

Grundlagen der Werte	2
Die Jagd.....	4
Kleine Tiere	4
Große Tiere	4
Abrichten	6
Tiere, Ungeheuer und andere Spezies Bas und der umliegenden Welten.....	7
Sashaßuz.....	7
Dogol`Ro	8
Elmoin	10
Uajea.....	12
Adama	12
Ghra	26
Meer	27
Ba	28
Krem.....	34
Lhur	35
Bioide	37
Geister	42

Grundlagen der Werte

Alle Angaben in diesem Kapitel sind ausdrücklich Faustregeln.

Kampfwert: Aggressive Pflanzenfresser und fleischfressende Rudeltiere, die Kulturschaffende abgreifen würden, haben einen Kampfwert von 40 (Ausnahmen, wie Löwen, können auch bis zu 65 erreichen), einzelgängerische Raubtiere von 65, was stets (auch mit Jungen und in der Brunftzeit) vor Kulturschaffenden flieht von 5-15 (wenn es durch Magie, Tollwut o.ä. zum Kampf gebracht wird). Abgerichtete Kampftiere können einen Kampfwert von bis zu 10 über dem Normalwert erreichen.

Angriffaspekte und Manöver: Manche Tiere haben mehrer mögliche Angriffsaspekte (normalerweise aus der Auswahl Biss, Klaue, Hufe, Hörner, Schwanzschlag, Stich), ihr Verteidigungsaspekt ist meistens Ausweichen. Diese können mit dem Wechsel des Angriffspektes regeltechnische Finten anwenden.

Zudem können manche Tiere einen Sturmangriff durchführen (sie verzichten dafür auf die Ausweichmöglichkeit während dieser Handlung und richten ihre Geschwindigkeit x ihre Gewicht in kg/100 zusätzlich als Schaden an. Dies ist ihnen nur zur Kampföffnung möglich, wenn sie nicht erneut Anlauf holen, ein solcher Angriff kann mit Parieren nicht abgewehrt werden (Parieren kann nur mit 0 in die Kampfhandlung eingehen), bei Verwendung von Gegenhalten ist hierbei eine Waffe von mindestens Länge 4 notwendig (die man in den Boden stützen kann), ansonsten kann auch Gegenhalten nicht verwendet werden. Dann richtet man aber statt des Tieres dessen Sprintwert zusätzlich an Schaden an. Ein erfolgreicher Sturmangriff bedeutet zusätzlich zum Schaden, dass das Opfer zu Boden geworfen wird.

Schadensbonus: Der Schadensbonus eines Tieres ist abhängig von seinem Gewicht und ob es Fluchttier, aggressiver Pflanzenfresser oder Raubtier ist.

	<250	-1kg	-10kg	-20kg	-30kg	-500kg	-1t	-3t	-5t	-7t	>7t
aggressiver Pflanzenfresser	x1/4	x1/2	0	0	+5	+30	+40	+50	+60	+70	+80
Raubtier	x1/2	0	+5	+10	+15	+35	+50	+60	+70	+80	+90
Fluchttier	-	x1/4	x1/2	0	0	+5	+10	+20	+30	+40	+50

Bei Tieren mit 1/4 oder 1/2 -fachen Schaden wird erst überprüft, ob sie mit dem Kampfwert die Schwelle Überschreiten, Schaden anzurichten und dann erst der Schaden verrechnet. Gegen sie können zudem nur Stiefel und Beinschienen als Rüstungen verwendet werden.

Ab der Größenordnung -1t kann zudem der Verteidigungsaspekt Parade nicht mehr gegen das Tier verwendet werden.

Wundkategorien: Unbedingt zu beachten ist auch das Regelwerk S. 32 zur Veränderung der Schwelle für Wundkategorien nach Gewicht.

Verteidigung im Fernkampf: Fernkampf gegen Tiere ist meist inäqual, zum Ausweichen von Geschossen kann, wenn sie den Schützen sehen, ein Wert von maximal 25 angenommen werden.

Reichweitenkategorie: Bis zu einem Gewicht von 500 kg steht Tieren nur die Reichweitenkategorie 1 zur Verfügung, bei schweren Tieren kann dies auf bis zu 4 anwachsen (z.B. ein Mammutrüssel), dies ist aber selten.

Rüstwert: Durch Fell, Schuppen und Schwarte (oder andere wie Chitinpanzer) können Tiere ab 30kg einen Rüstwert von 5, ab 5t von 10 und ab 7t sogar von 15 erreichen.

Resistenzwurf: Der Resistenzwert von gesunden, ausgewachsenen Wildtieren liegt etwa bei 50. Andere Tiere (wie Ungeheuer und Haustiere) können zwischen 25 und 75, selten 100, schwanken.

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit von Tieren, die nur wenig schneller als Menschen sind ($<30\text{km/h}$), ist 1, ein Gepard ($>90\text{km/h}$) kommt auf 5. (2: $<45\text{km/h}$; 3: $<60\text{km/h}$; 4: $<75\text{km/h}$), langsamere Wesen sind selten eine Bedrohung und dies spielt auch bei der Jagd selten eine Rolle, können aber mit Werten unter 1 (0 mit Nachkommastellen ggf. dargestellt werden). Diese Höchstgeschwindigkeit kann aber meist nur sehr kurz gehalten werden.

Flucht: Tiere fliehen normalerweise aus einem Kampf, wenn sie eine Wunde erleiden, die dazu führt, dass sie ihren Resistenzwurf nicht mehr mit 75% Wahrscheinlichkeit oder mehr bestehen können. Rudeltiere fliehen auch dann, wenn die Hälfte ihres Rudels schon aus dem Kampf geschieden ist.

Es gilt: Pro kg Gesamtgewicht kann man einem Tier eine Mahlzeit (bei drei Mahlzeiten pro Tag und Personen) entnehmen. (Was nicht heißt, dass das Fleisch jedes Tieres genießbar, ungiftig und/oder in jeder Kultur als Nahrung akzeptiert wäre)

Die Jagd

Kleine Tiere

Bei kleinen Tieren bis zu einem Gewicht von 10kg kann die Jagd recht einfach gehandhabt werden: Der Jäger wirft auf eine Handlung aus **[Geduld]** + **[Tiere]** + **[Sehen]** + **[Orientierung]** oder **[Tarnung]**, die um 50 erleichtert ist und dann eine auf **[Schleichen]** + **[Tarnung]** + [ein Fernkampfaspekt nach Wahl] + **[Einschätzen]**, die bei einer Waffe mit Reichweite 100m+ um 50, bei bis zu 75m um 40, bei 50m um 30, bei 25m um 20 und bei geringeren Reichweiten gar nicht mehr erleichtert ist.

Statt der zweiten Probe können auch Fallen (dafür meist Schlingen oder Fanghölzer) gestellt werden. Dafür wird diese durch **[Mechanik]** + **[Metall]** oder **[Holz]** oder **[Leder/Pelze]** oder **[Fasern]** + **[Fingerfertigkeit]** + **[Geduld]** ersetzt. Dann muss aber jeden Tag auf die übrigen Punkte der zweiten Probe eine Probe geworfen werden, ob schon ein Tier hineingegangen ist. Übrige Punkte einer Probe dürfen zum Ausgleich bei der anderen verwendet werden, wenn diese nicht geschafft wurde. Die übrigen Punkte beider Proben werden nun addiert und durch 20 geteilt, um zu sehen, wie viele Mahlzeiten (ausgehend von drei Mahlzeiten am Tag) in Fleisch erlegt wurden.

Mit **[Fleisch]** + **[Leder/Pelze]** + **[Knochen/Bein]** + **[Anatomie]** erleichtert um 75 kann solch ein Kleintier zerlegt werden, will man einen Teil nicht verwenden, kann man ihn bei den Aspekten durch **[Fingerfertigkeit]** ersetzen.

Große Tiere

Tiere mit mehr als 10kg Gewicht zu jagen ist ein kleines Abenteuer für sich und sollte feiner untergliedert werden. Meist erfolgt solch eine Jagd in der Gruppe.

Phase 1 ist die Planung. Je nach Tier ist die Probe um 25-75 erleichtert. Sie erfolgt auf 2x**[Tiere]** + **[Strategie/Taktik]** + **[Logik]**

Phase 2 ist das Aufspüren der Beute und die Annäherung, diese ist ebenso um 25-75 erleichtert, je nach Reichweite der Jagdwaffe wird, wenn in Phase 3 direkt ein Angriff erfolgen soll, der Wert noch modifiziert (100m+ um 0, 75m+ um -10, bei 50m+ um -20, bei 25+ um -30, bei noch kleineren Reichweiten um -50). Sie erfolgt auf **[Sehen]** + **[Orientierung]** + **[Schleichen]** + **[Tarnung]**. Manche Jäger ahmen dabei auch den Ruf des Tieres nach, was eine Probe auf 2x**[Stimme]** + **[Tiere]** + **[Nachahmung]** erfordert, die übrigen Punkte dieser Probe können zum Ausgleich der Aufspürungshandlung verwendet werden und deren übrigen Punkten zudem aufgeschlagen werden.

Phase 3 ist entweder ein Fernkampfangriff auf **[Fernkampfaspekt]** + **[Führungsaspekt]** + **[Sehen]** + **[Einschätzen]**, der um 25 erleichtert ist der eine Trieb. Ein Fernkampfangriff kommt natürlich nur bei Tieren in Frage, die an einem einzigen Schuss verenden können (siehe vor allem Regeln zu steckenden Projektilen, vor allem mit Widerhaken, im Regelwerk auf Seite 32, aber auch die Regeln zu großen und kleinen Tieren auf dieser Seite). Ist das Tier nach dem Treffer nicht sofort regeltechnisch kampfunfähig, muss es mühsam verfolgt werden, bis die Wunde Kategorie X erreicht hat und es zusammenbricht (**[Sehen]** + **[Tiere]** + **[Ausdauer]** + **[Geduld]** erleichtert um 50). Einige Kulturen verwenden auch Gift, um große Tiere zur Strecke bringen zu können.

Für den Trieb muss ein Jäger (meist eher eine Gruppe) das oder die Tiere (meist eine Herde oder ein Rudel) dorthin treiben, wo andere Jäger oder Fallen warten. Dafür erfolgt eine um 75 erleichterte Probe auf **[Stimme]** + **[Ausdauer]** + **[Dominanz]** + **[Reaktion]**. Die wartenden Jäger greifen nun meist mit Speeren an, was einen kompetitiven Nahkampf bedeutet (meist auf **[Stich]** + **[Gegenhalten]** + **[Zweihändig]** + **[Reaktion]** unter Ausnutzung des regeltechnischen Reichweitenvorteils). Bei Tieren, die im Angriffsfall den Angriff der Flucht vorziehen, kann keine Treibjagd erfolgen, dafür kann man sie stattdessen in Fallen locken (**[Sprint]** + **[Ausdauer]** + **[Beweglichkeit]** + **[Reaktion]**), die aber besser sehr nahe sein sollte, oder es mit den Jägern direkt mit Speeren stellen.

