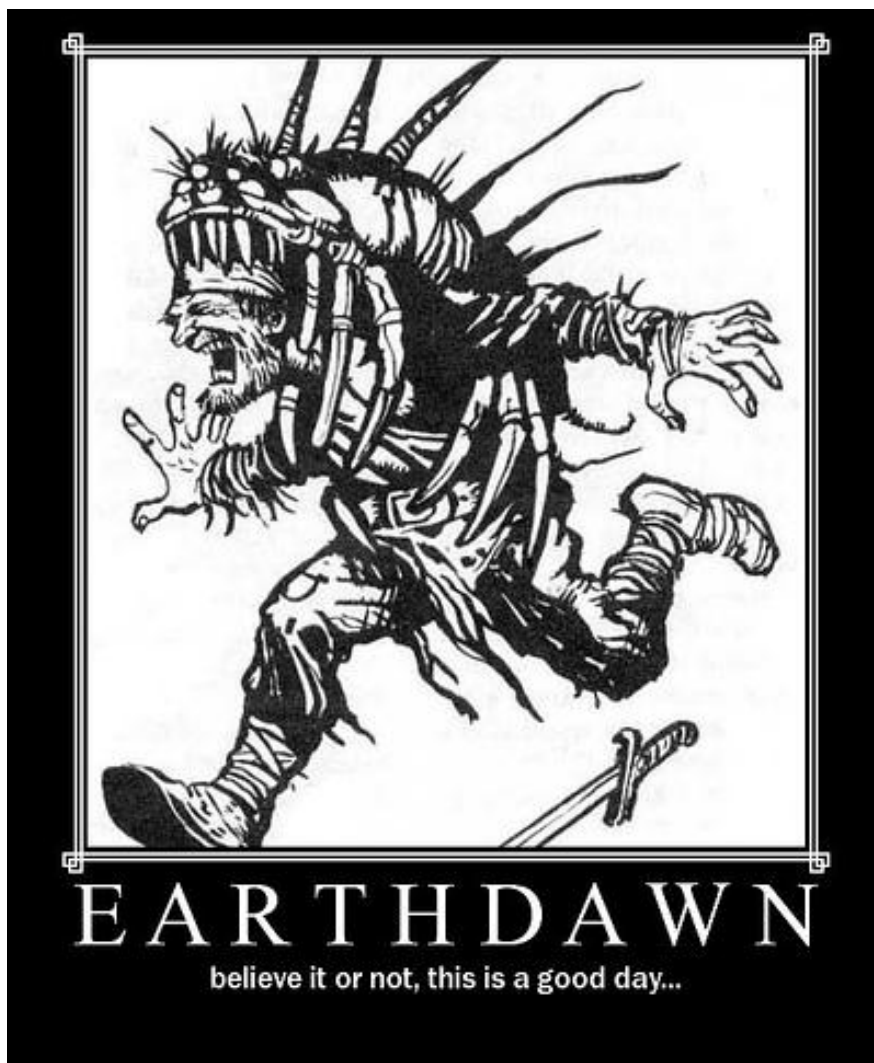


Dabei beginnt der Text immer etwas schwammig, wird dann immer präziser, je länger in dem Buch gelesen wird. Das Buch beinhaltet enormes Wissen. Daher kann der Lesende pro W6 Tage (immer neu auswürfeln) einen Punkt mehr in der Wissensfertigkeit, zu der er im Buch forscht, addieren.

Die Kehrseite der Medaille ist, je länger der Forscher in dem Buch liest, desto mehr gerät er in dessen Bann.

Der Bann des Buches wirkt sich darin aus, dass der Forscher nur noch so viel Nahrung zu sich nimmt, wie er es gerade so zum Überleben braucht. Die Schlafperioden werden äußerst unregelmäßig und kurz.

Um zu bemerken, dass man von dem Buch in einen Bann gezogen wird, kann der Leser nach W4 Tagen eine Wahrnehmungsprobe gegen 10 ablegen. Gelingt sie, kann sich der Leser entscheiden weiter zu lesen, oder abubrechen. Gelingt sie nicht, ist der Leser so in den Bann des Buches gezogen, dass er nur noch in ihm lesen möchte. Alle W4 Tage kann der Leser eine Wahrnehmungsprobe gegen  $10 + 2$  pro gewürfelter Probe, also bei der 2. Probe gegen 12, der 3. Probe gegen 14 ablegen. Pro W4/2 Tage im Bann, also nach der ersten missglückten Wahrnehmungsprobe, verliert der Charakter einen Attributspunkt (nicht Stufe) Stärke. Sinkt der Wert auf 2, ist der Charakter in der Hand von Wissensbringer.



## ***DIE GROßEN ALTEN***

---



Die als "Großen Alten" bekannten Dämonen unterscheiden sich sehr von ihren normalen, großtellig nur auf Schmerz oder Leid ausgerichteten Artgenossen. Sie sehen sich als überlegene Rasse und sind von einem starken Herrschaftsgedanken geprägt. Namensgeber können in ihrer Weltsicht nur als Sklaven oder Futtertiere dienen. Die Großen Alten wollen sie unterwerfen und mit ihrer Hilfe die Herrschaft im Reich der Dämonen erlangen. Hemator träumt von Legionen magisch begabter Namensgeber, die unter seiner Führung die Reiche anderer Dämonen zerstören sollen. Am meisten Hass empfindet er für Verjigorm, den er für den Schuldigen an der destruktiven Lebensweise der meisten anderen Dämonen ansieht. Die Großen Alten haben über Jahre Organisationen und Abenteurergruppen in ganz Barsaive untergraben und planen im Stillen die komplette Machtübernahme über den Geist aller Namensgeber. Sie sind somit der beste Beweis dafür, dass ein gemeinsamer Feind noch lange keine Freundschaft hervorbringt. Ihre zerstörerische Kraft stellten sie während der letzten Plage unter Beweis, als sie die Passion Tremor bannten und die Erinnerung an sie in den Köpfen der Namensgeber verlöschen ließen.

- ***Krol***  
*Krol ist eine riesige, krakenförmige Kreatur, welche über geradezu gigantische zerstörerische Kräfte verfügt.*
- ***Gorgos***  
*Gorgos, den Gläsernen zu beschreiben fällt schwer, da er viele Gestalten besitzt.*
- ***Hemator***  
*Hemator verkörpert Macht. Er ist böser Wille, Arglistigkeit, boshafte Intelligenz und zerstörerische Kraft in einem.*
- ***Chindira***  
*Die Riesenspinne Chindira ist ein uraltes Geschöpf, das die Fähigkeit besitzt, Tiere und niedere magische Geschöpfe zu unterwerfen und als Handlanger zu mißbrauchen.*
- ***Brutakus***  
*Dieser tumbe Dämon ist der „Schlägertyp“ der Dämonengemeinschaft. Seine körperlichen Merkmale machen ihn zum perfekten Zerstörer.*
- ***Ellak***  
*Dieser hinterlistige Dämon tritt nur Astral in Form eines schwärzlichen Nebels mit irisierenden hell roten Punkten auf.*
- ***Ghunghura***  
*Ghunghura ist eine perverse Mischung aus einem uralten, mächtigen Baumgeist und einer dämonischen Wesenheit.*



Dieser simple Dämon ist der „Schlägertyp“ der Dämonengemeinschaft. Seine körperlichen Merkmale machen ihn zum perfekten Zerstörer. Mit seinen vier Armen, von denen zwei in einem schwertähnlichen Fortsatz enden, kann er unglaublich harte Hiebe austeilern und spielend die Knochen auch so großer Namensgeber wie Trollen oder Obsidianer brechen. Er besitzt einen ca. 3 m großen, humanoiden Körper mit einem leicht langgezogenen Schädel. Auf seinem Rücken befinden sich große Flügel, mit denen er sich mühelos in den Himmel erheben kann. Da ihm selbst keine Welt untertan ist, befindet sich sein häufigster Aufenthaltsort in der Niederwelt des Hemator.

