

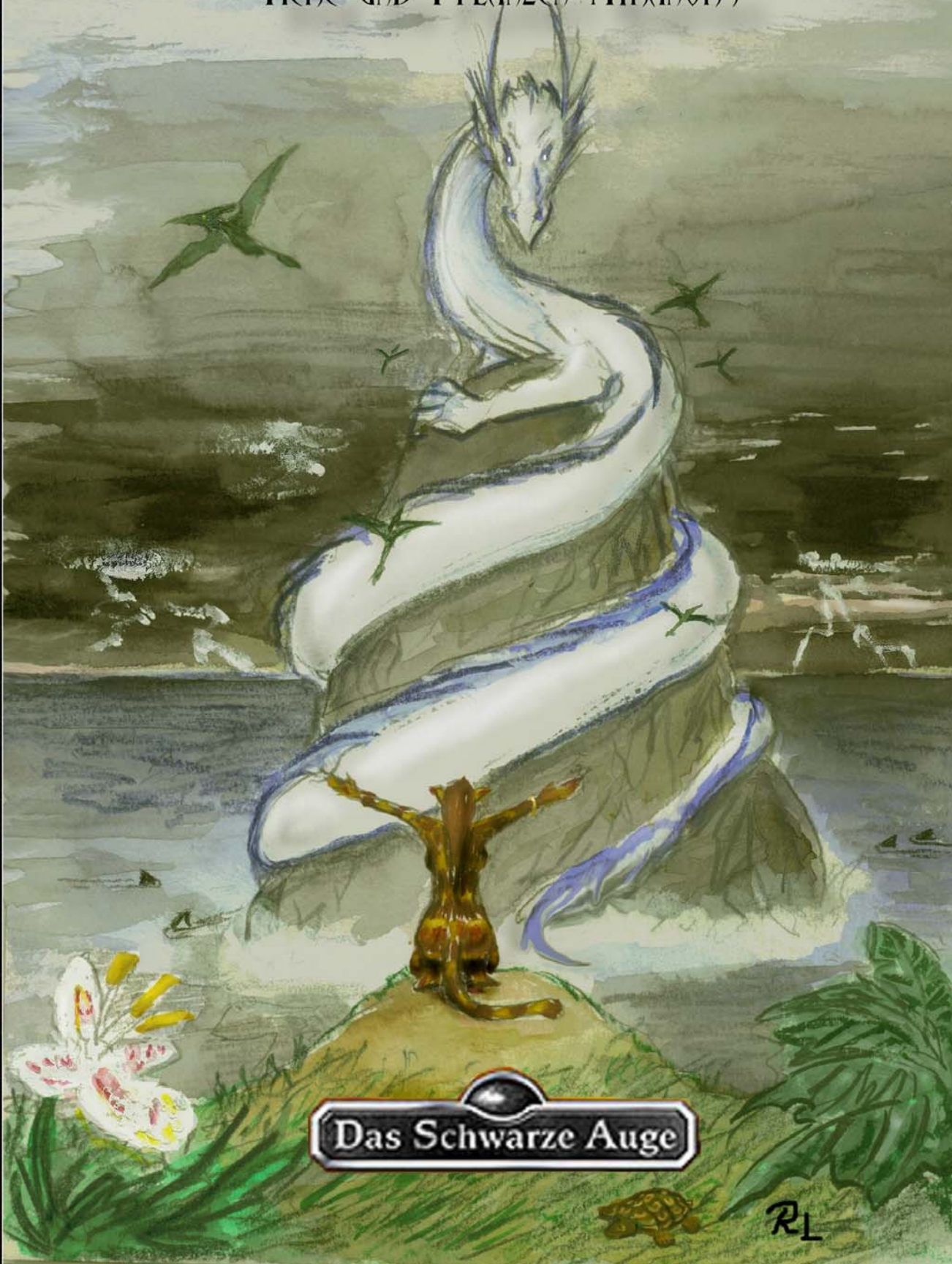


EINE INOFFIZIELLE
DSA-SPIELHILFE
DES MEMORIA MYRANA-BEDAFTION

Ein Kompendium des Myranischen
Flora und Fauna

ZOO-BOTANICA MYRANA

TIERE UND PFLANZEN MYRANORS



Das Schwarze Auge

RL



ÏNHALTSVERZEICHNIS

KULTURSCHAFFENDE

Baramunen	1
Calmahi	2
Chrattac	4
Kriegerinnen	4
Drohnen.....	4
Jonten	5
Königinnen	6
Flieger.....	6
Chrrb.....	7
Draydal	8
Duvolaschai	10
Gmul	10
G'rolmur	12
Haehnyrr	13
Hamafae	14
Jharra	16
Kentori	17
Krisra	18
Lyncil	19
Menehune	21
Mholuren	22
Monaden.....	24
Nagah	26
Pristiden	27
Ruritirna	29
Shakagra	30
Tighrir	31
Watabh	32
Zah're	33

PVTZTIERE

Aromafrosch	34
Catusschnecke	34
Geflügel	35
Goldhuhn	35
Ruhtagsente	35
Mayris.....	35
Hunde	35
Valantische Speckmops	35
Khulak	36
Katzen	36
Thapumira	36
Dorinmira	36
Cormira	37
Khyalach	37
Schweine.....	38
Centralises Hausschwein	38
Telunisches Zugschwein	38
Vark	38

SONDERBARE UND VINGEHEVERLICHE

A'faeijar	40
Drachen, Myranische	41
Bekannte Drachen	
Shugenja Khaa'chryr	41
Rotfortaere	42
Theapyros serr Aphirdanos	42
Drachenarten	
Mangrovenwurm	43
Draydalanische Jagdratte	44
Falscher Thearchenstern	45
Geisteraugen-Spinne.....	46
Kjabaal	46
Kumo ya Amadahea	47
Phatae	49
Riesen, Myranische	49
Schlierspinne	50
Ursitus	51

WILDTIERE

Buntflügler	53
Gol	53
Lochléimir	54
Oala	55
Rhacornischer Bullenreißer	55
Schlangen	56
Ansumyaviper	56
Lev'Thas-Schlange	56
Mahalinatter	57
canteranische Sumpfschleiche	57
nakramarischer Sandblitz	57
Thior-Schwingen	58

PFLANZEN

Casiboelagras	59
Curasstrauch	59
Euca'Lyncil	60
Gyldariopia	60
Koromantischer Weihrauch	61
Lyraweide	62
Photenie	62
Singende Bäume	63
Thapibaum	64

Impressum	65
-----------------	----





KULTURSCHAFFENDE

BARAMUNEN



» (...) Diese Löcher dienen normalerweise als guter Unterschlupf für die Nacht. Doch in jener Nacht wurden wir von seltsamen Gesängen geweckt. Wir verließen unseren Unterschlupf, um dem Gesang auf den Grund zu gehen. Die Silberscheibe am Himmel war in seiner vollen Pracht zu sehen. In ihrem kaltem Licht erblickten wir die Quelle des Gesangs: Baramunen! Sie saßen in einem Kreis um einen Hügel und hatten die Köpfe zum Mond erhoben, den sie Borambumin, das Nachtlicht nennen. Aus ihren riesen-

haften Körpern erklang jene sonderbar schöne Melodie. Eigentlich war es keine Melodie im wahren Sinne, denn aus jedem Körper kam nur jeweils ein dumpfer Ton. Doch durch ein Spiel von abwechselnder Lautstärke bildete sich etwas, das dir für einen Augenblick den Atem zum Stillstand bringt. Das Erlebnis war unbeschreiblich. Wie immer regten sich die Gesichter der Baramunen nicht und doch schien es, als ob sie eine unglaublich tiefe Zufriedenheit umgab. Eine absolut fremdartige Magie, urtümlicher als alles, was ich jemals zuvor erlebt hatte, schien diesen Ort zu durchdringen. Für einen Augenblick schien es, als ob alles was war, eins mit diesem Lied war. Als ich aufwachte spürte ich ein seltsames Gefühl von Harmonie (...) «

- "Die Reisen des Mardakomios e Joboxia an Kouramnion"

» Ihr Menschen werdet das Prinzip des Wandels niemals ganz verstehen können... hrmm... Das kann niemand. Die Welt wurde aus dem Wandel geboren und folgt doch geordneten Bahnen. Aber wehe dem, der es wagt seine Ordnung über alle anderen zu stellen! Wehe dem, der sich dem Wandel versagt! Fürchte dich vor dem Tag, an dem du merkst, was Wandel bedeutet! «

- Der Baramune Horumboudan zu der Reisenden Poleniope

Hoch im Norden wohnt dieses muskulöse bärenähnliche Volk. Sie leben als Einzelgänger oder in Sippen, ganz wie es ihnen beliebt. Doch zu Vollmond kommen diese schwermütigen Riesen zueinander und erfreuen sich an der sie umgebender Welt. Laut ihrem Glauben gab es am Anfang der Ewigkeit zwei Prinzipien: Boramu und Branamo. Wandel und Ordnung. Dadurch, dass beide Eins wurden, wurde das Leben. Beide können nicht ohne einander existieren und doch dienen die Baramunen dem Wandel. Durch ein Leben ohne große feststehende Punkte wollen sie eins mit der Welt sein. Sie leben als Sammler und Angler und ernähren sich von dem, was sie finden und fangen können. Auf Grund ihrer unglaublichen Langsamkeit geben sie keine guten Jäger ab. Die Kämpfe die sie bisweilen mit den Hjaldingern ausfechten, gründen zumeist darin, dass sie einen Wandel herbeiführen wollen oder aber der Hjaldinger es geschafft hat den Baramunen zu reizen, was eine ziemlich gewagte, aber überaus geachtete Mutprobe unter den Nordmännern darstellt. Wenn die Baramunen versuchen wollen, ihren Gegenüber einzuschätzen, dann stellen sie ihn vor Prüfungen und Rätseln, um seinen Sinn für Ordnung und Wandel einschätzen zu können. Die scheinbare Willkür, die sie dabei an den Tag legen, ist wie Ihr ganze Existenz nur schwer für Menschen begreiflich und doch folgt sie einer gewissen Ordnung.

Verbreitung: Waldränder nördlich der Türme des Morgens, vereinzelt auch in südlicheren Horasiaten

Größe: 2 bis 3 Grad

Gewicht: 420 bis 530 Okul

MU 9-18 FF 6-16 KL 7-16

GE 6-14 IN 9-19 KO 10-20

CH 6-15 KK 13-23

Rassenvor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Schwer zu verzaubern; minimalistische Mimik (ungeeignet zum Aufbauen sozialer Kontakte)

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 42/53/64

AuP 42/53/64





MR 6/7/8 GS 2/3/3
RS 2 + Rüstung
AT 10/11/12 PA 7/8/9
Ini 6+W6/7+W6/8+W6
TP nach Waffe
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag/

Aufmerksamkeit, Niederwerfen /
Befreiungsschlag, Hammerschlag
typische Waffen: Hieb Waffen
Typische Rüstungen: üblicherweise keine
Magie: Animismus

CALMAHI

» Und Ulifan führte die Schwärme in die Fluten von Jong. Weit waren sie gezogen, den großen Palinuri zu entkommen. Denn Efsaooi hatte seine Kinder gestraft und die Scheren der Palinuri unter ihnen Trauer und Verderben verbreiten lassen. Doch in den Buchten von Jong fanden sie eine Zuflucht. Und Efsaooi bewies, dass er ihnen Wohl wollte und gab ihnen ein neues Heim. «

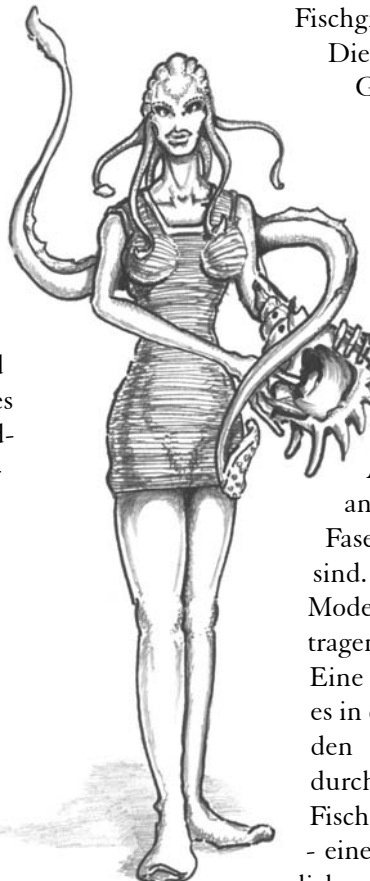
- Aus den Erzählungen der Calmahi

Die Calmahi sind ein uraltes Volk von Wasserwesen. In der äußeren Erscheinung ähneln sie Menschen, haben jedoch neben zwei Armen noch zwei Greifarme, die ebenfalls in Schulterhöhe ansetzen. Auch am Kopf setzen weitere kleine Greifarme an, die jedoch nur noch Rudimente sind und keine Funktion mehr haben. Seit dem Zeitalter der Meerwesen siedeln die Calmahi bereits in den Gewässern Ras'Tabors. In einem großen Zug wanderten die wenigen Überlebenden aus ihrer alten Heimat hierhin. In ihren Mythen erzählen sie von großen Monstern, die auf die Calmahi Jagd machten und als eine Strafe ihres Gottes Efsaooi angesehen werden. Als die Nordküsten des Waldmeeres während des Drachenkrieges untergingen, wurden auch viele Calmahi Opfer der Umwälzungen. Die Flutwellen und Seebeben vernichteten zahlreiche Dörfer und ließen viele Fischgründe verwaist zurück. Der Sippenverband bildet die Grundlage ihrer Gemeinschaft. In Gruppen von bis zu 20 Individuen leben sie in den Gewässern nördlich von Ras'Tabor. Angeführt werden die Sippen von einem Paar, das durch Alter und Erfahrung sich auszeichnet

und von den Anderen als Führung akzeptiert wird. Dabei müssen die Beiden nicht als Brutgemeinschaft zusammen leben. Sie verteilen die anstehenden Aufgaben an die Mitglieder der Sippe und organisieren die Jagd und den Anbau von Algen. Kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen einzelnen Sippen, etwa um Fischgründe, so setzen sich die Paare der beteiligten Gruppen zusammen und versuchen das Problem zu klären. Ist dies einmal nicht möglich, so werden für jede Gruppe zwei Streiter auserkoren, die gegeneinander antreten müssen. Seit der großen Wanderung vermeiden die Calmahi Blutvergießen untereinander. Lieber verzichten sie auf gute Fischgründe oder teilen sich Algenfelder.

Die Friedfertigkeit dieser Wesen ist im Gebiet von Ras'Tabor sprichwörtlich geworden. Als vor einigen Jahren jedoch einige Paschamaunir aus Meridia meinten, sie müssten unbedingt einige Calmahi als neue Spielzeuge gegen ihre Langeweile fangen lassen, wurde recht schnell klar, dass diese sich durchaus wehren können und ein hohes geistiges Potential besitzen.

Als Bekleidung bevorzugen sie eng anliegende Gewänder, die aus den Fasern bestimmter Algensorten gefertigt sind. Blau- und Grüntöne dominieren die Mode. Schmuck wird in der Regel nicht getragen, höchstens an besonderen Festtagen. Eine Unterscheidung in Geschlechter gibt es in der Mode nicht. Waffen sieht man bei den Calmahi nur selten. Sie kennen durchaus effektive Werkzeuge für den Fischfang und im Kampf gegen den Mano - einer Haiart, die dem Ifirnshai im nördlichen Aventurien verwandt ist - benutzen





sie neben Speeren auch messerartige Waffen, die aus Koralle oder Bein gearbeitet sind. Metalle verbieten sich in ihrem Lebensraum von selbst.

Ihre Sagen und Mythen reichen über Jahrtausende zurück und Vieles davon wurde durch die Umoro in Kristall gebannt. Selber haben die Calmahi keine Schrift entwickelt, ihr Wissen wird mündlich tradiert. Die bewusst einfache Lebensweise verhindert eine theoretische Wissenschaft, wie sie etwa die Tabori pflegen. Die Sprache der Calmahi besteht aus Liedern, denen von Walen nicht unähnlich. Und so klingen ihre Namen auch häufig wie eine Mischung aus verschiedenen Tongruppen einer Melodie. Während es für Menschen sehr schwierig ist, sie zu lernen, haben die Calmahi umgekehrt wenig Probleme die Sprachen der Menschen zu beherrschen.

Verbreitung: Küstengebiete vor Ras'Tabor

Größe: etwa 1,70 Grad, die weiblichen Calmahi sind etwas kleiner.

Gewicht: ca. 60 Okul

MU 10 – 16 FF 7 – 18 KL 8 – 16

GE 10 – 18* IN 8 – 16 KO 9 – 16

CH 9 – 18 KK 8 – 16

Vor- und Nachteile:

Aquatisches Lebewesen, Dämmerungssicht, Begabung für Singen, Zusätzliches Armpaar, Landangst 2-5, Raumangst 2-6, Begabung für Sprachen, Oktopusleib (wie Schlangenmensch)

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 22 / 25 / 31 AuP 28 / 32 / 37

MR 4 / 6 / 8 GS 9 (Wasser), 6 (Land)

RS 1 (leichte Kleidung)

AT 10 / 12 / 14 PA 9 / 11 / 14

INI 10 + W6 / 12 + W6 / 14 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Kampf unter Wasser, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Typische Waffen: Keulenspeer, Messer

Typische Rüstungen: keine

Magie: Einige Calmahi betreiben einen wasserbezogenen Animismus. Im Meer gibt es eine Menge mehr Geister, als ein Amaunir oder Mensch vermuten würde. Nicht alle sind dabei als gut einzustufen. Aber auch die Ahnen geben den Calmahi Kraft.

** im Wasser erhalten Calmahi 2 Punkte Bonus. Sie können nur kurze Zeit (ohne magische Unterstützung W20 +12 Stunden) an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben. Alle anstrengenden (Kampf-)Aktionen kosten zwei-einhalb mal so viele AuP wie in MBK für Landbewohner angegeben. Jede Stunde an Land bringt ihnen einen Punkt Erschöpfung ein.*





CHRATTAC

» *Erst hörten wir gar nichts mehr, die Stille war kaum zu ertragen. Die letzten Tiere waren schon vor Tagen geflüchtet. Dann war ein leises Trippeln zu vernehmen, ganz leise. Der Posten meinte jedoch, es wäre nichts zu sehen. Nach einiger Zeit verstummte das Geräusch wieder, nur um wenige Augenblicke später anzuschwellen, bis es zu einem lauten Donnern wurde. Und da sahen wir auch, was das Trippeln gewesen war. Die unzähligen Beine dieser Monster, die sich hinter den Hügeln aufgestellt hatten, um uns zu überrennen. Tausende und Abertausende rannten auf uns zu und wie eine große Woge schwappte diese Armee über uns hinweg. Wir von der X. sind keine Feiglinge, das haben wir oft genug bewiesen, aber wer da nicht rannte, war entweder zu dumm oder schon tot.* «

- einer der wenigen Myrmidonen, welcher die Schlacht von Glandoku überlebte.

Die Chrattac sind eine Insektenrasse, die bei den meisten anderen Lebewesen panische Angst auslöst. In großen Schwärmen leben diese termitenartigen Wesen in den verschiedenen Wüsten Myranors. In der Geschichte des Imperiums sind immer wieder große Gruppen dieser Insekten über blühende Landstriche hergefallen und haben sie in Ödnis verwandelt. Eine der letzten großen Invasionen ging aus der koromanthischen Wüste Zhirric hervor und konnte nur durch hohe Opferzahlen gestoppt werden. Nach neueren Erkenntnissen scheinen sich die Chrattac in mehr Unterarten zu unterteilen, als bisher angenommen.

KRIEGERINNEN

» *Ja, Herr, nach den Informationen, die unsere Kundschafter und Spione zusammen getragen haben, scheint es eine Kriegerkaste innerhalb der Chrattac zu geben. Sie sind alle mit zwei Armpaaren ausgestattet und besitzen lange Beine. Ihre Waffen haben eine furchtbare Wirkung; durch diese Zacken heilen die Wunden nur sehr schlecht, wenn der Soldat nicht direkt an ihnen verblutet.* «

- Thurion des Kouramnion, Hektagu X. Myriade in einem Gespräch mit seinem Strategu

Die Kriegerinnen sind wohl die Art der Chrattac, die andere am häufigsten zu sehen bekommen, meist allerdings ausgesprochen unfreiwillig. Die großen Insekten sind von dunkler Farbe; einem Schwarz, das

je nach Lichteinfall auch violett schillern kann. Sie ähneln einem in die Länge gezogenen Skarabäus, durch einen langen aber schmalen Körper. Mit ihren vier Armen sind sie sehr geschickt und können mit zwei bis drei Waffen parallel kämpfen. Als wären sie dadurch nicht schon gefährlich genug, ist ihr harter Panzer nur von größeren Waffen oder Geschützen zu brechen.

Verbreitung: Myranische Wüsten

Größe: 3-4 Grad

Gewicht: ca. 450 Okul

MU 15 - 23 FF 10 - 15 KL 7 - 11

GE 12 - 17 IN 9 - 12 KO 18 - 24

CH 8 - 12 KK 30 - 37

Vor- und Nachteile: Natürliche Waffen, Natürlicher RS (4), Kältestarre,

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 45 / 55 / 60 **AuP** 50 / 60 / 65

MR 3 / 5 / 7 **GS** 12 / 14 / 16

RS 4 (Panzer)

AT 14 / 16 / 18 **PA** 12 / 13 / 14

INI 11 + W6 / 13 + W6 / 15 + W6

Sonderfertigkeiten Wuchtschlag

TP je nach Waffe

Typische Waffen: Chrattac-Krummschwert (TP: 1W+5, DK N), Chrattac-Speer (TP: 1W+5, DK N) Klauen (TP: 1W+4, DK HN)

Typische Rüstungen: keine

Magie: Die Kriegerinnen sind nicht magisch begabt.

DROHNE

» *Wie die Untoten liefen diese Kerle, als würde ein Puppenspieler sie an Fäden führen. Sie gingen auf uns los, als wir bei der Höhle auf etwa 20 Gradu heran gekommen waren. Hat etwas gedauert, waren immerhin zehn Gegner. Aber schlimm wurde es, als wir die Drohne in der Höhle angegriffen haben. Habe zwei Mann dabei verloren.* «

- Guiano, koromanthischer Söldnerführer

Die männlichen Chrattac sind kleiner, als ihre weiblichen Artgenossen. Hin und wieder kommt es vor, dass sie nach der „Hochzeitszeit“ den Bau verlassen und sich in einer Höhle verstecken. Durch ein





besonderes Nervengift können sie andere Wesen unter ihre Kontrolle bekommen.

Verbreitung: Myranische Wüsten

Größe: bis 3 Gradu **Gewicht:** ca. 350 Okul

MU 11 - 18 FF 10 - 13 KL 9 - 13

GE 11 - 15 IN 9 - 15 KO 16 - 22

CH 8 - 12 KK 20 - 27

Vor- und Nachteile: Natürliche Waffen, Natürlicher RS (3), Kältestarre,

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 40 / 50 / 55

AuP 50 / 55 / 60

MR 4 / 5 / 7

GS 12 / 14 / 16

RS 3 (Panzer)

AT 13 / 15 / 18

PA 11 / 13 / 14

INI 10 + W6 / 12 + W6 / 14 + W6

Sonderfertigkeiten

TP je nach Waffe

Typische Waffen: Chrattac-Krummschwert (TP: 1W+5, DK N), Chrattac-Speer (TP: 1W+5, DK N), Klauen (TP: 1W+3, DK HN)

Typische Rüstungen: keine

Magie: Die Drohnen sind nicht magisch begabt.

JONTEN

» Ja, Exzellenz. Ich spreche im Namen der Königin. Sie lässt Euch sagen, dass Ihr die Bauvorhaben am Rande der Wüste einzustellen habt. Ansonsten kann nicht für die Sicherheit der Arbeiter garantiert werden. «

- Aus den Unterlagen des Douran Glychomenes to Kouramnion aus Daranel.

» Die weibliche Jonte war von bezaubernder Gestalt und war wohl offensichtlich dazu gedacht, Gefallen bei uns auszulösen. Dann sprach sie die Botschaft ihrer Königin: „Wir dienen der Chrattac. Eure Besitztümer werden den unsrigen hinzugefügt. Widerstand ist zwecklos! «

- Aus dem Bericht des Hektagu Haradion über eine diplomatische Unterredung mit einer Jonte nahe Sidor Nesserius aufgrund eines Grenzkonfliktes.

» Die Jonte war nach ihren erfolgreichen „Verhandlungen“ mit dem Hektagu Haradion wohl belohnt worden, den sie weilt nun dauerhaft am Hofe des Trodinars. Sie hatte den Menschen zuliebe einen Namen angenommen, ‚Serra serra Chrattac‘. Nett anzusehen ist sie, doch würde ich sie nicht als angenehme Bereicherung betrachten. Auf unserer letzten Mission begleitete sie uns auf Geheiß des Trodinars. Die Befehle unserer Lokega Rinecath Schmerzweg waren wieder einmal voller Widersprüche, doch wo wir das gewohnt waren, schien es Serra über alle Maßen zu irritieren. Die Lokega hatte gerade unseren Ban’Bargui-Späher Tubak ausgeschiedt, um die Umgebung erneut zu kontrollieren, da trat die Jonte zur Lokega: "Die Chrattac erwartet nichts weniger als die Perfektion. Ihr Wille und ihr Wort sind absolut. Diese Mission dient eurem Trodinar und der Chrattac. Ihr steht ihrem Erfolg im Weg". Dann stieß sie der Lokega ihren Dolch ins Herz...ich werde mich hüten müssen, damit Serra nicht auch mir eines Tages den Willen ihrer Königin kund tut... «

- Yatokach e Cussorn, Lokegu

Die Jonten sind die Sprachrohre der Chrattac. Sie haben ein menschliches Aussehen und sprechen verschiedene imperiale Sprachen. Nur über sie ist eine Verständigung mit den Chrattac möglich. Die meisten Jonten sehen sich recht ähnlich und es gibt Vermutungen darüber, ob sie einer Zucht entspringen. Die Chrattac können jedoch wohl auch Jonten schaffen, die scheinbar den Erwartungen oder Wünschen des Gesprächspartners angepasst sind. Ob





die Sklaven die den Chrattac gelegentlich geliefert werden, etwas mit den Jonten zu tun haben, möglicherweise zur Zucht verwendet oder in Jonten verwandelt werden, ist ungewiss.

Verbreitung: Myranische Wüsten, Dörfer an deren Rändern

Größe: etwa 1,7 Gradu **Gewicht:** ca. 80 Okul

MU 11 - 18 FF 10 - 13 KL 9 - 13
 GE 11 - 15 IN 9 - 15 KO 16 - 22
 CH 8 - 12 KK 20 - 27

Vor- und Nachteile: Natürlicher RS (2), Kältestarre

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 40 / 50 / 55 **AuP** 50 / 55 / 60

MR 4 / 5 / 7 **GS** 12 / 14 / 16

RS 3 (Panzer)

AT 13 / 15 / 18 **PA** 11 / 13 / 14

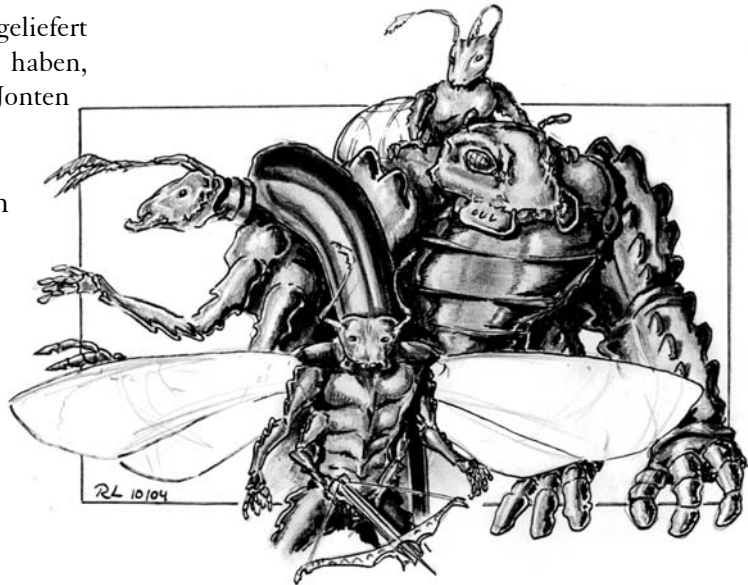
INI 10 + W6 / 12 + W6 / 14 + W6

Sonderfertigkeiten

Typische Waffen: normalerweise unbewaffnet.

Typische Rüstungen: keine

Magie: keine



Es gibt viele Gerüchte und Schauermärchen über die Königinnen der Chrattac. Bekannt ist nur ihre enorme Macht. Sie gebieten wie bei anderen Insektenvölkern auch uneingeschränkt über ihr Volk. Wenn eine Königin stirbt, so ist ihr Volk ohne jede Führung und weitgehend hilflos, bis eine neue Königin herangewachsen ist. Nach den bisherigen Erfahrungen müssen sie über enorme geistige Fähigkeiten verfügen, einige Forscher halten sie auch für fähig, Magie zu wirken.

KÖNIGINNEN

» Sie sind riesig groß, haben tausend Arme und Beine, drei Köpfe und ...Was? Äh, nein, selber habe ich noch keine gesehen. Sonst würde ich hier wohl kaum sitzen. «
 -gehört in einer Gastwirtschaft in Balan Cantara

» Das Antlitz der Chrattac? Schau in mein Gesicht, sieh meinen Leib. «

-Serra serra Chrattac, Jonte

» Der Befragte scheint tatsächlich in Inneren eines Chrattac-Baus gewesen zu sein. Es war schwierig hinter seinem Wahnsinn die Wahrheit zu erkennen... ich frage mich, ob das gigantische Wesen, das er als Termitenkönigin beschreibt, dessen pulsierender Hinterleib Menschen und Chrattac gebiert, die Chrattackönigin sein könnte. Aber er beschreibt oft einen menschlichen Leib...vielleicht vermengt er hier Erinnerungen an Jonten? Doch es gibt auch eine Geschichte über einen Leonir, der ein Wesen mit dem Unterleib einer Ameisenkönigin und dem Oberkörper einer Leonir beschreibt. «

- Shinxaritu serr Ennandu, Gelehrter

FLIEGER

» Dem Hektagu Kanian sel Kouramnion wird für seine ruhmvollen Verdienste im imperialen Heer die Sternenmedaille in Silber verliehen. Ihm ist es gelungen vier fliegende Chrattac abzuschießen, ohne dabei eine der ihm unterstellten Flugmaschinen zu verlieren. «

- Aus einem Protokoll der Heeresschau in Valantia 4603 IZ

Die fliegenden Chrattac sind der Alptraum der imperialen Flugstaffeln, sowie der anderen mobilen Einheiten. In einem frühen Stadium ihrer Entwicklung sind die Drohnen flugfähig. Offenbar geht dies auf eine Evolutionsstufe zurück, als es noch einen Hochzeitsflug gegeben hat. Heutzutage bilden sie die Kundschafter der Chrattac und sind auch im Angriff nicht zu unterschätzen. Hinzu kommt, dass sie sowohl andere Chrattac, als auch bestimmte explosive Stoffe transportieren können.