Adlige in Lalos verwenden gern Wurfspeere vom Pferderücken aus in dieser Phase. Mit **[Tiere]** + **[Lenken]** + **[Dominanz]** + **[Balance]** (je nach Ausbildung des Pferdes um 25 oder 50 erleichtert) bringen sie ihr Reittier im Galopp in Position, um dann mit **[Wurf]** + **[Einhändig]** + **[Sehen]** oder **[Einschätzen]** + **[Reaktion]** (erschwert um 25 da berittener Fernkampf) einen Speer in die Flanke der Beute zu schleudern, nachdem ihr Gefolge ihnen das Wild zugetrieben hat.

Fallen (Fallgruben oder Felsen, die wartende Jäger von hohen Felswänden werfen) werden meist mit **[Kraft]** + **[Ausdauer]** + **[Tarnung]** + **[Holz]** oder **[Stein]** vorbereitet, was Erleichterungen zwischen 50 und 75 mit sich bringt und nach der Planung erfolgt (Steine, die man gerade noch mit beiden Händen heben kann haben einen Schadensbonus von 50 (je nach Fallhöhe auch mehr), können höchstens einen Meter weit geworfen werden (natürlich aber beliebig tief) und werden mit **[Wurf]** + **[Zweihändig]** + **[Kraft]** + **[Sehen]** oder **[Einschätzen]**. In eine Fallgrube zu werfen ist um 75 erleichtert, von einer Felswand herunter je nach Höhe weniger – dafür steigt der Schaden).

In der letzten Phase wird die Beute zerlegt und ausgenommen. Dafür wird eine Probe erleichtert um 50 geworfen. Die Aspekte sind **[Fleisch]** + **[Leder/Pelze]** + **[Knochen/Bein]** + **[Anatomie]**. Hat man es nur auf bestimmte Teile abgesehen, kann ein (oder zwei) Materialaspekt durch Kraft und/oder Fingerfertigkeit ersetzt werden.

Magieabwehr: Einem Zauber, der der Beherrschung dient, kann jeder zu widerstehen versuchen – auch Tiere. Ihr Wert dafür beträgt meist 5 (Fluchttiere) bis 15 (Fleischfresser).

Abrichten

Es gibt grundsätzlich drei Möglichkeiten, die das Abrichten bietet: Das Zureiten zum Reittier, die Ausbildung zum Kampftier und das Lehren zur Verfügung Stellung natürlicher Fähigkeiten. Darüber hinaus kann man einem Tier noch Tricks beibringen.

In jedem Fall sind [**Tiere**] und 2x[**Dominanz**] Teil der Handlung, für das Zureiten [**Lenken**], für die Kampfausbildung und die Tricks (wie Männchen machen, Schafe zusammen treiben, Pfötchen geben etc.) [**Stimme**] und für die natürlichen Fähigkeiten (wie Fährten suchen oder Wachen eines Hundes) [**Geduld**].

Die Proben zur Ausbildung sind je nach Tier bei sehr gut abzurichtenden Tieren wie klugen Hunden und bestimmten Pferderassen um 50 erleichtert, bei ausgemachten Wildtieren wie Wolfswelpen (erwachsene Wölfe sind nicht abzurichten) können sie sogar um 25 erschwert sein.

Abgerichtete Tiere werden in drei Ausbildungsstufen eingeteilt.

Die erste Stufe beschreibt Tiere, die in ihrem Bereich schon etwas gelernt haben. Reittiere erleichtern den Reitern die Probe zum reiten (nur die zum reiten!) um 25, Kampftiere greifen auf Kommando an, Hütehunde beherrschen die grundlegendsten Kommandos, Zugtiere geben ihrem Kutscher einen Bonus von 25 auf die Lenken-Probe.

Die zweite Stufe beschreibt schon recht gut ausgebildete Tiere. Reittiere geben nun ihrem Reiter einen Bonus von 50, als Schlachtrösser ist ihr Kampfwert um 5 erhöht, als Rennpferd ihr Galopp-Wert (entspricht etwa [**Ausdauer**] + [**Beweglichkeit**] + 2x[**Sprint**] bei Kulturschaffenden) ebenfalls um 5, bei Kampftieren ihr Kampfwert und der Resistenzwurf (zudem greifen sie jetzt alles an, was ihnen befohlen wird). Zugtiere erhalten einen Bonus von 5 auf ihre Kraft. Hütehunde, Jagdhunde, Zugtiere und Tricktiere haben hier das Ende ihrer Ausbildung erreicht und beherrschen alles, was man von ihrem „Handwerk“ erwartet.

Die dritte Ausbildungsstufe bezeichnet sehr seltene, teure und gute Reittiere, die ihrem Reiter einen Bonus von 75 gewähren können und zudem als Schlachtross einen um 10 erhöhten Kampfwert haben, Kampftiere erhalten einen um 10 erhöhten Kampfwert und einen um 10 erhöhten Widerstandswurf.

Für die erste Stufe müssen etwa 200, für die zweite zusätzlich 300 und für die dritte 500 Punkte aus den Proben angesammelt werden, wobei pro Woche intensiver Arbeit mit dem Tier eine Probe erlaubt ist.

Tiere, Ungeheuer und andere Spezies Bas und der umliegenden Welten

Sashaßuz

Drache

Drachen stammen von der Heimatwelt der Orks, Sashaßuz, fanden aber früh ihren Weg nach Ba, wo sie sich wegen des reichhaltigen Nahrungsangebots schnell vermehren. Den Ork-Klans gelten sie als die Urfeinde schlechthin und es ist ihnen ein erklärtes Ziel, sie auszurotten. Drachen sind flugfähig, auch wenn sie zum Abgeben etwa 150m Anlauf benötigen und sehr intelligent. Auf Ba geschlüpfte Exemplare, von denen die ersten nun ausgewachsen sind (vom schlüpfen bis zum Ende des Wachstums vergehen etwa 20 Jahre) haben den einen oder anderen Zaubertrick gelernt, am bekanntesten ist das spucken von Feuer, ein Wissen, das sie nun oft durch Telepathie weiter geben können. Abgesehen von kurzen Treffen zur Paarung oder Kampf um Reviere sind sie Einzelgänger, nur auf Ba tun sich bisweilen einige zusammen, um besonders Lukrative Ziele anzugreifen. Andere haben entdeckt, dass sich durch das Sammeln gewisser Dinge wie Gold, Edelsteine und junge Kulturschaffende Beute direkt vor die Haustür locken lässt.

Kampfwert: 65 (wenige bis zu 75)	Reichweite: 2 (langer Hals und Schwanz) 1 (Klauen)
Angriffsaspekte: Biss, Klauen, Schwanz	Rüstwert: 10 (Schuppen)
Schadensbonus: +30	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1 (am Boden) 3 (fliegend)
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: bei 75% oder in gefährlicher Lage

Feueratem: Über eine Reichweite von 8m können einige Drachen einen gezielten Feuerstoß speien, der einen Schadensbonus von 20 ausweist, einige Sekunden anhält und gegen einen Wert etwa 75 (starke Abweichungen möglich) gewürfelt wird. Brennbare Materialien kann dieser in Brand stecken.

Raubechse

Diese fleischfressenden, zweibeinigen (die Vorderbeine sind zu Ärmchen verkümmert) Echsen stammen von der Welt der Orks, erfreuen sich aber wegen ihrer hohen, an Füchse heranreichenden Intelligenz gerade auf Ba als Haustiere großer Beliebtheit. An den beiden Füßen haben sie je eine lange Fangklaue, die nach oben Ansteht und herunterschnellen kann, um sich tief in Beute zu bohren – meist Wesen von nicht deutlich über Hasengröße. Nur in Notzeiten werden im Rudel auch größere Tiere angegangen. Vom Kopf am Ende eines langen Halses bis zum Ende des sehr langen Schwanzes messen sie bis zu zwei Meter, erreichen aber selten ein Gewicht von über 15 kg. Statt schuppen weißt er teils bunte Federn auf. Sie lassen sich zur Jagd abrichten, können aber keine Fährten aufnehmen, stattdessen werden sie eher wie Falken eingesetzt. Sie sind schnelle Läufer und werden auch in Wettrennen und Grubenkämpfen gegeneinander eingesetzt, ähnlich wie Hunde. Die Orks selbst haben sie in ihrer Heimat die letzten 10.000 Jahre nur als Nahrung gejagt, jetzt gibt es professionelle Gruppen, die die Tiere für Züchter auf Ba einfangen.
(Irdisch heißt das Tier Velociraptor)

Kampfwert: 40 (als Kampftier bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen, Maul	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +10	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /5	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: 50

Dogol`Ro

Behemoth

Der Behemoth ist eines der gefürchteten Ungeheuer Dogol`Ros, der Zwergenwelt. Man nennt ihn auch Zornstier. Obwohl er sich von Gras ernährt, ist er äußerst aggressiv und eine ständige Bedrohung der zwergischen Äcker und Weiden. Einige geraten aber auch nach Ba. Die riesigen vierbeinigen Wesen mit ihrem kurzen, ockerfarbenen Fell sind für ihre Stärke und Zähigkeit gefürchtet und bei den Traditionalisten gilt es als eine der größten Heldentaten, einen davon zu töten. Andererseits werfen Behemoths bisweilen sogar Eisenbahnen um, wenn diese durch ihr Revier fahren.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Trampeln, Überrennen	Rüstwert: 5 (Schwarte)
Schadensbonus: 60 (210 beim Überrennen)	Widerstandswurf: 75
Wundkategorien: x4	Geschwindigkeit: 3 (nur kurze Strecken)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Leviathan

Leviathanim fühlen sich an Land und im Meer Dogol`Ros gleichermaßen heimisch, wo sie jagen. Die gefürchteten Ungeheuer erreichen über kurze Strecken unfassbare Geschwindigkeiten. Sie haben einen langen Hals mit kleinem Kopf, eine Schuppenhaut und Schwimmhäute an den Füßen. Auf der Jagd stürmt er aus der Deckung hohen Grases, in dass er sich duckt, Felsen oder Bäume hervor, springt mit den Klauen ein Beutetier (das meist deutlich kleiner ist als er, etwa die Größe eines Kulturschaffenden...) und trägt es dann im Maul rasch davon, ehe die „Herde“ des Tieres überhaupt reagieren kann. Wo einen Behemoth zu töten eine Zwergengruppe als große Krieger auszeichnet, ist für einen Leviathan vor allem List nötig.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1 (anspringen) 2 (Biss)
Angriffsaspekte: Klauen (anspringen) Biss	Rüstwert: 5 (Schuppen)
Schadensbonus: +50 (40 zusätzlich beim Anspringen)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5	Geschwindigkeit: 5
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: offener Kampf wird gemieden