## Werte:

Geschicklichkeit: 13  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 23  
Willenskraft: 13

Zähigkeit: 25  
Charisma: 9

Initiative: 14  
Angriffszahl: 4  
Angriff: 16

Körperliche Widerstandskraft: 16  
Magische Widerstandskraft: 16  
Soziale Widerstandskraft: 17

Schaden: 2 x Faust 23 / 2 x Schwertarme 26

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 13  
Fadenweben: 13

Wirkung: siehe Zauber

Physische Rüstung: 25  
Mystische Rüstung: 15  
Niederschlag: 23  
Erholungsproben: 8 / Stufe 25

Laufleistung im Kampf: 80  
Normale Laufleistung: 200

Todesschwelle: 220  
Verwundungsschwelle: 25  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 220

Karmastufe: 10  
Karmapunkte: 20

Fähigkeiten: Hirnwurm 12 / Dämonenmal 13

Zauber: Magier 4. Kreis

Legendenpunkte: 35000

Ausrüstung: Keine

Beute: Keine



Die Riesenspinne Chindira ist ein uraltes Geschöpf, das die Fähigkeit besitzt, Tiere und niedere magische Geschöpfe zu unterwerfen und als Handlanger zu mißbrauchen. Spinnentiere und Insekten folgen ihren Befehlen blind, und Chindira ist nur selten ohne die Gefolgschaft einiger Riesenspinnen, Inshalatas, Krillras oder gar Jehuthras anzutreffen. In Barsaive hat sie Ihr Lager in einem verlassenen Kaer am Nordrand der Brachen und pflegt über verschiedene Wege Kontakt zu einer Gemeinschaft von Insektenwesen, die sich in Travar eingeschlichen haben. Außerdem leben vereinzelt Mitglieder dieses Geheimbundes in Fallam und Scavia. Sie ist zusätzlich ohne das Wissen der Mitglieder die Anführerin eines Kultes namens „Klingen der Reinheit“, welcher sich der Auslöschung von Adepten und deren Fähigkeiten verschrieben hat, um die Welt vom Übel der Magie zu befreien.



Chindira ist das Sprachrohr der Alten ins Land Barsaive. Sie pflegt Kontakte zu verschiedenen Namensgebergruppen in Barsaive und kann deshalb die Pläne der Dämonen innerhalb der menschlichen Anhängerschaft kommunizieren.

## Werte:

Geschicklichkeit: 19  
Wahrnehmung: 15

Stärke: 16  
Willenskraft: 15

Zähigkeit: 16  
Charisma: 18

Initiative: 20  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 21  
Schaden: 21

Körperliche Widerstandskraft: 20  
Magische Widerstandskraft: 16  
Soziale Widerstandskraft: 18

Physische Rüstung: 15  
Mystische Rüstung: 12  
Niederschlag: 30  
Erholungsproben: 5 / Stufe 16

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 20  
Wirkung: siehe Zauber:

Laufleistung im Kampf: 90  
Normale Laufleistung: 180

Todesschwelle: 120  
Verwundungsschwelle: 18  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 110

Karmastufe: 10  
Karmapunkte: 12

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 16 / Dämonenmal 18 / Karmabann 13 / Schadentransfer 12 / Band des Schmerzes 15 / Kontrolle (Tiere) 25

**Zauber:** Illusionist 6. Kreis

**Legendenpunkte:** 60000  
**Ausrüstung:** Unbekannt  
**Beute:** Unbekannt



Dieser Dämon tritt nur Astral in Form eines schwärzlichen Nebels mit irisierenden hell roten Punkten auf und ist im verunreinigten Astralraum nur schwer zu entdecken. Deshalb Wahrnehmungsproben bei Verdacht gegen: Unbefleckt: 3 Offen: 7 Befleckt: 13 Verunreinigt: 18 Er ist fast körperlos, nistet sich allerdings in den Gedanken einzelner Charaktere ein, um sie für seine üblen Pläne zu gewinnen. Er setzt häufig seine Illusionistenzauber und seine Fähigkeit Gedankenspiegel ein, um von ihm befallene Charaktere von der Richtigkeit ihres Handelns zu überzeugen. So gelang es dem Dämon schon häufig auch erfahrene Adeptengruppen zu vernichten. Diese scheinen sich in der Tat seiner größten Aufmerksamkeit zu erfreuen. Für die Alten setzt Ellak seine Fähigkeiten meist als Spion oder Infiltrant ein. Außerdem bereitet er die härtesten Schläge der Dämonenfraktion im Stillen vor.

## Werte:

Geschicklichkeit: 22  
Wahrnehmung: 22

Stärke: NA  
Willenskraft: 21

Zähigkeit: 12  
Charisma: 24

Initiative: 15  
Angriffszahl: NA  
Angriff: NA  
Schaden: NA

Körperliche Widerstandskraft: 28  
Magische Widerstandskraft: 24  
Soziale Widerstandskraft: 25

Physische Rüstung: 6  
Mystische Rüstung: 20  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 4 / Stufe 12

Anzahl der Zauber: 4  
Spruchzauberei: 22  
Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: NA  
Normale Laufleistung: NA

Todesschwelle: 90  
Verwundungsschwelle: NA  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 80

Karmastufe: 12  
Karmapunkte: 25

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 22 / Dämonenmal 22 / Karmaband 22 / Karmabann 22 /  
Schmeicheln 13 / Schmerzhafter Gedanke 12 / Gedankenspiegel 24 / Eisige  
Berührung 18

**Zauber:** Illusionist und Magier 8. Kreis

**Legendenpunkte:** 70000

**Ausrüstung:** Keine

**Beute:** Unbekannt



hughura ist eine perverse Mischung aus einem uralten, mächtigen Baumgeist und einer dämonischen Wesenheit, welche vor der Verschmelzung als Psi bekannt war. Der Geist wurde vor der Plage von einem mächtigen Schamanen beschworen, um sein Volk beim Bau des Kaers vor den ersten auftretenden Dämonen zu schützen. Kurz vor der Schließung des Kaers wurde der Elementargeist von dem dämonischen Willen Psi berührt und infiziert.

Um diese Gefahr zu bannen, fesselte der Elementar den körperlosen Dämon für immer in seine Struktur. In den folgenden Jahrhunderten fiel er jedoch dem bösen Einfluss anheim und verschmolz mit dem Übel zu einer körperlich und magisch schrecklich starken, verdorbenen Einheit, die im Liaj-Dschungel auf ahnungslose Abenteurer wartet und in einer gewissen Regelmäßigkeit die primitiven Stämme des Dschungels überfällt. Er lebt von negativen

# DÄMONEN BARSAIVES

---

Gefühlen genauso wie von körperlichem Leid und ist ein Meister darin, beides auszulösen. Für die Dämonengemeinschaft ist Ghunghuras Fähigkeit, auch in astral reinen Umgebungen zu existieren, extrem nützlich. Er kann somit an jeden beliebigen Ort Barsaives reisen, um sein Unwesen zu treiben. Den Großteil seiner Zeit verbringt er allerdings in seiner eigenen Niederwelt, die er sich mit der Spinne Chindira teilt.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 17  
**Wahrnehmung:** 16