Verbreitung: Myranische Wüsten

Größe: bis 2,5 Grad **Gewicht:** ca. 250 Okul

MU 10 - 16 FF 10 - 13 KL 9 - 12
 GE 10 - 14 IN 9 - 15 KO 16 - 20
 CH 8 - 12 KK 17 - 24

Vor- und Nachteile: Natürliche Waffen,
 Natürlicher RS (3), Kältestarre

Kampfwerte (nur unerfahren):

LeP 35 AuP 45 MR 4

GS 15 (Flug) RS 3 (Panzer)

AT 12 PA 11 INI 10 + W6

Sonderfertigkeiten: Flugfähig

TP je nach Waffe

Typische Waffen: Chrattac-Speer (TP: 1W+5,
 DKN), Klauen (TP: 1W+3, DK HN)

Typische Rüstungen: keine

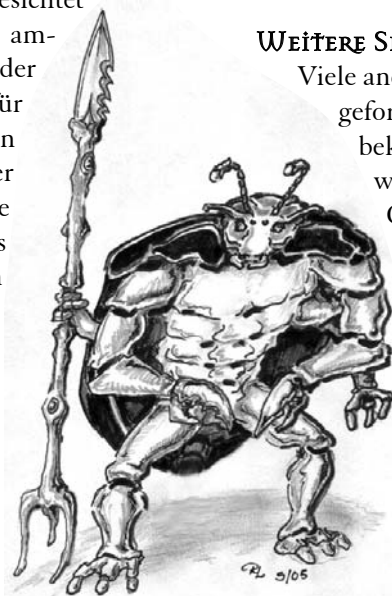
Magie: Die Drohnen sind nicht magisch begabt.

CHRRB

» Ich dachte mein Ende wäre gekommen. Als ich mit meinem Boot etwa drei Meilen vor der Stadt war, habe ich unter mir plötzlich einen großen Schatten gesehen. Er hat mich einige Zeit beobachtet, zumindest blieb er genau unter meinem Boot. Dann kam ein zweiter und sie verschwanden im tieferen Wasser. «

- ein Fischer aus Pandolion

Die riesenhaften Gelbrandkäfer, welche in den letzten Jahren zuerst die Flüsse und die Küsten des Valantischen Meeres heimsuchten und nun auch im Meere der Schwimmenden Inseln gesichtet werden, sind in Wahrheit eine amphibisch angepasste Unterart der Chrattac. Obwohl eine Spezies für sich, sind die Chrrb treue Vasallen der Chrattac-Königinnen der Zhirric. In ihrem Auftrag suchen sie nach den Hinterlassenschaften des rätselhaften Krebsvolkes, welches in einem vergangenen Zeitalter die Küsten und Flussläufe Koromanthias bewohnte. Aus diesem Grund kommen die Chrrb eher mit den aquatischen Rassen in Konflikt und sind den Landbewohnern, von wenigen Ausnahmen abgesehen, als Spezies unbekannt. Die Chrrb sind nur knapp über



einen Schritt groß, ihre Fühler mit luminizierenden Enden ausgestattet, die ihnen Sicht selbst in dunkelster Tiefe ermöglichen. Für die Tauchgänge in diese Tiefen sind sie durch Luftreserven unter ihren übergroßen Flügeln bestens ausgerüstet.

Ihr bevorzugter Ausrüstungsgegenstand ist eine Kombination zwischen Chrattac-Speer und Grabungsgabel und ist wie ihre übrigen Waffen und Werkzeuge mit Gwen Petryl bestückt und spendet so zusätzliches Licht.

Verbreitung: Küsten vor Koromanthia

Größe: etwa 1 Grad **Gewicht:** 150-200 Okul

MU 10 - 15 FF 12 - 16 KL 9 - 14
 GE 11 - 15 IN 9 - 14 KO 16 - 20
 CH 8 - 12 KK 15 - 23

Vor- und Nachteile: Natürliche Waffen,
 Natürlicher RS (3), Kältestarre

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 30/40/45 AuP 50/55/60

MR 3/4/6 GS 14/16/18

RS 3 (Panzer)

AT 13/15/18 PA 11/13/14

INI 10 + W6/12 + W6/14 + W6

Sonderfertigkeiten

TP je nach Waffe

Typische Waffen: Grabspeer (TP: 1W+5, DKN),
 Klauen (TP: 1W+3, DK HN)

Typische Rüstungen: keine

Magie: Die Chrrb verfügen über keine Magie.

WEITERE SPEZIALISTEN

Viele andere Chrattac werden von ihrer Königin so geformt, wie sie gerade benötigt werden. Am bekanntesten sind wohl die „Gräfinnen“, welche quasi als Leihmütter, die Brut der Chrattac austragen sollen. Viele Menschen haben bei der Errichtung einer Chrattnadel auch schon "Lastenträger" gesehen, die zwar stark, aber nicht schnell sind. „Alchemisten“, die viele der begehrten Chrattwaren produzieren und „Wasserträger“, die das Wasser aus den Zisternen unter den Chratt-Bauten im Inneren ihres Hinterleibs bis in die Gärten der oberen Stockwerke transportieren, sind nur weitere der zahlreichen Chrattacformen die ein einzelner Bau hervorbringen kann.





DRAYDAL

» In der ‚Nacht der geschlossenen Pforte‘ stieg sie von der großen Pyramide herab, um dem Volk den Willen des Schädelgottes kund zu tun. Tehenua die Priesterkönigin von Ghualnapatan. Sie trug eine Federkrone aus den grünen Schwungfedern eines Couatl-Drachen und auf ihrer Brust ruhte eine güldene Brustplatte, die den Doppelschädel zeigte, mit taubeneigroßen Rubinen als Augen. Golden gerüstete schwarze Pardir flankierten sie rechts und links, vor ihr schritten zwei der Hautlosen mit Weihrauchschwengern und segneten ihren Weg. Sie war eine Knochenfrau, ja, doch hatte sie mit Goldstaub ihr Gesicht und weitere Teile ihres Körpers sichtbar gemacht. Selbst ich, eine Frau, spürte wie sich die Lust in mir regte, als mein Blick auf die Herrscherin fiel. Obwohl ich hier und dort ihre Knochen schauen konnte, war es mir, als erblickte ich ein Götterkind, so perfekt waren die Stellen, die das rot schimmernde Gold enthüllte. Tehenua blickte auf uns herab und über uns hinweg, hinab zum Spielfeld, in das kurz zuvor die Pardir noch zwei Sklavengruppen getrieben hatten. Gleich würden sie im H'yal gegeneinander antreten. Das H'yal-Spiel ist eine uralte Tradition, welche die Draydal nahtlos von den Jharra übernahmen. Jene Gruppe die den Schädelball seltener durch den Ring in 4 Gradu Höhe beförderte, würde noch in dieser Nacht auf der Spitze der Tempelpyramide geopfert werden. Die Sieger dagegen haben ihre eigenen Existenz etwas zu verlängern. Auf einen kleinen Wink von Tehenua, schwenkte eine Schwarzader eine Flagge. Im Licht der Fackeln nahm das H'yal seinen Lauf... «

- Dyrdiri Dolidani awa Eiru, Vesai-Abenteurerin,
Dorinthapoles, 4774 IZ

Nur wenige Tausend Draydal sind tatsächlich Nachfahren jenes Stammes, der noch vor der Gründung des Ersten Imperiums seinem Gott nach Westen folgte und dort das heutige Draydalan den letzten Echsenherrschern entriss. Heute herrschen sie unangefochten

über dieses Land und Millionen von Dienern und Sklaven. Fanatische Pardirsöldner, unterjochte Bansumiter, Imperiale und Vesai, Werratten, unheimliche Spinnenwesen, Knochengolems und nicht zuletzt die Blutghule bilden das Volk, das den Draydal folgt und ihren Namen trägt.

SCHWARZADER

Die unterste und zahlreichste Adelskaste dieser „wahren Draydal“ ist im Imperium als „Schwarzadern“ bekannt. Ihre Haut ist schwach durchscheinend und ihre Adern treten schwarz hervor. Meist stellen sie die Offiziere des Heeres, Priester des Schädelgottes oder Verwalter in Namen ihrer „aufgestiegenen“ Verwandten.





HAUTLOSER

In der Hierarchie folgen jene Draydal, welche die Sichtbarkeit ihrer Haut vollständig verloren haben und als lebendig Gehäutete erscheinen. Sie stellen die meisten Gubernatoren der bedeutenden Städte, haben wichtige Priesterpositionen inne und befehligen den Löwenanteil des draydalanischen Heeres. Auch findet sich unter ihnen die Magierelite des Reiches. Es mag nur wenige Hundert Hautlose geben.

КНОСЧЕПШАПП

Die geistigen Führer der Draydal scheinen nur noch bloße wandelnde Gerippe zu sein, denn sie haben sich derart vergeistigt, dass sie nach der Haut auch die Sichtbarkeit der Muskeln und andere innerer Organe ihrem Gott geopfert haben. Dieser Priesteradel gefällt sich darin, Schmuck und Tracht an den alten Gewändern der Jharrapriester zu orientieren und trägt meist Federkronen und edelsteinbesetzte Brustplatten aus Draydalgold. Im Imperium erklärt man sich einige Absonderlichkeiten in den Strategien der Draydal häufig dadurch, dass jene Priesterkönige untereinander uneins sind. Über ihre Zahl wird jedoch nur spekuliert und reicht von 3, 13 bis wenigen Dutzend, doch sicherlich weit unter Hundert.

Mehr zu den Draydal und ihren Dienern findet sich in VSnX S.47-48 und Myr.Mys. S.87-93

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: je nach Aufgabengebiet unterschiedlich, u.a. meist Aufmerksamkeit, Kampreflexe und Rüstungsgewöhnung I. Magisch begabte Draydal verfügen meist über die SF Verbotene Pforten.

Typische Waffen: Draydal-Säbel (ähnlich dem Sklaventod)

Typische Rüstungen: Tuchrüstung, Kettenhemd

Magie: Die Draydal sind ähnlich oft magiebegabt, wie andere Menschen und besonders unter den Hautlosen finden sich noch häufig Magier, während die Knochenmänner ihre arkanen Kräfte gänzlich ihrem Gott opfern, um ein besseres Gefäß für die Karmaenergie zu sein. Oftmals ähneln die Mirakel des Schädelgottes jedoch den Flüchen und nekromantischen Ritualen der Magier von Draydalan. Die Fähigkeit der Draydal dem Land und Lebewesen Lebenskraft zu entziehen, spiegelt sich am Besten in ihrem ausgeblutetem Land. Während Hautlose und Knochenmänner entweder über KE oder AE verfügen, finden sich in den unteren Rängen der Schwarzadern solche Kräfte nur selten.

Besonderheiten: xy

Verbreitung: Draydalan und seine Vasallenstaaten, selten anderswo (Spion)

Größe: ca. 1,80- 2 Grad

Gewicht: ca. 70-100 Okul

MU 11 – 20 FF 8 – 19 KL 10 – 20

GE 8 – 17 IN 9 – 17 KO 9 – 20

CH 8 – 18 KK 9 – 20

Vor- und Nachteile: (Schwarzadern)

Unansehnlich, Sikaryanraub* (Hautlose)

Dämmersicht, Widerwärtiges Aussehen

(Knochenmänner) Nachtsicht, KE

Kampfwerte (Schwarzader/ Hautloser/

Knochenmann):

LeP 35/ 45*/ 60* AuP 36/ 50/ unendl.

MR 4/ 6/ 8

GS 8/ 8/ 9 RS je nach Rüstung

AT 11/ 14/ 15 PA 11/ 13/ 15

INI 10 + W6/ 12 + W6/ 18 + W6

** Der ritualisierte Sikaryanraub der Draydal folgt den Regeln in Mit Geist.& Sphären. S. 114. Der Raub wird innerhalb eines langwierigen Blutopfers vollzogen und ein Opfer, das sein Sirkayan und Leben dabei verliert, erhebt sich als Blutghul. Die höheren Draydal können ihre Lebenskraft nur durch den rituellen Raub von Sykaryan regenerieren.*





DUVOLASCHAI

» ... Und schließlich begab es sich, dass Shinavis von dem frechen Wind des Westens in die Ferne getragen wurde. Im Blätterdach eines großen Baumes blieb er hängen und wollte nach dem langen Flug erstmal etwas Luft holen und eine Kleinigkeit essen. Doch stellt euch vor, wie erstaunt er war, als er bemerkte, dass er im Gipfel des Baumes nicht alleine war. Eine ganze Gruppe von merkwürdigen Gestalten sah er. Alle so groß wie Shinavis, doch viel mehr hatten sie mit ihm nicht gemein. Doch Shinavis hatte fast schon ein wenig Angst vor ihnen, denn sie waren teilweise durchsichtig. Einige von ihnen sahen aus, wie der Himmel, andere wiederum wie die Blätter oder Äste auf denen sie standen. Doch alle Gestalten hatten gemeinsam, dass sie drei goldene, grell leuchtende Augen besaßen, die Shinavis beständig musterten. Aber unser Held entschuldigte sich galant für die Störung, verfluchte den Westwind und flog wieder von dannen. Jetzt wißt ihr, warum wir den großen Wald im Norden 'Wald der Duvolaschai' nennen. «

- Der Wald der Duvolaschai', ein Märchen der Vinshina, gehört in Balan Cantara, um 4600 IZ.

» Ihr wollt also tatsächlich eine Geschichte über das Haëhnyrra hören? Und zwar von mir? Ach, meine Stimme eignet sich nicht zum Erzählen von Geschichten... Mein Urgroßvater baute allerdings eine Apperatur, die sprechen kann und der erzählte er Dutzende der alten Legenden! Ich habe sie erst letzte None zum Laufen bekommen. Hat Unmengen von Schmieröl verbraucht, aber jetzt redet sie, als hätte sie nie was anderes gemacht. Für nur sechs Imperial würde ich mich schweren Herzens von ihr trennen... «

-Ein G'rolmur im Verkaufsgespräch, Valdur Harpalis, neuzeitlich.

Es gibt viele Berichte über den geheimnisvollen Wald der Haëhnyrr. Einige behaupten die Kouramnion würden die Gerüchte von den dunklen Herrschern nur in die Welt setzen, um eine Ausrede zu haben, warum das Land nicht urbar zu machen ist. Doch die Kouramnion sind im allgemeinen nicht für ihre Kreativität bekannt. Zudem gibt es Häufungen von Berichten und Gerüchten, dass im Haëhnyrrwald irgendeine unbekannte Macht existiert. Diese Vermutungen sind bei weitem nicht nur im Imperium verbreitet. Die Neristusagen kennen eine Bannzone, die in Form eines großen Waldes gesandt worden sein soll. Dort sollen ruhelose Geister umherwandern, die von keiner Wächterin der Ansumya beherrscht werden können. Die Vinshina berichten ebenfalls über einen Nordwald, in dem die Völker der Duvolaschai hausen sollen. Das archaische Wort 'Duvolaschai' kann in etwa mit haut- oder flügellos übersetzt werden. Einige Gelehrte meinen auch fleisch-, heimat-, oder sittenlos wäre eine bessere Entsprechung. Auf jeden Fall sollen diese Völker über gewaltige Zauberkraft verfügen, direkt von den Alten abstammen und jede menschliche Gestalt annehmen können. Die G'rolmur haben das Sprichwort 'genausogut Holz aus dem Haëhnyrra benutzen zu können' wenn sie zum Ausdruck bringen wollen, dass eine Maschine nichts taugt. Ob die Abneigung gegen dieses Waldstück unbegründet ist oder nicht, wissen wohl nur die G'rolmur und bei Geschäftsverhandlungen ist für solch ein Getratsche eh keine Zeit. Doch nur der Geheimdienst des Imperiums vermag einen nahezu unberührten Wald mit einer gewaltigen Verschwörung und dunklen Mächten zu verbinden.

GmVL

» Jiahzz betrachtete den Fisch, den er aus dem See gezogen hatte. Groß genug für ihn und seine Gefährtin T'kan. Bald, wenn die Brut geschlüpft wäre, würde er jedoch nicht mehr reichen. Die Fische des Dorfsees waren rar geworden, denn in letzter Zeit wilderte eine der großen Seeschlangen in den Fischgehegen und zerriss die Netze. Jiahzz würde noch zur Maisinsel fahren und den neu erstellten Abschnitt begutachten.

Schon zur nächsten Aussaat, so hoffte er, würde auch dort Mais wachsen. Doch von Maisfladen und Großfliegen allein konnte das Dorf nicht leben. Die Schlange musste weg. Jiahzz betrachtete sein Jadearmband. Ein angemessenes Opfer. Er würde es im nahen Chac, einem der heiligen Kavernenseen, den H'raga als Gabe anbieten und sie bitten, ihn bei der Jagd zu schützen, denn morgen würden Jiahzz und seine Sippe die Schlange jagen. «

-Ein Einblick in das Tagwerk des GmVL Jiahzz





Die Gmul sind eine lurchartige Echsenrasse, mit runden grün-blauen Schuppen, und sie gehören zu den ältesten Einwohnern des Waldmeeres von Ras'Tabor. Sie bauen Pfahldörfer an den großen Seen des Waldes und leben vor allem von Fischfang, Jagd und Maisanbau.

Anders als viele andere Echsenrassen zeigen sie Humor und besitzen ein gluckernes Lachen. Die Verständigung mit ihnen gestaltet sich jedoch oft schwierig, da sie es ablehnen, in anderen Sprachen zu sprechen. Gestenzeichen sind oft die einzige Möglichkeit der Kommunikation.

Anderen Rassen begegnen sie ohne Vorurteile, nur die früheren Diener der Alten, die Watabh sehen sie als Eindringlinge und leben in Feindschaft mit ihnen. Wie sie zu den Optimaten als Abkömmlinge der Alten stehen ist unbekannt, jedoch dürfte ihre Reaktion auf die „Feindes-Kinder“ ähnlich ausfallen, wie die auf Watabh. Ihre eigenen alten Herrscher, die Jharra, halten sie in Ehren und nennen sie die „Lehrmeister“. Für die Gmul sind die Jharra das erwählte Volk der H'raga, der Götter. Diesen Gottwesen bringen sie an den tiefen Kavernenseen, die von den Gmul Chac genannt werden, Opfer dar, um die Rückkehr der „Lehrmeister“ und allgemeinen Segen zu erleben.

Verbreitung: flache Sumpf-Seen von Ras'Tabor

Größe: ca. 1,7- 1,8 Gradu

Gewicht: ca. 50-70 Okul

MU 7 – 16 FF 9 – 18 KL 8 – 16

GE 9 – 18 IN 10 – 19 KO 8 – 16

CH 8 – 17 KK 7 – 15

Vor- und Nachteile: Balance, Begabung:

Schwimmen, Dämmerungssicht, Natürlicher RS (2), Kältestarre, Randgruppe, Unfähigkeiten (Sprachen), Vorurteile (Watabh/ Optimaten)

Kampfwerte (unerfahren/ erfahren/ Veteran):

LeP 23 / 27 / 31 AuP 24 / 28 / 33

MR 6 / 7 / 7 GS 8 / 8 / 9 RS 2 (+ Rüstung)

AT 11 / 13 / 16 PA 11 / 12 / 17

INI 10+ W6 / 12+ W6 / 16 + W6



TP je nach Waffe

1W TP (A) Schwanzschlag

Sonderfertigkeiten: Kampf im/unter Wasser, Schwanzschlag, Aufmerksamkeit

Typische Waffen: Fischspeer, Fischforke, Schleuder, Wurfnetz, Pollenbeutel*

Typische Rüstungen: „Schilfrohrhemden“ (RS 1)

Magie: Die meisten magiebegabten Gmul sind Animisten, die sich vor allem in den elementaren Domänen Wasser und Humus hervortun, nur selten folgen einige Gmul auf den Spuren ihrer alten Lehrer, den Jharra und werden Kristallomanten. Andere Gmul, sind mindere Magiedilettanten und setzen ihre Kräfte bei der Alchemie oder der Unterstützung körperlicher Talente ein.

**Die Gmul verwenden zahlreiche Mixturen aus den Pollen der großen Lotusblüten, die ihre Pfahldörfer umgeben.*

Sie wurden zum ersten Mal im Abenteuer "Durch das Tor der Welten" erwähnt.





G'ROLMUR

» ...hat der Angeklagte eine Arcanomechanik identischer Bauweise, wie sie mein Mandant besaß, von dem G'rolmur N'gronok, trotz eingehender Warnung, anfertigen lassen. Höchst fahrlässig handelte der Angeklagte, als er seine arcanomechanische Erntemaschine in der Nacht zum 4. Tag der zweiten None im Zaturaoktal des Jahres 4770 seit der Gründung des Imperiums nicht Vorschriftsgemäß absicherte. Unbeaufsichtigt riss sich die Maschine los, überfiel die Domäne meines Mandanten, verwüstete die Felder und attackierte die Maschine meines Mandanten, bis beide Konstrukte zerstört waren... «

-aus einem Gerichtsprotokoll, neuzeitlich



Die G'rolmur sind ein kleinwüchsiges und kurzlebiges Volk. Sie werden kaum größer, als 4 bis 5 Spetem und kaum älter als 35 Jahre. Der Kopf mit dem oft runzeligen Gesicht wirkt dabei deutlich überproportioniert. Ihr Haar ist drahtig und steht oft vom Kopf ab. Auffällig sind auch die Augen der G'rolmur, denn die Iris ist meist reinweiß.

Berühmt und berüchtigt ist dieses Volk jedoch für seine magische Begabung, die sich vor allem im Bereich der Technomantie, aber auch in der Alchimie zeigt. Ihre Begeisterung und Leidenschaft in der Konstruktion neuester Mechaniken und der Erprobung diverser Rezepte, kennt genausowenig Grenzen, wie ihr Mißtrauen anderen Völkern gegenüber. Da die G'rolmur für ihre magischen Konstrukte einen großen Bedarf an seltenen, exotischen und vor allem wertvollen Materialien haben, sind sie auf Handel angewiesen.

Ihre Kurzlebigkeit bedingt, dass sie sich kaum um zukünftige Vorteile scheren und eher den augenblicklichen Vorteil suchen.

Daher neigen sie sehr zu Betrügereien und haben keine Bedenken, gerade beseelte Werkstücke mit unerwünschten Nebenwirkungen zu verkaufen.

Da die individuelle Zauberkraft eher mäßig und die Lebenserwartung gering ist, werden viele Werkstücke in gemeinsamer Arbeit einer ganzen Sippe produziert. Zu diesem Zweck können G'rolmur leicht ihre Kräfte

zusammenschließen. Da sie sich ihrer begrenzten Möglichkeiten durchaus bewusst sind, lehnen sie es in der Regel ab, Kraft und Zeit an Routineaufgaben zu verschwenden. Absurderweise verlangen sie daher für häufig gefragte „Standardartikel“ astronomisch überhöhte Aufwandsentschädigungen.

Kulturen und Lebensumstände

G'rolmur leben bevorzugt in unterirdischen Städten, wo sie unter sich bleiben, wenn man von den Sklavenquartieren absieht. Sklaven verwenden sie in großer Zahl, denn sie lehnen es ab, selbst für ihre Grundbedürfnisse zu sorgen. Kontakt mit der Außenwelt gehen sie in der Regel nur widerwillig ein. G'rolmur sind äußerst mißtrauisch und fürchten nichts mehr, als dass ihre Geheimnisse verraten werden könnten. Ihre Religion ist animistisch geprägt, denn für sie ist die Welt voller Geister, von denen die meisten mißgünstig sind. Sie glauben nicht an ein Jenseits in einer anderen Sphäre oder Existenzebene, stattdessen glauben sie, dass ihre Seele nach dem Tod in ihr größtes Werkstück einfahren kann, um so zumindest teilweise unsterblich zu sein. Schlimme Folgen hat es dagegen, wenn dieses Werkstück während des Ablebens nicht in der Nähe ist, oder bereits von anderen Geistern okkupiert wurde.

Verbreitung: Ganz Myranor, vor allem unter den Eisenhügeln, den Apelioten und den Türmen des Morgens.

Größe: 4-5 Spetem **Gewicht:** 25 bis 30 Okul

MU 8 - 18 FF 9 - 19 KL 10 - 19

GE 7 - 14 IN 9 - 18 KO 6 - 13

CH 6 - 10 KK 5 - 9

Rassenvor- und Nachteile: Begabung Handwerk, Magische Gabe Technomantie oder Alchimie, Geiz, Werksverliebtheit 8-12, Goldgier, Neugier, Zwergenwuchs, Nachtsicht, Kräfte verbinden, Mechanopathie

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 18 / 23 / 28 **AuP** 25 / 33 / 40

ASP 15 / 25 / 35 **MR** 6 / 9 / 12

GS 6 / 6 / 6





RS je nach Rüstung
AT 7/8/9 **PA** 8/9/10
Ini 7+W6/8+W6/9+W6
TP nach Waffe
Sonderfertigkeiten: -/-/Ausweichen I (PA 10)
typische Waffen: Handflammenwerfer, selbst-ladende Repertierbela...
Typische Rüstungen: üblicherweise keine

Magie: in der Regel beherrschen G`rolmur die Technomantie mit Zugriff auf die Domänen Aggaris, Kaljanaars, Tyakaars und Iribaar. Etwas seltener sind die entsprechenden elementaren und stellaren Domänen. Einige G'rolmur sind jedoch stattdessen Alchimisten.

HAËHNYRR

» „Mein Herr, der Kerrishiter spricht nicht die Wahrheit, er wird einen viel höheren Preis zu zahlen bereit sein. «

-Aus einen Beratungsgespräch zwischen einem Haëhnyrriener und seinem Herrn

Die Haëhnyrr bilden eine enigmatische Rasse, die man außer in ihrer angestammten Heimat, dem Wald von Haëhnyrra im abgefallenen Horasiat Demelion heute in vielen Residenzen und Palästen der Reichen und Mächtigen Myranor findet. Hier macht sie ihre Begabung der Empathie und des Gestaltwandels nützlich. Es scheint ihnen geradezu ein Bedürfnis zu sein, sich in Aussehen und Verhalten ganz den Wünschen ihres Gastgebers anzupassen. Eine besondere Verbindung der Haëhnyrr zum Haus Eupherban ist naheliegend, denn das imperiale Optimatengeschlecht, welches sich im Besonderen um die Gewinnung von privaten Geheimnissen kümmert, hatte seine angestammte Hausmacht im Horasiat Demelion. Zumindest scheinen sie bis heute den größten Nutzen aus den Diensten der Haëhnyrr zu ziehen, obwohl der Haëhnyrrwald längst ihrer unmittelbaren Kontrolle entglitten ist. So können die Haëhnyrr heute wieder über ihr Waldland herrschen, wie zu Zeiten vor dem Imperium.

Einen Haëhnyrr in seine Dienste zu stellen, ist jedoch keine einfache Sache. Sie reagieren sehr empfindlich auf negative Gefühle. Das betrifft vor allem jede Anwendung physischer Gewalt. Da sie die Schmerzen anderer empfindungsfähiger Wesen intensiv wahrnehmen, wird ein Haëhnyrr selbst in Notwehr und zur Selbstverteidigung kein anderes Wesen verletzen. Es

soll aber Fälle gegeben haben, in denen starke, schmerzlose Gifte zum Einsatz kamen. In der Regel können sie sich jedoch Gefahren mittels Magie entziehen. Weitere Informationen zum Aussehen und zur Geschichte siehe SnX S. 49f

Verbreitung: Haëhnyrra, ganz Myranor im Gefolge der Reichen und Mächtigen

Größe: 1,50 -1,70 Grad

Gewicht: 40 - 80 Okul

MU 6 - 15 FF 8 - 17 KL 8 - 17

GE 8 - 17 IN 10 - 20 KO 7 - 16

CH 12 - 22 KK 7 - 16

Vor-/Nachteile: Gestaltwandel, Empathie, Gutausschend, Herausragende soziale Anpassungsfähigkeit

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 23 / 31 / 36 **AuP** 26 / 35 / 39

AsP 28 / 34 / 42 **MR** 4 / 6 / 8

GS 8 / 8 / 9 **RS** je nach Rüstung

AT 5 / 7 / 11 **PA** 10 / 12 / 16

INI 10+1W6/11+1W6/16+ 1W6

Sonderfertigkeiten: - / Aufmerksamkeit, Ausweichen I / Kampfgespür, Ausweichen II

Typische Waffen: keine

Typische Rüstungen: keine

Magie: Vor allem die Kräfte von Humus und Balburri, im geringeren Maße auch Wasser, Ashabel und Balathandis sind bekannt. Sie beherrschen das Formen, Finden, Untersuchen und Kommunizieren.





HAMAFAE

» Die Tabori nennen sie Apsaras, die Umoro behaupten, sie wären einst Dryadae gewesen und wir nennen sie bei dem Namen, den sie sich selbst geben, die Hamafae. Verschiedene Namen für ein Volk, das uns schon lange als Schutzschild vor den Draydal dient, über das wir aber eigentlich nichts wissen... «

- Stratega Hena Icemna, anlässlich einer Senatssitzung, Meridia, 4771 IZ

» Apsara, die Wind- und Wellentänzer nennen die Tabori das Weibervolk. Diebe, Täuscher, Spione, Walddämonen und schlimmeres sollte man sie rufen. Das Volk der Hamafae, das scheinbar so friedlich in seinen Wipfelschiffen über das Waldmeer reist, schützt uns nicht selbstlos vor den Draydal. Nur ihr Krieg mit den Ghulhorden verhindert, dass sie sich wie ihre Vorfahren auf uns stürzen.

Kaum jemand kann sich ihrem exotischen Charme entziehen. Einmal in der Stadt, verwirren sie die Sinne derer, die den höheren Wahrheiten zu nahe kommen, flüstern denen Lügen zu, die nach Macht für Meridia streben, nehmen mächtige Artefakte aus den Händen derer, die Großes erreichen wollen und wenn sie die Stadt verlassen, bleibt Meridia geschwächt zurück... «

- Senatorin BurBoa, 5 Minuten später in derselben Senatssitzung

» Wundert es denn niemanden, dass wir das Elfenschiff mit dem Lagalahel im Osten Aventuriens gefunden haben, wogegen Tie'shianna und die Inseln im Nebel, zu denen das Schiff unterwegs gewesen sein soll eher im Westen liegen? Und warum haben die Elfen nur eins von Orimas heiligen Artefakten, den Kelch, mit sich genommen? Wäre ihnen das Schwert nicht ebenso nützlich gewesen? „Der Kelch war uns ein Symbol des Lebens, das Schwert beendete es... «

- Der Krieger Rondrakles von Teremon und die Elfe Shayariel Mondlied, Teilnehmer der Phileasson-Expedition, Gareth, 19 Hal

Die Hamafae sind Nachfahren einer Gruppe von Elfen, die nach dem Untergang Tie'shiannas nicht nach Westen zu den Inseln im Nebel flohen, sondern im Osten der Welt einen Neuanfang wagen wollten. Kurz nach ihrer Ankunft verschmolzen sie sich jedoch mit den Pflanzengeistern des Waldes und wurden zu den Hamafae. Heute leben sie in den Wäldern und Bergen um Aeonarsal und am Flusslauf des Apsaraas. Viele von ihnen halten aber oft Wacht in den fliegenden Bäumen des Mondsilberwaldes, jenem Teil des Waldmeeres von Ras'Tabor, der direkt an die Blutgichtmauer und damit an das Herrschaftsgebiet der Draydal grenzt.