Wyvern

Diese eher kleinen, geflügelten Wesen sind weitere Ungeheuer Dogol`Ros. Es sind Fleischfresser, die ihre Beute mit ihrem tödlichen Giftstachel am Ende ihres Schwanzes zur

Strecke bringen. Dazu zählen auch Kulturschaffende. Sie gelangen recht oft nach Ba. Ihre Eier legen sie in kleine, schwer zugängliche Höhlen in Felswänden, sie wissen dafür neuerdings aber auch verlassene Feenstöcke zu schätzen. Diese Ungeheuer können von nur einem Zwerg zur Strecke gebracht werden, ihr Schwanz ist eine begehrte Trophäe.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Stich, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +15	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /2	Geschwindigkeit: 1 (am Boden) 3 (im Flug)
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: 75% oder nach Injizierung von Gift in ein Beutetier

Das Gift der Wyvern wirkt auf Kulturschaffende tödlich: Nach etwa 15 Minuten tritt der Tod ein, wenn kein Gegengift verabreicht wird. Bei einer Probe auf **[Zähigkeit]** + **[Entschlossenheit]** ohne Erleichterung kann diese Zeit auf das doppelte erhöht werden.

Lindwurm

Der Lindwurm ist ein Wesen, das von der Schwanzspitze bis zum Kopf am Ende des langen Halses zehn Meter messen kann. Der Leib ist lang, dünn, gelenkig und hat nur kurze Beine. Darum können diese Wesen sich in Höhlen und Stollen recht gut bewegen. Ihr großes Maul ist voller scharfer Zähne, sie jagen gern aus dem Hinterhalt heraus, indem sie aus Gewässern oder Höhlen plötzlich hervorstoßen. Manchmal tun sie sich zur Jagd auch zu Rudeln zusammen, die erschreckend intelligent agieren und schon in Zwergenbingen eingedrungen sind. Für die Zwergenheit gelten sie als besonders gefährlich, ihre Schuppenhaut ist beliebter Rohstoff für Kleidung, vor allem Stiefel. Sie sind klug genug, den offenen Kampf mit einem bewaffneten Zwergentrupp zu meiden, aber auch um Schienen zu sabotieren.

Kampfwert: 65	Reichweite: 2 (Biss) 1 (Klauen)
Angriffsaspekte: Klauen, Biss	Rüstwert: 10 (Schuppen)
Schadensbonus: 50 (bis zu 60 bei besonders großen Exemplaren)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5 (x2 bei besonders großen Exemplaren)	Geschwindigkeit: 2 (über kurze Strecken)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50% oder gefährliche Situationen

Tatzelwurm

Der Tatzelwurm gilt als der „kleine Bruder“ des Lindwurms. Er teilt dessen Körperform und Intelligenz, ist aber nur etwa halb so lang, dafür schneller. Er tritt häufig in Rudeln auf. Auch seine Haut ist Grundstoff für hochwertiges Leder

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen, Biss	Rüstwert: 5
Schadensbonus: 30	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3 (über kurze Strecken)
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Basilisk

Der Basilisk ist ein schlangenartiges Wesen mit Schnabel. Die Länge überschreitet selten zwei Meter. Aus dem Schnabel kann er ein tückisches, lähmendes Gift über etwa drei Meter versprühen, das seine Wirkung schon bei Einatmung oder Berührung der Haut entfalten kann. Auf Ba gehen darum Gerüchte um, sein Atem wäre schon tödlich oder sein Blick versteinend. Seine Beute greift er aus dem Hinterhalt mit dem Gift an und frisst es langsam – zunächst die Arme und Beine, dann erst lebenswichtige Körperteile, wobei sein Speichel mit höllischem Brennen die Blutung stillt und ein Verbluten verhindert. So bleibt die Beute lange frisch und ein großes Tier kann ihn tagelang ernähren. Durch schlecht gesicherte Luftschächte und Schießscharten findet das listige Tier bisweilen den Weg in eine Zwergenbinge. Es muss als die meistgehasste Kreatur ganz Dogol´Ros gelten, obwohl hartgesottene Krieger seinen Speichel gewinnen, um verblutende Kameraden auf dem Schlachtfeld retten zu können.

Kampfwert: 65	Reichweite: 3m (Giftnebel) 1 (Schnabel)
Angriffsaspekte: Giftnebel, Schnabel	Rüstwert: 0
Schadensbonus: Speziell (Gift) 0+Schmerzen (Schnabel)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /20	Geschwindigkeit: 1 (über kurze Strecken, sonst eher 0,5)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: nach Sprühen bis das Opfer gelähmt ist oder bei 50%

Das Gift des Basilisken wird in einem Kegel von 45 Grad über drei Meter hin versprüht, atmet man es ein, bekommt es in den Mund oder in offene Wunden (das Einatmen kann mit [Reaktion] + [Reaktion] + [Entschlossenheit] + [Ausdauer] erleichtert um 50 wenn man den Basilisken sieht und kennt verhindert werden, kennt oder sieht man ihn nur um 25, kennt man ihn weder noch sieht man ihn erhält man keine Erleichterung), wirkt es nach wenigen Sekunden (etwa 3) und lähmt das Opfer mehrere Tage (etwa 5) lang, bei bloßem Hautkontakt setzt die Wirkung erst nach einigen Minuten (etwa 3) ein und hält „nur“ einige Stunden. Eine Probe auf 2x[Entschlossenheit] + 2x[Zähigkeit] ohne Erleichterung kann die Zeit bis zum Einsetzen verdoppeln und die Wirkungsdauer halbieren.

Den Schnabel setzt der Basilisk als Waffe nur ein, wenn er in die Enge getrieben wurde. Die Wunden gelten etwa 6 Sekunden lang als eine Kategorie höher als eigentlich, da der Speichel des Basilisken enorm schmerzhaft ist. Dafür stillt er automatisch die Blutung, ist darum nicht sehr gefährlich.

Elmoin

Einhorn

Einhörner leben auf Elmoin und gelten als sehr zutraulich, da sie unter den Kulturschaffenden nur die pflanzenfressenden Elben kennen. Ihr Körper ist der eines zierlichen Pferdes, aber etwas kleiner, ihre Stirn ziert ein langes, gedrehtes Horn. Neben einem Ziegenbart gleicht auch ihr Schwanz eher dem einer Ziege. Die an und für sich fliehenden Tiere können erschreckend aggressiv werden, wenn Raubtiere wie Kerberoi ihre Fohlen bedrohen und versuchen dann, die Angreifer in einem Rammangriff mit ihrem Horn zu durchbohren, das als kostbares Elfenbein gilt, dem man einige besondere Eigenschaften zuschreibt. Abgesehen von der Verwendung in einigen Zaubern, alchemischen Tränken und Artefakten ist dies aber Aberglaube.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Rammangriff, Hufe	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 30 (Rammangriff: 40 durch das Horn)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 75% (wenn Fohlen vorhanden); sofort

Kerberos

Kerberoi (sg. Kerberos) sind gewaltige, Wolfsähnliche Wesen auf der Welt Elmoir. Den ursprünglich lebenden Elben sind sie die größte Gefahr und einer der Hauptgründe, warum die das Leben so liebenden Verehrer Le'eims Waffen tragen. Die Dunkel-elben dagegen haben mit viel Geduld eine zahme Rasse gezüchtet, die sie zum Fährten-suchen oder Kämpfen abgerichtet werden. Kerberoi treten in kleinen Rudeln von etwa einem halben Dutzend Tieren auf.

Kampfwert: 40 (abgerichtete Kampftiere bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 75% (oder Rudelregel)

Mermecolion

Mermecolion sind riesige Ameisen auf der Welt Elmoir. Sie ernähren sich von Pflanzen und können die Umgebung ihres Baus, oft in Meilen Radius, dabei stark verwüsten. Sie graben tiefe Höhlen in den Boden und werfen das dabei anfallende Material als Haufen auf, solche Ameisenhaufen können Höhen von über 10 Meter erreichen. Die meist friedlichen Tiere greifen alles, das nicht ihrem Volk angehört, an, wenn es sich dem Bau auf etwa 10 Meter nähert und sind durch ihre großen, scharfen Schneidewerkzeuge am Kopf eine ernstzunehmende Gefahr. Eine geruchsüberdeckende Paste verhindert aber, dass man von ihnen wahrgenommen wird.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 5 (Chitinpanzer)
Schadensbonus: 30	Widerstandswurf: 75
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: Kampf bis zum Tod

Rock

Der Rock (pl. Rocks) ist ein gigantischer Adler, der Elmoir, insbesondere die Gebirge dieser Welt, bewohnt. Die Weibchen sind ein Drittel größer als die Männchen und können sogar als Reittier abgerichtet werden – wenn man ein Küken im richtigen Alter stehlen kann und einiges an Geschick im Abrichten mitbringt. Sie ernähren sich vor allem von Mermecolions, die sie auf den von ihnen selbst von schützenden Bäumen befreiten Gebieten erlegen. Aber alles, was das schützende Blätterdach verlässt kann zum Opfer werden – auch Kulturschaffende haben die richtige Größe als Beute. Sie schlagen ihre Beute im Sturzflug

(und tragen sie rasch in die Luft), nur wer ihren Nestern zu Nahe kommt, kann es mit Klauen und Schnabel im „Nahkampf“ zu tun bekommen. Selbst da bevorzugen sie aber den wiederholten Angriff aus der Luft.