**Stärke:** 18  
**Willenskraft:** 17

**Zähigkeit:** 18  
**Charisma:** 16

**Initiative:** 18  
**Angriffszahl:** 3  
**Angriff:** 21  
**Schaden:** 23

**Körperliche Widerstandskraft:** 18  
**Magische Widerstandskraft:** 17  
**Soziale Widerstandskraft:** 20

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 18  
**Wirkung:** siehe Zauber

**Physische Rüstung:** 22  
**Mystische Rüstung:** 20  
**Niederschlag:** 18  
**Erholungsproben:** 6 / Stufe 18

**Todesschwelle:** 140  
**Verwundungsschwelle:** 20  
**Bewußtlosigkeitsschwelle:** 130

**Laufleistung im Kampf:** 40  
**Normale Laufleistung:** 80

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 16 / Dämonenmal 18 / Karmaband 16 / Unglück 13 / Fäulnis 15 /  
Tarnung 18 /  
Verschlingen 18

**Zauber:** Elementarist 6. Kreis

**Legendenpunkte:** 80000  
**Ausrüstung:** Unbekannt  
**Beute:** Unbekannt





Gorgos zu beschreiben fällt schwer, da er viele Gestalten besitzt. Am häufigsten tritt er in der Form einer sehr schlanken, beinahe ausgemergelten humanoiden Form auf, die mit durchscheinenden und mit Kristallen besetzten Bändern umwickelt ist. Diese Bänder sind allerdings kein Zierrat, sondern Verteidigung und schrecklicher Angriff zugleich. Denn diese Bänder verfügen über die Fähigkeit, jedes Material zu durchschneiden, sei es metallisch oder organisch. Gorgos ist in der Lage, diese Bänder zu produzieren und zu lenken. Sein Körper selbst ist fast durchsichtig und seine Bewegungen werden durch ein charakteristisches Knacken und Klirren begleitet. Er hat in der realen Welt die Fähigkeit, fast unsichtbar in jeden Spiegel oder jede Scheibe zu schlüpfen. Um ihn zu erkennen, muss ein Wahrnehmungswurf gegen seine magische Widerstandskraft gelingen. Er besitzt seine eigene Niederwelt und taucht in Barsaive bisweilen in Parlainth auf, um Kontakt mit seinen markierten Sklaven aufzunehmen. Für die Gemeinschaft beschafft er magische Artefakte, reine Elemente und wertvolle Utensilien aus der ganzen Welt und verarbeitet diese für die Anhängerschaft der großen Alten zu mächtigen und unheilbringenden Waffen.



## Werte:

**Geschicklichkeit:** 17  
**Wahrnehmung:** 25

**Stärke:** 20  
**Willenskraft:** 24

**Zähigkeit:** 18  
**Charisma:** 24

**Initiative:** 17  
**Angriffszahl:** 2  
**Angriff:** 18  
**Schaden:** 20

**Körperliche Widerstandskraft:** 18  
**Magische Widerstandskraft:** 24  
**Soziale Widerstandskraft:** 24

**Anzahl der Zauber:** 2  
**Spruchzauberei:** 25

**Physische Rüstung:** 15  
**Mystische Rüstung:** 25  
**Niederschlag:** 18  
**Erholungsproben:** 5 / Stufe 18



Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 75

Normale Laufleistung: 150

Todesschwelle: 120

Verwundungsschwelle: 16

Karmastufe: 17

Bewußtlosigkeitsschwelle: 100

Karmapunkte: 15

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 24 / Dämonenmal 25 / Unglück 15 / Astralschnitt 25 / Panzerglas 22  
Entsetzen 13 / Leichen beleben 18 / Artefaktumformung 24

**Zauber:** Geisterbeschwörer und Elementarist 7. Kreis

**Legendenpunkte:** 80000

**Ausrüstung:** Unbekannt

**Beute:** Unbekannt



Hemator verkörpert Macht. Er ist böser Wille, Arglistigkeit, boshafte Intelligenz und zerstörerische Kraft in einem. Allerdings ist er auch disziplinierter Hauptmann und redengewandter Diplomat. Er befehligt zwei astrale Welten und beherrscht Armeen von ihm treu ergebenen Barbaren. Unzähligen Erscheinungsformen verdankt er auch seinen zweiten Namen, der Vielgesichtige. Seine eigentliche Gestalt ist die einer gewaltigen Hand mit unerklärlichen Ausmaßen, die ihren Ursprung irgendwo am anderen Ende des Astralraums zu haben scheint und in der Lage ist, eine kleine Stadt komplett zu bedecken. Er ist der Anführer der großen Alten und steht für ihr Ziel, das Reich der Dämonen für immer zu verändern. In seinem Reich werden die Kämpfer ausgebildet, die den Anderen, den „wilden“ Dämonen entgegentreten sollen und genau hier soll endlich eine Hierarchie entstehen, die es den Dämonen möglich macht, ihren Herrschaftsanspruch über die weichen Völker der Niederwelten durchzusetzen. Und in seinen Gedankenspielen hat Hemator auch schon Verjigorm in dieses Reich gelockt und vernichtet.....

## Werte:

Geschicklichkeit: 28

Stärke: 32

Zähigkeit: 32

Wahrnehmung: 32

Willenskraft: 35

Charisma: 32

Initiative: 30

Körperliche Widerstandskraft: 30

Angriffszahl: 1

Magische Widerstandskraft: 30

Angriff: 30

Soziale Widerstandskraft: 30

Schaden: 35

Physische Rüstung: 25

Mystische Rüstung: 30

Anzahl der Zauber: 3  
Spruchzauberei: 32

Wirkung: siehe Zauber

Todesschwelle: 260

Verwundungsschwelle: 25

Bewußtlosigkeitsschwelle: 240

Niederschlag: 32

Erholungsproben: 15 / Stufe 32

Laufleistung im Kampf: 200

Normale Laufleistung: 400

Karmastufe: 20

Karmapunkte: 30

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 28 / Dämonenmal 30 / Karmabann 28 / Karmaband 30 / Unglück 20  
Entsetzen 18 / Wiedergänger 25 / Häuten 26 / Zerquetschen 30 / Mal tarnen 28

**Zauber:** Geisterbeschwörer und Magier 10. Kreis

**Legendenpunkte:** 200000

**Ausrüstung:** Unbekannt

**Beute:** Unbekannt



**K**rol ist eine riesige, krakenförmige Kreatur, welche über geradezu gigantische zerstörerische Kräfte verfügt. Er tritt außerhalb seiner Unterwelt selten persönlich auf, hinterlässt dann jedoch riesigen Schaden und eine Unzahl von Opfern. In der Hierarchie der Alten belegt er den zweiten Platz hinter Hemator und ist häufig auch in Kämpfe gegen andere mächtige Dämonen verwickelt. Er spielte eine große Rolle bei der Befleckung des Tempels der Tremer in den Scolbergen und bewies hierbei auch seine mächtigen magischen Fertigkeiten. Er befiehlt in Throal eine kleine Splittergruppe einer Anhängerschaft, die sich ihres Wissens der Passion Vestrial verschrieben hat, und erhält über sie

# DÄMONEN BARSAlVES

---

Einblicke in diverse politische und gesellschaftliche Entwicklungen im Lande Barsaive. Auch potenziell gefährliche Adeptentruppen entgehen seinen wachsamen Augen nicht.