Alle Hamafae sind weiblichen Geschlechts und ähneln den Elfen und Dryaden, aus denen sie hervorgingen.

Ihre Figur ist jedoch meist etwas weiblicher, als die von Elfen. Haare und Augen leuchten in allen

Pflanzenfarben, so dass fast das ganze Farbspektrum vertreten ist. Selbst

Bernstein und gesprenkelte Blütenfarben finden sich nicht selten als Augenfarben. Die Haut der Hamafae

reicht von einem Alabasterweiß über Blattgrün zu einem tiefen Braun. Ihre

Lebenserwartung liegt bei wenigstens mehreren hundert Jahren. Wenn eine

Hamafae stirbt, bleibt von ihrem Leib nur roter Sand, ihre Seele fließt jedoch mit den

Strömen des Lebens zurück zum Wald, um als neue Hamafae wiedergeboren zu werden.

Über die Form ihre Vermehrung ist nichts bekannt, doch haben die Hamafae Töchter und

sie sind eindeutig den körperlichen Freuden nicht abgeneigt. Es gibt Hamafae der ersten

Generation, die sich klar an ihr Leben als Elf oder Elfe erinnern. Die jüngeren Hamafae

weisen scheinbar eine Mischung der Erinnerungen ihrer Mütter auf, so dass die

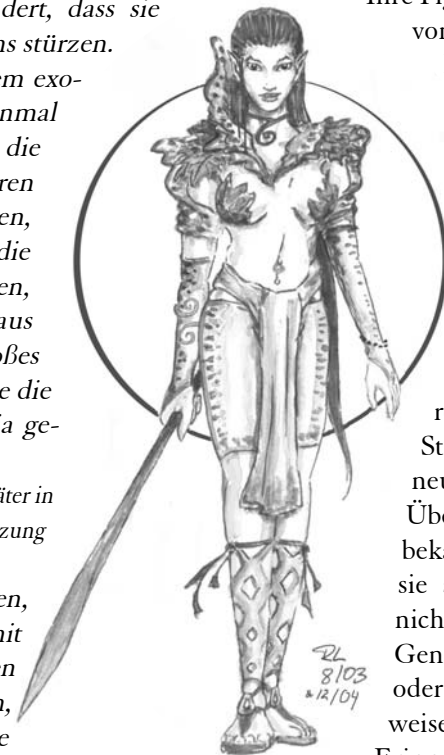
meisten von ihnen eine solche Unterscheidung auch nicht mehr vornehmen. Den meisten dieser Hamafae

erscheint auch Tie'Shianna eher als eine Art verlorenes Paradies.

Die Kleidung der Hamafae ist eine vielseitige Mischung der zur Verfügung stehenden Materialien. Man kann Hamafae sehen, die nackt oder nur mit

Schmuck behängt sind. Teilweise sind ihre Körper auch mit verspielten Ornamenten bemalt.

Tätowierungen lehnen sie jedoch ab, da es ihrer





Mentalität widerspricht, einen direkten Eingriff in den von der Natur geschaffenen Körper zu verüben. Daneben finden sich Gewänder aus Blättern und Ranken, nicht selten mit Blüten verziert, während die Steuerfrauen der fliegenden Bäume zusätzlich durch einen aufwendigen Federschmuck an der Kleidung und im Haar zu erkennen sind. Die Abgesandten und Diplomaten sind jedoch oft in elegante Haileder- und Seidenkleider gehüllt, um den Menschen gefällig zu sein.

Ihre bevorzugte Waffe ist der Speer aus lebendem Holz, der sich besonders effektiv gegen die Untoten Horden der Draydal erwiesen hat, die von den Hamafae als Todfeinde betrachtet werden.

Die Hamafae verehren Göttinnen, die ihrer Ansicht nach die Prinzipien des Waldes in sich vereinen. Als Quelle allen Lebens gilt ihnen Nuri die sie als unbekleidete Hamafae darstellen, welche die Sonnen- und die Erdkugel in ihren Händen hält. Na'zera, die Luchsfrau, beendet die Werke ihrer Schwester, doch symbolisiert sie auch den Kampf und die Jagd. Dritte im Bunde und Tochter der beiden ist Orimada, Göttin des Schicksals und des Mondes.

Verbreitung: Das Waldmeer von Ras'Tabor

Größe: ca. 1,7 - 1,9 Grad

Gewicht: ca. 60 - 80 Okul

MU 8 - 17 FF 8 - 19 KL 7 - 16

GE 10 - 20 IN 9 - 19 KO 8 - 17

CH 8 - 19 KK 7 - 15

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Balance, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Waldgeflüster*, Humusgebunden**, Randgruppe

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 23 / 28 / 35 AuP 25 / 30 / 37

AsP 30 / 35 / 44 MR 4 / 6 / 8

GS 8 / 8 / 9 RS je nach Rüstung

AT 11 / 12 / 16 PA 11 / 12 / 17

INI 10 + W6 / 12 + W6 / 18 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen/ Ausweichen II

Typische Waffen: „Rosendorn“ (Kurzschwert), Kurzbogen, Nuirzan (lebendiger Speer)

Typische Rüstungen: keine, gelegentlich magische Schutzschilde und Blätterrüstungen

Magie: Alle Hamafae wenden Magie an, die vor allem den elementaren Domänen des Humus, der Erde und des Windes entspringen. Unter den Stellaren bevorzugen sie Ashabel, Baalian, Balburri, Belcar und Belyabel. Ihre Matrizen entsprechen häufig noch den Spruchzaubern und Liedern ihrer elfischen Vorfahren und haben oft mit Verwandlungen, Bewegung, Hellsicht und Beherrschung zu tun.

Besonderheiten: * Das Waldgeflüster ist die Verbindung aller Hamafae zum Waldmeer und ähnelt dem Windgeflüster-Lied der aventurischen Elfen. Der Wind, das Rauschen der Blätter, das Singen der Vögel, das Flüstern von Feenwesen und anderes können die Warnungen des Waldes sein. Jedoch kann die Hamafae diese Fähigkeit nur bedingt gezielt einsetzen (IN-Probe), denn es ist der Wald selbst, der ihr die Eindrücke vermittelt und so wird dieser sie vielleicht vor einem Trupp Draydal warnen, einen Schlinger aber als natürliche Kreatur möglicherweise nicht weiter erwähnen.

** Die Verbindung zum Waldmeer macht es den Hamafae auch schwer, die heimatlichen Wälder hinter sich zu lassen und so entwickelt sie schnell Heimweh und kann zudem Gebiete, die vollkommen bar des Humus sind (Wüsten, Schneeeöden, das zentrale Draydalan) nicht bereisen ohne langsam zu erkranken (- 1LeP pro Tag, keine natürliche Regeneration).





JHARRA

» Tag 4. Die neuen Glyphen ergeben keinen Sinn: Zeit-Arbeit-Jharra...

Tag 7. Meine Kartenzeichnungen ergeben, dass ich unbeabsichtigt stets das Zentrum der Ruinen umgehe. Untersuche morgen die Möglichkeit eines Bannzaubers.

Tag 8. Die Arbeiter wollen in der Nacht den Schatten eines gehörnten Riesen gesehen haben. Abergläubisches Pack. Meine Vermutungen über den Bann haben sich bestätigt. Offensichtlich eine Art geistiger Beeinflussung. Ausgangspunkte sind wahrscheinlich unscheinbare Jadedstelen, die das Zentrum umgeben.

Tag 9. Habe Bann durchbrochen. Eine Milia im Radius der Stadt ist nahezu unzerstört! Schlimmer: Die Jharra sind noch hier! Sie haben mich entdeckt, doch schenken sie mir scheinbar soviel Beachtung wie wir den Gossenratten. Ich verstehe jetzt die Glyphen: Die Zeit arbeitet für uns... «

- Aufzeichnungen die man bei einem vor Angst irrsinnigen Mann fand, der unerklärlicherweise von einer Menschenmenge zu Tode geprügelt wurde, als sie seiner angesichtig wurde.

Einer aufrecht gehenden, etwa 3 Schritt großen Hornechse nicht unähnlich, waren die Jharra einst die Herrscher weiter Teile der myranischen Regenwälder. Eines ihrer Hauptsiedlungsgebiete waren die Wälder des heutigen Tharpura und Makshapuram. Auch in Draydalan und den südlich daran anschließenden Waldlanden waren die Jharra in großer Zahl heimisch. Doch die Jharra wurden von unterschiedlichen Feinden angegriffen und besiegt. Sie zogen sich von der Welt zurück, um in geheimen Städten und Nebenglobulen ihre Kräfte zu sammeln. Eines nicht so fernen Tages, so befürchtet man in Makshapuram, werden die alten Echsenherrscher zurückkehren und ihre ehemaligen Reiche zurückfordern.



Auch berichten seit dem Verschwinden der Jharra immer wieder unheimliche Geschichten von Krieger-Priestern der Jharra, die nicht ins Exil gingen und auch heute noch über ihre alten Städte wachen. Aber auch ihre Hinterlassenschaften sind oft genug Quell beunruhigender Erzählungen, wie beispielsweise der Tempel der blutenden Wände, das Stundenglas von Khama'Hekat oder der finstere Kult der Jharrabi.

Verbreitung: Dschungel von Tharpura und Makshapuram und auch das Waldmeer von Ras'Tabor

Größe: ca. 3 Gradu **Gewicht:** ca. 500 Okul

MU 11 – 23 FF 8 – 14 KL 13 – 22

GE 5 – 11 IN 9 – 14 KO 17 – 25

CH 8 – 15 KK 20 – 28

Vor- und Nachteile: Natürlicher RS, Kälteempfindlich

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 60 / 70 / 80 **AuP** 50 / 70 / 95

AsP 50-100 **MR** 10-16

GS 7 **RS** 3 (Haut)

AT 12 / 13 / 15 **PA** 13

INI 8+ W6/9 + W6/10 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, sehr großer Gegner, Überrennen

Typische Waffen: Jharraspäler (TP: 2W6 + 5 DK NS), Jharra-Langaxt (TP: 3W6 + 4 DK NS) Faust (TP: 2W6 + 2 DK HN)

Typische Rüstungen: selten Bambusrohrpanzer (RS: 3, BE: 2), oft magisch verstärkt

Magie: Die Jharra verwenden sowohl Kristallomantie, Temporalmagie, als auch Zauber, welche der aventurischen Hexenmagie ähneln.





KENTORI



» Die Kentori sind ein Volk großer Kämpfer und Reiter. Von den Gaben der imperialen Lebensweise, namentlich Ackerbau, höheren Handwerken und Hausbau verstehen sie wenig. Auch der Viehzucht wenden sie sich nur ob der Pferde zu. Diese liefern den Kentori, Fleisch, Leder und Milch. Mit Leder und Trockenfleisch handeln sie ihnen sonst unzugängliche Güter ein. Ihre Kleidung ist einfach und zweckmäßig. Reiterstiefel und -hose aus Leder, dazu Weste oder Hemd, wenn der Oberkörper nicht gar nackt bleibt. Bei schlechtem Wetter werden diese um Woll- oder Lederumhang ergänzt. Die Pferdeleibigen tragen wenn überhaupt nur Hemd oder Weste, während die meisten nur ein ledernes Waffengeschirr anlegen. Ihr Schmuck besteht aus goldenen Ringen, insbesondere der ‚Torq‘ ein ungeschlossener Halsreif. Zum Kampf legen sie Kriegsbemalung auf, die in ihrer Art entfernt an die Runen- und Hautbilder der Hjalddinger erinnert. Ihre Waffen sind der nach ihnen benannte Kentoribogen, das breite Schwert, der Speer und der Dolch.

Der wandernde Kentori lebt in einfachen Lederzelten und die Stämme treffen sich zu festgesetzten Zeiten an heiligen Orten, wo sie ihre Stammesfeste abhalten. In der Nähe menschlicher Siedlungen werden diese Feste oft meist von Handelsmärkten begleitet. Die heiligen Orte sind ein markanter Hügel, Steinkreis, Quelle oder Hain. Auch Kombinationen sind möglich. Hier werden die Götter und Geister des Landes verehrt. Die meisten Kentori kennen wohl Braiuos, den Sonnengott und Eprona die Pferde- und Kriegsgöttin, doch hat wohl jeder Stamm seine eigenen Schutzgötter und -geister. «

- Phyros Akileas an Partholon, Abenteurer,
Sidor Coroman 4774 IZ

Die Kentori sind ein Reitervolk aus den Steppen nordwestlich von Rhacornos, das sich aus gewöhnlichen Menschen und solchen mit einem Pferdekörper als Unterleib zusammensetzt.

Mehr zu den Kentori finden sie in VSnX S.51.

Sesshafte Kentori

» Die westlichen Stämme ziehen nach wie vor nomadisch mit ihren Herden durch die Steppe, während die östlichen Stämme begonnen haben von uns zu lernen und ihre Winterlager befestigen um dort dauerhaft zu siedeln. Die Lager bestehen aus einem weitläufig umschließendem Erdwall, gekrönt von einer Holzpalisade, welcher nur an einer Stelle von einer befestigten Toranlage durchbrochen wird. Ein Gestell, meist gen Osten, dem Imperium zugewandt, zeigt die Barbarei des Pferdevolkes auf, stellen sie hier doch die Köpfe ihrer getöteten Feinde zur Schau. Im Inneren des Walls schließen große Weidegründe für die Pferdeleibigen und die Herden an. Dem Weidering folgt ein Kreis kleiner Wohnbauten in dem die Reiter der pferdeleibigen Kentori wohnhaft sind. Hinter diesen sind einfache Speicherhäuser und Werkstätten, darunter die Schmiede zu finden. In dieser werden vor allem Gold, Silber, Kupfer, und Eisen verarbeitet. Die Stahlgewinnung ist ihnen nicht möglich, doch die meisten sesshaften Stämme verstehen sich auf die Herstellung von Bronze. Zentrum der Anlage ist das Heiligtum des ehemaligen Winterlagers, wo die Kentori auch weiterhin ihre Götter ehren und Rat halten. Es ist jedoch zu erwähnen, dass unterworfenen Kentori oftmals ihr Sanktum den Göttern der Oktade überstellen.





Einfach wie der Aufbau des Lagers erscheint, kann er von der Reiterei und den Bogenschützen doch eindrucksvoll verteidigt werden. «

- Phytos Akileas an Partholon, Abenteurer,
Sidor Valantis 4774 IZ

Verbreitung: Steppenlande nordwestlich von Rhacornos

Größe: ca. 2,1 - 2,4 Grad

Gewicht: ca. 800-900 Okul

MU 9 – 18 FF 8 – 17 KL 8 – 16
GE 8 – 17 IN 8 – 18 KO 12 – 20
CH 8 – 17 KK 9 – 20 / 24 - 27*

TK x6 ZK x15

Vor- und Nachteile: Hohe Lebensenergie, Natürliche Waffen, Kampfrausch, Tierisches Stamina**, unangenehmer Geruch, Tierleib***

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 40 / 48 / 60 AuP 45 / 53 / 75

MR 1 / 3 / 5 GS 1 / 6 / 11

RS 1 (*, sonst nach Rüstung)

AT 12 / 15 / 18 PA 10 / 11 / 15

INI 9 + W6 / 11 + W6 / 17 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (2, Tritt), Großer Gegner, Wuchtschlag

Typische Waffen: Kentoribogen, Breitschwert, Dolch, Speere

Tritt: DKN, AT 10 TP 1W6 +2

Typische Rüstungen: keine, nur Lederhelme

Magie: selten, Animismus, meist Wind und Humus, Xetobal und Belshuga.

*Pferdeleib

** Dieser Vorteil beinhaltet die hohe Ausdauer, die KK und GS des Pferdeleibes.

*** Dieser Nachteil umfasst die Unfähigkeiten, die ein Tierunterleib mit vier Beinen mit sich bringt.

Unfähigkeit: Tanzen Akrobatik, Klettern.

Ausrüstung ist teilweise teurer, da es sich um speziell für den Kentori gefertigte Dinge handelt, sein Nahrungsbedarf ist größer, was die Kosten für eine Mahlzeit verdoppelt. Zudem ist es ihm nicht möglich bestimmte Räumlichkeiten zu betreten oder zumindest diese schnell wieder zu verlassen.

Kentori-Menschen: ähneln Wertetechnisch Hjaldingern und Nyraniern.

KRISRA

» Verdammtes Echsengezücht, hat schon wieder eine Karawane angegriffen. Sendet die Hektade IX. mit Insektopterunterstützung. Und sie sollen dieses Mal den Horst dieser echsischen Plage finden und ausräuchern! «

- Unaxia ra Tharamnos, Xaraxaron, 4699 IZ

» Haben Spuren der Krisra gefunden, die darauf hindeuten, dass diese wesentlich kultivierter waren, als es ihre degenerierten Nachfahren in den Apelioten vermuten lassen. Von den Baumdörfern in Mayenios lassen sich jedoch kaum Überbleibsel finden, da die Himmelszedern dem Schiffbau der imperialen Flotte zum Opfer fielen. Außer einigen Höhlen und steinernen Relikten haben nur wenige



Hinterlassenschaften der Krisra überdauert, doch selbst diese deuten an, dass die Krisra in der Kunst der Humusmanipulation, insbesondere der Chimärologie bewandert waren. «

- aus dem Grabungsnotizen
von Mendykte ter Phraisoapos, Mayenios,
4770 IZ

Vor Jahrtausenden beherrschten die Krisra die Himmel über den myranischen Dschungeln und stellten neben den Jharra und Shindra eine der großen echsischen Hochkulturen Myranors. Doch heute gibt es nur noch wenige vereinzelte Enklaven der Flugechsenmenschen. In den Bergen Xaraxarons sind die Nachfahren dieser einstmal mächtigen Rasse als barbarische Räuber ver-





schrien, obwohl sie nur eines ihrer alten Stammgebiete verteidigen. Im Namen ihres Windgottes Kryssissirss fallen sie immer wieder über kleine Dörfer und Karawanen her. Den Menschen stehen die Krisra Xarxarons feindlich gegenüber, versetzte das Imperium doch hier ihrer Hochkultur den Todesstoss. Die Krisra der Apelioten, die sich Nekresra nennen, sind sogar noch tiefer gesunken und zur Flugunfähigkeit degeneriert. In ihrer Verzweiflung beten sie alles Fliegende an, in der Hoffnung, die Himmelsgötter mögen sie wieder in den Himmel erheben.

KARCHYSI

» Sind auf flugechsenhafte Daimonide gestoßen. Einer der Magier nennt sie aufgrund uralter Texte Dru-gonen. Die Wesen ähneln einer Kreuzung von Flug-echse und einem Echsenmenschen mit spinnenhaft dünnen Gliedern. Sie scheinen das Brennende Meer als ihr Revier zu betrachten, denn sie greifen immer wieder mit niederträchtiger Tücke an. Die Magier postulierten erst über eine Form von Untoten, doch sind sie durchaus lebendig. Zudem entdeckten wir eine Verwundbarkeit gegenüber Süßwasser, die auf den möglichen Einfluss von Efferds Gegenspielerin hindeuten soll. Magier...

Spätere Anmerkung:

Haben in Erfahrung gebracht, dass die Dru-gonen im Imperium Karchysi genannt werden. «

- aus dem Logbuch der Prinzessin
Lamea, 2. Fahrt, 30 Hal

Welchen Frevel jene Krisra begingen, die als daimonide Karchysi bekannt sind und vom



Schicksal ins Brennende Meer verbannt wurden, ist nicht bekannt. Die Karchysi stürzen sich auf jedes Schiff, das in ihr Revier eindringt in fast fanatischem Zorn.

Verbreitung: Bergland Xarxarons, Apelioten, Waldmeer von Ras'Tabor, seltener andere Gebirge und Dschungelregionen

Länge: ca. 2,3 Grad **Gewicht:** ca. 30Okul
 MU 7 – 17 FF 9 – 17 KL 8 – 17
 GE 9 – 18 IN 10 – 19 KO 7 – 15
 CH 8 – 16 KK 7 – 15

Vor- und Nachteile: Balance, Flugfähiges Wesen, Kältestarre, Natürlicher RS (1), Natürliche Waffen (Klauen), Randgruppe, Raubtiergeruch

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 24 / 25 / 30 **AuP** 30 / 50 / 55
MR 6 / 7 / 7

GS 11 (Luft), 8 / 8 / 9 (Land)

RS 1 (x)

AT 11 / 14 / 17

PA 11 / 12 / 16

INI 8+ W6 / 10 + W6 / 16 + W6

TP 1W+2 (Klauen) oder je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Flugangriff, Sturzflug, Schwanzschlag

Typische Waffen: Wurfspeer, Wurfsteine, Messer, Speer

Typische Rüstungen: keine

Magie: sehr selten Animismus, meist Luft als Schwerpunkt seltener Humus (Nekresra)

Veränderungen nach Herkunft:

Nekresra: Flugunfähig, MU-2

Karchysi: MU+3, LE+ W20, TP: 2W+2 (Schnabel), 1W+4 (Klauen), GS: 17 (Luft), AU: 200, MR:12

LYPICIL

» Vater... es ist nicht meine Schuld...ich weiß wie wichtig dieser Handel für die Eroberung neuer Märkte im Norden gewesen wäre. Mein Handelszug ist früher

aufgebrochen als üblich. Wir sind sogar eine Nacht durchmarschiert, um sie hinter uns zu lassen und nach der Überquerung des Skogs-Passes konnten sie uns nicht mehr überholen. Es gibt nur diesen einen für





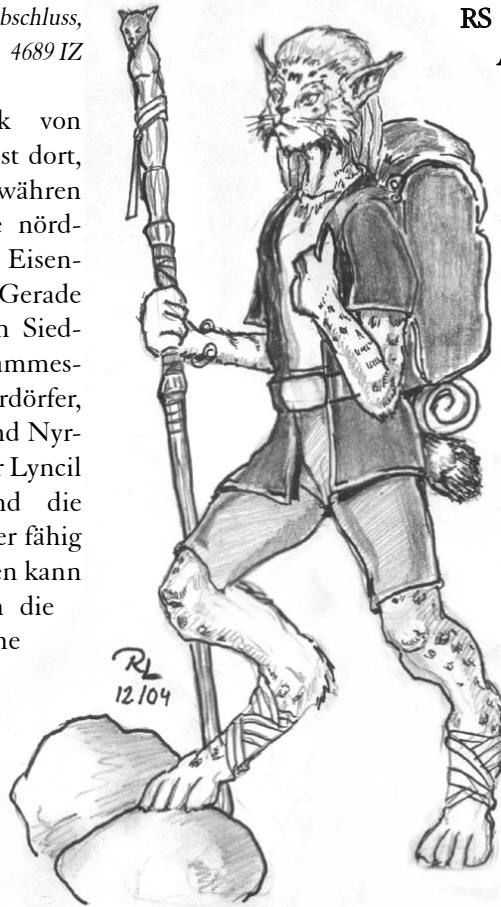
Wagen gangbaren Weg. Wir schlugen uns in dem sicheren Wissen an der Spitze zu sein durch die Wälder und Berge dieses unwirtlichen Landes. Wir setzten die Astrilith-betriebene Segmentbrücke ein, um die recht häufigen Fluss- und Schluchtenhindernisse ohne Zeitverlust zu überwinden. Unsere Truppen machten kurzen Prozess mit Gefahren der Wildnis, die andere sicher Tage aufgehalten hätten. Doch als wir endlich am Ziel ankamen, hatten die Lyncil bereits den Geschäftsabschluss getätigt. «

- Raitanus sor Rhidaman,
nach misslungener Handelsfahrt, 4689 IZ

» Habt ihr das Gesicht des Rhidaman-Welpen gesehen? Hat sich so sicher gefühlt, nachdem er die Hälfte unserer Wagen überholt hatte, die wir einen Tag hinter uns gelassen hatten. Ich weiß wirklich nicht, warum er nicht die Abkürzung über den Fuor-Pass genommen hat ... ach, Moment, den kennen ja nur wir...noch einen Becher Met! «

- eine feucht-fröhliche Lyncil-Runde
nach einem gelungenem Geschäftsabschluss,
4689 IZ

Die Lyncil sind ein Volk von fahrenden Händlern, zumindest dort, wo sie das Haus Rhidaman gewähren lässt. Das sind vor allem die nördlichen Territorien von den Eisenhügeln bis nach Hjaldingard. Gerade in den abgelegenen imperialen Siedlungen, bei den Kentoristammestreffen, abgelegenen Hjaldingerdörfern, ja selbst bei den Baramunen und Nyr-Tighrir weiß man die Waren der Lyncil zu schätzen. Allerdings sind die Kunden nicht immer bereit oder fähig zu zahlen, das Leben im Norden kann sehr hart sein. Dann müssen die Lyncil zeigen, dass sie auch eine kämpferische Seele haben und ihre kleinen Wagenzüge oder Orismaniboote mit Waffen, Klauen und Zähnen verteidigen. Die feliden Merkmale haben die Lyncil naheliegenderweise mit den Luchsen



gemein, was sich in dem markanten Backenbart, den Ohrpinseln, der Fellzeichnung und den kurzen Schwänzen zeigt. Lyncil sind größer als Amaunir, aber dabei nicht weniger geschmeidig. Zwar sind ihre Lebensumstände denen der Djamaunir vergleichbar, doch sind sie in ihrer Wesensart doch ernster.

Verbreitung: Das nördliche Myranor

Größe: 1,80 bis 2,10 Gradu

Gewicht: 70 - 100 Okul

MU 8 - 18 FF 7 - 17 KL 8 - 17

GE 10 - 20 IN 9 - 19 KO 8 - 18

CH 8 - 18 KK 8 - 18

Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Herausragendes Gehör, Balance, Natürlicher Rütungsschutz 1, Natürliche Waffen, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser)

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 25 / 34 / 41 AuP 25 / 35 / 42

MR 2 / 4 / 6 GS 8 / 8 / 9

RS 1+je nach Rüstung

AT 11 / 14 / 17

PA 10 / 12 / 16

FK - / 12 / 17

INI 9+1W6 / 11+1W6 / 18+1W6

TP nach Waffe

Sonderfertigkeiten: - /

Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte oder Wuchtschlag / Gezielter Stich oder Niederwerfen, Ausweichen II, Kampfflexe

Typische Waffen: Speere, Leichte Äxte, Säbel

Typische Rüstungen: keine

Magie: selten, Animismus





МЕНЕХУНЕ

» Aus dem Norden waren wir gekommen Mo'nad zu finden, doch waren einige von uns müde geworden und so ruhte diese Suche. Wir nannten Ashrum, das Feuerland Heimat.

Doch uns war Ashrum nicht bestimmt und so sagten wir unseren Brüdern und Schwestern Lebewohl. Erneut trotzten wir dem Willen unsere Vaters und reisten über das Grosse Wasser. Gen Norden zogen wir aus, die Suche zu beenden. Doch Mano'tai, der große Verderber, sandte eine Welle und viele der Unsrigen ertranken in den Fluten. Und die Kristallschiffe unseres Volkes reisten auf dem Rücken der großen Wasserschlange dem Himmelsfeuer hinterher. Nach langer Zeit des Bangens fanden sie Land. Doch steil war das Ufer und die geschuppten Völker feindlich. Doch wir zogen weiter nach Norden und nach weiteren sechs mal sechs Wanderungen des Himmelsfeuers kamen sie an ein Land mit hohen Bäumen. ... «

-Text einer der heiligsten Kristalltafeln der Menehune

» Imperium? Hm...oh ja, die waren schon mal bei uns. Äußerst ungeselliges und habgieriges Volk, aber bei weitem nicht so schlimm wie die Draydal heute...wir und die Hamafae haben sie aber davon überzeugt wieder zu gehen...ich denke wir nehmen jetzt aber noch einen Schluck Haukao, genießen dann Sonne und Meer und reiten dann auf den Wellen um die Atua des Meeres zu erfreuen. «

- Tangaroa Umoro Humu Humu Nuku Nuku Apua, Menehune-Abenteurer, 4772 IZ

Die Menehune sind eine zwergenhafte Rasse von schwarzhäutigen Zyklopen, die auf Um, einem Archipel am westlichen Ende der Großen Bucht von Ras'Tabor, beheimatet sind. Sie sehen sich als Kinder des Feuer-Atuas, des Gottes Angraschok, doch glauben sie, dass sich ihr Vater für vergangene Frevel von ihnen gewandt hat und sie viele seiner Gaben verloren haben. Tatsächlich scheint ihnen die Metallverarbeitung gänzlich verschlossen zu sein und ihre ältesten

Legenden sprechen von einer Zeit als sie „groß wie Bäume“ waren. Ihre schwarze Haut ist trotzdem mit Hautbildern verziert, die in Symbolen Angraschok und ihre persönlichen Schutzatua preisen. Ihr Haar ist meist schwarz oder silberweiß, doch leider gibt es auch viele Menehune, die unter einem für sie sehr peinlichem Haarausfall leiden. Die Menehune sind ein außerordentlich langlebiges Volk und können leicht mehrere hundert Jahre alt werden. Sie kleiden sich fast nur in den Maro, einen Lendenschurz aus dem Leder des Maro'mpai, einem großen, roten Salamander. Dazu tragen sie Schuhe aus dem selben Leder und bedeutende Menehune tragen zudem den Parawai, einen teuren Umhang, der meist mit silbernen Seeohr-Muscheln verziert ist.

Der Name des Volkes hat schon oft zu Verwirrungen geführt, den die Menehune nennen sich selbst

öfter Umoro, „Verteidiger des Landes“, denn das ist für sie viel wichtiger, als das sie Menehune, „das kleinen Volk“, sind. Um es komplizierter zu machen, nennen die Hamafae die Menehune aufgrund eines Irrtums Ango. M'ango, die Mango, ist das traditionelle Begrüßungsgeschenk der Menehune und Vorfahren der Hamafae glaubten es handel sich bei dem Wort Ango um den Volksnamen, klang es doch ähnlich wie der Name eines anderen kleinwüchsigen Volkes, das die Hamafae aus ihrer alten Heimat kannten. Damit nicht genug, denn der Herrscher der Umoro wird ebenfalls Umoro genannt. Als Verkörperung des Volkes gebietet er über die Rangatira, den „Adel“ der Menehune, welche in jedem Ort durch

den Ariki vertreten werden. Ein weiteres wichtiges Element im Leben der Menehune ist das Muinge, das Wellenreiten, das sogar wichtige Entscheidungen im Dorfleben lenken kann.