Kampfwert: 65 (als sehr seltenes Schlachtreittier bis zu 75)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Sturzflug; Klauen, Schnabel	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 40/45*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1/x1,5*	Geschwindigkeit: 4 (im Flug), 1 (am Boden)
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: 75%

*Männchen/Weibchen

Uajea

Feenwolf

Nach dem Rock ist der Feenwolf der größte Vogel aller Welten, er ähnelt einer Mischung aus Falke und Adler. Es sind derart geschickte Flugkünstler, dass sie fliegende Beute schlagen können und werden so auch Feen gefährlich – gerade weil sie auf der Jagd in der Luft nicht beim Angriff abbremsten müssen. Ihre Nester errichten sie auf den riesigen Bäumen ihrer Welt, die Küken sind beliebte Speise der Feenkrieger, da der Feenwolf mehr noch als konkurrierende Feenstöcke ihr größter Feind ist. Er bevorzugt wiederholte Sturzflugangriffe, nur wenn er am Boden oder in der Luft gebunden wird (zum Beispiel durch Umzingelung durch Krieger) setzt er sich mit Klauen und Schnabel zur Wehr.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Sturzflug, Klauen, Schnabel	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35 (Sturzflug auf fliegende Beute 50)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 5 (fliegend) 1 (am Boden)
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: 75

Adama

Hund

Hunde entstammen Adama, der Welt der Menschen und wurden aus den heimischen Wölfen gezüchtet. Es gibt mittlerweile unzählige Rassen, die unterschiedlicher sein könnten: Von winzigen Zierhunden mit etwa 2 kg Gewicht bis zu den riesigen nordischen Wolfshunden von mehr als 50 kg und einer Schulterhöhe von 85 cm.

Kampfwert: 40 (als Kampftier bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5 bis +35 je nach Rasse	Widerstandswurf: 50 (als Kampftier bis zu 60)
Wundkategorien: /10 – x1 je nach Rasse	Geschwindigkeit: 1-4 je nach Rasse
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50 (bei Kampfhunden 75 bis hin zum Kampf bis zum Tod)

Pferd

Ähnlich den Hunden sind auch Pferde von Menschen schon lange domestiziert und wurden in zahlreiche Rassen gezüchtet. Sie dienen je nach Rasse und Ausbildung als Reit-, Pack- oder Zugtiere. Auf Ba erfreuen sich die Tiere enorm großer Beliebtheit, gelten nicht selten als das Beste, das Menschen mitgebracht haben. In ganz besondere Beziehung zu diesen Wesen haben die Steppenbewohner der Nordlande. Pferde werden auch militärisch eingesetzt und teils als Schlachtrössern zu tödlichen Waffen geformt.

Kampfwert: 40 (Schlachtrösser bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Hufe, Biss	Rüstwert: 0 (selten mit Rossharnisch 10-20)
Schadensbonus: 30	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3-4 (je nach Rasse)
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort wenn möglich (Schlachtrösser: 50% bis 75%)

Elch

Dieser Geweihträger bewohnt ursprünglich den Norden Adamas, nun findet man ihn auch auf Ba recht häufig. Nicht nur als Beute auf der Jagd schätzen ihn die Nordleute, das Tier kann auch in Gefangenschaft aufgezogen und zu einem mächtigen Packtier abgerichtet werden, das manche Sippen der Steppen- und Waldbewohner auf ihren Raubzügen begleitet. Kühe mit Jungen sind aggressiv und können sehr gefährlich werden, wenn man ihnen zu nahe kommt.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Geweih, Tritt, Sturmangriff	Rüstwert: 5
Schadensbonus: 40 (Sturmangriff 40)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort (Weibchen mit Jungem 50%)

Reh

Diese filigranen Wesen stammen von Adama und leben vor allem im Reich Lalos und in Pa Chin in den Wäldern. In Lalos dürfen nur Adelige sie erlegen, diese betreiben diesen Sport mit Leidenschaft. Einige Exemplare sind auf Ba heimisch geworden und vermehren sich rasch.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Geweih	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 0	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /2	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Wolf

Der „kleine Bruder“ des Kerberos von Adama ist im Grunde sehr scheu und greift Kulturschaffende nur zum Schutze seiner Jungen, in die Enge getrieben oder wenn er sehr hungrig ist an. Die Steppenbewohner lieben es, ihn mit abgerichteten Adlern zu jagen. Verschiedene Rassen gibt es auf ganz Adama, wobei sie von Süden nach Norden immer größer werden. So kann ein Steppenwolf bis zu 80 kg schwer, in Karanea findet man aber Exemplare, die nur 20 kg schwer werden. Überall sind sie häufig Ziel von Jagden, da sie Herden gefährlich werden können und viel Aberglaube über sie kursiert.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +10 bis +35 (je nach Rasse)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /5 bis x1 (je nach Rasse)	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50% (Rudelregel)

Hase

Der Hase ist ein Wesen von Adama, dort in verschiedenen Rassen überall heimisch. Als Niederwild darf er auch dort von Gewöhnlichen erlegt werden, was oft durch Fallen geschieht. Auf Ba entwickelt sich die Population der eingeschleppten Tiere bisweilen zur Plage.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x0,5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: sofort

Kaninchen

Es gilt im Grunde alles über den Hasen gesagte, dessen „kleiner Bruder“ das Kaninchen ist.

Kampfwert: 5	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x0,5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: sofort

Der Auerochse

Dieses Wildrind gibt es nur noch selten auf Adama, Ba und in ähnlicher Form auf Ghra. Er muss als Vorfahr der Hausrindrassen der Menschen und der Trolle in Khars Reich gelten. Die Bullen können, wenn man ihrer Herde zu nahe kommt und in der Brunftzeit extrem aggressiv werden.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Horn, Sturmangriff	Rüstwert: 0 (zottelige Abarten 5)
Schadensbonus: +40 (50 beim Rammen)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Kleingetier (Eichhörnchen, Singvögel, Ratten etc.)

Diese Kleintiere dürfen fast überall von jedem getötet werden. Singvögel werden mit Netzen oder klebrigen Ruten gefangen und gelten mancherorts als Delikatesse, andere Abarten werden höchstens von Orks, Goblins und Trollen verzehrt (oder von Verhungernden). Für langsames Kleingetier wie Molche, Frösche, Schlangen etc. siehe das Dokument Pflanzen und Kleingetier, sie werden eher gesammelt als gejagt.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss (bisweilen auch Klauen)	Rüstwert: 0
Schadensbonus: kein Schaden bis x1/4	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: - bis /20	Geschwindigkeit: 2 (3 für fliegende Vögel)
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort, tollwütige, in die Enge gedrängte oder sehr hungrige Ratten: 50%)

Wildschwein

Diese intelligenten Tiere stammen von Adama, haben sich aber als ebenso anpassungsfähig wie die Menschen erwiesen. Bachen mit Jungen, aber auch Eber können sehr aggressiv und gefährlich werden, in Lalos ist die Jagd auf sie Adligen vorbehalten – sehr ärgerlich für Bauern, deren Ernten diese Tiere nicht selten vernichten.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss/Hauer, Sturmangriff	Rüstwert: 5
Schadensbonus: 30 (Sturmangriff 40)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Hirsch

Der Hirsch gilt als König der Wälder Lalos' und ist die begehrteste Jagdbeute des hiesigen Adels. Sein Geweih ist eine eindrucksvolle Trophäe und er liefert reichlich Fleisch.

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Geweih	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +30	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort (in einer Treibjagd aber eine Gefahr für wartende Jäger)

Bär

Dieses Tier ist das größte Landraubtier Adamas, die Jagd auf das für seinen Pelz begehrte Tier ist in Lalos nur dem Adel gestattet. Bären unterscheiden sich in Größe stark nach Herkunft: In südlichen Gebieten gibt es Bären von nur 25 kg Gewicht, der mächtige Eisbär im ewigen Eis bringt es aber auf bis zu 800. In Pa Chin gibt es zudem den Pandabären, der sich nur von bestimmten Bambussorten ernährt, bei einer Provokation aber dennoch gefährlich werden kann.

Kampfwert: 65 (Pandas 40)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Pranken, Biss	Rüstwert: 0 bis 5
Schadensbonus: +15 bis +50 (je nach Rasse)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /2 bis x1,5	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Kamel

Gerade in Karanea ist dieses Tier heimisch, dass dort auch als Reit- und Packtier dient. Es kann auch als Renn- oder Kriegskamel abgerichtet werden und fühlt sich mittlerweile auch in den Wüstenrandgebieten Bas auch als Wildtier heimisch. Es meidet den Kampf normalerweise lieber, entscheidet es sich aber dafür, ist es sehr gefährlich.

Kampfwert: 40 (als Schlachtreittier bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +40	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2	Geschwindigkeit: 3 (als Rennkamel 4)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Elefant

Der „kleine Bruder“ des Mammuts, wobei klein hier sehr relativ ist, war in vergangenen Zeiten in Karanea ein beliebtes Schlachtreittier, aufgrund seiner Unberechenbarkeit wird er aber kaum noch eingesetzt und dient sowohl in Karanea als auch Frya als Arbeits- und Repräsentationstier, auf dem Herrscher in Städte einreiten. Wilde Elefanten können sehr aggressiv werden und Ernten, ja ganze Dörfer zerstören, zudem liefern sie wertvolles Elfenbein und Unmengen Fleisch – kein Wunder also, dass sehr wagemutige Menschen sie mit Fallen jagen. Der Karanäische Elefant ist deutlich kleiner als der Fryische.

Kampfwert: 40 (als Schlachtreittier bis zu 50)	Reichweite: 1 (Trampeln) 2 (Stoßzähne) 3 (Rüssel)
Angriffsaspekte: Rüssel, Stoßzähne, Trampeln, Sturmangriff	Rüstwert: 5 (dicke Haut)
Schadensbonus: +50/+60* (Sturmangriff: +80/+100)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2/x3*	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

*Karanäischer/Fryischer Elefant

Schakal

Dieses kleine, hundeähnliche Raubtier lebt vor allem in Karanea, wo das Hirtenvolk ihn sehr hasst und jagt. Er frisst auch Aas und lebt in kleinen Rudeln.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +10	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /5	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: meist sofort, 50%

Steinbock

Diese Tiere bewohnen sowohl Adama und Dogol'Ro, die Welt der Zwerge in ähnlicher Form, jeweils aber die Gebirge. Für die Zwerge ist die Zucht dieser Tiere eine der wichtigsten Lebensgrundlagen.

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Stoß, Sturmangriff	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Kobra

Diese Schlange findet man in Karanea und Frya auf der Welt Adama. Ihre giftigen Zähne sind gefürchtet, mit ihrem Kopfkamm mit der Maserung gilt sie aber zugleich als schön. Gaukler tragen sie bisweilen mit gezogenen Giftzähnen in Körben umher und lassen sie vor Flöten tanzen, obwohl sie taub sind. Sie folgen den Bewegungen des Instruments. Einige fyische Arten können ihr Gift über drei Meter spucken, was Schmerzen in den Augen, im Extremfall Erblindung verursachen kann.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss (Spucken)	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 0 (Gift!)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 0,5
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Kobras haben ein potentiell tödliches Gift, dessen Wirkung nach einigen Stunden nach dem Biss einsetzt. Gespucktes Gift, das in die Augen gerät, gilt als Schmerzend und löst eine gefühlte Verletzung der Kategorie 5 aus, die nach einigen Stunden wieder verschwindet. Scheitert eine Probe auf $2 \times [\text{Zähigkeit}] + 2 \times [\text{Entschlossenheit}]$, die um 50 erleichtert ist, so erblindet das Opfer, wenn die Augen nicht rasch ausgewaschen werden. Mit einer Probe auf $[\text{Tiere}] + [\text{Entschlossenheit}] + [\text{Fingerfertigkeit}] + [\text{Beweglichkeit}]$ erleichtert um 25 kann sie „gemolken“, also das Gift aus dem lebenden Tier entnommen werden.