## Werte:

Geschicklichkeit: 23

Wahrnehmung: 22

Stärke: 24

Willenskraft: 23

Zähigkeit: 23

Charisma: 19

Initiative: 23

Angriffszahl: 5

Angriff: 24

Schaden: 26

Körperliche Widerstandskraft: 24

Magische Widerstandskraft: 24

Soziale Widerstandskraft: 23

Physische Rüstung: 25

Mystische Rüstung: 25

Niederschlag: 23

Erholungsproben: 10 / Stufe 23

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 23

Wirkung: siehe Zauber

Laufleistung im Kampf: 120

Normale Laufleistung: 240

Todesschwelle: 180

Verwundungsschwelle: 23

Bewußtlosigkeitsschwelle: 160

Karmastufe: 15

Karmapunkte: 15

**Fähigkeiten:** Hirnwurm 23 / Dämonenmal 20 / Karmaband 20 / Schadentransfer 14 /  
Entsetzen 16 / Wiedergänger 22 / Ersticken 23

**Zauber:** Geisterbeschwörer 8. Kreis

**Legendenpunkte:** 150000

**Ausrüstung:** Unbekannt

**Beute:** Unbekannt



## ***DÄMONENKONSTRUKTE***

---



Dieses Dämonenkonstrukt tauchte das erste Mal in einem überfluteten Bereich in den Ruinen von Parlainth auf. Mittlerweile wurde dieses Konstrukt des häufigeren in Flüssen, vor allen in der Nähe von Siedlungen entdeckt. Dieses Wesen soll angeblich einem 4 Ellen langen Fisch ähnlich sehen, der mit sechs je 10 Ellen langen Tentakeln gespickt ist, die ohne jegliches System am Körper angebracht sind. Am Ende jeder Tentakel befindet sich ein Giftstachel, der ein Gift injiziert, das praktisch die gleiche Wirkung besitzt wie der Geisterbeschwörerzauber Verdorren. Nach den mir zugänglichen Informationen wird dieses Konstrukt bevorzugter Weise aus T'skrangeiern gezüchtet. So verschwanden in der letzten Zeit viele Eier auf mysteriöse Weise, so dass man in der nächsten Zeit mit vermehrtem Auftreten dieser Wesen rechnen muss.

### Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 12

Stärke: 15  
Willenskraft: 5

Zähigkeit: 12  
Charisma: 4

Initiative: 9  
Angriffszahl: 6  
Angriff: 8  
Schaden: 2 x Klaue 19

Körperliche Widerstandskraft: 14  
Magische Widerstandskraft: 8  
Soziale Widerstandskraft: 12

Physische Rüstung: 15  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: NA  
Erholungsproben: 12 / Stufe 12

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: 8  
Wirkung: 14

Laufleistung im Kampf: 40  
Normale Laufleistung: 80

Todesschwelle: 70  
Verwundungsschwelle: 15  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 65

Karmastufe: 10  
Karmapunkte: 10

Fähigkeiten: Verdorren / Gift  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 1250

Ausrüstung: Keine

Beute: Die Stacheln sind jeweils 50 Silberstücke und Legendenpunkte wert.

**Anmerkung:** Wenn der Dorrfish einem Opfer eine Wunde zufügt, würfelt man wie bei jedem Gift üblich eine Probe in Spruchzauberei gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels. Wenn der durch den anschließenden Wirkungswurf zugefügte Schaden dem Opfer eine Wunde verursacht, treten augenblicklich die Wirkungen des Zauberspruchs Verdorren auf. Verdorren Heilen hilft leider nicht. Einzige Heilungsmöglichkeit ist, den entsprechenden Stachel, aus dem das Gift stammt, zu verbrennen.



Dieses unangenehme Wesen ist im Grunde nichts anderes als eine 4 Ellen große, metallisch schimmernde Spinne. Was dieses Wesen wirklich gefährlich macht ist ihr Netz, das sie nicht nur spannen, sondern auch speien kann. Das Netz ist mit bloßem Auge praktisch unmöglich zu erkennen und kann von der Spinne bis geradezu ins Unendliche verstärkt werden. Selbst Obsidianer sind nicht in der Lage, sich selbständig aus diesen Netzen zu befreien. Was diese Wesen besonders

gefährlich macht ist ihre Art zu jagen. So findet man z.B. nur selten vereinzelte Klebenetzspinne; vornehmlich jagen sie im Rudel. Sie warten in einem Hinterhalt, bis sich ein Opfer in einem ihrer Netze verfängt. Anschließend speien sie mit gemeinsamer Kraft das Opfer ein, bis die Netzschicht mehrere Zoll dick ist.



### Werte:

**Geschicklichkeit:** 10  
**Wahrnehmung:** 3

**Stärke:** 10  
**Willenskraft:** 3

**Zähigkeit:** 8  
**Charisma:** 7

**Initiative:** 10  
**Angriffszahl:** 1  
**Angriff:** 12  
**Schaden:** 15

**Körperliche Widerstandskraft:** 10  
**Magische Widerstandskraft:** 4  
**Soziale Widerstandskraft:** 10

**Physische Rüstung:** 5

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 5  
Wirkung: 10

Mystische Rüstung: 2  
Niederschlag: 10  
Erholungsproben: 7 / Stufe 8

Laufleistung im Kampf: 40  
Normale Laufleistung: 20

Todesschwelle: 55  
Verwundungsschwelle: 8  
Bewußtlosigkeitsschwelle: NA

Karmastufe: 6  
Karmapunkte: 20

Fähigkeiten: Netz (Wirkungswurf ist der Befreiungswurf)  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 250  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine

**Anmerkung:** Das Netz der Spinne kann praktisch jede Stärke besitzen, es wird nur entsprechend einfacher zu entdecken. Die Stärke des Netzes entspricht dem Mindestwurf, um sich aus dem Netz zu befreien (üblicherweise mit einem Stärkewurf). Der Mindestwurf, um ein gespanntes Netz zu entdecken, beträgt 15 minus der Stärke des Netzes. Will die Spinne ein Opfer mit ihrem Netz besprühen (Reichweiten: 10/20/40) würfelt sie mit Spruchzauberei gegen den Magischen Widerstandswert des Ziels, wobei die Spruchzaubereistufe entsprechend den Entfernungen modifiziert wird. Die Stärke des Netzes wird durch den Wirkungswurf ermittelt. Wenn ein Opfer in mehreren Netzen gefangen ist, werden die Stärken der Netze summiert. Ein in einem Netz gefangener Charakter gilt als niedergeschlagen und kann nichts anderes machen als zu versuchen, sich aus dem Netz zu befreien. Jeder Angriff auf das Opfer beschädigt das Netz, also wird die Stärke des Netzes um die Trefferpunkte gesenkt. So können auch andere Leute versuchen das Opfer zu befreien, wobei das Opfer allerdings keinen Schaden nimmt.



Knallkäfer sind rattengroße, schwarz-glänzende Insekten mit einem übermäßig vergrößerten Hinterteil. Hier hat sich eine Drüse entwickelt, in der verschiedene magische Substanzen erschaffen werden. Der Käfer benutzt diese Drüse zum Angriff, indem er die Substanzen auf seinen Gegner spritzt. Im Einzelnen harmlos, ergibt die Mischung der Flüssigkeiten eine stark ätzende Säure, die schwere Verbrennungen verursacht. Körperliche Rüstung schützt vor dem Schaden,

# DÄMONEN BARSAIVES

---

allerdings sollte die Rüstung nach einem Angriff schnell gereinigt werden, da sie sonst einen Rüstpunkt pro Minute verliert. Der Knallkäfer lebt an den Rändern der Brachen, in der Öde und in Parlainth. Allerdings kann er in jeder magisch verunreinigten Umgebung existieren. Knallkäfer sind in Gruppen von fünf bis zehn Exemplaren unterwegs und greifen jedes Lebewesen bis zur Größe eines Trolls bedingungslos an. Wenn sie ihr Opfer getötet und sich an ihm satt gefressen haben, legen sie ihre Eier in das Knochenmark des verbliebenen Skeletts ab. Die Drüsen sind fehlgeleiteten Waffenschmieden bis zu fünf Silberstücke wert.