PAPINJUWARI

Die Menehune verachten die Papinjuwari dafür, dass sie sich Agriman, dem dunklen Bruder ihres Gottes Angraschok, verschrieben haben um Angraschoks Strafen zu umgehen und finstere Macht zu gewinnen. (Weiteres zu den Papinjuwari siehe: Monaden)





Verbreitung: Die Inseln von Um (vor der nord-westlichen Küste Ras'Tabors, westlich der Bucht von Draydalan)

Größe: ca. 1,25 – 1,35 Grad

Gewicht: ca. 50 Okul

MU 8 – 17 FF 8 – 18 KL 8 – 16

GE 7 – 15 IN 7 – 16 KO 11 – 20

CH 7 – 16 KK 9 – 19

Vor- und Nachteile: Immunität gegen Feuer, Aberglaube 5 – 10, Einäugig, Unfähigkeit: Metallverarbeitung aller Art, Zwergenwuchs

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 28 / 35 / 44 AuP 30 / 34 / 42

MR 2 / 3 / 4 GS 5 / 6 / 6

RS je nach Rüstung

AT 11 / 13 / 17 PA 10 / 12 / 15

INI 10 + W6 / 11 + W6 / 13 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: - / Wuchtschlag / Aufmerksamkeit

Typische Waffen: Mere (Jademesser)

Oro (Einhandkeule)

Oro-Oro (Zweihand-Kriegskeule)

Boro (Obsidianbestückte Faustwaffe)

Tomoro (Stabkeule)

Typische Rüstungen: Korbbhelm, Lederhemden (RS 1)

Magie: Die meisten Priester der Menehune, die Atuaoco, sind in Wahrheit Märchenerzähler und Animisten, die in den Elementen Humus und Erz (nur Kristall) bewandert sind. Ihre vornehmste Aufgabe ist es die Geschichte von Um und der Menehune in Kristalltafeln niederzulegen, die noch aus den Planken der Kristallschiffe stammen, mit denen die Menehune nach Um gelangten und seit dem von den Atuaoco gezüchtet werden. Weitere Formen des Animisten sind die Manoluki, die Hairufer, die vor allem über das Wasser und Humus gebieten und die gefürchteten Wahine'tipua, Zauberfrauen, die über differenzierte Kräfte verfügen, die ihrem jeweiligen Temperament entsprechen.

MHOLUREN

» Es waren nur Kleinigkeiten, doch ich kannte Dawim zu lang, um die Unstimmigkeiten zu übersehen. „Dawim“ konnte es nicht wissen, dass ich in der Lage war unter seine Haut des Lebens zu blicken. Die Kreatur, die dort in Dawims Gestalt vor mir saß, musste auch ein Animist gewesen sein. Ich hatte nur einen kurzen Blick hinter seine Maske werfen können. Dort blickte mich statt des rauhen Gesichts Dawims eine glotzügige Fischkreatur an. Ich musste mich zusammenreißen nicht zurückzuschrecken. Mein Freund war tot, vermutlich schon seit mehreren Monden. Am nächsten Tag lenkte ich Dawims Schritte in die Unterstadt Galasals. „Lameth, mein Freund, ich denke wir sind auf dem falschen Weg.“ Dawim lächelte und es zeriss mein Herz, als ich meine Erzkralle in seine Brust schlug. „Ja, du bist auf dem falschen Weg Dawim...“ Die Gestalt meines Freundes sackte zusammen. Man würde nur einen toten Mholuren finden. Ich werde Dawims Frau Gisalna im Auge behalten müssen... Ich kann nicht sicher sein, das ihr ungeborenes Kind von Dawim stammt... «

- Erinnerungen des Animisten und Mholurenjägers Lameth, Galasal, 4772 IZ

» Jene in der Tiefe, die ewig schlafen, sterben nicht. «

- Sprichwort unbekannter Herkunft, am Meer der schwimmenden Inseln verbreitet.

Indirekt waren die Mholuren der Grund für die Entstehung des Ersten Imperiums, konnte die Gefahr der Mholurenkriege doch erst von der Orismani-Allianz unter Führung der Alten gebannt werden. Im Jahr der kochenden Flüsse verloren die finsternen Molchwesen Zehntausende ihres Volkes durch das Mholurengift der Alten. Von diesem Schlag haben sie sich bis heute nicht wieder vollständig erholt. Zumindest scheint es so. Jedoch tauchen die Mholuren immer wieder aus der Tiefe auf und verbreiten Angst und Schrecken unter den Küsten- und Uferbewohnern. Meist tun sie dies heimlich und unter dem Deckmantel düsterer Kulte. Gelegentlich führen sie jedoch auch mächtige Wasserwesen wie Seedrachen, -schlangen, Drachenschildkröten und Riesenkrabben ins Feld. Doch diese Angriffe werden nur selten als das Werk der Mholuren erkannt. Die Mholurenkriege sind jedoch auch am Imperium nicht spurlos vorbeigegangen. Zahlreiche Aberglauben ranken sich um die





Mholuren, die mächtigste Festung des Imperiums trägt den Namen der Molchwesen und wurde zu ihrer Abwehr erbaut. Die Mholuren gelten als eins der boshaftesten Völker überhaupt, so dass ihnen fast jede Schandtät angedichtet werden kann und mehr als eine Verschwörungstheorie die Mholuren als dunkle Macht in den Schatten darstellt. Das alles mag zum Teil auch daran liegen, dass nie eine Verständigung mit den Mholuren möglich war, sind doch nur die Risso in der Lage die Sprache der Mholuren zu sprechen.

Weitere Informationen zu den Mholuren finden sich in VS_nX S. 52-53



Bild: Caryad VS_nX S.53
© FanPro/Caryad

ZILITEN

Die friedlichen Verwandten der Mholuren sind in Myranor seit dem Jahr der kochenden Flüsse nahezu ausgestorben. Die wenigen verbliebenen Ziliten leben entweder als Diener der Mholuren oder im Verborgenen, da man sie oft fälschlicherweise für ihre aggressiven Vetter hält.

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln, warme Orismani-Ströme und Sümpfe, selten warme Küstengebiete

Größe: ca. 1,70 bis 1,90 Gradu

Gewicht: ca. 60 Okul

MU 10 – 18 FF 10 – 18 KL 8 – 18

GE 9 – 16 IN 8 – 16 KO 10 – 17

CH 7 – 17 KK 8 – 18

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen

Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Natürlicher RS, Innerer Kompass, Landangst: 7-10, Raubtiergeruch, Nachtsicht, Kälteresistenz

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 24/28/35

AuP 30/35/42

MR 5/8/8

GS 7 (Wasser), 8(Land) RS 2 (Schuppen)

AT 10/13/15

PA 10/13/14

INI 11 + W6/11 + W6/12 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser
Schwanzschlag, Aufmerksamkeit

Typische Waffen: oft Fischforke oder Harpune

Typische Rüstungen: selten Muschel- und Krebspanzer

Magie: Animismus und vermutlich Formen von Ritualmagie und Alchemie, insbesondere Verwandlungen und Beherrschungen. Die Mholuren verwenden Magie, die oft der Domäne Galkuzul zu entspringen scheint, die aber von den Mholuren auf den dunklen Gott Os'Grapt, den Giganten Orismani oder andere finstere Wassergötter und -dämonen zurückgeführt wird.

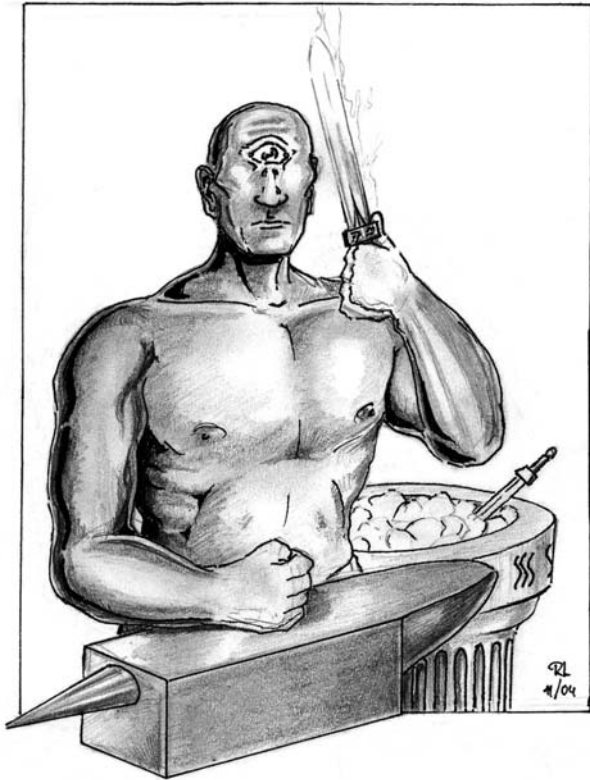
Besonderheiten:

**Die Werte für Ziliten finden sich in ZBA S.190*





ΜΟΝΑΔΕΙ



» Nach den Trollen sind wir auf eine weitere bekannte Art gestoßen, die Zyklopen, nur werden sie hier ‚Monaden‘ genannt. Das Exemplar auf das wir stießen unterschied sich kaum von den Beschreibungen, die wir von seinen Brüdern auf den Zyklopeninseln kannten. Lediglich sein Haut war völlig haarlos und seine Hände schienen aus schierem Mondsilber zu bestehen. Auch dem Schmiedewerk sind die Monaden zugetan, und wir durften einige Arbeiten, des Riesen begutachten, wenn auch nicht erstehen. Für sich selbst scheint er weder Waffen noch Werkzeuge anzufertigen und verlässt sich offenbar gänzlich auf seine ehernen Hände, mit denen er sein Schmiedewerk verrichtet... «
 - aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea, erste Fahrt

» ...Den Stier Brasarasch vor sich, zog Gilankesch Gulkanapter, die Klinge des einäugigen Riesenschmiedes... «
 - aus einem Märchen der Kerrishiter

Die Monaden sind riesenhafte Zauberschmiede, die nur ein einziges Auge in der Stirn tragen. Ihre Körper sind vollkommen haarlos und ihre Haut wirkt, als be-

stände sie aus dunklem Kupfer. Nur ihre Hände glänzen in einem hellen Silber, denn von den Knöcheln an bestehen sie aus Metall. Diese Hände sind außer Esse und Amboss meist die einzigen Schmiedewerkzeuge die sie verwenden. Dabei sind die Monaden mit ihren Händen sowohl zu mächtigen Schmiedeschlägen als auch zu feinsten Arbeiten in der Lage.

Ihre eigenen Legenden berichten von ihrem Stammvater Mo'Nad, der die Monaden auf Yil Araphaar als Wächter für ein Geheimnis ihres Schöpfers Ing' Rasch einsetzte und selbst mit weiteren Monaden ins Herz der Erde hinabstieg. Die ersten Mauern der Trollburg Myrgotschthor auf Yil Araphaar wurden von den Monaden erbaut. Beschämt berichten sowohl die Monaden als auch der kerrishitische BaLIngra-Kult, dass die Monaden sich mit den Alten verbündeten und Ing' Rasch/Bal'Ingra daraufhin die Söhne seines Bruders Rashtul schickte um seinen untreuen Kindern die Wacht über Yil Araphaar zu entreißen. Den Trollen tragen die Monaden nichts nach, sind sie doch den Großen Schöpfern treu geblieben. Als wollten sie ihren Treubruch gegenüber Ing' rasch ausgleichen, hält sich jeder Monade an sein einmal gegebenes Wort.

PAPINJUWARI

» Hoch in den schwarzen Klippenbergen des Ostens, wo der Himmel beginnt, wohnt ein dämonisches Volk namens Papinjuwari, die wir jedoch Meteormänner nennen. Sie sind groß und stark und besitzen nur ein Auge, das so hell leuchtet, wie ein feuriger Stern. Sie eilen von Fels zu Fels, mit einer Fackel in der einen und einer Keule in der anderen Hand. Da sie schwarze Haut besitzen, sind sie nahezu unsichtbar und können sich so nahe an ihre Opfer heranschleichen, um deren Fleisch zu essen und das Blut zu trinken. Wenn eine Sternschnuppe nahe den Bergen niederfällt, wissen die Menschen, dass ein Meteormann für seinen Gott Agriman nach einem Opfer sucht. «

- Aus einem Märchen der Menschen Ras'Tabors

Ein Kerrishiter oder Vesai würde in den Papinjuwari vermutlich schwarze Monaden mit wilden Haarmähnen erblicken, während die Völker Ras'Tabors riesenhafte Umoro vor sich sehen. Auch wenn die Sprachen der Papinjuwari und der Monaden Ähnlichkeiten aufweisen, so scheint die Zunge der Papinjuwari eher eine degenerierte Form der Umoro-Sprache zu sein. Die Papinjuwari sind bei allen benachbarten Völkern, selbst den Draydal, für ihre Brutalität und





Grausamkeit gefürchtet. Ihre Schmiedekunst, die sie mit traditionellen Werkzeugen ausführen, bringt stets nur düstere Tötungsinstrumente hervor.

Verbreitung: Yil Araphaar, seltener andere Inseln des Archipels von Thalaminas (Monaden); Blutgischtmauer und die Küstengebiete westlich davon (Papinjuwari)

Größe: ca. 4-5 Grad

Gewicht: ca. 800-900 Okul

MU 20 – 30 FF 13 – 20 KL 6 – 10

GE 10 – 17 IN 12 – 18 KO 24 – 32

CH 7 – 15 KK 30 – 35

Vor- und Nachteile: Begabung (Grobschmied), Immunität gegen Feuer, Natürlicher RS, Einäugig, Werksverliebtheit: 5 – 11, Prinzipien: Wortgebunden

Kampfwerte (junger / mittelalter / alter Monade):

LeP 50 – 70 AuP 75 – 80 MR 5 – 10 / 11 / 12

GS 10 RS 2 (Haut)

AT 14 / 12 / 12 PA 12 / 9 / 8

INI 11 + W6 / 10 + W6 / 10 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, niederwerfen, Befreiungsschlag

Typische Waffen: Faustschlag (3W + 5 TP, DK, HN) *

Typische Rüstungen: keine

Magie: Monaden sind Viertelzauberer mit Zugriff auf das Meisterhandwerk: Grobschmied, aber auch Zauber, die meist Feuer, Erz und einige Selbstverwandlungen betreffen. Diese Zauber können sie oft an ihre Schmiedewerke binden. Auch ist den meisten Monaden eine Fluchmagie zu eigen, die sie auf Auftragsarbeiten legen, die sie in ihrer Werksverliebtheit eigentlich nicht hergeben möchten.

Veränderung der Werte (Papinjuwari):

MU 30 – 35

AT 15 / 16 / 17

PA 10 / 11 / 11

INI 14 + W6 / 15 + W6 / 15 + W6

Vor- und Nachteile: Begabung (Grobschmied), Immunität gegen dämonisches Feuer, Natürlicher RS, Einäugig,

Werksverliebtheit: 7-12, Bluttausch

Typische Waffen: Faustschlag (3W + 5 TP, DK HN), Stahlkeule (5W + 8 TP, DK NS)

Höllenfackel (4W TP, DK NS)

Magie: alle Papinjuwari sind Paktierer mit Aggari oder Tyakaar. So können sie gelegentlich dämonische Essenzen in ihre Werke fließen lassen.

Besonderheiten: Monaden und Papinjuwari gelten als große Gegner.

**Monaden verwenden nur ihre Erzhände als Waffen.*





ПАГАН



» Der Stein war annähernd eiförmig und ein Schlangemuster ringelte sich rundherum. „Die Shindrabarim nennen sie Nagahsteine.“ Anaskani blickte Siminerates fragend an. „Eigentlich sollten wir ihn gar nicht bemerken, aber dieser ist scheinbar durch Steinschlag beschädigt worden. Nur deshalb können wir den dahinter liegenden Eingang zum Hügel-sanktum nun wahrnehmen.“ Jahrelang hatte Siminerates geforscht und gesucht, bis ihm jetzt der Zufall zur Hilfe kam. „Wenn meine Theorie richtig ist, ruht hier H’shiakat, eine der mystischen Waffen der Shindra. Lass uns nachsehen.“ Das Gesicht des jungen Entdeckers aus Dorinthapoles glühte vor freudiger Aufregung. Anaskani nickte, „Nach dir Simin“. Wie eine Schlange wand sich der stufenlose Gang ins Zentrum des vom Dschungel überwucherten Hügel-sanktums. Dort traten Siminerates und Anaskani in eine runde Kammer, deren Wand bunte Bilder schmückten. Doch Siminerates hatte nur Augen für die Statue gegenüber des Einganges. Eine Riesenschlange mit neun Köpfen, nur einer davon der Kopf einer Schlange, die anderen acht zeigten Katzen- und Echsenwesen, aber auch einen, der einen Risso dar-

stellte. Der Neunte war der Kopf eines Menschen. In den Windungen ruhte eine säbelartige Klinge. „H’shiakat“ raunte Siminerates ehrfürchtig und trat zur Statue. „Etwas ist merkwürdig... es gibt keine Fallen.“ „Das ist nicht die Art der Nagah, zudem befindet sich H’shiakat in der Obhut H’shinas.“ Siminerates wirbelte zu Anaskani herum. „Woher...?“, doch seine Frage blieb ihm im Halse stecken, denn vor seinen Augen verwandelte sich der Leib seiner langjährigen Gefährtin vom Hals abwärts in den einer Schlange. „Die Göttin des Lebens und der Wandlung würde Fallen zudem als Sakrileg empfinden...“ Anaskani ließ Siminerates einen Moment, um sich zu sammeln. Ihre Gesichtszüge wirkten schärfer und anmutiger, die Nase dagegen flacher, aber ihr warmes Lächeln war das gleiche geblieben. Siminerates stammelte: „Aber...Aber, wie ist das möglich? Wir kennen uns schon so lange...“ „Ja, seit du begonnen hast nach H’shiakat zu suchen. Ein paar Mal habe ich dich in die Irre führen können. Doch nun hast du das Geheimnis des Sanktums geschaut. Aber H’shiakat ist Dir nicht bestimmt.“ Der Ausdruck in ihren goldgrünen Schlangenaugen ließ keinen Zweifel daran, dass die Klinge hier bleiben würde. „Und jetzt?“ Siminerates sah sein Ende nahen. Anaskani lächelte versöhnlich, als sie die Angst in seinen Augen sah. „Jetzt? Wo du weißt, dass du mit deiner Theorie Recht hattest, gehen wir wieder. Ich kenne dich Simin’... das ist für dich der eigentliche Grund gewesen H’shiakat zu suchen. Dir liegt eigentlich gar nichts an der Klinge selbst. Du bist mein Freund und als solcher wirst du meine Geheimnisse, die Geheimnisse der Nagah sicher wahren können.“

Als Siminerates und Anaskani den Hügel verließen, verhüllte der wiederhergestellte Nagahstein erneut den Eingang zum Sanktum. «

- So geschehen an einem geheimen Ort auf dem Archipel von Shindrabar, 4771 IZ

Die Nagah sind eine alte Echsenrasse, die im Zeitalter der Echsen in den großen Reichen der Jharra und Shindra lebte, ohne jemals ein wirklich eigenständiges Gebiet in Besitz zu nehmen. In ihrer wahren Gestalt ähneln sie einer prächtigen Schlange, die von einem menschenähnlichen Haupt gekrönt wird. Ob ihres Menschenkopfes sahen die anderen Echsen sie oft als minderwertig an, während die Nagah heimlich annahmen, dass die Göttin H’shina einen Grund hatte, sie mit den Haupt der Sklavenrasse auszustatten. Als sich die Menschen und Amaunir gegen die Jharra wandten, fielen die Nagah den Hornechsen zwar nicht





wie die Shingwa direkt in den Rücken, doch verhüllten sie mit ihrer Magie mehrere machtvolle Orte und Artefakte und entzogen sie so auch den Jharra. Denn die Nagah glaubten, dass H'shina nun den Menschen Zeit geben würde, sich zu wandeln. Die Nagah wandten sich jedoch nicht von den Shindra ab, denn diese hatten zumindest eine gewisse Wertschätzung für die Menschen entdeckt und so zogen sich viele Nagah auf die Inseln des späteren Shindrabar zurück. Während des Krieges verschwanden die Nagah und wurden bis auf die nach ihnen benannten Bannsteine vergessen. Tatsächlich hatten die Nagah jedoch nur gelernt, menschliche Gestalt anzunehmen und unter den Menschen zu wandeln, was sie bis heute tun. Wie schon für die Shindra und Jharra, dienen sie oft als Hüter von Wissen, sei es als Lehrer, Sammler oder tatsächliche Wächter.

Verbreitung: Tharpura, Cantera, Makshapuram, seltener in wichtigen Städten des Imperiums

Länge: ca. 5 Grad **Gewicht:** ca. 100 Okul

MU 7 – 16 FF 5** KL 8 – 18

GE 8 – 12 IN 8 – 18 KO 10 – 18

CH 8 – 18 KK 8 – 18**

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Natürlicher RS (1), Schlangemensch*, Armlos**, Kältestarre

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 25 / 35 / 40 AuP 26 / 33 / 43

AsP 30 / 36 / 45 MR 4 / 6 / 8

GS 2 (Land & Wasser) RS 1

AT 11 / 12 / 14

PA 10 / 12 / 14

INI 10 + W6 / 11 + W6 / 14 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schwanzschlag

Typische Waffen: Ringenangriffe

Typische Rüstungen: keine

Magie: Nagahs sind natürliche Zauberer, ähnlich Magiern und sind besonders bewandert in elementaren Manipulationen (Humus), Verwandlungen, Illusionen und Beherrschungen. Einige Nagahs üben auch Kristallomantie aus.

Besonderheiten:

**Dieser Vorteil ähnelt dem Vorteil „Wolfskind“ und ermöglicht es den Nagah ihre menschliche Gestalt anzunehmen. Die Werte dieses Körpers richten sich FF, GE, und KK betreffend nach der menschlichen Rasse, welche die Nagah nachahmt. Diese Entscheidung trifft die Nagah, wenn sie sich das erstmal verwandelt und ist endgültig. Einige wenige Nagah können zudem auch nur eine Mischgestalt annehmen, in der der Unterkörper schlangengleich bleibt. Die Vorteile Dämmerungssicht und Schlangemensch bleiben den Nagah auch in ihrer menschlichen Gestalt erhalten.*

*** In ihrer Schlangengestalt kann die Nagah Dinge nur mühselig mit ihrer Schwanzspitze manipulieren, Auch die Körperkraft erleidet Einschränkungen.*

PRISTIDEN

» ... Die Pristiden sind neben den Ruritirna (NW Ru I) das zweite ehemals aquatische Volk, das den Nebelwald Heimat nennt. Während sich uns das Krakenvolk entzieht, verbindet uns mit den Haiwesen eine Partnerschaft, die auf dem zuvor erwähnten Umstand beruht (siehe auch Fussnote XIV-B). Ansonsten beschränkt sich ihr Kontakt zu Menschen fast nur auf wenige pristidische Piraten an der Schattenküste, wohl Ausgestossene und die Vertreibung von Eindringlingen in ihr Gebiet. Den meisten Kontakt pflegen sie mit den Shingwa (NW Sh I) des Nebelwaldes, gefolgt von einem friedlichen Nebeneinander mit den Ruritirna, was kein Problem

ist, da diese ja die Baumkronen zum Leben bevorzugen und nicht wie die Pristiden den Boden. Das wiederum der Pardirwald sich nicht von der Schädelbucht bis zum Kap Tharpag erstreckt, muss wohl zu einem nicht unerheblichen Teil auf der tiefen Feindschaft zwischen Pardir und Pristid zurückgeführt werden. Fast scheint es, als wollten immer wieder Pardirsippen das Waldgebiet für sich beanspruchen. Zu Recht? (siehe These NW XI) Die Stammesverbände der Pristiden leben verstreut im tiefen Dschungel zwischen den großen Strömen und sind somit für Menschen schwer erreichbar. Die Stammesgebiete umfassen mehrere Sippendörfer. Das





Zentrum dieser Dörfer bilden geheimnisvolle präimperiale Jadetürme unbekannter Herkunft (Anhang NW Pr I), die außer den Pristiden und unserem Haus wohl abgesehen von den Ashariel Alamars nur wenige lebend zu Gesicht bekommen. «
-aus den Geheimarchiven der Illacriion, Daranel

Das Aussehen der Pristiden erinnert nicht nur rein oberflächlich an das von Hammerhaien. Neben den großen Augen, die aus seitlichen Schädelwucherungen herabschauen und einem zähnestarrenden Maul ist es auch ihre raue Haut, die an die großen Raubfische erinnert. Ihren Legenden nach sind sie wie die Ruritirna ein ursprünglich aquatisches Volk, doch haben sie wohl schon das Wasser verlassen, bevor die geschuppten Rassen auf dem Lande begannen, Hochkulturen zu gründen. Zu dieser Zeit muss auch die Fehde mit einer Rasse aus einem noch früheren Zeitalter ausgebrochen sein, den Pardir. Das Geschick der Pardir, sich nahezu lautlos und unsichtbar im Geäst zu bewegen, kontern sie mit ihrem scharfen Geruchssinn und ihren großen lichtempfindlichen Augen. Außerdem verfügen sie über einen 6. Sinn, mit dem sie Bewegungen von Lebewesen quasi erspüren können. Daher gelingt es den Pardir nur selten, sie zu überraschen. Im Kampf können Pristiden zu furchtbaren Gegnern werden, denn im Bluttausch fallen sie mit ihrem Gebiss über alles her, was sich bewegt. Dem ständigen Kommen und Gehen anderer Rassen, Geschuppter und Glatthäutiger, stehen sie relativ gelassen gegenüber. Eine



Ausnahme stellt jedoch das Haus Illacriion dar, denn diesem imperialen Optimatengeschlecht fühlen sich die Pristiden verpflichtet. Der Grund wird jedoch mit Außenstehenden nicht besprochen.

Verbreitung: Nebelwald

Größe: 1,7 bis 2,0 Grad

Gewicht: um 80 Okul

MU 8 - 18 FF 7 - 17 KL 8 - 17

GE 9 - 18 IN 8 - 16 KO 9 - 18

CH 6 - 15 KK 9 - 21

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Lichtempfindlich, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Geruch), Vorurteile ggn. Pardir, Verpflichtung ggn. Haus Illacriion,

Natürliche Waffe, Natürlicher

Rüstungsschutz(1), Bluttausch

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 25 / 32 / 40

AuP 28 / 35 / 42

MR 3 / 6 / 9 GS 8

RS 1 + Rüstung

AT 10 / 13 / 17 PA 9 / 12 / 14

INI 10 + 1W6 / 11 + 1W6 / 17 + 1W6

TP je nach Waffe, 1W + 4 (Biss, DK H)

Sonderfertigkeiten:

Biss / Aufmerksamkeit, Finte / Gezielter

Stich, Kampfreflexe, Kampfgespür

Typische Waffen: Speere, Dreizack, Keulen und Dolche

Typische Rüstung: keine

Magie: keine





RURITIRNA



» ...auffällig sind ihre krakenähnlichen Köpfe, denn um ihren Schnabel haben sie zwölf kurze, saugnapfbewehrte Tentakel aufzuweisen. Ihre humanoide Gestalt täuscht, denn sie tragen keinen Knochen im Leib, stattdessen nur weiche Knorpel und dehnbare Muskeln. Ihre Haut ist zäh und gummiartig, aber trockene Luft bekommt ihnen nicht gut. Sie erscheinen grau, aber die Shingwa schreiben ihnen die Gabe zum Farbwandel zu, wie man ihn ja auch bei einigen Kraken kennt. Wenn das stimmt, müssen sie sehr gut darin sein, denn ein Mensch hat noch nie einen getarnten Ruritirna entdeckt und davon berichtet. Man vermutet, dass sie wie die Pristiden einst im Meer lebten, doch schon vor langer Zeit muss sie etwas an Land getrieben haben. Überhaupt scheinen sie mit den Pristiden eine seltsame Beziehung zu haben. Es mutet doch seltsam an, dass ausgerechnet hier im Nebelwald zwei ehemals aquatische Rassen leben. Mag es sein, dass die Ruritirna und Pristiden von den Mholuren aus dem Meer der schwimmenden Inseln vertrieben wurden? Verfluchten die Molchwesen jene die sich ihnen nicht unterwerfen zu einem Leben an Land? Oder traf sie dieses Schicksal, weil sie nicht mit den Mholuren gegen die Orismani-Allianz vorgingen? Eine Strafe der Wassergötter wohlmöglich? «

-Aus den Aufzeichnungen von Korabin ro Illacriön

Die Ruritirna sind nur noch ein kleines Volk, das sehr zurückgezogen im Dschungel des Nebelwaldes lebt. In

der Regel trifft man nur noch auf kleine Sippen, die in den Stammesgebieten der Pristiden leben. Ruritirna wenden ihren Farbwandel niemals an, wenn sie befürchten könnten, von Menschen beobachtet zu werden, denn sie fürchten, wie die Shingwa versklavt zu werden. Ruritirna sind hervorragende Kletterer und suchen eigentlich nur den Boden auf, um in Wasserlöchern zu schwimmen oder in kleinen Lichtungen Nahrung anzubauen.

Verbreitung: Nebelwald

Größe: 1,60 bis 1,80 Grad

Gewicht: um 40 bis 60 Okul

MU 8 - 18 FF 8 - 16 KL 7 - 15

GE 10 - 22 IN 8 - 16 KO 7 - 15

CH 8 - 15 KK 12 - 24

Vor-/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2), Meeresangst, Schlangenmensch, Farbwandel, Dämmerungssicht, Begabung (Klettern), Schnelle Heilung, Skelettlos*

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 27 / 30 / 35 AuP 28 / 31 / 40

MR 1 / 3 / 5 GS 8 / 8 / 9 RS 2

AT 11 / 14 / 16 PA 11 / 13 / 16

INI 7+1W6 / 11+1W6 / 15+1W6

FK - / 15 / 19 TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: - / Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil (Ringen), Wuchtschlag oder Finte / Kampfflexe, Gezielter Stich oder Niederschlagen

Typische Waffe: Speer, Dreizack, Netz, Keule

Typische Rüstung: keine

Magie: nur Animismus

Besonderheiten:

*Ruritirna verfügen über kein hartes Endoskelett. Ihr Körper wird durch Knorpel und äußerst kräftige Muskeln aufrecht gehalten. Unter ihrer zähen gummiartigen Haut sind sie daher sehr verletzlich und erleiden Wunden schon bei Treffern, die KO/2 SP anrichten. Ihr dehnbare Körper ermöglicht waffenlose Angriffe auch in der DK N





SHAKAGRA

» Mein Herr, natürlich sind die Geschichten über mein Volk aufgebauscht, wenn auch nicht völlig unzutreffend. Wir bedienen uns gesprochener Zauber, ja, aber taten das eure Vorfahren, die Alten nicht auch? Wir züchten Chimären zu unsere Verteidigung, aber bei weitem nicht so erfolgreich wie das Haus Phraisophos. Es stimmt, dass wir uns am Rand des Imperiums ein Land eroberten, doch diesen einen Krieg führten wir gegen die Hjaldinger. Unsere Göttin erscheint euch fremd in ihrem Bestreben nach Perfektion, doch sie gab unserem Volk das Leben und wir dienen ihr dafür treu. Auch die Menschen stellen ihre Muttergöttin in höchste Ehren. Unsere Geschenke bringen angeblich Unglück, doch ist es unsere Schuld wenn die Menschen unsere großzügigen Gaben missbrauchen? Ihr solltet erkennen, dass wir eigentlich gar nicht so verschieden, ja sogar Gleichgesinnte sind. Habe ich euch je schlechten Rat gegeben? Dann sollten wir uns jetzt wieder eurem Problem mit dem Magnaten widmen... und einen Weg finden es aus der Welt schaffen... «

- Beryllis Eldarin nai Aphail, Shakagra, Hof-Magus des Trodinars von Ailish-Mekhaba, derzeit auf See verschollen, 4740 IZ

» Swafnirverfluchtes Elfenpack! Nicht auch noch hier... Blass wie Quark, Haare wie Spinnweben und Augen so dunkel wie die Nacht. Sehen aus wie die Kinder von der Rahja persönlich aber es war wohl ihre dunkle Schwester, an deren Möpsen sie gestillt wurden. Sehen vielleicht aus wie Elfen, aber die Seelen haben die von Dämonen geerbt... Also Junge, auch wenn's schwer fällt, das nächste mal nicht gaffen, sondern schick die Biester in die Niederhöllen zurück, aus denen sie hervorgekommen sind! Bei Swafnirs Flosse, ich werd's tun, das wohl! «

- Foggwulf Phileason, auf
Güldenlandexpedition,
über der Leiche einer Shakagra,
34 Hal/ 4774 IZ

Im nördlichen Imperium künden dunklen Legenden von einem Volk spitzzohriger, hochgewachsener Zauberer, den Shakagra. Die Geschichten erzählen von ihrer heimtückischen

Spruchzauberei, ihrer dunklen Schönheit und ihrem Reich in den Bergen und Wäldern der östlichen Frostfeste. Von dort, so sagt man, ziehen sie ihm Namen ihrer dunklen Göttin aus, um die Menschen ins Verderben zu führen, denn die Shakagra gelten selbst den Optimaten als verdorbenes Volk.