Krokodil

Diese teils riesigen Echsen bewohnen Gewässer im ganzen Süden des mittleren Kontinents Adamas und gelten als große Gefahr für Tier und Mensch, gerade in Wüstenrandgebieten, wo man sie dem kostbaren Wasser bisweilen nähern muss. An einigen Orten ist ihre Haut für

Leder und ihr Fleisch als Delikatessen begehrt. Auch Regionen auf Ba machen sie mittlerweile unsicher.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1 (Biss) 2 (Schwanz)
Angriffsaspekte: Biss, Schwanzschlag (nach hinten)	Rüstwert: 5 bis 10
Schadensbonus: +35 bis +50	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x0 bis x1,5	Geschwindigkeit: 2 (an Land) 3 (im Wasser)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Adler

Diese majestätischen Tiere gelten als König der Lüfte Adamas, wo sie neben Großkatzen wie Löwen und Jaguaren wie kaum ein anderes Tier auf Wappen gezeichnet und in Sagen besungen werden. Eine besondere Beziehung haben die Steppenbewohner der Nordlande zu ihnen, die die größeren Weibchen zur Wolfsjagd abrichten und die Eliteeinheit der Mateken, die Adlerkrieger, die sich mit den Federn dieses Tieres schmücken. Kulturschaffende fallen nicht in sein Beuteschema, wenn sie sich allerdings seinem Nest mit den Küken nähern, wird der Adler sehr angriffslustig. So sind schon viele tapfere Steppenreiter, die ein Küken für die Aufzucht stehlen wollten, in den Tod gestürzt. Sie greifen stets von oben und hinten an, was es schwer macht, sie zu schützen, zu zweit können sie einen der großen Nordlandwölfe schlagen.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Schnabel, Klauen	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 4 (in der Luft)
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 75%

Falke

Diese Flugkünstler erreichen im Sturzflug die höchste Geschwindigkeit aller Tiere. Sie schlagen ihre Beute auch in der Luft, vor allem Tauben. Der Adel in Lalos schätzt diese Tiere und lässt sie von Falknern für ihren Jagdsport züchten.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Schnabel, Klauen	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +0	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /20	Geschwindigkeit: 5 (in der Luft)
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: sofort, 75%

Zebra

Eines der zahlreichen, großen Tiere, die die Savannen Fryas durchstreifen ist das Zebra, eine beliebte Beute für Mensch und Raubkatzen.

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort

Gnu

Dieses große Rind durchstreift die Savannen Fryas und ist eine beliebte Jagdbeute, wenn auch sehr gefährlich. Wenn eine Herde in Panik gerät, trampelt sie alles nieder wie eine gewaltige Naturkatastrophe.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Stoß, Sturmangriff	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 30 (Sturmangriff 40)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Pavian

Dieser Affe bewohnt die Dschungel im südlichen Frya und ist sehr intelligent, aber auch aggressiv und stark, ohne die Gefährlichkeit des Gorillas zu erreichen. Die Einheimischen jagen und essen ihn.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1 (mit Steinen bis zu 10m)
Angriffsaspekte: Schlag, Biss, Stöcke, Steine	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5 (Schlag) +30 (Biss) +10 (Stock) +5 (geworfener Stein)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Leopard

Der „Pardel“ macht in den Savannen allein Jagd auf Antilopen, Gnus und Zebras. Seltene schwarze Exemplare werden Panter genannt und gelten als aggressiver. Gerade sie werden aber in reichen Haushalten als Zeichen von Macht und zur Einschüchterung gehalten.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Pranke, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 1	Flucht: 50%

Giraffe

Ein weiterer Bewohner der Fryischen Savanne ist dieses imposante Tier mit seinem langen Hals und den langen Beinen. Aus den großen Wirbeln dieses Tieres machen die Einheimischen Gefäße, in denen sie Farben und tödliche Gifte mischen. Ausgewachsen haben die Giganten kaum natürliche Feinde

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +40/+50*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5/x2*	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

*Weibchen/Männchen

Flusspferd

Nicht der Löwe, das Krokodil oder die Kobra sind die gefährlichsten Tiere Fryas, sondern diese hoch gefährlichen, großen Pflanzenfresser. Wo sie schwimmen, halten alle anderen Wesen, einschließlich Kulturschaffende, sich besser fern.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 5 (dicke Haut)
Schadensbonus: 50	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 25%

Antilope

Dieses Tier ist die beliebteste Jagdbeute in der Steppe Fryas und wurde gezielt auch auf Ba angesiedelt – sehr zur Freude der Orks. Sie ist rassenreich und schnell, aber vergleichsweise ungefährlich.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Geweih	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Löwe

In Lalos begegnet man dem „König der Tiere“ mit Respekt und sieht ihn oft auf Wappen, die Einheimischen fürchten die Großkatzen entweder abergläubisch oder hassen sie inständig, machen einige Rudel doch gezielt Jagd auf Menschen und dünnen deren Herden aus. Es ist nicht nur die zweitgrößte Katze Adamas (und nach dem Säbelzahn tiger die drittgrößte aller Welten), sondern auch die einzige, die in Rudeln jagt, dass von einem, seltener zwei Brüdern von Männchen geführt wird.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Pranke, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%, Rudelregel

Hyäne

Dieser Aasfresser, der sich angeblich höchstens an Jungtiere und Kranke herantraut, wird meist verachtet. Die Rudel dieser Tiere können bisweilen aber auch Löwen von ihrer Beute vertreiben. Sie bevorzugen allerdings tatsächlich leichte Beute.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: meist sofort, 50% wenn ausgehungert, Rudelregel

Kleinaffen

Solche Wesen sind in den Dschungeln Adamas heimisch, sowohl auf dem mittleren als auch dem westlichen Kontinent. Die Einheimischen jagen sie jeweils mit Bogen (in Frya) oder Blasrohr (bei den Mateken), wobei sie auf Frya eines der wichtigsten Nahrungsmittel der Dschungelbewohner darstellen. Indem man sie nachahmt, kann man relativ leicht vorübergehend ihr Vertrauen gewinnen, um an sie heran zu kommen. Einige Leute, gerade Gaukler, halten sie als Haustiere und bringen den Tierchen Tricks bei.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/4	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Gorilla

Dies ist der größte Affe aller Welten, er bewohnt die Dschungel Fryas. Gerade die Männchen sind von enormer Stärke und Aggressivität, ihr Fleisch gilt aber als Delikatesse.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1 (Steinwurf: Bis zu 10m)
Angriffsaspekte: Biss, Schlag, Stock, Stein	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +35 (Biss), +10 (Schlag), +15 (Stock), +5 (Stein)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Nashorn

Dieser „kleine Bruder“ des Wollnashorn auf Ghra sieht sehr schlecht und ist ein Pflanzenfresser – dennoch aber sehr aggressiv. In Pa Chin schreibt man dem pulverisierten Horn eine aphrodisierende Wirkung zu, es wird sehr teuer gehandelt.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Horn, Sturmangriff	Rüstwert: 5 (dicke Haut)
Schadensbonus: 50 (Sturmangriff 60)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Tiger

Dies ist der „kleine Bruder“ des Säbelzähntigers, dessen Fell so begehrt ist wie kaum eine andere Tierhaut. Er bewohnt die Dschungel Fryas. Er ist die größte Katze Adamas und die zweitgrößte aller Welten.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss, Pranke	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Riesenschildkröte

Diese Tiere findet man an der Küste Fryas und des westlichen Kontinents sowie jeweils auf den vorgelegenen Inseln. Sowohl ihr Fleisch, als auch ihre Eier werden sehr geschätzt, wenn sie zur Eiablage an Land kommt, was ihren Bestand sehr gefährdet. Darum haben Elben einige Exemplare auf Ba in von ihnen beanspruchten Gebieten angesiedelt, wo nun langsam eine neue Population wachsen wird. Ihr Panzer nutzt ihnen gegen Kulturschaffende nur selten etwas, im Gegenteil: Er ist als Rohstoff sehr geschätzt, die Einheimischen verwenden ihn bisweilen als praktischen Kochtopf für die Schildkröte selbst. Die Religion Dreha verbietet das interessanterweise in ihren zahlreichen Gesetzen, nicht aber den Verzehr des Tieres an sich.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 25
Schadensbonus: +10	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5	Geschwindigkeit: 0,1
Abwehr von Fernkampf: 0	Flucht: Rückzug in den Panzer, sofort

Erdmännchen

Diese wachsamen und possierlichen Tierchen werden gejagt wie andernorts Kaninchen, man muss sie allerdings dafür bisweilen aus ihren tiefen, weit verzweigten und niemals fernen Bauen ausgraben.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/4	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /20	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: sofort

Strauß

Ein weiterer Bewohner der Savannen Fryas ist dieser große, Flugunfähige und sehr schnelle Vogel. Er wird für sein Fleisch und Eier auch in Gefangenschaft gehalten. Wer sich aber dem Nest nähert, macht mit ihren gewaltigen Tritten Bekanntschaft und kommt meist nur lebend davon, wenn das Elterntier getötet wird.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 30	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Gepard

Diese Großkatze gehört zu den schnellsten Landtieren aller Welten und kann als einzige Großkatze gezähmt werden. Dann kann das als Jungtier gefangene Wesen sogar zur Jagd abgerichtet werden – ein Hobby für Adlige in Frya statt der traditionellen Falken, die bei der großen Tierwelt Fryas ohnehin weniger geeignet erscheint. Auch für Rennen werden die Tiere ausgebildet.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss, Pranke	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 5
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: 50%

Jaguar

Diese Großkatze ist in den Dschungeln des westlichen Kontinents heimisch und gilt den Mateken als heilig, besonders der Eilteeinheit der Jaguarkrieger, die ihm in Mut und Stärke nachstreben. Sein Fell gilt als Statussymbol der Adelskaste und eben jeder Krieger.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss, Pranke	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Lamas und Alpakas

Diese Tiere bewohnen die Gebirge des westlichen Kontinents und könnten wohl zu genügsamen Packtieren abgerichtet werden. Für die Mateken sind sie gelegentlich Ziel von Jagden. Es heißt, wen sie verachten, spucken sie ins Gesicht. Alpakas sind nur etwa halb so schwer wie Lamas mit ihren etwa 130kg.