## Werte:

Geschicklichkeit: 12  
Wahrnehmung: 8

Stärke: 15  
Willenskraft: 8

Zähigkeit: 12  
Charisma: 6

Initiative: 12  
Angriffszahl: 2  
Angriff: 12  
Schaden: 15

Körperliche Widerstandskraft: 13  
Magische Widerstandskraft: 10  
Soziale Widerstandskraft: 8

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Physische Rüstung: 6  
Mystische Rüstung: 5  
Niederschlag: 12  
Erholungsproben:

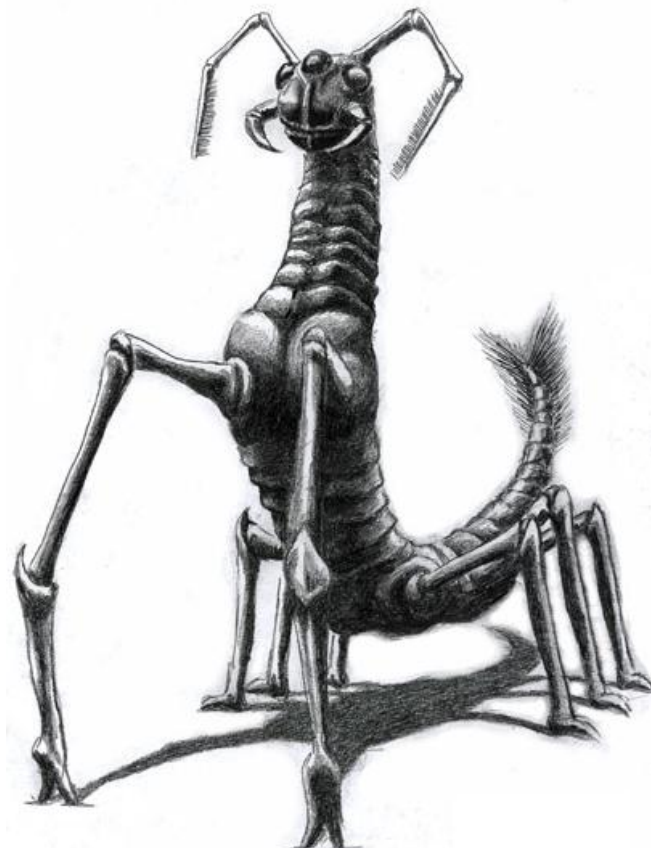
Todesschwelle: 40  
Verwundungsschwelle: 8  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 35

Laufleistung im Kampf: 30  
Normale Laufleistung: 60

Fähigkeiten: Keine  
Zauber: Keine

Karmastufe: NA  
Karmapunkte: NA

Legendenpunkte: 150  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine





Likawölfe werden ausschließlich von Likawarghen hergestellt und dienen diesen als Rudelgefährten, bis sie vernichtet werden. Wie Likawarghe auch haben Likawölfe einen den Warghen ähnlichen Körperbau, sind jedoch um ein Drittel kleiner als Likawarghe. Wie ihre Herren sehen sie aus wie stark verwesene Raubtierkadaver mit hervorstehenden Knochen und aus Bauchwunden baumelnden Innereien.

Es kommt äußerst selten vor, dass ein Likawargh vernichtet werden kann, bevor nicht auch alle seine Konstrukte zerstört sind, doch wenn dies der Fall ist, sind sie frei und können eigenständig agieren. Ursprünglich waren sie alle Namensgeber und es soll einige wenige geben, die trotz des ganzen Schreckens einen großen Teil ihres Verstandes bewahren konnten. Diese wenigen lassen sich entweder ohne Gegenwehr von den Bezwingern des Dämons mit erschlagen, so dass ihr Leiden ein Ende hat oder flüchten und streifen als gequälte Kreaturen durch die Wildnis. Es heißt, dass sie gelegentlich Gutes tun, wenn sie können, doch auf Grund ihrer schrecklichen Erscheinung ernten sie keinen Dank und wenn sie nicht anderen Kreaturen zum Opfer fallen, werden sie irgendwann von Abenteurern erschlagen.



## Likawölfe im Spiel:

Solange der Likawargh lebt, der ein solches Konstrukt erschaffen hat, ist es ihm unterworfen und hat keine Möglichkeit, sich dem Willen des Dämons zu widersetzen. Alle Likawölfe tragen das Mal ihres Herrn und sind damit telepathisch mit ihm verbunden. Likawarghe sind dafür bekannt, dass sie über diese Verbindung ihr Rudel höchst effizient koordinieren können.

## Werte:

Geschicklichkeit: 8  
Wahrnehmung: 5

Stärke: 10  
Willenskraft: 7

Zähigkeit: 8  
Charisma: 5

Initiative: 12  
Angriffszahl: 3  
Angriff: 15

Körperliche Widerstandskraft: 13  
Magische Widerstandskraft: 13  
Soziale Widerstandskraft: 16

Schaden: 1x Biss 15 / 2x Klauen 13



Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 86

Verwundungsschwelle: 15

Bewußtlosigkeitsschwelle: 71

Physische Rüstung: 18

Mystische Rüstung: 5

Niederschlag: 10

Erholungsproben: 5 / Stufe 8

Laufleistung im Kampf: 50

Normale Laufleistung: 100

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Heulen 12 / Entsetzen 9

Zauber: Keine

Legendenpunkte: 1000

Ausrüstung: Keine

Beute: Keine

**Anmerkung:** Abhängig von der Gruppe kann es eine interessante Variante für den Einstieg in ein Abenteuer rund um einen Likawarghen sein, einem freien Likawolf zu begegnen, dessen Likawargh getötet wurde. Wenn die Charaktere einen starken Forscherdrang besitzen und nicht einfach anhand des Aussehens entscheiden, dass diese Wesenheit zu sterben hat, kann sich hier eine Phase der Nachforschungen entwickeln, in deren Verlauf sich leicht Hinweise auf Aktivitäten eines Likawarghs platzieren lassen, dem die Charaktere dann aus freien Stücken auf den Leib rücken können. Und wenn es nur ist, um ihre Studien abzuschließen.