Anders als in ihrer aventurischen Heimat, ziehen sich die Shakagra Myranors nicht in die Tiefen der Meere zurück, sondern erbauen ihre Zufluchten meist in hochgelegenen Bergflanken. Ob ihrer Empfindlichkeit gegenüber dem Licht, sind große Teile ihre Behausungen jedoch nach wie vor tief in den Fels getrieben. Das Innere dieser Höhlenpaläste ist kunstvoll aber düster zu nennen. Die Eingänge zu diesen Palästen, als auch zu ihre Minen, in denen unter anderem auch Endurium gefunden wird, werden von den Shakagra strengstens durch die chimärischen A'faeijar und ihre Reiter bewacht. In den Tiefen jener Schächte schufteten Hunderte von Sklaven, darunter Hjaldinger, Grolmur und Lyncir, doch vor allem jene Wesen, welche die Shakagra selbst mit Hilfe von Magie erschaffen haben, Golems und den chimärischen Wächtern.

Die Kleidung der Shakagra folgt uralten Schnitt-

mustern und wird von dunklen oder fast weißen

Farbtönen dominiert. Ihre Waffen sind stets

wenigsten mit Endurium legiert, verbrennt

gewöhnlicher Stahl doch ihre Haut. Das

in der Frostfeste Endurium gefunden

werden kann, ist einer der Gründe warum

sich die Shakagra dort nieder-

ließen.

Die Shakagra sehen sich als erwähltes

Volk und folgen auch auf Myranor

ihrer Göttin Bhadona.

Doch ist sie eine meist ferne Göttin

und einige Shakagra gehen in Glauben-

fragen heimlich eigene Wege.

Eine Eigenschaft hat jedoch beinahe

jeder Shakagra: Neugier, insbeson-

dere auf die Welt in der Ferne, und so

kann es geschehen, dass ein Mensch

sein Leben durch interessante Ge-

schichten verlängern kann oder ein

Shakagra sich aufmacht, die Men-

schen zu „besuchen“.

Shakagra-Werte

Die Werte entsprechen den aventurischen Shakagra/ Nachtalben in der Zoo-Botanika. S. 139 ff., weitere Informationen siehe auch entsprechendes Kapitel in Firuns Atem.





TIGHRIR

» Tagelang hatten wir stets das Gefühl, dass sich uns Augen aus dem Dschungel heraus in den Rücken bohrten. Wir taten das als Einbildung ab. Zuerst dachten wir noch, wir wären zufällig in die Fallen von Großwildjägern gestolpert. Dann verschwanden unsere Träger einer nach dem anderen. Selbst da dachten wir noch, es läge an der Feigheit dieses thapurischen Mietpacks. Doch als die Augen des Dschungels uns auch ihre Krallen und Zähne zeigten war es zu spät... «

-Gemedion aus Balan Cantara,
einziger Überlebender der Jagd eines Tighrirs

Die Tighrir sehen sich als die wahren Herren Makshapurams. Sie habe die Shindra und die Jharra überdauert und auch die Menschen und Amaunir sind ihnen bis heute nicht Herr geworden. Die tigerhaften Vetter der Amaunir leben als einsame Jäger in den Dschungeln und nur selten rotten sie sich, meist an heiligen Kultplätzen, zu tatsächlichen Ansiedlungen zusammen. Ihr rot-goldenes Tigerfell ist ihnen meist Rüstung genug, wie sie auch bei den Waffen oft auf ihre Krallen und Zähne zurückgreifen, mit denen sie es durchaus mit mehreren bewaffneten Pardirsöldnern aufnehmen können. Allerdings verschmähen sie den Einsatz erbeuteter Metall-Waffen und Rüstungsteilen, vergifteter Holzspeere und Knochenklingen keineswegs. Auf ihrer Jagd nach Fleisch und Trophäen ist ihnen beinahe jedes Mittel recht. In Makshapuram gelten Tighrir allgeim als Landplage, die oft genug durch Jagdexpeditionen des örtlichen Radjars vertrieben werden müssen. Allerdings sollte auch erwähnt werden, dass einige Tighrir auch in Städten leben und seit 15 Jahren der Tighrir Rorr Kharn auf dem Radjar-Thron von Kamakuwar sitzt.

NYR-TIGHRIR

In den nördlichen Wäldern gibt es Tighrir, deren Gebiss dem eines Säbelzahnigers ähnelt, und deren eher gelbgoldenes Fell im Winter weiß wird. Lediglich die schwarzen Streifen bleiben unverändert. Man sagt den Nyr-Tighrir nach, sie seien

noch wilder und heimtückischer als ihre südlichen Verwandten, so das noch möglich ist. Bei Hjaldingern und Lorthaliern jedenfalls gehören die Geschichten über die Kämpfe mit einem jagendem Nyr-Tighrir zu den unheimlichsten und ruhmreichsten Erzählungen.

Verbreitung: Dschungelgebiete westlich des Meeres der Schwimmenden Inseln, vor allem Makshapuram, Nördliche Wälder (Nyr-Tighrir)

Größe: ca. 2,5 - 3 Grad

Gewicht: ca. 300 Okul

MU 15 - 23 FF 6 - 12 KL 7 - 12

GE 10 - 17 IN 9 - 15 KO 16 - 24

CH 8 - 15 KK 25 - 35

Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen, Natürlicher RS (2), Nachtsicht, Barbarische Sitten, Bluttausch

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 45 / 55 / 60 AuP 50 / 60 / 65

MR 3 / 5 / 7 GS x RS 2 (Fell)

AT 14 / 16 / 18 PA 12 / 13 / 14

INI 13 + W6 / 14 + W6 / 15 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag

Typische Waffen: Biss (TP: 1W+5, DKN),

Spälter (TP: 1W+7, DK NS),

Krallen (2 AT/KR, TP: 1W+4, DK HN)

Typische Rüstungen: selten, meist Beutestücke

Magie: Animismus, einige Tighrir haben

sich gänzlich dem Dienst an ihren

Göttern Rron'Shur (Göttin des

Kampfes, der Tapferkeit und des

Blutes) und ihrem Gemahl

Orr'Sombr (Gott der Magie,

Weisheit und Verborgenheit)

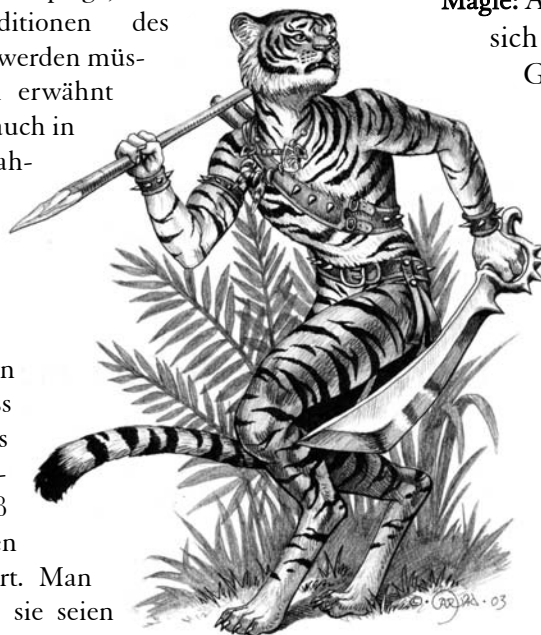
verschrieben. Am ehesten grei-

fen sie auf das Element Humus

sowie die Stellaren Bel-Shuga,

Xetobal und Balathandis zu-

rück.



© FanPro / Caryad





WATABH

» In den Dörfern der Watabh oder zumindest in ihrer Nähe, findet sich stets eine Spirale aus Steinen und in jedem dieser Steine findet sich ein einzelner Fußabdruck. Jeder Dorfhäuptling setzt einen dieser Steine bei seinem Amtsantritt. Also lässt sich aus diesen Steinpfaden das Alter des Dorfes oder die Sterblichkeitsrate seiner Häuptlinge ablesen. Der Animist des Dorfes erweicht den Stein und der Häuptling setzt seinen Fußabdruck und spricht die überlieferten Worte in alt-imperial: *„Ich nehme Besitz!“*. Dieser Brauch geht auf das Fußsetzen ihres Gott-herrschers, den sie den Sternriesen nennen, zurück, als jener erstmals das Land von Ras'Tabor betrat und es für sich beanspruchte. Jener Sternrieser führte eine Gruppe von Wesen an, welche „die Mächtigen“ genannt werden und die ein drittes Auge in der Stirn hatten. Ich denke, die Herrin wird in ihrer alldurchdringenden Weisheit denn Nutzen dieser Information erkennen. Ehre dem Blutbaum. «

- Bericht eines Kundschafters der Archontin
Neliada Illacrión, Meridia, Ras'Tabor 4770 IZ

Die Watabh sind ein kleinwüchsiges, menschenähnliches Volk mit langem Oberkörper, langen Armen und kurzen Beine. Ihre Gesichtszüge wirken primitiv und wären sie behaart, könnte man sie für eine Art Baumaffe halten. Doch die meisten Watabh sind vollkommen haarlos, nur jeder dritte besitzt dunkles Haupthaar. Sie wurden von den Alten, welche die Watabh „die Mächtigen“ nennen, zur Bewachung des Weltenbaumes* erschaffen und in Ras'Tabor angesiedelt. Ihre Aufgabe haben sie über die Jahrtausende vergessen, denn die Watabh werden etwa 30, maximal 50 Jahren alt, was wohl eine Absicherung der Alten darstellte.

Die Watabh leben in kleinen Stämmen von etwa 40 Angehörigen. Ihre Dörfer errichten sie auf Plattformen, die sich auf den Astgabeln der Riesenbäume befinden. Diese Baumdörfer haben sich mittlerweile, vom Weltenbaum aus, über das Waldmeer von Ras'Tabor ausgebreitet. Watabh leben von den Pflanzen und Tieren des Waldes und halten sich sogar die bunten Schnabeltorks als Haustiere, die sie als Wachtiere und Eierlieferanten domestiziert haben. Ackerbau ist ihnen jedoch unbekannt.



Domestik-Watabh

Erst in letzter Zeit haben die Nachfahren der imperialen Siedler wieder Interesse am Weltenbaum gezeigt und haben zu seinen Wurzeln Sidor Aboris gegründet. Die Watabh unterwarfen sich fast augenblicklich den zurückgekehrten „Mächtigen“. Wurden auch vorher schon Watabh vereinzelt in den Stadtstaaten als Sklaven gehalten, so ist ihre Zahl doch mit der Gründung von Sidor Aboris stark angestiegen.

Verbreitung: Waldmeer von Ras'Tabor

Größe: ca. 1,4-1,6 Grad

Gewicht: ca. 60-70 Okul

MU 8 – 17 FF 8 – 18 KL 7 – 14

GE 10 – 19 IN 8 – 17 KO 9 – 19

CH 7 – 14 KK 9 – 19

Vor- und Nachteile: Aberglaube (die Mächtigen)

5 – 10, Balance, Begabung: Klettern,

Richtungssinn

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 25 / 35 / 40

AuP 27 / 37 / 43

MR 1 / 2 / 3

GS 8 / 8 / 9

RS je nach Rüstung

AT 10 / 13 / 15

PA 11 / 13 / 16

FK 11 / 13 / 15

INI 9 + W6 / 10 + W6 / 13 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: - / Ausweichen (I) /

Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Typische Waffen: Blasrohre,

Holzspeer, Keule, Haumesser

(meist aus Knochen oder Holz und Stein)

Typische Rüstungen: Lose

Konstrukte aus Blättern und Rinde (RS 1-2)

Magie: Animismus, die Watabh

nennen die Fähigkeit Magie zu

wirken „die Gabe der

Mächtigen“. Sie glauben die

Magie sei ein letztes Geschenk

ihrer Schöpfer. Jedoch darf an-

genommen werden, dass die

wenigen Animisten ihren

Ursprung der Nähe zur Elemen-

tairen Zitadelle verdanken, denn





ihren Schöpfern war nie daran gelegen, dass die Watabh Magie anwenden. Watabh-Animisten tragen die Tätowierung eines sechszackigen, schwarzen Sterns auf der Stirn.

**Ras'Tabor und der Weltenbaum werden sowohl im Abenteuer „Durch das Tor der Welten“, als auch im Roman „Erde und Eis“ beschrieben. Eine Spielhilfe zu Ras'Tabor ist bereits in Arbeit.*

ZAH'RE



» Oh ein wunderbarer Stein. Zzzwar nicht viel wert, doch für seine Art recht schhhön. Wir Zzzah'Re mögen Edelsteine und ihr G'rolmur interessiert euch doch eher für schöne kleine bunte Maschinhhhen. Hab hier so etwas gefunden, weiss aber nicht viel mit anzufangen, vielleicht kannst du esss reparieren – nicht berühren – würde gerne tauschen. Mussss aber sofort weiterrrr, also? «

Der Zah'Re Fan'Kassh zu einem G'rolmur aus Xementhia.

Diese kleine Echsenart, die das 10. Zeitalter überstanden hat, besteht aus vielen Einzelgängern, die eine überragende Redegewandtheit an den Tag legen. Auch wenn sie an einem angeborenen Sprachfehler (Lispeln) leiden und eine Gier nach Edelsteinen haben, wie kaum eine andere derische Lebensform, schaffen sie es immer wieder, sehr erfolgreiche Händler zu werden. Sie bewegen ihre gespaltene Zunge mit so

einer Schnelligkeit, dass der Gegenüber nur selten eine Möglichkeit hat ihnen zu widersprechen. Dabei sind sie auch fähig die kompliziertesten Sprachen ohne große Probleme auszusprechen. Zah'Re haben keine wirkliche eigene Kultur und fügen sich in der Regel in bestehende Strukturen. Sie sind, was für Echsen ungewöhnlich ist, sowohl Pflanzenfresser, als auch hauptsächlich im zentralen Imperium zu finden.

Mehr zu den Zah'Re finden sie in der Erstausgabe Memoria Myrana in unserem Downloadarchiv.

Verbreitung: hauptsächlich Region um Centralis / Trivinia / Harpalis

Größe: ca. 1,8 Grad **Gewicht:** ca. 55 Okul

MU 8 – 19 FF 8 – 17 KL 8 – 18

GE 9 – 19 IN 9 – 20 KO 8 – 18

CH 8 – 18 KK 7 – 16

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gifte, Dämmerungssicht, Natürlicher RS 2; Nahrungsrestriktion Pflanzliche Nahrung, Gier (Edelsteine; mindestens 5), Sprachfehler (Lispeln)

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 25 / 30 / 35 **AuP** 26 / 32 / 36

MR 5 / 6 / 6 **GS** 8 **RS** 2 + Rüstung

AT 9 / 12 / 15 **PA** 10 / 14 / 18

INI 9 + W6 / 11 + W6 / 14 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit / Ausweichen II, Meisterparade / Ausweichen III, Kampflexe

Typische Waffen: Dolche oder Kurzschwerter

Typische Rüstungen: üblicherweise keine





PUTZTIERE

AROMAFROSCH

» ...und schmecke mit einem Spritzer aus dem Aromafrosch ab. Bei der Handhabung des Frosches werden immer wieder Fehler gemacht. Ich kann nicht oft genug sagen, dass ein leichter Druck genügt, um die Giftdrüsen des Frosches zu aktivieren! Das Gift des Frosches ist harmlos, aber von herrlich prickelndem Geschmack, ähnlich dem des Uccara-Salamanders, jedoch leider nicht so intensiv, dafür ist es aber billiger. Ein sorgsam gepflegter Aromafrosch wird im Glashabitat gut 6 Jahre alt. «

-Jaenasta, Neristuköchin aus Sidor Corabis, 4774 IZ

Der lustig aussehende, in buntesten Farben leuchtende Aromafrosch, liefert mit seinem Gift eines der erschwinglicheren Gewürze Myranors. Meist nur handteller groß, erfreut sich der Frosch allgemeiner Beliebtheit und hat zudem das Glück selbst vollkommen ungenießbar zu sein. Gerade die farbverliebten Shingwa halten sich oft mehrere Aromafrosche allein ihrer Farbe wegen und stellen sogar Theorien darüber auf, welche Farbe darauf hinweist zu welchem Gericht das Gewürzgift eines Frosches am besten passt.



Aromafrosche sind sowohl gute Schwimmer als auch gute Kletterer. Ihre Heimat sind vor allem die warmen Sümpfe und Dschungel Canteras und Tharpuras. Der Frosch weicht jedem Angriff durch Flucht aus, wenn sein Gegner nicht gerade eine Sumpffliege, die Leibspeise des Frosches, ist.

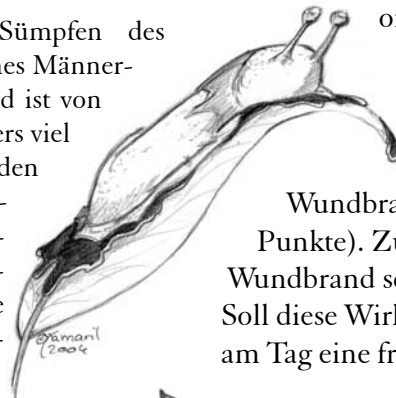
PA 14 (Ausweichen) LE 1-2 RS 0

CATUSSCHNECKE

» Dieses Vieh ist so lang und grünbraun. Es ist total schleimig und hat so kleine Saugnäpfe und so komische Glubschaugen auf einem Stil. Vor einer Woche hattest du diese Dinger noch. Jetzt tu nicht so, als wüßtest du nicht, was ich meine. Man legt sie sich auf die Wunden... Bei der Oktade, jetzt sei nicht so schwer von Begriff! «

Aus einem Händlergespräch, Balan Cantara

Die Catusschnecke lebt in den Sümpfen des Louranaths und hat etwa die Größe eines Männerdaumens. Sie besitzt kein Gehäuse und ist von grünbrauner Farbe. Sie sondert besonders viel Schleimsekret ab und beschäftigt sich den ganzen Tag damit in Mangrovenwäldern zu fressen. Sie ist weder gefährlich noch flieht sie. Es herrscht allerdings der Aberglaube sie besitze Heilkräfte und würde bei Entzündungen helfen.



Verbreitung: Mangrovenwälder des Louranath (gelegentlich)

Größe: ca. zwei / drei Finger

Gewicht: wenige Scrupul

LeP: 1 **GS:** 0,05 (Land)

Besonderheiten: Wenn man die Catusschnecke mit dem Saugfuß nach unten auf eine

offene Wunde bindet, unterstützt das Schleimsekret die

Wundheilung (+1 LeP zur nächsten Regeneration) und verhindert die Gefahr des

Wundbrandes (KO erleichtert um 5

Punkte). Zudem kann schon vorhandener Wundbrand schneller abheilen (-1 SP pro Tag). Soll diese Wirkung erzielt werden muss zweimal am Tag eine frische Schnecke aufgelegt werden.





GEFLÜGEL

GOLDHÜHN

Relativ kleines Huhn mit Deckgefieder in dunklen Bronzetönen und goldschimmernden Federn an Kopf und Hals. Vor allem in Trivinia und westlich davon gehalten. Sie legen bei gutem Kraftfutter kleine goldene Eier. Diese optischen Leckerbissen sind vor allem auf Optimatentischen beliebt. Die Haushühner des einfachen Volkes legen (aufgrund des schlechteren Futters) allerdings nur bronzefarbene Eier.

Verbreitung: Zentrales Imperium, Rest des Imperiums (selten)

Größe: 2 Spetem **Gewicht:** bis 6 Okul

LeP 6 **MR** 1 **GS** 8

AT 6 **PA** 2 **INI** 4 + W6

TP (Schnabel) 1W3

Beute: 3 Ration Fleisch, Federn, Eier

RUHTAGSENTE

Gewaltige Ente aus Cantera, die dort in Ententeichen gehalten wird. Sie können so groß wie Gänse werden und haben zwei Beinpaare. Die Ruhtagsente legt große Gelege von mehreren dutzend Eiern an. Die Kücken sind Nestflüchter und wachsen ziemlich schnell heran. Sie stellt ein phraisopisches Geschenk für das Volk dar. Aus den Füßen werden in Balan Cantara die berühmten frittierten Entenbeine hergestellt.

Verbreitung: Cantera, selten in Tharpura

Größe: bis 1 Gradu **Gewicht:** bis 18 Okul

LeP 9

MR 1 **GS** 9

LO 6

AT 8

PA 3 **INI** 6 + W6

TP (Schnabel) 1W - 1

Beute: 10 Ration Fleisch, Federn, Eier

MAYRIS

Winzige Vögel, die selten größer werden als ein Spatz. Kommen ursprünglich aus dem Nebelwald und fressen gerne weiches Obst, das sie mit ihren spitzen langen Schnäbeln aufstoßen. Sie können nicht fliegen, aber sind flink und können mit ihren kleinen Krallen erstaunlich gut klettern. Es gibt sie in vielen Arten, ihr Gefieder ist grundsätzlich einfarbig, aber immer in kräftiger Farbe. Ihre winzigen Eier sind eine Delikatesse am Optimatentisch.

Verbreitung: Ursprünglich im Nebelwald, jetzt jedoch verbreitet in Tharpura, Cantera, Mayenios, Trivinia und Centralis

Größe: bis vier Finger

Gewicht: wenige Scrupel

LeP 3

MR 1

GS 12

PA 16*

INI 9 + W6

* *Mayris weichen flink aus, greifen aber nie an.*

Beute: 1/10 Ration Fleisch (Luxus)

HUNDE

VALANTISCHE SPECKMOPS

Diese beliebte Canillienart kommt dem Namen her zwar aus Valantia, doch die Züchtung geht eigentlich auf das Horasiat Narinion zurück. Doch die valantischen Herrscher bestehen darauf, dass dieses köstliche Tier aus ihrem Horasiat stammt. Man sieht daran deutlich, dass dieser kleine runde Hund mit kurzem weißem Fell, kleinen schwarzen Glubschaugen und ewig wedelndem kurzem Schwanz ein ganz speziellen Platz im Magen der feinen Herrschaften gefunden hat. Vor allem Canillienfrikassee ist sehr beliebt und ein gern gesehener Hauptgang bei den adligen Kindern. Die Möpse selbst werden meist in kleinen Gehegen gehalten und dürfen sich miteinander vergnügen und so viel Fressen, wie sie wollen.

Sie gelten als brave und treue Tiere und noch kein Schlachter soll von ihnen gebissen worden sein. Manch ein Sklave schaut neidisch auf die feinen Speisen, die manch ein Speckmops vorgesetzt bekommt, damit das Fleisch den richtigen Geschmack bekommt.

Verbreitung: Ganzes Imperium, häufiger in und um Valantia

Größe: 2 bis 3 Spetem Länge

Gewicht: 10 Okul

LeP 13

MR 1

GS 6

RS 1

LO 7

AT 8

PA 7

INI 6 + W6

TP (Biss) 1W6

Beute: 2 Rationen Fleisch (Luxus), Fell (billig)





KHULAK

» Der verlauste SharKo passt auf die Khulaks auf? Ist dein madiges Sklavenhirn schon zu deinen Ohren herausgelaufen? Du weißt, dass die garstigen Biester Amaunir nicht ausstehen können. Ich schlage vor, du erklärst den hohen Herren heute Abend, warum sie keinen Hauptgang bekommen... Was? Das willst du auch nicht? Na dann lauf schnell, bevor ShorKo total zerbissen ist und die Khulaks entlaufen sind! «

*Gespräch eines Kochs zu seinem Küchensklaven,
Vinerata, neuzeitlich*

Auch der Khulak ist eine kleine Canillenart. Im Gegensatz zum Speckmops ist dieses Tier allerdings drahtig und kompakt. Ebenfalls ist die kleine Schnauze länglich und spitz. Meist sind die Khulaks orangebraun bis schwarz und haben nur einen kleinen Stummelschwanz. Ihre Beine sind lang und dünn. Aus

ihnen fertigt man kleine gefüllte Braten an, doch dies läßt kein Khulak ohne Aufstand über sich ergehen. Sie sind die Hassobjekte der Sklaven, denn nichts ist nervtötender, als wenn ein Optimat auf seinen Braten wartet, der aber ganz andere Pläne hatte und durch einen Biss in eine Hand und flinken Beinchen das Weite gesucht hat.

Verbreitung: Ganzes Imperium, häufiger in und um Cantera

Größe: 1 bis 2 Spetem Länge

Gewicht: 2 Okul

LeP 8 **MR** 0

GS 9 **RS** 0 **LO** 3

AT 11 **PA** 12 **INI** 9 + W6

TP (Biss) 1W6

Beute: 1 Ration Fleisch (Luxus), Fell (billig)

KÄTZEN

THARUMIRA

Die Hauskatzen südlich der Linie von Balan Cantara sind sehr schlank gebaut, haben einen langen Schwanz, ein längliches Gesicht, kurzes glattes Fell und sechs lange Beine. Ihr Fell gibt es in fast allen Variationen. Weiß ist jedoch eine recht seltene Farbe und bei der ursprünglichen Thapumira ist das rotbraune Fell und die drei dunkelgrauen Streifen, längs über den Rücken, ein typisches Erkennungsmerkmal. Diese Katzen werden meist als Rattenfänger und Spielzeug für die Kinder gehalten. In Cantara ist es üblich aus einem Wurf "Gefüllte Kätzchenpfanne" zu machen. Meist ein Essen für den Ruhetag, auf den sich die ganze Familie freut. Tharpuresen sehen dieses Essen natürlich gar nicht gerne und es soll schon so manch böses Blut deswegen gegeben haben.

Verbreitung: Cantera, Tharpura, Makshapuram

Größe: 2,5 Spetem Länge **Gewicht:** 4 Okul

Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Spieltrieb 8

LeP 9 **MR** 2 **GS** 10

RS 1 **LO** 5

AT 10 **PA** 12 **INI** 14 + W6

TP (Krallen) 1W-1

Beute: 3 Ration Fleisch (Luxus), Fell (einfach)

DORINMIRA

Im zentralen Imperium sind die Dorinmira wesentlich häufiger anzutreffen. Sie werden etwas größer und stämmiger als ihre Artgenossen aus dem Süden. Das Gesicht ist rundlich und die vier Beine und ihr Schwanz sind im allgemeinen kurz. Ihr Fell ist etwas länger und hat keine typischen Farbmerkmale. Von weiß, über braun bis schwarz gibt es sie in allen Schattierungen und Abstufungen und nur das Haus Phraisopos mag vielleicht noch sagen, was eine echte Dorinmira auszeichnet. Im zentralen Imperium werden die Hauskatzen natürlich auch als Nutztier gehalten, doch auch hier endet gelegentlich eine Katze als Braten, oder als Fleischbeilage. Dabei soll die Dorinmira etwas herber schmecken, als ihre südliche Verwandte. Die Kätzchen gelten im Norden ungewöhnlicherweise als keine Delikatesse.

Verbreitung: Ganzes Imperium, vor allem

Centralis

Größe: 2 Spetem Länge **Gewicht:** 4,5 Okul

Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Spieltrieb 6

LeP 10 **MR** 2 **GS** 10

RS 1 **LO** 7

AT 11 **PA** 10 **INI** 13 + W6

TP (Krallen) 1W-1

Beute: 4 Ration Fleisch (Luxus), Fell (einfach)





CORMIRA

» Das Subjektum ist stabil und ist gebärfähig. Konsistenz und Proportion des Fleisches ist wie erwünscht eingetreten. Gliedmaßen sind erfolgreich verkümmert, um Fluchtmöglichkeit und somit Verwilderung zu minimieren. Anpassung des Verdauungstrakts noch erforderlich. Hybridisierung mit Rodelien fehlgeschlagen. Weitere Kreuzungen empfohlen. Schlage Überarbeitung in den Laboren in Dorinthapoles vor, um diesen Fehler auszumerzen. «

Forschungsbericht C-4302-XIV von Pherenodias ul Phraisopos, Nyranthapoles 4302 IZ

Aus Anthalia soll die Cormira stammen. Eine ganz exotische Katze, die eigens für den Optimatentisch gezüchtet worden sein soll. Rabenschwarz mit grauen Lichtreflexen sieht diese Katze recht eigentümlich aus. Im Ganzen ist sie kaum größer als eine Taube und ihre sechs Beine sind kurze Stummel, die ihr ein Gehen fast

unmöglich machen. Ihr langer Kopf sieht mit den großen Ohren fast dreieckig aus und ist unnatürlich groß. Für den edlen Geschmack wird diese Delikatesse nur mit besonderen Dschungel Früchten gefüttert. Doch die Cormira neigt leicht zu Durchfällen und sie lange genug am Leben zu halten, um ihrem Fleisch den richtigen Geschmack zu geben, ist die wahre Kunst des Kochsklaven.

Verbreitung: Xarxaron, restliches Imperium (sehr selten)

Größe: 1,5 Spetem Länge **Gewicht:** 3 Okul

Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Kränklich

LeP 8 **MR** 2 **GS** 4

RS 0 **AT** 6 **PA** 12

INI 14 + W6

TP (Krallen) 1W-2

Beute: 1 Ration Fleisch (Luxus), Fell (billig)

KHYALACH

Die gewaltigen Tausendfüßler der Ban'Bargui sind ein ehrfurchtgebietender Anblick, wenn sie am Horizont auftauchen. Mehrere dutzend Grad lang und so hoch wie ein mehrstöckiges Haus sind sie der Stolz der Ban'bargui Sippen. Nur die besten Insektenlenker haben die Ehre diese gewaltigen Reittiere zu führen, denn diese verantwortungsvolle Aufgabe stellt größte Anforderungen an Talent und Ausdauer des Lenkers. Auf ihren Rücken tragen sie quaderweise Waren, kleine Behausungen der Sippe oder gar ganze Kriegstürme. Imperiale Truppen berichten, dass an den schwarzblauen Panzerplatten der Khyalach sogar schon Speere abgeprallt sein sollen, ohne den Panzer auch nur anzuritzen. Die Legenden der Ban'Bargui berichten, dass die Khyalach Fürsten haben sollen, die bis zu hundert Grad Länge erreichen sollen. Doch der Heiligste soll eine Millia lang sein und auf seinem Rücken sollen die Ruinen der erste Stadt der Ban'Bargui stehen, doch diese Legenden müssen wohl ins Reich der Phantasie abgetan werden...