Kampfwert: 10	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort

Anakonda

Eine der größten Schlangen überhaupt lebt in den Dschungeln des westlichen Kontinents, die größten können auch Menschen als Beute betrachten und erwürgen, ja zerquetschen sie mit ihren gewaltigen Leibern, ehe sie sie verschlingen.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Würgen	Rüstwert: 0
Schadensbonus: +5/bis zu +35*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1/10 / bis zu x0*	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

*Männchen/Weibchen

Gewinnt eine Anakonda einen Kampfvergleich und richtet Schaden an, so kann ihr Opfer nicht mehr kämpfen (umgedreht kann auch sie nur noch gegen dieses vorgehen). Zusätzlich zum Schaden muss das Opfer jede Runde eine Probe auf [**Ausdauer**]+ [**Ausdauer**]+[**Zähigkeit**]+[**Entschlossenheit**] ablegen, die anfangs noch um 20 erleichtert ist, jede Runde aber um (zusätzliche) 10 erschwert wird, scheitert es, fällt es in Ohnmacht. Selbst kann es sich nur mit einer Probe auf [**Winden**]+[**Winden**]+[**Kraft**]+[**Beweglichkeit**] erschwert um 50 am Anfang und für jede Runde um 10 weitere, befreien (zudem natürlich um die übrigen Punkte des Kampfwurfes der Anakonda in dieser Runde, versagt sie, so kann daraus eine Erleichterung entstehen, der Griff ist aber nicht gelöst!). Allein ist man für gewöhnlich verloren.

Ameisenbär

Dieses Tier findet man in den Steppen und Dschungeln des westlichen Kontinents, wo es eine Jagdbeute für Menschen darstellt. Seine Klauen, mit denen es in den Boden gräbt oder abgestorbene Bäume mit Ameisen aufbricht, sind allerdings nicht ganz ungefährlich.

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 10	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort

Gürteltier

Dieses Tier rollt sich bei Gefahr ein, statt zu fliehen und wird dann von seinen Hornplatten geschützt – gegen Menschen ist dies aber eher unzureichend. Man findet es auf dem westlichen Kontinent Adamas.

Kampfwert: 5	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Krallen	Rüstwert: 10
Schadensbonus: 5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 0,5
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort (durch Einrollen)

Kaiman

Der „kleine Bruder“ des Krokodils aus dem Süden des mittleren Kontinents ist für Menschen bei weitem weniger gefährlich und ernährt sich größtenteils von Fisch. Sein Fleisch gilt als Delikatesse für die höheren Kasten der Mateken, ihre Haut ist Grundstoff für hochwertiges Leder.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 5
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1 (an Land) 3 (im Wasser)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Piranha

Dieser Raubfisch mit seinen scharfen Zähnen tritt in den Flüssen des Dschungels des westlichen Kontinents auf. Sie fressen meist kleinere Fische und Aas, werden aber durch Blut angezogen. Ein ausgehungertes Schwarm kann sehr gefährlich werden (ein Einzelnes Tier ist immer noch gut für ein schmerzhaftes Erlebnis), gerade wenn er nach einer Überschwemmung in Tümpeln, getrennt vom Fluss, zurückbleibt. Einige Adlige der Mateken halten sich solche Tiere sogar für Hinrichtungen. Ihr Fleisch wird andersherum von den Einheimischen sehr geschätzt.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/2	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: -	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5 (allerdings kaum zu treffen)	Flucht: keine, keine Rudelregel

Tapir

Ein weiteres Tier des Dschungels auf dem westlichen Kontinent ist das Pflanzenfressende Tapir, eine beliebte Jagdbeute. Es wiegt etwa 220kg.

Kampfwert: 5	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Tritt	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Ghra

Mammut

Diese riesenhaften Wesen mit ihrem zotteligen Fell und bis zu 12 Tonnen Gewicht bewohnen die Steppen und Wälder der Welt Ghra, der Heimat der Trolle. Dort streifen sie in Herden umher und müssen kaum einen Feind fürchten. Nur verzweifelte oder verrückte Jäger versuchen sie durch Treiben in Fallen zu erlegen – im Kampf sind sie ausgewachsen kaum zu schlagen, zu stark und zäh sind sie. Dafür kann das Fleisch eine Horde über Wochen ernähren und das Elfenbein ist begehrt. Die Trolle in Khars Reich haben Mammuts gezähmt und verwenden sie vor allem als Schlachtreittiere.

Kampfwert: 40 (als Schlachtreittier bis zu 50)	Reichweite: 1 (Trampeln) 2 (Stoßzähne) 3 (Rüssel)
Angriffsaspekte: Rüssel, Stoßzähne, Trampeln, Sturmangriff	Rüstwert: 15 (durch Rüstungen bis zu 35)
Schadensbonus: +80 (Sturmangriff 140)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x5	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50% (als Schlachttier 75%)

Wollnashorn

Ein weiterer gigantischer Vertreter der Welt Ghra ist das Wollnashorn. Es gilt als äußerst aggressiv, gerade in der Brunftzeit. Anders als Mammuts werden sie aber von Trollsippen des Öfteren gejagt, wenn auch eher mit Hilfe von Fallen als das man sie direkt mit Waffen angeht – zu tödlich ist das Horn und zu zäh der Leib dieses Wesens.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Horn, Sturmangriff	Rüstwert: 10
Schadensbonus: 50 (Sturmangriff 75)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50% (25 in Brunftzeit)

Säbelzähntiger

Diese gewaltige Großkatze mit den überlangen Reißzähnen ist neben den Trollen der gefährlichste Jäger Ghras. Zähne und Fell sind bei anderen Völkern eine beliebte Trophäe und die Jagd auf die selten nach Ba eingewanderten Tiere ist für manch einen Adligen aus Lalos, der die Herausforderung sucht, ein Erlebnis – obgleich nicht immer klar ist, wer tatsächlich der Jäger ist.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss, Pranken	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Meer

Fisch

Eine unheimlich artenreiche Gruppe von Tieren, die nur eines zu verbinden scheint: Sie sind ein beliebtes Nahrungsmittel nicht nur für Meeres- sondern auch für Landbewohner. Unter ihnen gibt es harmlose Pflanzenfresser und gefährliche Raubfische, man findet alle Größen von kaum einen Finger lang, bis hin zu 2m und mehr.

Kampfwert: 5 bis 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: kein Schaden bis +35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: - bis x1	Geschwindigkeit: 3-4
Abwehr von Fernkampf: 5 (meist unter Wasser eher schwer anwendbar)	Flucht: sofort bis 50%

Hai

Der Schrecken der Necker und Nixen sind vor allem die Haie ihrer und anderer Welten, die je nach Art sehr groß werden können. Es gibt aber auch geradezu winzige Arten. Gerade ihre Flossen sind auch an Land eine Delikatesse. Aus ihren Zähnen fertigen Necker und Nixen ihre unter Wasser sehr effektiven Schnittwaffen

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/4 - +70	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: - bis x3	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 25%

Wal

Eine ebenfalls sehr artenreiche Gruppe ist die der Wale. Diese Tiere übertreffen bisweilen alle anderen an Größe. Wo ein Zwergwal „nur“ bis zu drei Tonnen wiegt, kommt der Blauwal auf bis zu 200 Tonnen. Sowohl Necker als auch Menschen jagen sie, letztere aber wesentlich intensiver, so dass der Bestand auf Adama teilweise schon als gefährdet gelten muss. Das Ambra, eine Flüssigkeit aus dem Kopf dieser Kreaturen, wird bei Menschen und Selki als Grundlage von Parfüm teuer gehandelt, der Tran ist Brennstoff für Lampen und wichtige Medizin für die Arbeiter, die selten die Sonne sehen, ihr Fleisch ist ob der Menge billig. Der Schwertwal ist von Neckern und Nixen so gefürchtet wie Haie und ein geschicktes Raubtier, aber auch die anderen können ob ihrer reinen Masse gefährlich werden, wenn man ihnen oder ihren Jungen zu nahe kommt.

Kampfwert: 40/65*	Reichweite: Bis zu 5 (Flossen) / 1(Biss) 2 (Flossen)*
Angriffsaspekte: Flosse/Flosse, Biss*	Rüstwert: 0 bis 15 (Schwarte)
Schadensbonus: +50 bis +100/+70*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x2 bis x5 / x3	Geschwindigkeit: 3 bis 4
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort bis 50% / 50% (Rudelregel)*

*alle anderen Wale/Schwertwal

Ba

Als die Elben als erste die Welt Ba betraten fanden sie kein Tier dort, das größer als ein Kaninchen gewesen wäre und selbst diese „Ureinwohner“ sind mittlerweile oft entweder schon ausgestorben oder davon bedroht, denn nicht nur Kulturschaffende kamen durch die Portale. Nun kann man auf Ba Tiere aller mit ihr verbundenen Welten finden, wann immer eine neue hinzukommt, wird das Ökosystem zumindest in einer Klimazone, wenn nicht global durcheinander gebracht, ehe es in eine neue Ordnung tritt. Besonders die Tiere Adamas haben sich als extrem anpassungsfähig erwiesen, wie auch die Menschen, die von dieser Welt stammen und bestimmen schon jetzt vielerorts die Fauna, ganz zu schweigen davon, dass viele Vertreter anderer Spezies die Pferde, Hunde und andere domestizierten Arten sehr zu schätzen wissen.

Auf Ba tauchen jedoch immer wieder vereinzelt merkwürdige Kreaturen auf, die entfernt Kulturschaffenden ähneln und solche scheinbar auch in ihres gleichen verwandeln oder sich mit ihnen fortpflanzen können, die den Kulturschaffenden feindlich gegenüberstehen, sich meist sogar von ihnen ernähren. Deren Verstand scheint entweder völlig wahnsinnig und zerrüttet oder von einer enorm bösartigen Intelligenz beseelt. Es gibt mittlerweile Expertengruppen, die sich auf die Jagd nach diesen Wesen spezialisiert haben, die am ehesten der militärischen Einheit oder der Abenteurergruppe zuzuordnen sind. (über den Hintergrund dieser Wesen können Spielleiter im Kapitel Hexen und Hexer im Magieregelwerk mehr erfahren).