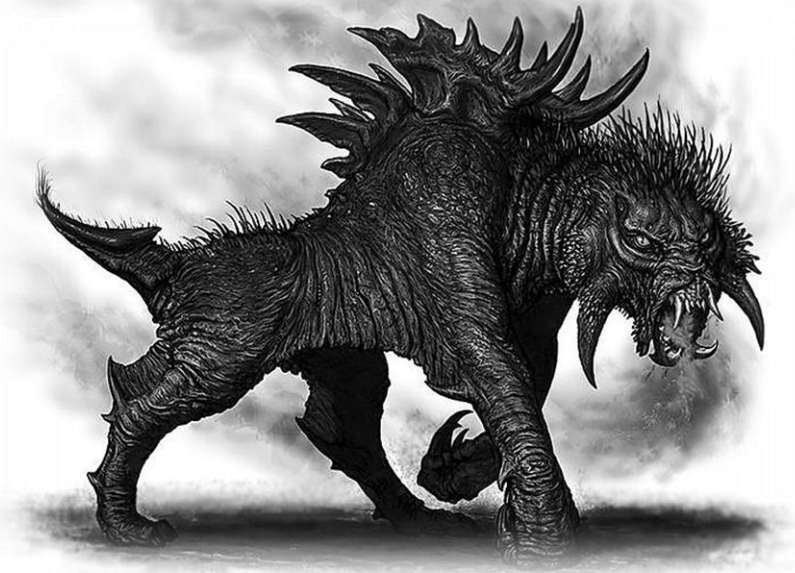


Ein Nasgas ist eine Mischung aus einer Bulldogge und einem riesigen Maul. Der gedrungene, kräftige Körper ist etwa 5 Ellen lang, 3 Ellen groß und mit einem nachtschwarzen, glänzenden Fell überzogen. Das Tier hat keinen Hals oder ähnliches, vielmehr geht der massige Körper sofort in den breiten Kopf über. Die zwei tellergroßen, pupillenlosen Augen geben im Dunkeln ein unheimliches rotes Leuchten von sich. Der Anblick dieser großen roten Punkte, die mit lautem Schnaufen auf einen zugelaufen kommen, kann einem fast das Herz stehen lassen. Gleich unter den Augen befindet sich das Maul, welches sich über die gesamte Breite des wuchtigen Kopfes erstreckt. Spitz, doppelreihig angeordnete Zähne zerreißen selbst den größten Ochsen in wenigen Augenblicken. Ebenso gefährlich sind die starken Vorderläufe, die mit scharfen Krallen versehen sind. Die Hinterbeine sind im Vergleich dazu eher kümmerlich dürr.

Diese Kreatur besitzt eine einzigartige magische Fertigkeit, mit welcher ihr es gelingt, sich vollständig vor den Sinnen eines Betrachters zu verbergen. Viele Abenteurer, die bereits eine Begegnung mit einem Nasgas hatten, berichteten davon, dass plötzlich wie aus heiterem Himmel das Wesen aufgetaucht und auf die Helden losgestürmt sei. Und das, obwohl sie zuerst den Gang oder Raum genauestens untersucht hatten! Sie hatten das Tier weder gesehen, gefühlt noch astral gespürt. Es muss eine Kraft besitzen, die es ihm erlaubt, sich den Sinneswahrnehmungen eines Namensgebers zu entziehen, ähnlich wie Illusionisten mit ihrem Zauber Niemand Da in gewisser Weise unsichtbar werden können. Mit dieser ungewöhnlichen Fähigkeit versehen lauert ein Nasgas seinem Opfer auf. Ist eine lohnende Beute in der Nähe, so lässt das Tier die Tarnung fallen und fällt über das Opfer her. Dabei schlägt zuerst mit seinen kräftigen Vorderläufen zu. Sobald das Opfer niedergeschlagen ist, zerreißt es das Nasgas mit seinem Maul. Die Wildheit, mit der dieses Tier zuschlägt, und die schiere Körperkraft, die ihm zur Verfügung steht, lassen das Tier ohne Zögern eine ganze Abenteurergruppe angreifen und überleben.

Nasgas sind eigentlich nur in den Katakomben der Ruinenstadt Parlainth anzutreffen ist. Der Ursprung dieses Wesens ist noch immer ungeklärt. Einige Leute vermuten, dass es sich bei den Nasgas um theranische "Versuchskaninchen" gehandelt haben muss, die nach dem Fall der Stadt sich unkontrolliert vermehrt haben.

Andere Leute behaupten, es handle sich um Dämonenkonstrukte, während ich selbst der Meinung bin, dass dies eine Auswirkung der Plage an sich ist. Denn wie viele edle Kreaturen wurden nicht bereits durch die Plage in blutrünstige, dumpfe Tiere verwandelt.



## Werte:

**Geschicklichkeit:** 10  
**Wahrnehmung:** 5

**Stärke:** 15  
**Willenskraft:** 8

**Zähigkeit:** 10  
**Charisma:** 5

**Initiative:** 14  
**Angriffszahl:** 3  
**Angriff:** 16

**Schaden:** 2 x Klaue 17 / Biss 22

**Körperliche Widerstandskraft:** 14  
**Magische Widerstandskraft:** 10  
**Soziale Widerstandskraft:** 12

**Physische Rüstung:** 10  
**Mystische Rüstung:** 8  
**Niederschlag:** 12

Anzahl der Zauber: 1  
Spruchzauberei: 14  
Wirkung: 18

Erholungsproben: 5 / Stufe 10

Laufleistung im Kampf: 60  
Normale Laufleistung: 120

Todesschwelle: 90

Verwundungsschwelle: 15

Bewußtlosigkeitsschwelle: 86

Karmastufe: NA

Karmapunkte: NA

Fähigkeiten: Tarnen

Zauber: Keine

Legendenpunkte: 2100

Ausrüstung: Keine

Beute: Keine

**Anmerkung:** Ein Nasgas ist eigentlich der Alptraum eines jeden Spielers, denn obwohl man den Gang, die Höhle oder den Raum genau untersucht hat, taucht plötzlich das Tier hinter einem auf. Eigentlich handelt es sich bei einem Nasgas nicht um ein Tier, sondern um ein Dämonenkonstrukt, aber dies ist bisher den meisten Einwohnern Barsaives nicht bekannt. Der Dämon, der diese Kreatur erschaffen hat, arbeitet insgeheim an Verbesserungen seines Konstrukts, da es doch zahlreiche Mängel aufweist. Zum einen verträgt es kein Licht und erstarrt sofort zu Stein, wenn es Tageslicht ausgesetzt wird. Dies ist für die Pläne des Dämons äußerst hinderlich, will er doch mit seinen "Schoßhündchen" Haven (und dann den ganzen Rest) überrennen. Zurzeit existieren noch nicht so viele dieser Wesen, weshalb eine Begegnung mit einem Nasgas eher selten stattfinden sollte. Zum anderen funktioniert die Tarnfähigkeit des Nasgas auch noch nicht derart, wie der Dämon es gerne hätte.

Um sich zu tarnen, muss das Konstrukt eine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf ablegen, der von der Verschmutzung des Astralraums abhängt.

**Tarnmindestwurf für Nasgas:**

<u>Region</u>	<u>Mindestwurf</u>
Sicher	18
Offen	10
Befleckt	6
Verunreinigt	4

Bei erfolgreicher Probe wird mit dem Wirkungswurf der Mindestwurf bestimmt, der zu schlagen ist, wenn man das Konstrukt entdecken will. Dieser Mindestwurf gilt für sämtliche Arten der Sinneswahrnehmung, auch für Astralsicht und Astralsinn-Zauber. Bei einem durchschnittlichen Erfolg hat der Charakter den Eindruck, dass etwas nicht stimmt, erst bei

einem Guten oder besseren Erfolgsgrad kann er das Wesen sehen oder auf andere Art und Weise wahrnehmen.

Solange das Nasgas sich in seiner Tarnung befindet, kann es sich nicht bewegen, da es in eine magisch hervorgerufene Starre gefallen ist. Diese Starre ist es, die das Konstrukt vor den Sinnen eines Beobachters verbirgt. Daraus ergibt sich jedoch der Nachteil, dass das Konstrukt 2 ganze Runden benötigt, bis es sich aus dieser Starre befreien und aktiv werden kann.

Ein Nasgas ist stets alleine anzutreffen, und das Konstrukt hat auch keine Hemmungen, deutlich stärkere Gegner anzugreifen. Seine Angriffe sollten stets als Blindwütige Angriffe abgewickelt werden. Es verwendet die in Kreaturen von Barsaive erläuterten Bißangriffe, darunter vor allem Beißen und Halten (siehe Seite 112). Meist ist ein Nasgas in den Nördlichen und Östlichen Katakomben der Stadt Parlainth anzutreffen, aber es wurde auch bereits in den Westlichen Katakomben beobachtet.

Ein Nasgas zieht sich nur selten aus einem Kampf zurück, den es verliert. Erst wenn der Schaden des Konstrukts über 80 Punkte beträgt, beginnt es zu fliehen.