Verbreitung: Koromathia (sehr selten), Khyalachgras

Größe: bis 30 Grad Länge, 6 Grad Höhe

Gewicht: bis 55 Quader

INI 4+W6 **PA** 0 **LeP** 450

RS 8 **KO** 40

Ätzende Säure:

AT 5

TP 2W6+3 für W6 KR

Reichweite 2/4/8/16/24

TP+ (+2/+1/0/-1/-2)

Überrennen:

AT 2

TP 6W20+10

GS 2/4/7 **AU** 100

MR 6

LO* 2+W6/6+W6

KK 70

TKx12 **ZK**x14

Vor-/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz, Ausdauernd

Preis: unverkäuflich

*Zweiter Wert gilt für Reiter mit Tierempathie (Insekten)





SCHWEINE

CENTRALISES HAUSSCHWEIN

Das Vark ist im Imperium so weit verbreitet, dass das centralische Hausschwein nur noch auf wenigen Domänen zu finden ist. Diese langhaarige Schweine- rasse mit langen gekreuzelten roten Borsten ist mittel- groß und eine Sau kann bis zu zehn Ferkel pro Jahr groß ziehen. Doch leider ist die Wolle aus dem Haar selbst für Sklaven kaum zu tragen und Milch, wie das Vark, liefert es natürlich auch nicht. Diese Schweine- rasse gilt als störrisch und verfressen. Nur im Geschmack des Fleisches sollen sich die centralisen Schweine vom Vark abheben.

Verbreitung: Ganzes Imperium (selten)
Größe (Schulterhöhe): bis 3 Spetem
Gewicht: bis 180 Okul
Vor- und Nachteile: Allesfresser, Fresssucht 6
LeP 42 **MR** 1 **GS** 6
LO 5
Beute: 180 Rationen Fleisch, Fett, Leder

TELANISCHES ZUGSCHWEIN

Im ländlichen Telaniu hat es sich eingebürgert, dass die großen Zugschweine vor die Pflüge gespannt werden und somit bei der Feldarbeit helfen. So groß wie so manches Pferd, strotzen diese langborstigen dunkelbraunen Riesenschweine dem Wetter und werden auch zum Ziehen von kleinen Fuhrwerken genutzt. Sie gelten als genügsam und geduldig, geraten aber schonmal in einen Fressrausch, was auf einem Marktplatz schon einige Aureal kosten kann, wenn sich das Zugschwein einen Kräuterstand als Futterkrippe ausgesucht hat.

Verbreitung: Telaniu
Größe (Schulterhöhe): bis 8 Spetem
Gewicht: bis 400 Okul
Vor- und Nachteile: Allesfresser
LeP 60 **MR** 0 **GS** 5
LO 8
Beute: 350 Rationen Fleisch, Fett, Leder

VARK

» Es ist die absolute Perfektion einer Chimäre. Alles was ihr euch schon einmal gewünscht habt. Diese Hauer, diese Hufe und erst der große Euter. Falls jemand von euch jemals das Märchen von den magisch begabten Eseln, den Quenjama gehört hat, hier ist ihre derische Entsprechung. Sie können zwar kein Essen herbeizaubern, aber euch kommt es so vor, als ob sie es könnten. Ein prachtvoller Euter, der jedes Rind zum Staunen bringt, ein langes zotteliges Fell aus dem Kleider hergestellt werden können, die ihr niemals wieder ausziehen wollt. Ich kann es selbst kaum glauben. Und ihr Fleisch ist einfach das göttergleichste was ihr jemals gegessen habt und das Beste: Dieses Vark bekommt ihr schon für unschlagbare 16 Aureal! «

s. WnM S.120



Verbreitung: überall im Imperium (verwildert im Buschland oder auf Domänen)

Schulterhöhe: 1 Schritt

Gewicht: 150 Okul

LeP 50 **AuP** 40 **MR** 1/5

INI 9+W6

AT 8 **PA** 2 **TP** W+4 (Hauer)

RS 3 **GS** 8 **LO** 8

GW 8 (15 für Herde)

Jagd: +4, Angriff

Beute: bis 60 Rationen Fleisch, Hauer, Fell, Haut





ZHIRRACH:

Die Ban'Bargui kennen viele große Insektenarten, mit denen sie zusammen leben. Vorallem in Koromantia ist das Zhirrach als Reittier für die Kavallerie beliebt. Mit seinen zwei kräftigen Hinterläufen erreicht es gewaltige Geschwindigkeiten, die es auch ausdauernd beibehalten kann. Der lange Schwanz wird zum Balancieren und als Waffe verwendet, die sechs kleinen Beinpaare am oberen Rumpf sind verkümmert und haben fast keine Funktion mehr. Zur weiteren Verteidigung kann es ebenfalls einen Speichelstrahl absondern, der zersetzende Eigenschaften hat. Im Allgemeinen erinnert das Zhirrach an eine aufrecht gehende Gottesanbeterin. Obwohl sie schnell, ausdauernd und (Ban'Bargui gegenüber) völlig loyal sind, besteht ihre "Schwäche" darin, dass sie ausschließlich Fleisch fressen können. Somit ist es bei Ban'Bargui zur Sitte geworden ihre Reittiere nach einem Sieg auf dem Schlachtfeld "grasen" zu lassen. Diese Leichenschändung wird von anderen Völkern, vorallem von den Neristu, als großer Frevel angesehen.

Verbreitung: Koromathia, Khyalachgras

Größe: Drei bis vier Gradu

Gewicht: bis 700 Okul

INI 10+W6 **PA** 10 **LeP** 70

RS 3 **KO** 20+W6

Ätzende Säure: **AT** 11

TP W6 für W3 KR

Reichweite 1/2/4/6/8

TP+ (+2/+1/0/-1/-2)

Schwanz: **AT** 14

TP 1W+3

GS 3 / 13 / 16 **AU** 8 / 6 **MR** 4

LO* 3+W6 / 10+W6 **KK** 30+W6

TKx10 **ZK**x8

Vor-/Nachteile: Ausdauernd

Preis: 250 Aural

** Zweiter Wert gilt für Reiter mit Tierempathie (Insekten)*





SOPDERBARE UND UNGEHEUERLICHE

A'FAEIJAR

» *Hyperborea, das Volk unter dem Nordwind, so nannten alte Quellen aus der Zeit der Eroberung Hjaldingards die Wesen, die in der Frostfeste leben. Heute nennen die Hjaldinger und Lorthalier sie oft Svarthulder und versuchen an den „Huldermühlen“ Handel mit ihnen zu treiben oder sie wenigstens durch kleine Geschenke auf Distanz zu halten. Ich hatte erwartet, dass ich nach ihren Behausungen suchen muss, doch offensichtlich versuchen sie sich gar nicht zu verbergen. Hoch oben in den Felsen konnte ich ihre Wehrpaläste ausmachen, immer wieder stieß ich auf Stelen, die seltsame Wesen halb Hyperborea halb...Kreatur darstellten. Nein, Angst vor Entdeckung hatten diese Wesen nicht. Über einem Tunneleingang konnte ich meine erste Hyperborea ausmachen, die offensichtlich Wache hielt. Da stieg die Kreatur, auf der sie ritt, in die Luft auf. Ein seltsamer Klagelaut lag in der Luft und erschrocken merkte ich, dass das Wesen, das ich bis dahin den Legenden nach für einen Greif gehalten hatte, auf mich zu kam. Ein großer Raubvogel, der Schwanz wie bei einem Drachen in die Länge gezogen, doch das absonderlichste war, die Quelle des Klagelautes: wie eine Galionsfigur ragte der Körper einer Frau, wohl eine Hyperborea, aus der Brust des Wesen und klagte in fremder Sprache ihr Leid. ... «*

- Phyros Akileas an Partholon, Abenteurer,
Sidor Valantis 4772 IZ

Die A'faeijar sind eine alte Rasse von Chimären aus der Züchtung der Shakagra. Die Vogelwesen sind groß genug um geritten zu werden und in dieser Funktion dienen sie auch dem dunklen Elfenvolk. Die A'faeijar sind meist nur mäßig intelligent, doch können sie ihre Herren von anderen Wesen unterscheiden und lassen sich nur selten von Fremden reiten. Ihre Sprachfähigkeit ist jedoch fast immer auf die Klagelaute des elfischen Teils ihres Leibes beschränkt. In Imperialen Quellen werden die A'faeijar oft irrtümlich als Greifen bezeichnet, wobei dieser Fehler

möglicherweise auch auf der Sichtung des Grakvaloth beruht, den der Shakagra Feyangola gelegentlich reitet wenn er den Norden Myranors heimsucht.

Verbreitung: Berge und Wälder der Frostfeste, Hoher Norden, sehr selten südlich von Hjaldingard

Auftreten: bis zu W6 Tiere

Spannweite: 25-30 Spann

Gewicht: um 400 Stein

INI 9+1W6

PA 8

LeP 50

RS 2

KO16

Schnabel: DK H AT 9 TP 1W6+3

Klauen: DK H AT 12 TP 2W6

GS 15 (Luft)/ 2 (Boden)

AuP 55

MR 12/6

GW 14

LO 6

KK19

TK 5*KK

ZK –

Besondere Kampfgeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff*, Gesang**

Besonderheiten: Instabile Matrix ***





*Siehe Harpyie

** Der Klagegesang der A'facijar wirkt in der ersten Kampfunde bei Misslingen einer MR-Probe wie der Zauber Böser Blick (Furcht) bei ZfP 1.

*** Obwohl sich die Reitchimären der Shakagra seit Jahrtausenden natürlich fortpflanzen, sind diese „Proto-Harprien“ anfällig für Zauber wie den Reversalis Chimäraform und Matrizen, die dämoni-

scher Chimärenmagie entgegenwirken. Sollte die A'facijar dieser Magie ausgesetzt werden, zerfällt sie in Riesenalk, Elfe (mit dem Nachteil Wahnvorstellungen) und dämonische Essenz. Letztere kann ganz ihrer Natur entsprechend chaotische Auswirkungen nach Gutdünken des Spielleiters, bis hin zur Manifestation eines niederen Dämons haben.

DRACHEN, MYRANISCHE

- БЕКАПТЕ МЫРАНИСЧЕ ДРАЧЕН

SHUGENJA KHAÄ'CHRYR

- 5. МОПАРЧ ДЕС ХИММЛИСЧЕН ТРОПС,
BLAVER STURM ÜBER STEIPERDEN KPOCHEN

Shugenja Khaä'chryr gilt als einer der ältesten und größten Himmelsdrachen des Kontinents und viele Gläubige des Chrysir betrachten ihn als Sendboten, wenn nicht gar Abkömmling des Chrysir. Eine Pilgerschaft zu seinem Hort gilt als eine der großen Bußen. Eine ganze Vinshinasippe wiederum wartet ihm als Diener und Boten auf, denn sie glauben, er stamme von ihrem Gott Avinas ab. Shugenja Khaä'chryr selbst schweigt sich zu seiner Beziehung zu den Himmelsgöttern jedoch aus. Shugenja' Khaä'chryr verwaltet bereits als fünfter Drache den Hort seiner Erblinie, der vor allem aus Schriften und Artefakten aller Völker Deres besteht. Zu den jungen Völkern steht er wie ein väterlicher Kaiser und anders, als die meisten seiner Art, wandelt er gelegentlich heimlich in Gestalt des Mönches Shu auf Erden. Gerade in der anthalischen Steppe gibt es zahlreiche Legenden über den „Himmelsmönch“. Nur ein Volk betrachtet er mit wachsender Verachtung, die Draydal, die sich unter die Wurzeln „seines“ Berges graben und es sogar schon wagten von ihm Unterwerfung zu fordern. Geschichten berichten von einem, den ganzen Tag andauernden Unwetter, in dem Elementare gegen Dämonen stritten und, dass der siegreiche Drache den zertrümmerten Körper des anmaßenden Knochenmannes über einer der Pyramiden Draydalans fallen ließ. Er mischt sich jedoch kaum in den Krieg am Ghulenwall ein, denn dieser ist seiner Meinung nach eine der Prüfungen, die den Menschen auferlegt ist.

Geb.: vor ca. 3500 Jahren

Schuppenfarbe: weiß-silbern, ins Himmelblau spielend

Länge: 20 Grad

Hort: ein gewaltiger Wolkenpalast, meist über dem Chrysirspfeiler zu finden, in dem sich auch eine versiegelte Höhle befindet, die nur durch winzige Spalten, also in Luft oder Wasserform zu betreten ist.

Kurzcharakteristik: weiser aber launischer Monarch, der den jüngeren Völkern durchaus wohl gesonnen ist, es ihnen aber auch nicht zu einfach machen will.

Herausragende Eigenschaften:

MU 24

KL 25

KK 50

MR 26

AsP 221

Zauberkenntnisse: Shugenja Khaä'chryr ist ein Meister der Dömäne Luft und versteht sich hervorragend auf Wasser, Humus, Eis, Baalian und Balathandis.

Verwendung im Spiel: Der uralte Himmelsdrache ist ein wahrer Hort des Wissens, und befindet sich das gesuchte Artefakt oder Wissen nicht in seinem Hort, dann kann er sicher den Weg weisen. Auch kann er überraschend als letzte Rettung in einem Gefecht mit den Draydal auftauchen.





ROTFORTAERE

Rotfortaere, „Wurzelzehrer“ oder Ormfar, „Wurm-vater“ nenne die Lorthalier und Hjaldinger einen fast mythischen Drachen, der sich keiner bekannten Drachenart zuordnen lässt. Alle Geschichten sind sich darüber einig, das Rotfortaere nicht fliegen kann. Doch viele der Erzählungen berichten davon, dass er fast lautlos aus dem Boden auftaucht, weil er sich als Erddrache durch den Boden wie durch Luft bewegen kann. Einige halten ihn für den Urvater aller flügellosen Drachen, während die Drachen des Nordens wiederum sagen, das Rotfortaere aus dem Herz der Erdriesin geboren wurde. Seine Schuppen wirken wie moosbewachsen, gesplittert und die Legenden sprechen von seinen „Runenschuppen“, auf denen der Drache uralte Runenzeichen eingeritzt haben soll. Allein diese Zauberzeichen haben immer wieder hjaldingsche Magier dazu gebracht, nach dem Wurzelzehrer zu suchen.

Geb.: ?, jedoch uralt

Schuppenfarbe: braune und grüne Erdfarben, Moos- und Flechtenbewachsen

Länge: 40 Grad

Hort: Die genau Lage von Rotfortaeres Hort ist unbekannt, doch geht man davon aus, das es sich um ein Kavernensystem unter den Wäldern und Gletschern des höchsten Nordens handeln muss, das diesem Giganten angemessen ist. Legenden nennen diesen Ort „Wurzeln der Welt“. Sein Schatz soll angeblich aus Kristallen aus dem Erdherz bestehen, die von machtvoller Runenmagie erfüllt sind.

Kurzcharakteristik: eine vernunftbegabte Naturgewalt

Herausragende Eigenschaften:

MU 30 KK 70 MR 40

AsP 180 + in Runensteinen gespeicherte AE

Zauberkenntnisse: vermutlich uralte und teilweise unbekannte Runen- und Erdmagie

Verwendung im Spiel: Mehr noch als die meisten anderen Drachen ist Rotfortaere eine Naturgewalt. Allein seine Aufmerksamkeit zu erregen, um beispielsweise die Zerstörung einer kleinen Stadt zu verhindern, bedarf es monumentaler Anstrengungen, denn normalerweise sind die jungen Völker für ihn nicht wichtiger als kleine Nagetiere. Meist wird der Drache jedoch Ziel der Runenqueste eines Runenzauberes sein.

THEAPYROS SERR APHIRDANIOS

» ...erlaubte mir eure Gunst Einblick in die corabensischen Tafeln. Sie berichten, das im dritten Jahr nach der Gründung des Imperiums von Corabis und Cantera eine Gesandtschaft aus dem fernen Süden dem Thearchen zu Sidor Corabis aufsuchte. Unter den Geschenken, die man seiner Divinität überreichte, soll sich auch das Ei eines Purpurdrachen befunden haben. Leider vermag die Stelle keine Auskunft zu geben, woher die Gesandtschaft stammte. Es könnte sich um eine Gesandtschaft des verräterischen Hauses Chrysoteos gehandelt haben, denn diese kehrten in jenen Jahren aus dem Exil im fernen Meralis zurück. Anderes deutet aber auf eine Gesandtschaft jenes Drachen Umbracor, den einst der göttliche Thearch Antamyr I. persönlich auf seiner fernen Insel aufsuchte.

Gewiss ist jedoch, daß dem Ei der Drache Theapyros entschlüpfte. Aus den Aufzeichnungen der Regentschaft des Thearchen Myr-Golarion ist bekannt, das eben jener Theapyros serr Aphirdanos zum Bewahrer der Schätze auf dem Sternenpfeiler in der neuen Hauptstadt Dorinthapoles ernannt wurde. Selbiger Name taucht auch in späteren Jahrhunderten immer wieder auf. Verbürgt sind neun Reden vor dem imperialen Konvent. Zwar deuten die Berichte auf einen Menschen hin, doch kann das auf Täuschung beruhen. Nirgendwo wird erwähnt, das jemals in den vergangenen dreitausend Jahren eine andere Person die Gunst erfuhr, zum Bewahrer der Schätze ernannt zu werden ... «

-Aus dem Bericht des Gelehrten

Meophrastes von Palynthas an einen Gönner

Tief im Sternenpfeiler liegen die Schatzkammern des Thearchen. Wenn auch die Zeiten nicht mehr so golden sind, bewahren diese Kavernen doch immer noch die Reichtümer eines Imperiums, das über Jahrtausende den gesamten Kontinent beherrschte. Bewacht werden diese Schätze von einem uralten Purpurwurm, der als Theapyros serr Aphirdanos eines der wichtigsten Hofämter einnimmt. Doch während sein Körper durch das Alter gezeichnet ist, ist sein Geist brillant und seine Magie stärker denn je. Ob und für wen der älteste der Purpurwürmer am Sternenpfeiler spioniert, soll hier unbeantwortet bleiben. Zumindest scheint Theapyros für einige jüngere Purpurwürmer ein Vorbild zu sein, denn statt in einsamen abgelegenen Berggengen sollen sie tief unter imperialen Metroplen leben.





Geb.: 1807 IZ

Schuppenfarbe: Schwarz mit Purpurstich

Länge: 16 Gradu **Spannweite:** 18 Gradu

Hort: Im Sternenpfeiler zu Dorinthapoles

Kurzcharakteristik: brillanter Kenner zweitimperialer Geschichte, herausragendes Kunstverständnis, Intrigant und äußerst zaubermächtig

Herausragende Eigenschaften:

MU 22 **KL** 28 **CH** 19

MR 30 **ASP** 250+

Zauberkenntnis: Freizauberer im Bereich der Hellsicht und Herrschaft, brillant im Merkmal Element (Erz), meisterlich in Verständigung, Form, Kraft, Schaden, Umwelt und Objekt

Besonderheiten: dient angeblich dem Imperium, berät den Thearchen. Kein Drache hat jemals so eng mit Menschen zusammen gelebt

Verwendung im Spiel: Theapyros kann als Graue Eminenz im Hintergrund agieren, da er sowohl beträchtlichen politischen Einfluss wie auch die urtümliche drachische Magie für seine Zwecke einzusetzen versteht.

- MYRANISCHE DRACHEN

» Die Drachen sind eine alte und noble Rasse, denen sogar die Alten Respekt zollten. Es heißt, dass jeder Thearch des ersten Imperiums Umbracor auf der Dracheninsel aufsuchte, um geschlossene Bündnisse zu erneuern. Wir Kouramnion sind die letzte der alten Familien, die den hohen Drachen wohlgefällig ist. Es ist die höchste Ehre für einen Kämpfer der Kouramnion, nach Usuzura gebeten zu werden, um dem östlichen Drachenorden beizutreten. «

-Gyldranon sen Kouramnion zu seinen Schülern

» Wir sind eingekreist! Erkennt das doch. Die Drachenorden des Westens und des Ostens warten nur darauf, auf Geheiß des Zerstörers Umbracor loszuschlagen und uns in der Mitte zu zerquetschen. Wir kennen nur die Drachen, welche einzeln an strategischen Punkten über den Kontinent verteilt sind, doch im Fernen Westen scharrt ein zweiter Herrscher der Drachen seine Brut um sich und rüstet Armeen für die finale Schlacht! Was glaubt ihr den warum man den Fall des Ersten Imperiums auch die Drachenzeit nennt? Da haben sie es schon einmal ver-

sucht und nur die Alten konnten sie aufhalten! Doch seht doch hin, heute rekrutieren sie die Kouramnion um sie zu ihren Draconaren zu machen! Jetzt liegt es an uns sie zu stoppen bevor sie es wieder versuchen können! «

- Fenetron aus Cantera, selbsterklärter Drachenjäger, kurz vor seinem Tod durch einen Verkünder im Jahre 4668 IZ

MANGROVEWURM

» ...und dann sind wir auf Grund gelaufen, dachten wir zumindest. War ja auch nicht abwegig in den Mangroven... Wir also ins flache Wasser gehüpft um das Schiff wieder von der Sandbank zu schieben. Götter, wir sind dem Vieh praktisch ins Maul gesprungen... «

- Pirat aus Eresh über seine Begegnung mit einem Mangrovenwurm.

Der Mangrovenwurm ist eine aquatisch lebende Drachenart, die in seichten Mangrovengebieten zu Hause ist. Ein kräftiger, flacher Schlangenkörper mit tanggrünen Schuppen und tückische Intelligenz machen ihn zu einem mächtigsten Räuber in diesem Gebiet, welches ihm im Kampf allerhöchstens ein verrirter Mano-Panzerhai streitig machen könnte. Seinen Hort besteht aus den glitzernden Gegenständen seiner Opfer und was er vom Meeresgrund zusammenklauben kann. Obwohl hochintelligent, verfügt er kaum über Zauberkräfte und hat auch keinen Flammenatem. Die Menehune nennen den Mangrovenwurm Taniwah, eine Bezeichnung, die sie leider auch auf andere große Ungeheuer anwenden. So kann





es Helden, die den Menehune gegen einen Taniwah helfen wollen, passieren, dass sie plötzlich einem anderen, unerwartetem Gegner gegenüber stehen.

Verbreitung: nördlicher Schädelgrund, die Bucht von Draydalan und die Gewässer westlich davon

Größe: ca. 5-8 Gradu

Gewicht: ca. 3000 Okul

MU 16 – 20 FF – KL 8 – 13

GE 6 – 12 IN 10 – 14 KO 25 – 40

CH 7 – 12 KK 20 – 40

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Feuer

Kampfwerte (100 Jahre / 500 Jahre / 1000 Jahre):

LeP 120 / 135 / 160 **AuP** 60 / 75 / 95

MR 6 / 7 / 11 **GS** 10 (Wasser)

RS 6 / 6 / 7 **INI** x + W6 / x + W6 / x + W6

Biss: **DK HN**

AT 13 / 14 / 16 **PA** 9 / 10 / 11

TP 3W+4 / 3W+5 / 3W+6

Schwanzhieb: **DK HN**

AT 10 / 11 / 11 **PA** 7 / 7 / 8

TP 2W+2 / 2W+3 / 2W+4

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), sehr großer Gegner, Kampf im/ unter Wasser, Gezielter Angriff, Niederwerfen (Schwanzhieb)

Magie: Der Mangrovenwurm ist nur dazu in der Lage, telekinetische Zauber auszuführen, die es ihm erlauben kleinere Dinge zu manipulieren.

DRAYDALANISCHE JAGDRATTE

» Wir hatten geglaubt unsere Verfolger endlich abgechüttelt zu haben. Nyranthal hatten wir schon eine Weile hinter uns gelassen, da brachen sie aus dem Unterholz hervor. Zuerst glaubte ich an Wildhunde, doch dann erkannte ich, dass es Jagdratten der Draydal waren. Eins der Monster verbiss sich sofort in Aschams Arm. Wir hatten Glück, dass es nur zwei waren. Ein Rudel hätten wir niemals überlebt. «

- Ciko, Vesai, ehemalige Sklavin der Draydal

Sind den meisten Menschen Gossenratten schon unheimlich genug, so sind die Jagdratten Draydalans ein fleischgewordener Alptraum. Groß wie ein Hund und mit boshafter Intelligenz ausgestattet verfolgen sie die Opfer ihrer Herren sogar weiter über die Grenzen Draydalans hinaus. Über ihre Entstehung gibt es im Imperium Gerüchte, sie seien aus einer unheiligen Kreuzung zwischen den zahlreichen Gossenratten Draydalans und unheimlichen Menschenratten hervorgegangen.

WERRÄTTEN

» Ascham hatte seinen Arm verloren, doch als wir das Stahltor Xarxarons passierten, geschah das wirklich furchtbare: Das Tier war in Aschams Blut gekrochen und hatte sich in ihm eingeknistet. Ascham krümmte sich in Agonie als die Magie des Tores seine Verwand-

lung in eine Menschenratte erzwang und ihn einen Augenblick später zu Asche verbrannte. «

- Ciko, Vesai, ehemalige Sklavin der Draydal

Es heißt die Jagdratte sei durch ihre Abstammung von den Menschenratten Draydalans zu dem Monster geworden, das sie heute ist. Tatsächlich gibt es diese „Stammväter der Jagdratte“. In Draydalan hat sich eine Kaste von heimtückischen Werratten im Dienst der düsteren Herrscher etab-





liert. Ihre Aufgaben reichen von der Zucht der Jagdratten, bis hin zum Meuchelerhandwerk und Spionage in In- und Ausland.

Werte zu Lykantrophen finden sich in ZBA S. 186, Als Basistier ist die Jagdratte zu verwenden.

Verbreitung: Draydalan, Anthalische Steppe
Auftreten: einzeln oder Rote von bis zu 2W20
 Tiere
Größe: 0,6 Schritt
Schulterhöhe Gewicht: 40 Okul
 INI 10+1W6 PA 9 LeP 20
 RS 2 KO 15

Biss: DK H
 AT 13 TP 1W6+2*
 GS 13 AuP 90 MR 2 GW 6

Jagd: +10, Angriff
Beute: Keine verwertbaren Materialien
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff/
 Verbeißen
Besonderheiten: Hat man durch den Biss einer
 Jagdratte Schaden genommen, besteht eine
 Chance von 1% das man sich mit der
 Lykanthropie (Ratte) infiziert hat.

FALSCHER THEARCHENSTERN

Der falsche Thearchenstern ist ein Tier mit meisterhafter Tarnung und ist schon so manchem Glücksritter zum Verhängnis geworden. Er lebt in den Nebelwäldern in Bodennähe, genau wie der pflanzliche Thearchenstern, der im Imperium wegen seiner transparenten Blätter als Stofflieferant für edle Kleider beliebt ist. Der falsche Thearchenstern hat auch einen kürbisähnlichen Körper und ebenfalls sprießen aus seiner oberen Körpermitte schillernd, durchsichtige Blätter. Die gradulangen "Blätter" dienen dem falschen Thearchenstern zur langsamen Fortbewegung. Doch eilig hat er es nicht, denn schließlich kommt die Nahrung zu ihm: Bei Kontakt mit den Blättern, tritt ein Kontaktgift aus, was kleinere Tiere sofort tötet und Zweibeiner gefährlich lange außer Gefecht setzen kann. Doch er kann mittels Feuer leicht entlarvt werden, da er panisch davor flüchtet.



Verbreitung: Nebelwald
Größe: ca. 1 Grad **Gewicht:** ca. 35 Okul
Vor- und Nachteile: Angst vor Feuer, Natürlicher
 RS
Kampfwerte:
 LeP 15 MR 2 GS 1
 RS 3 AT 8 PA 2
 INI 4 + W6 TP 2W
 TP (A) (Betäubungsgift)





GEISTERAUGEN SPINNE



» *Das Gift der Spinne brannte in Lorkunus Mund. Doch der Fremde hatte nicht zu viel versprochen. Langsam nahm ein Schatten vor ihm Gestalt an. Der schemenhafte Rüstung nach musste es sich um einen der Myrmidonen handeln, die hier zu Tode gekommen waren. Lorkunus lächelte „Geh zum Haus von Gyldrakentus und nimm ihn mit vor Neretons Pforte!“ Der Geist nickte und verschwand. Wenn alles gut ging, würde Lorkunus schon morgen das Vermögen seines Vaters erben... «*

- Anwendung einer Geisteraugen-Spinne, Sidor Corabis, 4772 IZ

Geisteraugen-Spinnen wirken wie kleine, graue Vogelspinnen und sind geradezu lethargisch passiv zu nennen, denn sie wehren sich erst dann mit ihrem Giftbiss, wenn man versucht sie zu zerquetschen. Das Gift einer Spinne, die im Mund zerquetscht wird, lässt Geisterwesen in der näheren Umgebung sichtbar werden. Zudem wandelt es nach Auffassung einiger Optimaten Lebensenergie in Astralkraft um, die der Knechtschaft des Geistes dient. Ob die Spinne ein Geschöpf des Nereton oder der Draydal ist, darüber streiten sich die Gelehrten.

Verbreitung: Pardirdschungel, Draydalan, Nebelwald

Auftreten: 1-11 Tiere

Gift: 3W6 SP, das Gift von mehreren Spinnen (5+W6) innerhalb eines Tages ist unabhängig von der tatsächlichen Schadenswirkung tödlich, den die Seele des Anwenders wird so tief ins Jenseits mitgerissen, dass er von Neretons Pforte nicht zurückkehren kann.

Beute: eine der seltenen Spinnen kann bis zu 5 Aural bringen, wenn man den richtigen Käufer kennt

Anmerk.:

Andere Werte für die Spinne sind unnötig

KJABAAL

» *...nichtsahnend saßen wir am Tisch und tranken unser Bier, als plötzlich dieses Ding, dieser Dämon durchs Fenster bricht und mitten in unserem Bier landet. Das spritzt natürlich überall herum und so ein Hjaldinger bekommt eine volle Ladung ab. Das gab natürlich Keile. Aber das Viech, das Viech fing plötzlich an zu sprechen und hörte gar nicht mehr auf. Ja und so fing das an... «*

- aus einem Tavernengespräch in Balan Cantara, neuzeitlich

Kjabaal sind kleine Chimären, beziehungsweise Wesen chimärischen Ursprungs, denn die meisten werden mittlerweile natürlich gezüchtet. Kein Wunder, sind doch die mehr als 100 magischen Operationen zur Konstruktion eines einzelnen

Kjabaal für heutige Chimärologen kaum noch schaffbar. Da es zur natürlichen Fortpflanzung jedoch zusätzlich besonderer alchemistischer Tränke bedarf, sind noch keine wilden Populationen entstanden. In der Regel sind sie mit blauer geschuppter Haut, Fledermausflügeln, langer Nase, Glotzaugen, kleinen Hörnern und nahezu menschlicher Intelligenz ausgestattet. Sie wurden erschaffen, um als Boten und Spione zu dienen und erfreuen sich daher nicht nur bei den Phraisopos und den Eupherban einiger Beliebtheit. Um schneller zu regenerieren, vor allem nach langen anstrengenden Reisen, verpuppen sich Kjabaale. In diesem Zustand sehen sie aus wie ein zusammengeknülltes dickes Tuch. Zu einer Begegnung mit einem Kjabaal siehe auch das Abenteuer "Die Spur des Sternenprinzen".