Ghul

Dieses Wesen kann aus jedem Kulturschaffenden entstehen, Elben sind aber eher selten unter ihnen. Für gewöhnlich haben diese Wesen die Form ihres Wirtskörpers, können ihn aber binnen Sekunden transformieren, ohne dabei aber ihre Masse verändern zu können. So wachsen aus den Händen Klauen, scharfe Reißzähne im Mund, die Arme werden zu langen Tentakeln oder Gottesanbeterinnenfangarmen – jeder Ghul hat seine eigenen Vorlieben, um die verhassten Kulturschaffenden zu Fangen und zu töten. Der Geist in diesen Wesen ist zerrüttet und wahnsinnig, sie können aber Hilferufe oder anderes ausstoßen, um ihre Opfer an dunkle Orte zu locken. Aus der Ferne sind sie in ihrer Grundform schwer als das zu erkennen, das sie sind, aus der Nähe fallen ihre gräuliche Haut und ihre toten, reflektierenden Augen auf. Auf Friedhöfen und in Gräften graben sie auch Leichen aus, um sich zu ernähren. Wenn sie wollen, können sie den Geist eines Magiebegabten so verändern, dass dieser sich selbst langsam in einen Artgenossen verwandelt, dafür benötigen sie aber mehrere Tage, in denen das Opfer gefangen gehalten werden muss.

Kampfwert: 25 bis 75	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Hieb (auch als Biss), Tritt, Griff (mit veränderten Körperteilen)	Rüstwert: 0 (bisweilen durch einen gewachsenen Hornpanzer 15)*
Schadensbonus: 0 in der Grundform, 35 mit Reißzähnen, Klauen, Fangarmen u.ä.*	Widerstandswurf: 50 bis 100
Wundkategorien: x1 (alle Wunden heilen aber um eine Kategorie pro Kampfrunde)*	Geschwindigkeit: 1 (in veränderter Form auch bis zu 2)*
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: gegen Überzahl sofort, ansonsten 25%

*Steckt Silber von mindestens der Größe einer Pfeilspitze im Körper des Wesens (zu beachten sind die Regeln zu steckenden Projektilen im Regelwerk S.32) so kann es sich nicht mehr verwandeln, verwandelt sich zurück und verliert seine Selbstheilungskräfte)

Vampir

Diese Wesen unterschieden sich äußerlich nicht von dem Kulturschaffenden, aus dessen Körper sie erschaffen wurden und tragen mit seinem Geist auch noch seine Erinnerungen in sich. Häufig gibt es einen inneren Kampf zwischen den zwei Geistern in sich, den der Kulturschaffende aber selten gewinnt. Sie ernähren sich vom Blut ihrer Opfer, die sie bis zum letzten Tropfen aussaugen und versetzen so ihre Umgebung in Angst und Schrecken. Eine Entdeckung können sie oft lange vermeiden, indem sie den Verdacht auf andere lenken und schließlich fliehen. Ihre spitzen Reiszähne können sie zurückbilden. Einige Vampire können sie in Tiere wie Wölfe oder Fledermäuse verwandeln, die sich nachts gut zurechtfinden. Ihre Körper haben sie verbessert, um schneller und stärker als ihre Opfer zu sein, unter denen sie leben. Ihnen wohnt eine mächtige Selbstheilungsmagie inne, die sie aber bewusst auch vorübergehend „abstellen“ können, um einer Entdeckung zu entgehen. Experten durchbohren ihr Herz, enthaupten sie oder verwenden mehrere Silberprojekte, um sie zu töten. Einen Gefangenen kann ein Vampir in einem tagelangen Ritual zu seines gleichen machen.

Kampfwert: 75 bis 120	Reichweite: nach Waffe
Angriffsaspekte: nach Waffe	Rüstwert: nach Rüstung
Schadensbonus: nach Waffe, +5 mit einem Biss	Widerstandswurf: 50 bis 120
Wundkategorien: x1 (alle Wunden heilen aber um zwei Kategorien pro Runde)	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 75 bis 120	Flucht: schlechte Siegeschancen bestehen

Steckt ein Silbernes Projektil von mindestens Pfeilspitzengröße (Regeln S. 32) im Körper des Vampirs, so verschwinden seine Selbstheilungskräfte, bis es entfernt wird.

Gorgone

Diese Wesen sind von enorm zerrütteten Verstand und leben in der Wildnis. Sie beherrschen einen Zauber, um Opfer zu Stein erstarren zu lassen und stellen diese dann in ihrem Heim, meist eine Höhle, aus. Sie scheinen sich nicht fortzupflanzen. Ihre Nahrung sind kleine Tiere und Pflanzen, Kulturschaffende scheinen sie nur durch Versteinerung töten zu wollen. Es sind Wesen von ausgesuchter Hässlichkeit, einige meinen sogar, sie wären derart grausig anzusehen, dass dies der Grund der Versteinerung wäre – ein Aberglaube. Ihre Haut wird durch einen Zauber zu einer Art festen Rüstung, für eine Versteinerung genügt ihnen ein kurzer Blick

Kampfwert: 65	Reichweite: 1 (Griff) 3m (Versteinerung)
Angriffsaspekte: Versteinerung, Griff	Rüstwert: 20
Schadensbonus: +0 (Griff), speziell*	Widerstandswurf: 100
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: 25%

*Kann eine Gorgone ein Opfer etwa eine Runde lang ungestört fixieren und schafft ihren Angriffswurf, so beginnt dieses innerhalb von [Zähigkeit des Opfers] in Minuten zu Stein zu erstarren, wobei seine alle Aspekte, die einer körperlichen Eigenschaft zugeordnet sind bis zur völligen Versteinerung gleichmäßig abnehmen, bis sie letztlich mit dem Tode 0 erreichen.

Vor der Versteinerung kann eine Antimagische Handlung auf

[Morphose]+[Sarko]+[Lito]+[Entschlossenheit] erschwert um die restlichen Punkte der Gorgone bei der Verzauberung die Wirkung noch aufheben, danach ist es tot.

Berührt eine Menge von Silber von mindestens 250g ihre Haut, ist ihr Rüstwert aufgehoben, steckt ein Silberner Gegenstand von mindestens Pfeilspitzengröße in ihr, kann sie niemandem mehr Versteinern (man beachte die Regeln zu steckenden Projektilen im Regelwerk S. 32)

Sirene

Dieses heimtückische Wesen hat sich eine hohe Intelligenz bewahrt und lebt aber dennoch in der Wildnis, gerade bei potentiell gefährlichen Orten wie Klippen und Riffen an der Küste oder Spalten im Gebirge. Aus einem Versteck heraus erforscht sie den Verstand ihrer Opfer, um dann als Wesen oder Gegenstand der vollkommen Verführung zu erscheinen und die Opfer, deren Verstand sie zudem schwächen kann, ins Verderben zu locken. Bisweilen schließt sie sich auch einer Gruppe Reisender als schöne Kulturschaffende an, um diese dann zu manipulieren, bis sie sich gegenseitig erschlagen oder in den sicheren Tod rennen. Den offenen Kampf aber meidet sie lieber. In einem Tagelangen Ritual können sie einen vielversprechenden Kulturschaffenden in ihresgleichen verwandeln.

Kampfwert: 15	Reichweite: nach Waffe
Angriffsaspekte: nach Waffe	Rüstwert: nach Rüstung
Schadensbonus: nach Waffe	Widerstandswurf: 25 bis 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: sofort wenn Gefahr droht

Sirenen beherrschen Srkomorphose-Zauber für sich selbst, Psychoblepese- und Psychomorphose-Zauber um sie gegen andere anzuwenden, einige zudem noch Paizogenese-Zauber. Sie werfen etwa auf einen Wert zwischen 75 und 100, wer ihre Zauber als solche erkennt, kann mit entsprechender Antimagie dagegen vorgehen. Um ihren magisch gestützten Versuchungen zu entgehen muss eine Probe auf 2x[**Entschlossenheit**] + 2x[**Charakterfestigkeit**] gelingen, die um ihre übrigen Punkte erschwert ist. Ist die Gefahr, in die man läuft, sehr offensichtlich erhält die Probe zusätzlich eine Erleichterung von 25 bis 50.

Harpyen

Diese Wesen sind wiederum von einem bösen Wahnsinn verfallen. Sie haben Flügel, Schnäbel und Klauen an den Füßen herausgebildet und pflanzen sich scheinbar untereinander fort, wobei sie ihre Jungen mit Kulturschaffenden zu füttern Pflegen. Sie jagen in großen, krächzenden Schwärmen Reisende und errichten ihre Nester in Gebirgen. Ihre Magie beschränkt sich auf die simple Ermöglichung ihres Fluges.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen, Schnabel	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4 (in der Luft) 1 (am Boden)
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: 50%, Rudelregel

Steckt ein Silbernes Projektil in ihnen (Regelwerk 32), so verlieren sie für 3 Runden pro Pfeilspitze ihre Flugfähigkeit.

Mahre

Diese Wesen schleichen sich nachts unsichtbar an Schlafende heran und quälen sie mit schlimmsten Alpträumen, aus denen ihre Opfer nicht erwachsen können und die so realistisch sind, dass das Opfer tatsächlich kleine Verletzungen erleiden kann. So treiben sie es langsam

in den Selbstmord, ohne selbst entdeckt werden zu können – es sei denn ein kompetenter Magier mit Sarkoblepese-Zaubern ist in der Nähe. Mahre stehlen ihre Nahrung schlicht von Kulturschaffenden, in deren Nähe sie stets leben. Sie haben einen einigermaßen klaren und listigen Verstand und eine Pechschwarze Haut, sowie blutrote Augen, wenn sie sichtbar gemacht werden.

Kampfwert: 10	Reichweite: nach Waffe, meist 1
Angriffsaspekte: nach Waffe, meist unbewaffnet	Rüstwert: nach Rüstung, meist 0
Schadensbonus: nach Waffe, meist 0	Widerstandswurf: 25 bis 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 15 (unsichtbar aber kaum zu treffen)	Flucht: sofort wenn Gefahr droht

Mahre beherrschen Zauber um den Verstand ihrer Opfer zunächst zu durchleuchten und seine schlimmsten Ängste zu erforschen (Psychoblepese) und dann dem Opfer einen Alptraum einzugeben (Psychomorphose), da das Opfer schläft, kann es keinen Wurf zur Abwehr machen, allenfalls ein wacher Magier, der die Sache durchschaut, kann mit Antimagie eingreifen. Mahre sind immer unsichtbar, steckt aber ein silbernes Projektil in ihnen oder sie werden von Silber berührt, können sie für einige Runden sichtbar gemacht werden.