Die Quallenwesen sind die direkten Untergebenen des Dämons Krol. Sie sind seine Spione, seine Meuchelmörder und seine private Armee. Im Kampf treten sie normalerweise in Gruppen von drei bis fünf auf, es wurden jedoch auch schon Horden von zehn oder mehr gesichtet. Obwohl "nur" Konstrukte, sind sie mit einer recht hohen Kampfkraft und spektakulärer körperlicher Flexibilität ausgestattet, welche es ihnen erlaubt, sich auch durch schmale Ritzen und dünne Gänge zu schlängeln. Ein Wesen hat etwa die Größe eines ausgewachsenen Bären und verfügt über vier lange, dehnbare Tentakel, die Angriffe auch auf weiter entfernt stehende Charaktere ermöglichen. Ihre Intelligenz ist mit der von Namensgebern vergleichbar und Krol stellt ein paar von ihnen häufig den Adeptengruppen zur Verfügung, die für ihn operieren.

## Werte:

**Geschicklichkeit:** 16  
**Wahrnehmung:** 9

**Stärke:** 18  
**Willenskraft:** 15

**Zähigkeit:** 21  
**Charisma:** 17

**Initiative:** 16  
**Angriffszahl:** 4  
**Angriff:** 16  
**Schaden:** 18

**Körperliche Widerstandskraft:** 16  
**Magische Widerstandskraft:** 16  
**Soziale Widerstandskraft:** 15

**Physische Rüstung:** 12  
**Mystische Rüstung:** 10  
**Niederschlag:** 16

Anzahl der Zauber: NA  
Spruchzauberei: NA  
Wirkung: NA

Erholungsproben: 5 / Stufe 21

Laufleistung im Kampf: 100  
Normale Laufleistung: 170

Todesschwelle: 120  
Verwundungsschwelle: 20  
Bewußtlosigkeitsschwelle: 100

Karmastufe: 5  
Karmapunkte: 10

Fähigkeiten: Hieb ausweichen 17 / Entsetzen 8  
Zauber: Keine

Legendenpunkte: 6000  
Ausrüstung: Keine  
Beute: Keine



Parastrukte sind die Geschöpfe des Dämons Maskenmacher, er erschafft sie aus jeder Art Namensgeber, so dass die unten angegebenen Modifikationswerte auf die Grundwerte des Namensgeber aus dem das Parastrukt erschaffen wurde addiert werden. Sollte Maskenmacher einem Drachen seine Wundmaske aufdrücken, würden zum Beispiel die Drachenattributswerte gelten und die Wundmasken Modifikationen ebenso.

### Werte:

Geschicklichkeit: X + 3  
Wahrnehmung: X + 3

Stärke: X + 3  
Willenskraft: X + 3

Zähigkeit: X + 3  
Charisma: X + 3

Initiative: Charakter  
Angriffszahl: Charakter  
Angriff: Charakter + 3  
Schaden: X + 7

Körperliche Widerstandskraft: X + 3  
Magische Widerstandskraft: X + 3  
Soziale Widerstandskraft: X + 3

Physische Rüstung: X + 5  
Mystische Rüstung: X + 5  
Niederschlag: X + 3  
Erholungsproben: +3 / Probe

Anzahl der Zauber: Charakter  
Spruchzauberei: Charakter  
Wirkung: Charakter

Laufleistung im Kampf: Charakter  
Normale Laufleistung: Charakter

Todesschwelle: Charakter  
Verwundungsschwelle: Charakter  
Bewußtlosigkeitsschwelle: Charakter

Karmastufe: Charakter  
Karmapunkte: Charakter

**Fähigkeiten:** Wundmaske

**Zauber:** Charakter

**Legendenpunkte:** X + 300

**Ausrüstung:** Dämonenklaue / Knochenpanzer / Wundmaske

**Beute:** Metallverstärkte Klaue ( Dämonisch ) Stufe 7 / Knochenpanzer( Dämonisch Rüstung 5 ) / Wundmaske ( Dämonisch )

**Die Wundmaske des Parastrukt muss zuerst vernichtet werden um es zu töten.**

Diese wird durch Maskenmacher mit Mal verwachsen 15 erschaffen, das Ergebnis ist der Mindestwurf zum Treffen (für SL in der Regel also 15 , kann aber durch Dämonenkarma natürlich weitaus höher sein), geringere Treffer treffen automatisch die Maske an Stelle des Trägers. Diese hat aber Rüstung 10 und kann nur durch einen außergewöhnlichen Erfolg umgangen werden.

Sie hat 25 Trefferpunkte und regeneriert sich am Ende einer Runde automatisch, wenn sie überlebt. Wird sie zerstört, geht der Restschaden auf den Träger über. Dieser wird durch den Schmerz der Maskenzerstörung jedoch wahnsinnig und trägt in der Folge alle Angriffe nur noch blindwütig vor.

**Beispiel:** Ein Angriff gegen eine Maske mit einer Körperlichen Widerstandskraft von 15 erzielt ein Ergebnis zwischen 9 und 26 , so wird die Maske getroffen und entsprechend 10 Rüstung und 25 Trefferpunkte der Maske abgezogen, ab 27 und darüber wird die Rüstung der Maske ignoriert und der Schaden direkt von den Trefferpunkten des Trägers abgezogen. Ein Angriff der nur ein Ergebnis von zum Beispiel 8 erzielt würde jedoch fehlschlagen.



## Quellenverzeichnis der Texte & Bilder

Die Texte und Bilder in diesem Buch wurden aus den verschiedenen Seiten der Deutschen Earthdawn Fangemeinde zusammengestellt.

Teilweise wurden Beschreibungen und Bilder ergänzt oder abgeändert, jedoch sind alle Originalnamen der Kreaturen bestehen geblieben.

Der Dank gilt also den Denkern und kreativen Köpfen, die hinter dem Inhalt dieses Buches stehen. Ich habe das Gesammelte lediglich zusammengetragen und etwas optisch aufbereitet.

Sollte ich in der Auflistung der Quellen jemanden vergessen haben, so schickt mir bitte eine E-mail an [N-Pendzialek@web.de](mailto:N-Pendzialek@web.de) mit dem Betreff „Barsaive’s Bestiarium“ und ich werde das sofort nachholen.

Ich möchte hier noch einmal klar stellen, das hinter dem ganzen Aufwand diesen Buches kein finanzielles Interesse steckt. Es handelt sich hier um ein kostenloses Produkt von Fans für Fans.

Also hoffe ich es gefällt Euch und Ihr könnt etwas damit anfangen.