Verbreitung: Ganz Myranor

Auftreten: einzeln

Größe: 1 Spetem **Gewicht:** 6 Okul

MU 8 - 14 FF 8 - 14 KL 8 - 14

GE 9 - 15 IN 8 - 14 KO 8 - 10

CH 4 - 8 KK 3 - 6

Vor- und Nachteile*: Flugfähigkeit, Schnelle Heilung**, eidetisches Gedächtnis***, Neugier 5+, Herausragender Sinn (Sicht)

Kampfwerte:

INI 12+W6 PA 12

LeP 12 RS 1

Biss: DK H

AT 10 TP 1W+1

Klaue: DK H

AT 10 TP 1W+1

GS 2 (am Boden)/ 14 (Flug)

AuP 40 MR 4 / 2 GW 5

Besondere Kampfregeln: Flugangriff

**Es existieren auch besondere seltenere Zuchtlinien mit teilweise anderen und zusätzlichen Fähigkeiten*

***wenn verpuppt*

****Kjabaale können auf Befehl bestimmte*

Informationen wieder vergessen. Die betreffenden

Erinnerungen sind dann nach der nächsten

Verpuppung gelöscht.

KUMO-YA-AMADAHEA

» Exzellenz, auf Euren Befehl, Euch Vorfälle zu melden, in die Vesai verwickelt sind, melde ich hiermit pflichtbewusst Fall 212/Desamar.

Die Brajangarde untersuchte eine Mordserie im Viertel Desamar, der nicht zuletzt, ein Sohn einer Honoraten-Familie zum Opfer fiel. Zunächst konnten wir nicht davon ausgehen, dass es ein Verbrechen gab, fanden sich doch keine Leichen. Erst bei genannten Honoraten konnte wohl durch das Auftauchen von Leibwächtern verhindert werden, dass das Opfer fortgeschafft wurde. Es konnte festgestellt werden, dass der Honorat durch Spinnengift zu Tode kam und, auf seinem Körper fand sich ein langes rotes Haar. Die Verschwundenen waren durchgehend Männer und so lag der Verdacht nahe, dass der Täter sowohl weiblichen Geschlechts, als auch Vesai sein könnte. Das Fortschaffen der Körper blieb uns jedoch ein

Rätsel. Unsere Nachforschungen ergaben, dass der kerrishitisch-stämmige Händler Balphenor sich vor kurzem eine neue Vesai-Sklavin zugelegt hatte. Es zeigte sich, dass er selber seit einigen Tagen nicht mehr gesehen worden war. So verschaffte die Garde sich gewaltsam Zugang zu Balphenor's Anwesen nahe der Gasse der Myripeden. Im Inneren des Hauses fanden wir keinen Menschen vor, in den Kellerräumen konnten wir jedoch den Grund für die verschwundenen Körper und die Quelle des Giftes aufspüren. Eine nahezu pferdegroße, schwarze Spinne fiel über den ersten Gardisten her und hatte diesen niedergemacht, noch bevor wir unsere Belas abfeuern konnten. Welche Pläne Balphenor mit diesem Monstrum hatte bleibt fraglich, den sowohl er, als auch seine Vesai-Sklavin bleiben verschwunden. Auch die Auswahl der Opfer bleibt rätselhaft. Im Kellergewölbe





konnten 4 eingesponnene Leichen gefunden werden, vermutlich unbedeutende Freie oder Sklaven. Des weiteren fanden sich 5 auf die Knochen abgenagte Tote. Jedoch deutet nichts auf weitere Opfer aus höheren Kreisen hin. Wir empfehlen daher die Suche nach Balphenor per Steckbrief anzuordnen und so in die Hände der Brajanspilger zu übergeben. «

- Bericht des Brajansgardisten Heromanus an die Lokega Yakaito
Awe Mata Serra Kouramnion, Balan Cantara 4699 IZ

Viele Erzählungen und Mythen der Vesai drehen sich um übernatürliche Spinnenfrauen und alle haben sie einen wahren Kern. Die Kumo-ya-Amadaeha sind magisch begabte Spinnenwesen, welche die Gestalt von Frauen annehmen können. In ihrer wahren Form sind die Spinnenfrauen 2-3 Schritt hoch und ihre achtbeinigen Körper sind schwarz-rot gemustert. Ihre Panzer halten den meisten Waffen stand und ihre Zauberkünste machen diese Wesen zu einer absolut tödlichen Gefahr. Die Kumo sind mit geradezu dämonischer Bosheit ausgestattet und hausen vornehmlich in verlassenem Gebäuden und Ruinen abseits der Städte. Ihre bevorzugte Beute sind Menschen. Im Tode verwandeln sie sich in ihre Spinnenform zurück. Meist werden es die Helden nur mit den willenslosen Lakaien der Spinne zu tun bekommen. Mittels eines dämonischen Giftes, ähnlich dem Sklavenmacher der Chrattac-Drohnen, bauen sich nahezu alle schwarzen Kumo-Spinnen ein Netz aus Informanten und Handlangern auf.



SILBEREII KUMO

Einige Legenden deuten eine Abart der Kumo an, welche in Spinnengestalt kleiner und silberrot gefärbt ist. Ihnen ist anscheinend nur eine menschliche Gestalt gegeben, die einer verführerischen, rothaarigen Vesai. Sie scheinen die Städte zu bevorzugen und von gutartiger Natur zu sein. Auch sie haben offensichtlich Zauberkräfte, die denen ihrer großen Schwestern

ähneln. Doch da sich die silberne Art beim Ableben in ihre menschliche Gestalt zurückverwandelt, ist es fraglich, ob es sich um eine Spezies handelt oder sich zwei übernatürliche Rassen nur zufällig sehr ähneln.

Mehr zu den Kumo-ya-Amadaeha findet sich in der Memoria Myrana 3

Verbreitung: Meralis, seltener Vesai-Siedlungen anderswo

Auftreten: Einzeln oder mit Brut

Größe: etwa 2-3 Grad

Gewicht: ca. 60 Okul

INI 12 PA 10 LeP 50

RS 5 KO 14-16

Biss: DK H

AT 6 TP 1W+4(+Gift)*

Beine: DK N

AT 10 TP 1W

GS 5 AuP 50 MR 6

Magie: Die Kumo-Spinne hat Zugriff auf die Äußere Sphäre Iryabaar und einige Instruktionen, darunter : Rufe & Befehle (Gotongi), Untersuche, Fixiere, Verhülle und Beseele. Diese setzt sie zur Erzeugung von Illusions-, Herrschafts- und Hellsichtzaubern ein.

Besonderheiten: Jungtiere verfügen lediglich über die Werte gewöhnlicher Höhlenspinnen.

In ihrer menschlichen Form verfügt die Kumo über die Werte einer Vesai, hat aber weiter Zugriff auf ihre magischen Kräfte.

* Das Gift der Kumo greift nicht nur die Lebenskraft des Opfers an, sondern auch evtl. vorhandene Astralmuster. Nach 5 KR beginnt das Gift zu wirken, es richtet sowohl 1W+2 SP, als auch einen Verlust von 1W+2 AsP an. Eine gelungene KO-Probe verzögert das Einsetzen des Giftes nur.





PHATAE

» Als Um noch groß war, da lebte im alten Brong ein Bauer namens Abomo. Dieser fuhr in der Suche nach Ackerland den Fluss Rabukla hinauf und fand auch bald ein geeignetes Stück Land bei einem großem Baum. Als er begann das Land zu beackern, stiegen kleine grüne Gestalten aus dem Baum, die Gua'ianna, welche mit den Hamafae in das Waldmeer gekommen waren. Was Abomo auch tat, die Gua'ianna ahmten es nach und so wuchs schon bald junges Getreide auf dem Feld. Abomo war ob der Sommerhitze sehr warm geworden und so brach er einen Halm ab, um sich durch den Saft Kühlung zu verschaffen. Die Gua'ianna, die zwar freundlichen Gemüts aber nicht sehr klug sind, wollten ihrem neuem Freund Abomo gefallen und mähten in kürzester Zeit das ganze Feld nieder. Abomo erkannte seine Dummheit, stieg in sein Boot und fuhr zurück nach Hause und wurde Fischer. Sollte Euch jemand fragen warum einst ein wunderbares Stück Ackerland am Rabukla brach lag, dann erzählt ihm die Geschichte von Abomo dem großen Freund der Gua'ianna. Die Gua'ianna aber tanzen bis heute in den Wäldern und wenn die Atua es wollen so wird es noch so sein, wenn Um sich wieder über die Wellen erhebt! «

- Das Umoro-Märchen

„Abomo, der große Freund der Gua'ianna“

Dort wo in der Vergangenheit die Genien Balburris die Elemente oder die niederen Kreaturen inspirierten, sollen die Phatae entstanden sein und so sind diese eigentlich kein Volk an sich, sondern eine Ansammlung von Naturgeistern und falsch verstandener Zaubervölker.

Im Imperium sind Nymphae und Dryadae, die Fluss- und Baumnympfen vor allem in den Valantischen Wäldern verbreitet. Berühmt sind die Nymphenhaine Nepemyra in Valantia und der Sternenhain des Thearchen, in dem zahlreiche Phatae samt ihre Wohnbäume und -quellen angesiedelt wurden.

In Thapura und Makshapuram kennt man Baum- und Quellphatae als Peri und Apsara, ein Name, der auch für die Hamafae ein Frauenvolk der Wälder Ras'Tabors gebräuchlich ist, das den Draydal den Zugang zur Zitadelle des Humus verwehrt. Ebenfalls in Ras'Tabor beheimatet sind die winzigen Gua'ianna, die angeblich mit den Hamafae nach Myranor kamen. In Xarxaron beschwichtigt man die Oreaden, die Bergnympfen, die zunehmend Anstoß am Optrilith-Abbau nehmen.

Im Zusammenhang mit den Nymphae sind die Satyare zu erwähnen, von denen viele glauben sie seien in Wahrheit fleischgewordene Tiergeister. In den otterartigen Lutra mögen Aventurier Verwandte der Otter-Biestinger der Bornischen Flüsse erkennen

In den nördlichen Landen der Hjaldinger und Lorthalier kennt man neben den Fluss- und Baumgeister noch die „Faenir-Völker“ denen man unter anderem die gutenartigen Nanjas (Hulder) und die finsternen Shakagra (Svarthulder) der Eiswälder zu-rechnet.

Auch die geschäftigen G'rolmur, die pflanzenartigen Dn'aa und die missgestaltigen Gruu (Maahiset) der nördlichen Berge werden von einigen Menschen zu den Phatae gezählt.

РІЕСЕН, МЫРАПІСЧЕ

» ..In ganz Myranor gibt es aber nur einen Riesen und das ist Myrlumbur, der in Ketten aus Endurium gefesselt im Besitz des Thearchen ist. Wie sollte es möglich sein, dass andere seiner Art einfach frei umher spazieren könnten, wie es ihnen beliebt? Man würde es nicht zulassen. Sicher, es gibt Berichte, aber die sind alle erlogen. Erfunden von Völkern, die nur neidisch auf unsere Zivilisation sind.

Sicher die Kerrishiter erzählen von Lumbudur, ein Riese von fünf Mannslängen, der auf der größten ihrer

Inseln leben soll. Aber das kann offensichtlich nicht stimmen, denn andere erzählen von einem ganzen Volk von Riesen, die aber nur 2 Mannslängen messen sollen. Die sollen manchmal 2 Augen haben, manchmal auch nur eins in der Mitte der Stirn. All diese Widersprüche beweisen nur ihre betrügerischen Absichten. Die Illacrion meinen zu wissen, dass im Nebelwald an der großen Klippe die Riesin Yatiba mit ihrem Sohn Boltuban in einer Humusburg lebt. Ja so sind die Illacrion, erstaunliche Künstler mit blühender





Fantasie. Zu blühender Fantasie fallen uns gleich auch die Tharpuresen ein. Die wollen das Tal der Dämmerung im Tharpagiri kennen, wo der vier Mannlängen große Tharban stehen soll, versteinert, mit 4 Armen und den Gesichtszügen eines Tighrir. Naja, vielleicht steht da wirklich so eine Statue im Dschungel. Aber von wem soll denn der Bericht sein, wenn das Tal von Tighrir bewacht wird?

Aber das ist noch gar nicht alles, mein Sohn. Die Hjaldinger kennen angeblich drei Frostriesen in jenem kalten Land. Aber das sind verlogene Barbaren, denen die Kälte das Gehirn schrumpfen lässt.

Apropos verlogene Völker. Die Vinshina muss man da ja an erster Stelle nennen. Die erzählen die Geschichte von einem Riesen, größer als alle anderen, der in der chrattacverseuchten Tränenwüste nach seiner Lieblingsmahlzeit sucht. Eben diese abscheulichen Insektenwesen. Nun aber genug mit der Völkerkunde... «

- Sepharinus mel Quoran, an seinen Schüler

» Brajatani, törichtes Ding! Hast du wieder mit diesem Quoran Bengel in der Therme geschäkert? Sein Meister Sepharinus mel Quoran ist ein eitler Schwätzer, der von den Lebewesen dieser Welt nicht mehr weiß, als die Volksmärchen, die er im Vorbeigehen vernimmt und in seiner Überheblichkeit als Lügen abtut. Dem Volk zu erzählen, andere Kulturen seien minderwertig und ungebildet ist eine Sache, es selbst zu glauben und es an seine Schüler zu vermitteln Dummheit. Was die Riesen angeht, ja ich

habe auch von diesen gehört und glaube das sie tatsächlich auf Tae'Sumus Leib wandeln. Mehr noch, glaube ich, dass sie nicht die einzigen sind. Erst vor kurzem wurde mir ein glaubhafter Bericht über einen Neristu-Riesen in Tharpura zugetragen. Die Hjaldinger und Lorthalier kennen nicht nur drei Frostriesen, sondern ein ganzes Geschlecht, das sie Djortun nennen. Angeblich waren sie einst Feinde der heidnischen Hjaldinger-Götter, den Alvisir und deren Verbündeten der Faenir. Selbst heute sollen sie sich noch gelegentlich bekriegen, dass die Erde bebte. Die Barbaren unterteilen neben den Frostriesen noch Feuer- und Erdriesen. Mag sein, dass dies elementare Ordnung zutrifft, denn die Vesai von Meralis kennen Riffriesen, die in den Gewässern südöstlich ihrer Heimat hausen. Von den Vesai und den Kerrishitern kennen wir zudem die Geschichten der Trolle von der Rieseninsel, die sie mit Lumbudur teilen. Diese Trolle sollen ein überaus heilkundiges Riesengeschlecht sein, das man evtl. einmal genauer untersuchen sollte. Auf ihren Nachbarinseln sollen laut der Kerrishiter einäugige Riesenschmiede namens Monaden leben und wer weiß, vielleicht ist sogar etwas an den Riesengeschichten, die sie von den Riesen des Großen Waldes im Westen erzählen? Du siehst meine Schülerin, dass die Quoran sich besser mit jenen Dingen beschäftigen von denen sie etwas verstehen...wo wir gerade davon reden, geh doch bitte zu Sepharinus mel Quoran und besorg mir einige Kristallschneiden für mein bio-arkanisches Skalpell... «

- Axiometes fa Phraisopos zu seiner Schülerin

SCHLIERSPINNE

» Krrr-Dies ist unser Rreich Zzzweibein-krrr, dein Zzauberrr-krrr schützt nicht lang-krrr Gerade gespeist-krrr Glück-krrr Was willst du Zweibein-Dreiaug?-krrr

-Schlierspinne im Gespräch mit Omanaike ses Illacrión

Die Schlierspinnen gehören zu den Erben des Zeitalters der Insektenhaften. Ausgestattet mit menschenähnlicher Intelligenz, der Fähigkeit Magie zu wirken und nahezuer Unsichtbarkeit, gehören diese Spinnenwesen zu den gefährlichsten Bewohnern des Nebelwaldes. Man trifft sie meist als Einzelgänger an, doch gibt es Gerüchte, dass sie sich auch zu Kolonien





sammeln, die einige Forscher mit arkanen Quabalen vergleichen. Die Pardir fürchten sich abergläubisch vor den Spinnen, während Prestiden sie erbittert bekämpfen und Shingwa offenbar bevorzugte Beute der Schlierspinnen sind. Von den Ruritirana glaubt man, sie hätten einen mystischen Schutz vor den Spinnen entwickelt.

Verbreitung: Nebelwald, selten auch die Dschungel von Tharphura

Größe: ca. 2 Gradu **Gewicht:** ca. 30 Okul

MU 15 – 17 FF 10 – 11 KL 10 – 14

GE 14 – 16 IN 13 – 18 KO 12 – 14

CH 6 – 9 KK 9 – 11

Geisteskräfte: Transparenz*

LeP 30 AuP 45 MR 13

GS 7 RS 2 AsP 40

AT 9 PA 9 INI 6 + 2W6

TP 1W6+3 + Gift** (Biss)

Sonderfertigkeiten: Hinterhalt (10)

Magie: Schlierspinnen sind der Magie mächtig, die sich vor allem dämonischen Domänen zu entstammen scheint. Bekannt sind Beherrschungen und Illusionen, die auf Iryabaar hindeuten, Flüche, die Mishkaryas Macht entspringen, die Kontrolle über den Wald, die

Kaljanar verleiht und Zauber die auf eine vergessene Insektendomäne hinweisen. Es gibt sogar Berichte, dass die Schlierspinnen in der Lage sind Netze zu spinnen, aus denen sie Dämonen hervorrufen. Glaubt man den Gerüchten weiter, so glauben die Spinnenwesen daran, dass ihr Gott das Netz der Kraftlinien gesponnen hat und mit seinen Rubinaugen auf die Welt herabblickt.

Besonderheiten:

**Der Körper der Schlierspinne ist für einen Beobachter stets durchsichtig. Diese Fähigkeit wirkt sich aus wie die Tarnfähigkeit der Shingwa oder der aventurische Zauber Chameloni.*

Die Transparenz verliert jedoch ihre Wirksamkeit, sobald die Spinne beginnt zu fressen. Dann wird das Blut des Opfers in dünnen Verästelungen innerhalb der Spinne sichtbar. Dieser Zustand hält etwa W3 Stunden an.

***Verursacht der Biss der Schlierspinne SP, verursacht das Gift (Stufe 8.) der Spinne (einmalig) zusätzlichen Schaden: KO-Probe sonst Ohnmacht, 1W20 SP. Die Spinne kann jedoch auch einen Zauber in ihr Gift legen.*

Ursitus

» Nachdem wir so viel Kummer und Leid in diesem verfluchten Grün erdulden mussten, waren wir über diese kleinen Tiere sehr entzückt. Mit kleinen Knopfaugen und weichem Fell sahen sie aus wie Puppen für Kinder und ihr Gurren, das fast wie freundliches Lachen klang, ließ sie uns schnell ans Herz wachsen. Wir gaben ihnen Namen und ließen sie von unserem Proviant fressen. Doch bald brach Streit aus, Aegos wollte "Trodilinchen" lieber auf dem Arm tragen, als sein Gepäck. Schon geriet er mit SharMo aneinander, der die kleinen Bärchen die ganze Zeit nicht mochte. Es gipfelte darin, dass Aegos dem armen Amaun das Lebenslicht auslöschte. Wir waren alle entsetzt, aber die Kleinen halfen uns gut diesen Schock zu verkraften... «

Aus dem geborgenen Tagebuch eines imperialen Entdeckers, ca. 4300 IZ

Der Ursitus (Mehrzahl: Ursiti) ist ein kleines niedliches Tier, allerdings mit bösester Seele: Die Weibchen sind so kuschelig und süß anzuschauen, wie man es sich nur vorstellen kann. Sie haben braunrotes Fell, große Augen, ein flaches Gesicht und ihr Gurren klingt fast wie Kinderlachen. Ihre Bewegungen sind zudem kindlich tollpatschig und ungeschickt. Die Männchen hingegen sind beinahe dreimal so groß und haben nichts Süßes an sich: Ihr Fell ist schmutzig braun und verfilzt. Ihre Köpfe sind länger und mit großen Reißzähnen ausgestattet. Ursiti fressen bevorzugt Fleisch, können aber auch mit pflanzlicher Nahrung auskommen. Bevorzugt schleichen sich die Weibchen an Affenrudel heran und nutzen ihre über-sinnlichen Fähigkeiten, um Zwietracht zu sähen. Dies hat zur Folge, dass sich die Opfer meistens gegenseitig den Schädel einschlagen. Die Leichen werden dann





von den männlichen Ursiti heimlich davon geschleift
und zusammen mit den Weibchen verspeist.

Verbreitung: Nebelwald

Größe: Weibchen 0,4 / Männchen 1,2 Gradu

Gewicht: ca. 5 / 25 Okul

Vor- und Nachteile: Empathie, Gabe Schnurren
(Weibchen)

LeP 12 (Weibchen) / 22 (Männchen)

MR 4 GS 7 AT 11

PA 9 INI 10 + W6

TP (Biß) 1W (Weibchen) / 1W + 2 (Männchen)

Besonderheiten: Felide Rassen können von den
Weibchen nicht "beschnurrt" werden.

Beute: 2 / 10 Rationen Fleisch (knorpelig), Fell
der Weibchen (teuer)

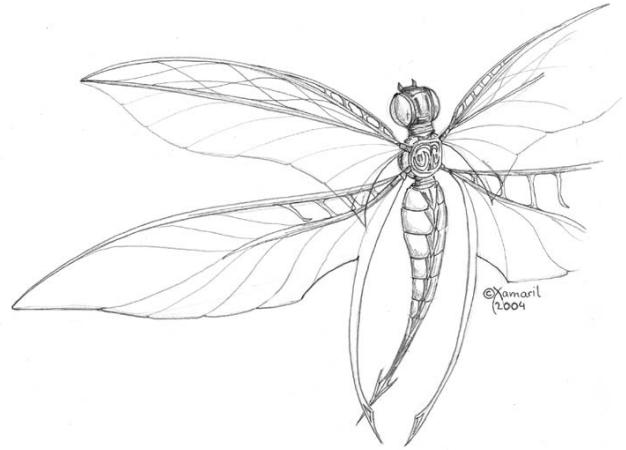




WILDTIERE

BUNTFLÜGLER

Der Buntflügler ist eine gewaltige Libellenart, die in Gemeinschaften lebt. Die einzelnen Schwärme bauen in den Baumkronen von Urwaldriesen Nester aus faseriger Holzrinde und legen dort auch gemeinsam ihre Eier ab. Für die gefräßigen Larven schafft der Schwarm gewaltige Mengen von Fleisch in die Baumkronen. Buntflügler verteidigen ihren Baum bis zum bitteren Ende, denn ihre Jungen sind ihr Ein und Alles. Dabei macht sie ihre Geschwindigkeit und Anzahl gerade gefährlich.



Verbreitung: Nebelwald

Größe: ca. 1 Gradu **Gewicht:** ca. 3 Okul

Vor- und Nachteile: Geflügeltes Wesen

LeP 8* MR 6

GS 12 RS 1

AT 7 PA 12** INI 10 + W6

TP (Biß) 1W + 1

Besonderheiten: Tritt in Schwärmen von 2W20 Tieren auf.

* Sie kämpfen bis zum bitteren Ende, das einzelne Tier opfert sich für das Nest

** Buntflügler weichen natürlich aus, anstatt zu parieren

GOL

» Eine Abscheulichkeit ist der Gol, ein stinkender Aasfresser, ein riesiges Schwein, groß wie ein Leonir. Plump und unbeholfen wirkt es, wenn es in der Erde nach Wurzeln oder Wasser gräbt, doch hat es dich gewittert, fällt es umbarmherzig über dich her. Sein langgezogenes Maul reißt er wohl mehr als 1 Gradu weit auf, genug um einen Menschen im ganzen zu verschlingen. Seine Hauer sind länger als der Daumen eines Leonir und wenn er dich nicht mit ihnen zerfetzt, so zertrampelt er dich mit seinen scharfen Hufen. «

-Bericht des Großwldjägers Xarthros

Im Volksmund auch „Todesschwein“ genannt, ist das warzenschweinähnliche Gol mit einer maximalen Schulterhöhe von 2 Schritt eine furchterregende Kreatur. Sein Körperbau gleicht jedoch mehr einem Raubtier. Seine Vorderläufe sind länger als das hintere Paar und mit scharfen Hufen versehen.





Auch die Zähne des Tieres sind nicht zu unterschätzen, können diese doch leicht auch Knochen zermalmen. Der Schädel verfügt zudem über eine Knochenplatte ähnlich dem Hurda, und hätte das Gol sechs Beine, wäre eine Verwandtschaft durchaus vorstellbar. Trotz allem sind die Gol eher Aasfresser, auch wenn sie in mageren Zeiten lebende Beute und Wurzeln nicht verschmähen. Seine härtesten Nahrungs-Konkurrenten sind die kleineren, jedoch zahlenmäßig überlegenen Shagule. Der Gol ist jedoch äußerst territorialbewusst und daher sehr angriffslustig. und leicht reizbar.

Verbreitung: Koromanthia, Rhacornos, Anthalia

Auftreten: einzeln

Größe: 10 Spetem **Gewicht:** 1000 Okul

INI 8+1W6 PA 8 LeP 80

RS 3 KO 19

Stoß/Biss DK H

AT 13 TP 2W+3

GS 14 AuP 60 MR 0/7

GW 14

Jagd: Treibjagd mit Fallgrube, Angriff

Beute: 400 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfgelbn: Niederwerfen (+9, Verbeißen, Überrennen (8, 3W6+1), großer Gegner

LOCHLÉIMIR

» Halt dich fern vom schwarz-dunklem Aglach, Sohn. Denn dort hausen die Drachenkröten. Sieh! Meinen fehlenden Finger habe ich an diese Biester verloren! «

-Ermahnung eines Oochobiers an seinen Sohn

In den warmen Sommermonden gibt es in der Ochobischen Seenplatte bestimmte Seen, die man besser meidet, denn der Lochléimir (Seenspringer) oder Drachenfrosch treibt in Schwärmen an der Oberfläche und wartet auf ein Opfer. Wenn sich eines nähert, stößt sich die ganze Brut mit seinen flügelartigen Flossen aus dem Wasser, um über ihre Beute herzufallen.

Lochléimir ähneln einem fetten, braun-grünen Ochsenfrosch mit den Flügeln einer Fledermaus statt der Vorderbeine. Diese Flügel können die Lochléimir zusammenwickeln. Die Hinterbeine dagegen sind kurz und eignen sich nur zum Paddeln und Watscheln. So können sie gut und gerne 20 Gradu durch die Luft segeln und mit ihren zusammengefalteten Flossen auch wieder zum Wasser robben, wenn es sein muss. Ihr breiter Flossenschwanz, ähnlich dem einer Kaulquappe, erlaubt es ihnen auch sich vom Boden abzustoßen, so dass sie auch an Land eine Gefahr darstellen können.

Verbreitung: Ochobische Seenplatte, seltener Sümpfe und Seen des Nordens

Auftreten: Einzeln oder Schwarm von 2W20 Tieren

Länge: 0,3 Gradu **Gewicht:** 2 Okul

INI 8+1W6 PA 5/0* LeP 6

RS 1 KO 9

Anspringen/Biss: DK HN5P

AT 8 TP 1W

GS 5 (Wasser) 8 (Luft) 0,5 (Land)

AuP 20 MR 4

Besondere Kampfgelbn: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleine Gegner

Besonderheiten: *Festgebissen Lochléimir haben keine PA





OALA

Diese Beuteltiere haben eine starke Beziehung zu ihrem Lebensraum den Euka'Lyncil Wäldern. Es gibt ebenso viele Arten, wie es auch verschiedene Euka'Lyncil Pflanzen gibt. Die meisten Oala Arten sind friedlich, doch gibt es auch einige aggressive.



FALLOALA

Falloala haben ein dunkelgrau bis braunes Fell, große Augen und große spitze Ohren. Sie haben vier spitze Zähne, die sie aber nicht zum Verzehr von fleischlicher Nahrung einsetzen. Sie leben in ihren Euka'Lyncil Pflanzen weit oben in den Kronen und dulden keine anderen größeren Lebewesen in ihren Gebieten. Sollte sich eine Gruppe Reisender in ihr Gebiet wagen, lassen sie sich von ihren Ästen fallen und beißen die ungebetenen Besucher. Dann versuchen sie so schnell wie möglich wieder zu ihren Familien zu klettern. Sollten die Reisenden nicht verschwinden, lassen sie sich wieder von den Bäumen fallen, meist sogar mit Unterstützung.

Verbreitung: Euka'Lyncil Wälder (gelegentlich)

Größe: ca. 2 Spann **Gewicht:** bis 14 Stein

INI 8+W6

(plus Zuschläge, wenn er sich fallen lässt)

AT 9 (Biss) PA 7 (Ausweichen)

TP W6+3 DK H

RS 1 KO 10 GS 12

LeP 8 AuP 25 MR 2/4

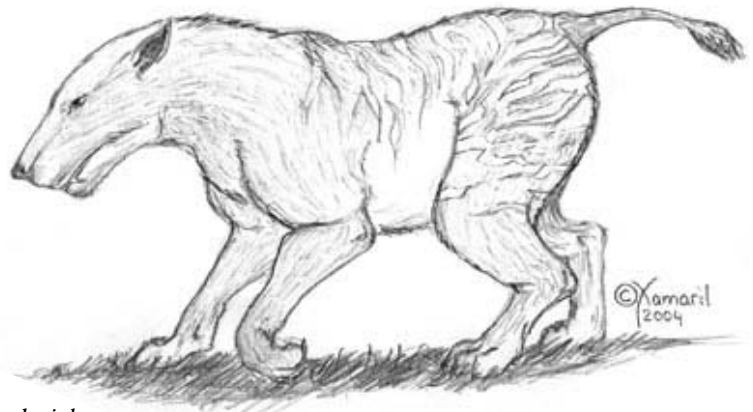
GW 7

Jagd: +7, Angriff

Beute: W6 Rationen Fleisch, Fell

RHACORNIISCHER BULLENREIßER BRACH'SHORR, DER RHACORNIISCHE BULLENREIßER

» Die heißen Steppen und Savannen, die von Koromanthia bis an den Ghulenwall reichen, werden nicht nur von mächtigen Herdentieren wie Blutbüffel und Ghaal bewohnt, auch die Räuber sind vielfältig und gefährlich und kaum anspruchsvoll, wenn es um ihre Beute geht. Entweder sie greifen in großer Zahl an, wie die Khemosi oder die Shaghul, oder sie sind groß und mächtig, wie Vultur, Löwe oder der Bullenreißer. Während sich die weiblichen Leonir vor allem um die zahlreichen kleineren Räuber kümmern müssen, nehmen sich die Männer die großen Einzelgänger vor. Viel Respekt erweist man dem Brach'Shorr, wie sie den Bullenreißer nennen. Eine solche Trophäe zu holen,



verlangt viel Mut ab, denn schon ein einziger Biss kann einen Leonirkrieger für immer zum Krüppel machen. So mächtig ist sein Gebiss, dass keine Rüstung ihm zu widerstehen mag und Knochen wie dürre Zweige zerbrechen. «

-Bericht des Großwildjägers Xarthros





Der Bullenreißer ist ein zurecht gefürchtetes Raubtier. Er weist eine Schulterhöhe von 1.4 Grad auf, doch markant ist vor allem sein langer dicker Hals und sein mächtiger Kiefer. Die mächtige Kiefer- und Halsmuskulatur macht sein Gebiss zu einer tödlichen Waffe. Mit ihr kann er mühelos die dicke Haut rhacornischer Blutbullen zerreißen und spielend Knochen zertrümmern. Mit einem Biss kann er einem Leonir leicht einen Arm oder Bein abtrennen

Biss: DK H
AT 16 TP 2W+5*
GS 14 AuP 50 MR 2/7
GW 12

Jagd: +10, Angriff

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (Luxus, Trophäe)

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4)

Besonderheiten: Wer durch den Biss mehr als 10 SP erhält, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an Wundfieber

Verbreitung: Koromanthia, Rhacornos, Anthalia, Demelion

Auftreten: einzeln oder Rudel von 1W6+3 Tieren

Größe: 7 Spetem **Gewicht:** 250 Okul
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 4
RS 2 **KO** 16

SCHLAANGEN

ANSUMYA VIPER

diese recht giftige Viper jagt bevorzugt in Höhlen und Kavernen. Man findet sie manchmal auch in städtlichen Kanalisation. Die Neristu verbinden die blaugebänderte schwarzschruppige Schlange mit Ansumya, der Totengebäuererin, der Herrin der Höhlen. In den Dir-An-Sun werden diese Schlangen gerne gezüchtet, um Nagetiere oder gar Gossenratten aus den Totengrüften fern zu halten.

Verbreitung: unterirdisch

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 2 Grad **Gewicht:** 5 Okul
INI 5+2W6 **PA** 3 **LeP** 10
RS 0 **KO** 11
Biss: DK HN
AT 11 **TP** 1W6+2(+Gift)*
GS 2 **AuP** 30 **MR** 6/3
GW 8

Beute: 2.5 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+5)

*Verursacht der Biss SP, kommt bei 3-6 auf W6 das Gift zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 10; Wirkung: 2 SP/1 SP pro KR und KK und KO-1

pro KR, danach Regeneration der KK mit einem Punkt pro Stunde; fällt die KO auf 0, besteht pro SR eine 5%-ige Chance auf Herzstillstand, was binnen KO Kampfrunden zum Tod führt, Beginn: sofort; Dauer: 2W6+2/1W6+1 KR

LEV'THAS-SCHLAANGE

Die graubraune Lev'Thas-Schlange ist recht unscheinbar, wenn man von ihrer Kopfzeichnung absieht, die leicht an Widderhörner erinnert. Lev'Thas-Schlangen leben an den Hängen des Sa'Thiorgebirges auf Era'Sumu. Das Gift steigert die Empfindsamkeit und spielt im Lev'Thaskult eine bedeutende Rolle

Verbreitung: Era'Sumu (Gebirgsrand)

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 3 Spetem **Gewicht:** weniger als 1 Okul
INI 9+2W6 **PA** 1 **LeP** 4
RS 0 **KO** 10

Biss: DK H
AT 10 **TP** 1W3+1(+Gift)*
GS 2 **AuP** 14 **MR** 6/2
GW 6

Beute: 0.5 Rationen Fleisch, Gift (rituelle Bedeutung), Haut (Leder, wertlos)

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff (SP)





statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4, PA+7)
**Verursacht der Biss SP, kommt bei 3-6 auf W6 das Gift zum Tragen (einmalig). Stufe 8; Wirkung: KL -1 aber IN+1 pro Stunde; Herausragende Sinne (Tast, Gehör, Geruch und Sehsinn), Herausragende Balance, Lichtempfindlich, Sensibler Geruchssinn, Hitze- und Kälteempfindlich, mit 10%-iger Wahrscheinlichkeit (1-2 auf W20) Empathie. Durch die gesteigerte Schmerzempfindlichkeit kann der Vorteil Eisern nicht zum tragen kommen. Selbst kleine Verletzungen (wie der Schlangenbiss) erzeugen unerträgliche Schmerzen. Nach Aussetzen der Giftwirkung normalisieren sich die Eigenschaften mit 1 Punkt pro Stunde; Beginn: sofort; Dauer 1W20/1W20/2 Stunden*

MAHALINATTER

Die Mahalinatter ist eine Wasserschlange, die sich vor allem von Fischen und Fröschen ernährt. Man findet sie in den makshapurischen Flussläufen, vor allem natürlich im Mahali. Die grünbraun gebänderte Schlange ist für Menschen allerdings nicht sonderlich gefährlich, da sie kaum aggressiv und nicht sonderlich giftig ist.

Verbreitung: Makshapura, Tharpura

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 2 Grad **Gewicht:** 5 Stein

INI 6+2W6 PA 4 LeP 11

RS 0 KO 11

Biss: DK HN

AT 10 TP 1W6+2(+Gift)*

GS 2 AuP 30 MR 6/3

GW 5

Beute: 2.5 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+6)

**Verursacht der Biss SP, kommt bei 4-6 auf W6 das Gift zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 5; Wirkung: 1W6+1/1W3+1 SP (erster Biss), 2W6+2/2W3+2 SP (zweiter Biss), usw. (es zählen die Bisse innerhalb eines 6-Stundenzeitraums); Beginn: sofort*

CANTERANISCHE SUMPFSCHLEICHE

Diese unscheinbare Giftschlange ist bei den canteranischen Reisbauern nicht unbeliebt, denn sie vertilgt

Ungeziefer wie Ratten. Man findet sie in Küstensümpfen und Reisfeldern, wo ihre Bisse zwar schmerzhaft, aber selten wirklich gefährlich sind.

Verbreitung: Sümpfe

Auftreten: einzeln

Körperlänge: bis 1 Grad **Gewicht:** 3 Okul

INI 6+2W6 PA 2 LeP 10

RS 0 KO 9

Biss: DK H

AT 10 TP 1W3+1(+Gift)*

GS 2 AuP 20 MR 5/3

GW 5

Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (Leder, billig)

Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (10), Gelände (Sumpf); Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+5)

**Verursacht der Biss SP, kommt bei 4-6 auf W6 das Gift zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 2; Wirkung: 2W6 SP/1W6 SP; Beginn: sofort*

NAKRAMARISCHER SANDBLITZ

Der braungechuppte Sandblitz liegt oft im Sand begraben, um unerwartet seine Beute, zumeist Nakramratten, zu attackieren. Sollte der Sandblitz gezwungen sein, sich in der Sonnenglut fortzubewegen, kann er seitenwindend erstaunlich hohe Geschwindigkeiten erreichen.

Verbreitung: Narkamar

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 5 bis 10 Spetem **Gewicht:** 3-5 Okul

INI 14+2W6 PA 8 LeP 10

RS 0 KO 10

Biss: DK H

AT 16 TP 1W3+1(+Gift)*

GS 9 AuP 30 MR 6/3

GW 8

Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (Leder, billig)

Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (13), Gelände (Sumpf); Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+5)

**Verursacht der Biss SP, kommt bei 4-6 auf W6 das Gift zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 3; Wirkung: 5W6 SP/2W6+3 SP; Beginn: sofort*





THIOR-SCHWINGEN

» da aber kam der Fluch der Mutter über die Frevler.
Der Himmel verdüsterte sich, als ein Schwarm der
Schwingen des Thior herniederfuhren und ihnen das
Fleisch vom Leibe schälte, noch ehe die Knochen zu
Boden fallen konnten. Darum meine Kinder, verlasst
nicht den Pfad der Tugend, die uns die Erste vorgibt ... «
-aus einer era'sumischen Geschichte

Kleine Verwandten der Sumpfschatten sind die era'sumischen Thior-Schwingen. Sie leben an den Hängen des Sa'Thiorgebirges um von dort aus in Schwärmen über die Dschungelniederungen herzufallen. Dabei fürchten sie auch keine großen Beutetiere. Denn obwohl sie trotz ihrer mehr als 2 Grad Spannweite nur einen kleinen Körper mit eher kurzem Hals aufweisen, macht sie ihre koordinierte Angriffstaktik zu tödlichen Räubern. Nur wenig kann den fast gleichzeitigem Sturzangriff von mehr als einem dutzend der Raubflugsaurier widerstehen. Dank ihrer großen Schwingen, können sie lange in der Luft gleiten, ohne mit den Flügeln zu schlagen.

Verbreitung: Era'Sumu (Sa'Thiorgebirge)

Auftreten: Schwärme von 3W6+3

Spannweite: 12 Spann **Gewicht:** 20 Okul

INI 8+1W6 PA 2/4* LeP 20

RS 1 KO 8

Biss/Klauen: DK H

AT 5/10* TP 1W6+3

GS 1/14 AUP 89 MR 6/4

GW 4

Beute: 7 Rationen Fleisch, Haut der Schwingen
(zähes Leder, teuer)

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug





PFLANZEN

CASIBOELAGRAS

Das Casiboelagras oder auch Frostfußkraut ist eine seltene Grassorte, die nahezu nur im Gebiet zwischen dem roten und dem schnellen Orismani zu finden ist. Der Beiname kommt von ihrer Eigenschaft, die im Gebiet Demelions sonst recht warme Luft in Bodennähe eisig kalt werden zu lassen. Dies erzeugt unter anderem eine hohe Nebelschicht in den Tälern dieser Region. Aber auch die seltsame Eigenart vieler Reisender Demelions, mit dünner leichter Kleidung und gleichzeitig mit Stiefeln durch die Gegend zu marschieren. Das Kraut ist gleichzeitig übrigens eine gängige Medizin gegen Erkältung.

Typ: Heilpflanze

Gebiet: zwischen rotem und schnellem Orismani
Verbreitung: Steppen (häufig)

Bestimmung: +6

Dosis und Wirkung: Ein leichtes Frösteln, das durch den kompletten Körper geht. Beim Kauen von 2W20 Pflanzen fühlt man sich wieder wohl, hat in der Nacht eine um 1 verbesserte Regeneration (nur einmal möglich) und der Körper kann sich von leichten Krankheiten heilen. Bei der Einnahme von mehr als 30 Pflanzen hat man am nächsten Morgen Brechreiz und KO-2. Bei jeder Einnahme nimmt die Empfindlichkeit Kälte gegenüber zu.

Haltbarkeit: 4W6 Stunden

Besonderheit: Das Kraut lässt die Luft in seiner Nähe kälter werden.

CURASTRAUCH

Ist eine kleine Buschpflanze die aus ihrem kniehohen Stamm lange schlanke Zweige, senkrecht in den Himmel wachsen lässt. Dabei werden diese Triebe aber nie höher als zwei Grad. Die federförmigen Blätter sind hellgrün mit weißen Blattadern. Die Besonderheit dieser Pflanze ist ihre Mobilität. Der Curastrauch kann seine dicken Wurzeln aus der Erde ziehen und in gemütlichem Watschelschritt einen anderen Platz einnehmen, um mehr Licht, oder Wasser zu erhalten. Einige Phraisopos behaupten der Strauch sei eng mit den D'Naa verwandt. Doch die D'Naa schweigen geduldig zu diesem Thema. Im Zatura bilden sie kleine halbmondförmige Nüsse aus, die sie regelrecht bemuttern und ihnen Schutz gewähren. Wenn die Schale geknackt wird, schlagen sie mit ihren Zweigen nach dem Aggressor. Diese Fürsorge verfolgt der Strauch so lange bis die Nüsse keimen oder zerstört sind. Ein optimatischer Gärtner hat für seinen Herrn diesen Trick ausgenutzt.

Aus den Zweigen des Curastrauchs flocht er ein Tischchen und legte eine schöne Holzplatte darauf und gab seinem Herrn ein Säckchen mit den Nüssen des letzten Frühjahrs. Der Tisch folgte nun demjenigen, der den Sack mit seiner "Brut" trägt.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Ursprünglich Nebelwald, ansonsten in Gärten um das Meer der schwimmenden Inseln (gelegentlich)

Verbreitung: Sonnige Flussläufe im Nebelwald (gelegentlich),
Optimatische Gärten (selten)

Bestimmung: +16

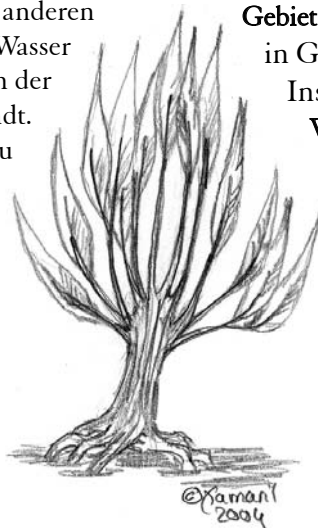
Ernte: Zatura (Nüsse)

Grundmenge: 2W20 Nüsse

Preis: 200 Aural pro Strauch

GS 1 AT 5 PA 0

TP 1 LeP 20 RS: 2





EVCA'LYNCIL

Im Nordwesten des Imperiums gibt es immer wieder Wälder, die nur aus einer einzigen Baumart zu bestehen scheinen. Der Zusammenhang zu den weiter nördlich heimischen Lyncil ist aber unbekannt. Eigentlich müssten diese bis zu 60 Grad großen Bäume eher Euka'Oala genannt werden, wenn man ihre Bewohner die kleinen Oala als Namensgeber gewählt hätte. Die wohlriechenden Eukablätter geben unter der richtigen Bearbeitung ein Öl ab, welches als Heilmittel vieler Krankheiten genutzt werden kann. Aus diesem Grund wird der Euka'Lyncil Baum auch häufig „Fieberbaum“ genannt. Die Blätter verschiedener Pflanzensorten haben sowohl unterschiedliche Formen, als auch unterschiedliche Farben. Alle Sorten haben als Gemeinsamkeit, dass sie das Wasser aus dem Boden saugen und so verhindern, dass eine andere Pflanzenart in diesen Wäldern wachsen kann. Ihre Blätter sind immer senkrecht zur Sonne zugewandt. Sie geben zu beiden Seiten Wasser ab, was auch die hohe Luftfeuchtigkeit der Wälder erklärt. Im Laufe der letzten Jahrhunderte ist die Region immer weiter geschädigt worden und die „Wälder ohne Schatten“, wie man die Euka'Lyncil Wälder aufgrund der Anordnung der Blätter häufig nennt, wurden immer kleiner.

Typ: Heilpflanze

Gebiet: nördlich des Amauarhwaldes und westlich des großen Orismanis

Verbreitung: Wälder (gelegentlich)

Bestimmung: +4

Zubereitung: Die Blätter müssen gepresst und das ausgepresste Öl muss in Tierdärmen in einem Alkoholbad gekocht werden (ziemlich genau zwei Zehntel einer Stunde). Die daraus entstandene Substanz muss einen Tag stehen bleiben.

Verarbeitung: +3

Dosis und Wirkung: Der Trank kann nach Meistereentscheid die Wirkung einer Krankheit lindern oder völlig heilen. Er führt aber ebenso zu einem Rausch, der einen Tag anhält und reduziert KL und IN jeweils um 1, sowie die Magieresistenz um 2 Punkte.

Haltbarkeit: 1W6+2 Monate

GYLDARIOPIA

» *Wasch ein Shingwa in einer farbloschen Mine zu schuchen hat? Dasch weiß ich auch nicht! Ich lief einscht im optimatischen Viertel herum. Da schah ich einen dreischten Dieb in dasch Anweschen einesch hohen Herren eindringen. Alsch pflischtbewußter Bürger huschte ich dursch die Hecke und wollte die Wachen alarmieren. Doch ich schage dir, diesche Pracht in dem Garten desch Optimaten hat misch einfach überwältigt. Solsche Farben hascht du noch nie geschehen! Kaminrot, Olivgrün! In solscher Pracht! Isch habe schogar einige ganz neue Farben entdecken können! Doch plötzlich schnappen mich die Wächter und werfen mich in den Kerker... Und der dreischte Dieb entkommt einfach! ... Ob isch grün hinter den Ohren bin? ... Im Moment nischt... «*

- Gespräch zweier Minensklaven, Xarxaron, neuzeitlich

Nach der Optimatin Glydariope te Phraisopos ist diese Heckenpflanze benannt, welche kleine immergrüne runde Blätter ausbildet, die dunkelgrün austreiben. Sie wächst besonders dicht und ist bei einer Heckendicke von zwei Spetem schon ein absoluter Sichtschutz. Im Brajan bildet sie kleine dunkelblaue Beeren aus. Sie läßt sich auch gut zurechtstutzen und zieren so manchen optimatischen Garten in geometrischen, oder noch komplexeren Figuren. Doch die Pflanze hat auch ihre Tücken, denn wenn man sie mit nackter Haut berührt, sondert sie ein halozinogenes Gift ab, was den Träger fast immer in einen euphorischen Zustand versetzt, indem ihn jede Kleinigkeit entzückt. Für Diebe ist dies meist der letzte glückliche Moment in ihrem Leben, denn ihre ausschweifenden Freudenschreie sollen die Palastwachen anlocken und danach hat ein Dieb im Optimatenpalast selten etwas zu Lachen. Diese Pflanze ist ein Privileg der Optimaten und nicht einmal Honoraten dürfen in ihrem Besitz sein.





Name: Gyldariopia, auch Shingwatod, oder Schreihecke genannt

Typ: Giftpflanze / Nutzpflanze

Gebiet: Optimatische Villen im ganzen Imperium

Verbreitung: Sonnige Plätze

Bestimmung: +8

Wirkung: Kontakgift, dass einen euphorischen Zustand auslöst, als Alarmsignal für Einbrecher, die über die Hecke klettern, oder eine Skulptur aus der Pflanze streifen. Manchmal auch als Belohnung für Sklaven verwendet.

Beginn: nach W20 KR

Giftstufe: 9

KOROMANTHISCHER WEIHRACH

» Richtig appliziert hat der Rauch des Weihrauchs aus Koromanthia stärkende Wirkung und hebt bei längerer Anwendung sogar Flüche auf. In einem Säckchen um den Hals getragen vertreibt das Harz böse Geister, regelmäßig in kleinen Mengen gekaut verlängert es das Leben. Siehe also, dass jene, die ihn zu einem betörenden Parfüm verarbeiten der wahren Kräfte des Weihrauchs nicht gewahr sind... «

- Abschrift aus der Schriftensammlung der Klosters Dropan in Koromanthia

Der Koromanthische Weihrauch ist ein unscheinbarer Steppenstrauch mit blassgrünen Blättern. Das Harz des Strauches ist eine äußerst begehrte Handelsware, dem selbst die Feuerpriester der Kerrishiter und auch die Optimaten bis hin zum Sternengeißler in Dorinthapoles schätzen seine Wirksamkeit in Medizin, Kulthandlungen und Magie. Die Adelshäuser Koromanthias, insbesondere die Aylesh, versuchen das Monopol auf den Handel mit dem Weihrauch zu wahren, aber immer wieder schaffen Schmuggler einige Säcke über die Grenzen Koromanthias.

Typ: Nutz- und Heilpflanze

Gebiet: Koromanthia, selten auch Valantia und Rhacornos

Verbreitung: Steppe (selten)

Bestimmung: +6

Ernte: das Harz lässt sich ganzjährig, jedoch nur in geringen Mengen zapfen.

Grundmenge: 10 Skrupul pro Ernte/ Strauch

Dosis und Wirkung: Der Rauch von wenigsten 10 Skrupul verbessert die Regeneration um 1-2 LE Punkte. Zuviel Rauch, von etwa 30 Skrupul, führt in kleinen geschlossenen Räumen zu Übelkeit und Erbrechen. In magischen Ritualen mag der Weihrauch als wirkungsvolles Paraphenelium dienen.

Haltbarkeit: trocken gelagert, hält der Weihrauch sich Jahrzehnte lang

Preis: 5-10 Argental pro Skrupul, außerhalb Koromanthias meist bedeutend mehr

Alchemistische Anwendung: der Weihrauch wird als Basis für ein schweres Parfüm genutzt und er findet auch Anwendung in Stärkelexieren.

Einige Alchemisten untersuchen seine Verwendung in einem Langlebigkeitslexiers.

Besonderheiten: Gewöhnung an den Rauch des Weihrauchs kann zu einer milden Abhängigkeit führen





LYRAWEIDE

» ...Meiner Meinung nach muss die Hygiene auf den Sklavenfängerschiffen dringend verbessert werden. Die Verluste sind einfach zu hoch. Wenn das so weitergeht muss ich meine Adepten in die Küche zum Helfen schicken... Die Lyraweide, sagen Sie? Ja, eine vortreffliche Züchtung von Zaturiodias. Eine hervorragende Hybridia von einer Arboria und Silikaten. Über die Qualitas der Keuzung kann man ihn nur beglückwünschen... Ja, bei Brajan, ja! Sie spielt tatsächlich Musik... Ja... Ich werde ihn fragen, ob er einen Ableger für euch bereit hat. Aber entschuldigt mich jetzt bitte. Nach einem so... qualitativen Gespräch mit einem solchen Asinus, wie ihr es seit, ziehe ich mich in meine Labore zurück... «

Gespräch zweier Optimaten, um 4566 IZ

Der bis zu zwölf Grad hohe Baum hat ausladende Äste, die wie bei allen Weiden herunterhängen und somit regelrecht eine Kuppel bilden. Die kleinen, fast runden, Blätter sind von reinweißer Farbe. Doch an einigen Zweigen sind die Blätter verhärtet und klar wie Glas. Wenn der Wind über die Äste streicht mischt sich dadurch unter das Rauschen ein melodisches Klingeln.

Dieses gewaltige Windspiel klingt sirrend und beruhigend. Diese Meisterleistung phraisopische Züchtung war vor zwei Jahrhunderten groß in Mode. Heutzutage gibt es nur noch vereinzelt Lyraweiden, die diesen Modetrend überlebt haben. Besonders gelungene Züchtungen sollen wesentlich komplexere Themen gespielt haben, gar ganze Symphonien sollen diese Wunderbäume hervorgebracht haben. Manche setzen dem sogar noch die Triopta auf und behaupten die Phraisopos hätten verschlüsseltes Wissen in die Melododien eingebaut, um somit eine lebende Bibliothek zu haben, die nur sie verstehen können. Doch im Imperium scheint alles möglich zu sein und vielleicht steht Jahrhunderte altes Geheimwissen in einem Garten herum und wird als entspannendes Windspiel ignoriert...

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Im zentralen Imperium einst verbreitet

Verbreitung: Optimatische Gärten (selten)

Bestimmung: +12

Ernte: Trägt weiße Blüten von Zatura bis Shinxir

Preis: unverkäuflich

PHOTENIÉ

Diese mannshohe Blütenpflanze bildet blasslila glockenförmige Blüten aus, die in Trauben zusammenhängen. Im Sonnenlicht scheinen sie leicht zu schillern und verströmen tagsüber einen angenehmen Duft. In der Nacht schließen sich die kleinen Blüten und glühen von innen heraus in blassem blauem Licht. Eine Traube von Blüten erzeugt somit etwa halb so viel Licht wie eine Kerze. Da eine einzelne Photenié aber mehrere Blütentrauben hervorbringt, ist sie als sanfte Lichtquelle in optimatischen Gärten beliebt.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Um das valantische Meer, und dem goldenen Orismani verbreitet

Verbreitung: Gärten (häufig), Flussufer (selten)

Bestimmung: +6

Ernte: Trägt Blüten von Shinxir bis Raia

Grundmenge: 2W6 Blütentrauben

Preis: 2 Areal pro Staude

Dosis und Wirkung: Zwei Blütentrauben, mit je einer Länge von etwa einem Spetem, erzeugen etwa so viel Licht wie eine Kerze.

Haltbarkeit: Abgetrennt glühen die Blütentrauben bis zum Sonnenaufgang.





SINGENDE BÄUME

» *Wir waren froh aus Demelion raus zu sein. Doch dieser verfluchte Wald der Haëhnyrr war um einiges schlimmer, als die ewigen kalten Füße. Angeblich gehört dieser schreckliche Wald ja zum Imperium, aber davon merkst du nichts, wenn du da bist. Keine Myriade, keine Trodinare, keine Optimaten. Zumindest nicht dort wo wir waren. Zuerst dachte ich auch, es könnte nicht besser kommen, als diesen Blutsaugern zu entkommen, die den letzten Pekuno von einem verlangen... Doch wenn du umgeben von Wildnis bist, wünschst du dir ganz schnell wieder ein paar von den Blutsaugern her. Vor allem diese singenden Bäume haben uns schwer zugesetzt und ich bin wohl der einzige, der deshalb nicht verrückt geworden ist. Zuerst hört man es kaum. Man glaubt nur das Rauschen der Baumkronen zu hören und denkt sich nichts dabei. Doch nach und nach mischt sich unter das Rauschen ein feines Wispern und schließlich glockenheller Gesang. Zunächst haben wir uns damit abgefunden, dachten zwar es säßen ein paar Haëhnyrr in den Wipfeln und würden uns ein Ständchen singen, doch der Gesang wird immer lauter und lauter. Bald spürst du ihn im ganzen Körper und an Schlaf ist nicht mehr zu denken. Es ist das Schönste, was du je gehört hast, aber ich sage dir, er vernebelt einem den Geist, bis man nur noch im Kreis herumläuft und in diesem elenden Wald verhungern muss... «*

*- Aus einem Tavernengespräch von Shinxenes dem Abenteurer,
neuzeitig*

Da es im Haëhnyrra kaum Singvögel gibt und es somit auch am Tage recht ruhig in den Wäldern ist, mag es

nicht verwunderlich sein, wenn die Ohren des Wanderers etwas dazuerfinden. Doch auch hier häufen sich wieder die Berichte über ähnliche Vorfälle, dass man annehmen kann, dass die singenden Bäume tatsächlich im Haëhnyrra vorkommen. Doch einen bestimmten 'Sänger' konnte man bis jetzt noch nicht identifizieren. Anscheinend sind alle Bäume des Haëhnyrra fähig den Gesang anzustimmen. Doch obwohl die sirenenhaften, Gesänge immer gleich beschrieben werden, scheint ihre Wirkung immer eine andere zu sein. Manchmal ist sie einfach nur da und bewirkt nichts, manchmal soll sie die Reisenden beflügeln, oder sogar heilen. Meistens jedoch vernebeln sie den Geist der Reisenden und treiben sie in den Wahnsinn. Oft wird beschrieben, dass der Gesang so intensiv sei, dass die Opfer so entrückt seien, dass sie ein körperloses, höchst irritierendes Gefühl hätten tatsächlich neben sich zu stehen.

Für optimatische Verschwörungstheorien ist dies natürlich der richtige Nährboden: Ein Unheiligtum Naggarachs, oder Iryabaar (und den dazu passenden Kult) wird in den Wäldern vermutet. Paranoide Beamte des imperialen Geheimdienstes halten diese 'barriatischen Gesänge' eine gute Möglichkeit für fremde Mächte ihre Festungen vor fremden Augen abzuschirmen. Je nach Vorurteil des Beamten würden in diesen verschleierte Städten unterschiedliche Spione, ein und ausgehen und ihre gestohlenen Informationen weitergeben. Ob diese Spione nun von Draydal, Haëhnyrr, Vesai, oder einem abtrünnigem Optimatenhaus geschickt würden, liegt in der Fantasie des Beamten begründet.





THAPIBAUM

» Ein Segen für die Menschheit ist der Thapibaum, der wild im Dschungel Tharpuras, seit Thearch Germyrion IV. aber auch auf Plantagen imperialer Domänen in großer Zahl heranwächst. Selbst auf Era'Sumu hat man ihn eingeführt. Das Holz ist mittelmäßig, Früchten und Blättern kann man nichts abgewinnen, aber die Rinde schützt vor den Fiebern, die den Sümpfen des Louranath, des Tharpani, Mhahali und selbst des Eru'Leva entspringen. Nur in den ärmsten Quartieren Balan Cantaras, wo man sich den guten Tee nicht leisten kann und auch nicht von den billigen Schenkungen des Horas profitiert, wütet das Fieber und sucht seine Opfer. «

–Bericht der Heilerin Dha'Veru von Heilercirkel der Klingenden Alazeeren, Balan Cantara

Der leicht bittere Absud, der aus der getrockneten Thapirinde gewonnen wird, wird im südlichen Myranor häufig den zahllosen Teemischungen beigefügt. Die tägliche Einnahme schon kleiner Mengen bildet ein wirksames Mittel zur Vorbeugung der zahlreichen Fieberkrankheiten, die in den tropischen Sümpfen und Dschungeln lauern. Ohne den Plantagenanbau in Thapura, Makshapuram und Era'Sumu würden viele Städte des Südens wohl durch Fieberepidemien entvölkert.

Typ: Heilpflanze

Gebiet: Regenwaldgürtel von Tharpura bis zum Pardirwald, Era'Sumu, Shindrabar

Verbreitung: Regenwald (gelegentlich), Sumpf (selten)

Bestimmung: +6

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 3W20 Stein Rinde, bei kompletten Abschälen verdreifacht sich der Wert

Dosis und Wirkung: keine, die Rinde muß verarbeitet werden

Haltbarkeit: W6+14 Tage

Preis: 2 Ag pro Stein Rinde

Name: Thapirindentee

Typ: Heilmittel

Zubereitung: Die Rinde wird ausgekocht und zum Sud konzentriert. Einige Tropfen des Suds wird einer Teemischung beigefügt

Verarbeitung: +4

Dosis und Wirkung: Die tägliche Einnahme vermindert die Wahrscheinlichkeit, an Sumpffieber zu erkranken spürbar, die Ansteckungswahrscheinlichkeit wird um 5 % gesenkt. Bei ausgebrochener Krankheit wird der tägliche Schadenswurf um 1 vermindert

Haltbarkeit: W6+7 Oktale

Preis: 5 Pekunos pro Anwendung





Impressum

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana"

Herausgeber: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@myrana.de

Mit Beiträgen von:

Daniel Loeckemann : Drachen(Myranische), Gol, G'rolmur, Haehnyrr, Kjabaal, Lyncil, Pristiden, Rhacornischer Bullenreißer, Riesen (Myranische), Ruritirna, Schlangen, Thapibaum, Thior-Schwingen

Kai Frederic Engelmann : Baramunen, Casiboelagras, Euca'Lyncil, Oala, Vark, Zah're

René Littek : A'faeijar, Aromafrosch, Calmahi, (Chrattacunterarten), Drachen (Myranische), Draydal, Draydalanische Jagdratte Geisteraugen-Spinne, Gmul, Hamafae, Jharra, Kentori Koromanthischer Weihrauch, Krisra Kumo ya Amadahea Lochléimir, Lyncil-Zitat, Menehune Mholuren Monaden, Nagah, Phatae, Riesen (Myranische), Schlierspinne, Shakagra, Tighrir, Watabh

Jörn Wesslering : Buntflügler, Catusschnecke, Curasstrauch, Duvolaschai, Falscher Thearchenstern, Geflügel, Gyldariopia, Hunde, Katzen, Khyalach, Lyraweide, Photenie, Singende Bäume, Ursitus

Peter Horstmann : Calmahi, Chrattac

Satz: Bernadette Wunden

Lektorat: Tabuin, Wuschel, Gulmond, Midir, Yemeth

Mit Bildern von:

Michaela "Caryad" Sommer : Seiten 23 und 31

René "Midir" Littek : Seiten 2, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 38, 40, 43, 47, 48, 50, 54, Randzeichnungen und Titelbild

Bernadette "Xamaril" Wunden: Seiten 1, 33, 34, 34, 59, 65, 44, 45, 46, 53, 53, 55, 55, 59 und Impressum

Rand der Titelseite und "Das Schwarze Auge"-Logo © by Fantasy Productions GmbH



Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt.

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2005 by Memoria Myrana