**Texte & Inhalte des Buches kommen aus den folgenden Quellen:**

*<http://www.earthdawn-rollenspiel.de>*

*<http://www.earthdawn-wiki.de>*

*<http://www.ardanyan.de>*

*<http://www.games-in-vlg.de/>*

*<http://www.wyvernslair.de>*

*<http://www.der-gideon.de>*

*<http://www.eloya.org/index2.html>*

*<http://www.lochost.de>*

## Zusätzlich sind folgende Bilder eingefügt und editiert worden:

- Ago'Astia: <http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-16704.html>
- Ankou: <http://file1.npage.de/002266/90/bilder/sensenmann.jpg>
- Banshee: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/4330>
- Blutgeist: [http://www.tattoo-hameln.de/gallery\\_17\\_136.php](http://www.tattoo-hameln.de/gallery_17_136.php)
- Chindira: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/4390>
- Cyclaiden: [http://andrew-mayer.com/images/pictures/gnom/gnom\\_high.jpg](http://andrew-mayer.com/images/pictures/gnom/gnom_high.jpg)
- Der Erleuchter: <http://nicolas.chaudron.pagesperso-orange.fr/images/alchimiste.jpg>
- Die Brennenden Toten: <http://wallpaper.apkhub.com/view/10730/burning-bones-wallpaper/>
- Donnervögel: <http://www.endangeredorange.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/Phoenix-the-legendary-bird.jpg>
- Earthdawn - Good Day: <http://wiki.rpg.net/images/c/c2/mpost12812-18396a3d52.jpg>
- Earthdawn Rassen: [http://a31.idata.over-blog.com/560x386/3/26/38/33/article/earthdawn\\_races.jpeg](http://a31.idata.over-blog.com/560x386/3/26/38/33/article/earthdawn_races.jpeg)
- Eisbringer: <http://digital-art-gallery.com/picture/7474>
- Elementarpferd Harras: [http://picasaweb.google.com/lh/photo/8zzubnup-ljy9jhhro\\_m5g](http://picasaweb.google.com/lh/photo/8zzubnup-ljy9jhhro_m5g)
- Färe: <http://enkidi.deviantart.com/art/Yao-Mo-186045031>
- Flimmeroger: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/3099>
- Frontcover: <http://cooldesktopbackgroundsx.com/wp-content/uploads/2010/08/4.jpg>
- Ganondor: <http://midnos.deviantart.com/art/demon-possessed-by-namesjames-200641717>
- Ghunghura: <http://seriousx9.deviantart.com/art/corrupted-tree-demon-186352680>
- Gorgos: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/6745>
- Hunter: <http://images.wikia.com/monsterhunter/images/7/79/silverwashimu.png>
- Illruk: [http://fantasyartdesign.com/free-wallpapers/digital-art.php?i\\_i=462&u\\_i=129](http://fantasyartdesign.com/free-wallpapers/digital-art.php?i_i=462&u_i=129)
- Imdugud: [http://img21.xooimage.com/files/6/a/1/holy\\_lion\\_by\\_pearleden-301a8e.jpg](http://img21.xooimage.com/files/6/a/1/holy_lion_by_pearleden-301a8e.jpg)
- Kaltschatten: <http://i22.servimg.com/u/f22/15/62/36/74/daemon10.jpg>
- Klebenetzspinne: [http://media.photobucket.com/image/cutlass\\_spider/scorpio\\_death/th\\_cutlass\\_spider-1.jpg](http://media.photobucket.com/image/cutlass_spider/scorpio_death/th_cutlass_spider-1.jpg)
- Knallkäfer: <http://www.elfwood.com/art/e/j/ejnermark/pinecreature.jpg>
- Kristallmenschen: <http://vnfiles.ign.com/twoworldsvault.ign.com//fms/files/images/veritagolem.png>
- Krol: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/4971>
- Likawharg: <http://lohrack.deviantart.com/art/Undead-wolf-103671954>
- Likawölfe: <http://karzrave.deviantart.com/art/demon-wolf-wip-152278976>
- Maskenmacher: <http://s586.photobucket.com/albums/ss306/boyongpaltek/?action=view&current=borisvallejo-gothicdemontattoo.jpg&newest=1>
- Nasgas: <http://www.milesteves.com/gallery/v/illustration/various+films/hell+hound.jpg.html>
- Nebelgeister: <http://abstract.desktopnexus.com/wallpaper/606533/>



# Quellenverzeichnis der Texte & Bilder

---

- Nosferatu: <http://fantasyinspiration.com/wp-content/uploads/2011/07/agnidevi.jpg>
- Opalechsen: [www.majhost.com/cgi-bin/gallery.cgi?f=83865](http://www.majhost.com/cgi-bin/gallery.cgi?f=83865)
- Parastrukte: <http://nicolas.chaudron.pagesperso-orange.fr/images/boule%20psychique.jpg>
- Praktokar: [http://s569.photobucket.com/albums/ss138/ianicx2009/?action=view&current=warrior\\_demon\\_by\\_dydsomaniart.jpg&sort=ascending](http://s569.photobucket.com/albums/ss138/ianicx2009/?action=view&current=warrior_demon_by_dydsomaniart.jpg&sort=ascending)
- Raggokwache: <http://imgserv.gamersunity.de/diablo3/artikel/monsterklassen/skelett.png>
- Rauchwölfe: <http://static.desktopnexus.com/thumbnails/50521-bigthumbnail.jpg>
- Riesenskorpion: <http://www.figuren-spielland.de/bullyland-skorpion-68389-p-20356.html>
- Rissgänger: <http://nicolas.chaudron.pagesperso-orange.fr/images/abshagot.jpg>
- Rückcover: <http://www.boronk.de/bio/susi/ed/imblutwaldii.jpg>
- Sandkraken: [http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-16517\\_fantasy\\_monster\\_worm\\_monster.html](http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-16517_fantasy_monster_worm_monster.html)
- Schleifenscherer: <http://www.2-clicks-swords.com/images/image/grim-reaper-scythe.jpg>
- Schwarze Knechte: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/7013>
- Schwarzriesen: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/3399>
- Schwarzwurm: <http://darkdemonicart.blogspot.com/2009/10/demon-worm-drawing.html>
- Steinpferd: <http://images.epilogue.net/users/savageworlds/warhorse.jpg>
- Steppenbestie: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/4908>
- Sumpfmuren: [http://i254.photobucket.com/albums/hh109/andimayer/sumpfmonster\\_02\\_kl.jpg](http://i254.photobucket.com/albums/hh109/andimayer/sumpfmonster_02_kl.jpg)
- Tentakelwurm: <http://abstract.desktopnexus.com/wallpaper/56003/>
- Thess'a'll: <http://wall.alphacoders.com/images/fantasy/fantasy-dragon-73930.jpg>
- Wissensbringer: <http://digital-art-gallery.com/picture/big/4309>
- Untoter Krieger: <http://warofdragons.de/info/pictures/image/gorbachs%20Skelett.jpg>
- Vampir: <http://abstract.desktopnexus.com/wallpaper/62210/>
- Verbeeg: <http://www.blirk.net/wallpapers/preview/monsters-wallpaper-2.jpg>
- Wharg: [https://d1ij7zv8zivhs3.cloudfront.net/assets/3133461/view\\_large/fantasy%20monster%2018.jpg?1299258006](https://d1ij7zv8zivhs3.cloudfront.net/assets/3133461/view_large/fantasy%20monster%2018.jpg?1299258006)
- Wendigo: <http://picasaweb.google.com/lh/photo/him04nexizo9x3rdmr-qba>
- Werwolf: <http://www.gbpics24.eu/data/media/72/werwolf.jpg>
- Zombiekadaver: <http://www.epilogue.net/cgi/database/art/view.pl?id=64443>



# Monster ...

... in Barsaive hat der Schrecken vielerlei Gesichter. Verfluchte Kreaturen, wilde Tiere, Untote und Dämonen sind nur Teile des Grauens. Habt ihr etwa niemals von den Ankou, Imdugud und Schwarzriesen gehört? Ihr Adepten und falschen Helden seid gewarnt ...

*Diese Sammlung geballten Wissens wird, sollte sie enthüllt und verstanden werden, Eure Existenz für immer verändern...*

**Barsaive's Bestiarium ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspiel Earthdawn, von Fans für Fans.**

**Es bietet eine umfangreiche Sammlung an neuen Kreaturen, Reittieren, Untoten und Dämonen aus Barsaive.**



Earthdawn ist ein eingetragenes  
Warenzeichen der FASA  
Corporation, deutscher  
Lizenznehmer ist der  
Games In-Verlag in München.