Wendigo

Dieses Wesen ist relativ neu und wurde von matekischen Krieger in den Wäldern Bas entdeckt. Es hat einen wahnsinnigen Verstand, aber dennoch gefährlich scharfe Instinkte. Aus dem Hinterhalt lauert es Reisenden auf, um diese anzugreifen, mit Klauen zu zerfleischen und zu fressen. Selten macht die furchtbare, mit Klauen und leuchtend gelben Augen ausgestattete Kreatur auch Gefangene, um sie binnen einiger Tage in seines gleichen zu verwandeln. Seine Haut ist durch Magie ein Panzer, der aber nicht vor Feuer schützt, das ein potentes Mittel darstellt.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen, Biss	Rüstwert: 25*
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 75
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: 25%

*Solange die Haut von mindestens 250g Silber berührt wird, fällt der Rüstwert auf 0.

Asanbosam

Wie der Wendigo eine recht neue Entwicklung unter den Bestien Bas. Diese Wesen treten in Rudeln auf und hängen sich mit ihren Vogelklauenartigen Füßen kopfüber an Äste um zu warten, bis jemand unter ihnen vorbeigeht. Sie sind in ihrem Wahnsinn klug genug, ihrer Beute bei Straßen aufzulauern. Sie scheinen sich zudem untereinander fortzupflanzen und haben furchbare Raubtiergebisse.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss, Griff	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35 (Biss), 0 (Griff)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: 50%, Rudelregel

Aswang

Dieses tückische Wesen ähnelt einem Vampir, ist wie er klug und böartig, ernährt sich aber ausschließlich von ungeborenen Kindern. Dafür transphormiert er seine Zunge in ein langes Röhrchen, das er in den Laib der schlafenden Mutter sticht. Ein einfacher Schmerzbetäubender Zauber verhindert dabei ihr Erwachen. Bisweilen tötet er ein Kind auch nicht, sondern verwandelt es in seinesgleichen, stiehlt es und zieht es auf. Aswange arbeiten nicht selten als Hebammen, um leichten Zugriff auf die Mütter zu haben. Mehr als ein Anstieg von Fehlgeburten weist meist nicht auf ihre Anwesenheit hin und wenn die Entdeckung droht sind sie klug genug, rechtzeitig das Weite zu suchen.

Kampfwert: 5 bis 50 selten höher	Reichweite: nach Waffe
Angriffsaspekte: nach Waffe	Rüstwert: nach Rüstung
Schadensbonus: nach Waffe	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: wenn Gefahr droht

Oni

Dieses Wesen hat eine meist knallrote Haut, einen gewaltigen starken Körper, Hörner auf dem Kopf und ist völlig von Wahnsinn getrieben. Es wandert jeweils zum nächstem ihm bekannten Aufenthaltsort von Kulturschaffenden, den es mit seiner feinen Nase aufspürt und greift dann an, frisst die Toten, zieht weiter – ohne Taktik und Verstand. Für Dörfer ist dies eine ernste Bedrohung, ohne Silber oder großer List ist ein Oni nur schwer zu besiegen.

Kampfwert: 75	Reichweite: 1 (Hieb, Tritt), 2 (Keule)
Angriffsaspekte: Hieb, Tritt, Schlag	Rüstwert: 25*
Schadensbonus: 5 (Hieb und Tritt) 30 (riesige Keule)	Widerstandswurf: 100
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: Kampf bis zum Tod

*Kommt die Haut mit mindestens 250g Silber in Kontakt, verschwindet der Rüstwert, so lange der Kontakt aufrecht erhalten werden kann.

Gegen die Hiebe des Oni kann nicht der Aspekt Parade verwendet werden.

Draugr

Dies ist ein Geist im Körper eines Toten. Er ist meistens von einem klaren, böartigen Verstand und terrorisiert seine Umgebung mit der Erschaffung von Untoten und Flüchen. Er selbst beherrscht eine Form von Hellsicht und kann sich bisweilen auch in Tiere verwandeln, um seine Umgebung zu untersuchen. Sein Anblick kann selbst bei Hartgesottene Alpträume auslösen.

Kampfwert: 50	Reichweite: nach Waffe
Angriffsaspekte: nach Waffe	Rüstwert: nach Rüstung
Schadensbonus: nach Waffe	Widerstandswurf: siehe Wundkategorien
Wundkategorien: ein Draugr ist nur mit 100 Schadenspunkten zugleich zu besiegen*	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 25 (meist ignoriert)	Flucht: keine

*Eine silberne Waffe von mindestens Dolchgröße, die in ihn gerammt wird, tötet ihn schlagartig, da sein untoter Körper von der Magie getrennt wird.

Draugr beherrschen oft Kosmoblebese- und Chronoblebese-Zauber um andere Orte und Zeiten erforschen zu können, ohne dort zu sein. Zudem Sarkomorphose-Zauber für Tierverwandlungen und einige, vor allem Todesflüche sowie Thanatoapolymerese-Zauber, um Untote zu erschaffen.

Nosferatu

Dieses Wesen wollte wohl ein Vampir werden, doch als sein Körper stark wurde, verwuchs er, als die Ohren scharf wurden, wurden sie groß und als die Augen genauer wurden, wurden sie gelb. So ist der Nosferatu, unfähig auch nur die Zähne einzuziehen, verdammt, im Verborgenen zu leben und nur nachts auf der Suche nach Beute hervorzukriechen.

Kampfwert: 50 - 120	Reichweite: 1, je nach Waffe
Angriffsaspekte: Biss, je nach Waffe	Rüstwert: je nach Rüstung
Schadensbonus: 5, je nach Waffe	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1, jede Runde heilt jede seiner Wunden um zwei Kategorien*	Geschwindigkeit: 2
Abwehr von Fernkampf: 50	Flucht: schlechte Gewinnchancen

*Steckt Silber von mindestens der Größe einer Pfeilspitze in ihm, verliert er seine Schnellheilungsfähigkeit.

Incubus und Succubus

Wie eine Mischung aus Sirenen, Vampiren und Aswangs scheinen diese Wesen. Weibliche Exemplare sind die Succubi, Männliche die Incubi. Sie verwandeln sich so, dass sie ihren Opfern gefallen, wofür sie in deren Verstand eindringen, den sie auch zu schwächen vermögen – ganz wie Sirenen. Anders als diese geben sie dem Opfer aber, was es will und stehlen ihm in einer Liebesnacht die Lebenskraft, sodass sie nach dem Besuch des Wesens über Wochen langsam dahinsiechen und sterben. Incubi entscheiden sich manchmal, ihr Opfer nicht zu töten, sondern zeugen ein Kind, das seiner Mutter über die Schwangerschaft alle Kraft nimmt und als Succubus oder Incubus geboren wird, weibliche Kreaturen können sich schwängern lassen, beide sind dafür auf die Spezies angewiesen, die ihnen ihren Körper schenkte oder sie geboren hat. Incubi stehlen der sterbenden Mutter ihr Kind, um es in ihrem Sinne aufzuziehen und die Kunst des Lebendraubes zu lehren. Für gewöhnlich ziehen sie umher, um eine Entdeckung zu vermeiden, besonders Gauklertruppen mit Wanderhuren sind beliebte, wandelnde Verstecke. Den Kampf meiden sie meist lieber.

Kampfwert: 5-25	Reichweite: je nach Waffe
Angriffsaspekte: ja nach Waffe	Rüstwert: je nach Rüstung
Schadensbonus: je nach Waffe	Widerstandswurf: 50 (100 direkt nach einem Beischlaf)
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: sofort bei Gefahr

Incubi und Succubi beherrschen Psychoblepetische Zauber, um ihre Opfer zu erforschen, Psychomorphose-Zauber um ihren Widerstand zu schwächen und Sarkomorphose-Zauber um sich den Vorlieben des Opfers anzupassen und auch um Verfolgungen zu entgehen. Sie werfen gegen 130, um ihnen zu widerstehen muss eine Probe auf $2 \times [\text{Entschlossenheit}] + 2 \times [\text{Charakterfestigkeit}]$ gelingen, die um die übrigen Punkte erschwert ist. Hat man sie zum Kampf gestellt, ist die Probe gegen ihre Verführungskünste zusätzlich um 50 erleichtert, versagt man dabei aber, kann es sein, dass man sie verteidigt statt angreift...

Oger

Diese riesigen, fetten Wesen scheinen meist aus Trollen zu entstehen. Sie haben kein Fell, tragen stattdessen ungegerbte, stinkende Pelze und stehen zwischen Wahnsinn und bösem Verstand. Sie sind zu Zusammenarbeit und List fähig, können einfache Waffen selbst herstellen und bisweilen auch Magie anwenden. Auf groteske Weise bereiten sie ihre bevorzugt Kulturschaffenden Opfer über dem Feuer zu, ehe sie sie fressen. Sie leben meist in Sippen von etwa einem halben dutzend Erwachsenen und können sich untereinander fortpflanzen.

Kampfwert: 50 bis 75	Reichweite: 2 (Keule, sonst 1)
Angriffsaspekte: Schlag, Tritt	Rüstwert: 5 (dicke Haut)
Schadensbonus: 30 (schwere Keule)	Widerstandswurf: 75 bis 120
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 25	Flucht: bei strategischer Notwendigkeit

Krem

Riesenspinnen

Auf Krem gibt es zahlreiche, riesige Spinnenarten, die teilweise Kulturschaffende als Nahrung betrachten. Mit den Goblins, die ihnen ähneln, befinden sie sich seit ewigen Zeiten im ewigen Kampf fressen oder gefressen werden. Allesamt sind sie tödlich giftig, wo die kleineren Spinnen eher nur Schmerz verursachen.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0 – 5 (Chitinpanzer)
Schadensbonus: 0 bis 35*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /20 bis x1	Geschwindigkeit: 1 (sogenannte Rennspinnen 3)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

*Das Gift dieser Spinnen wirkt je nach Größe in unterschiedlicher Zeit tödlich, eine Spinne von „nur“ einem kg Gewicht bringt nach 6 Stunden, eine von etwa 75kg schon nach sechs Sekunden. Dies hängt eher mit der Menge als mit der Stärke des Giftes zusammen. Kleinere Spinnen kann man melken, um ihr Gift zu gewinnen. Dafür muss sie gefangen, fixiert (z.B. durch festhalten) und mit einer Probe auf

[**Entschlossenheit**]+[**Tiere**]+[**Fingerfertigkeit**]+[**Kraft**] dazu gezwungen werden, ihr Gift in ein Gefäß zu lassen. Diese Probe ist je nach Begleitumständen etwa um 0 bis 25 erleichtert.

„Kleine“ Spinnen Krens

Diese Wesen können immer noch bis zu 250g wiegen und bei Gefahr sehr schmerzhaft zubeißen. Für die Goblins sind sie eine beliebte Nahrung.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/2*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: -	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: sofort wenn möglich

*ihr Gift führt dazu, dass die Wunde, die sie beißen, sehr schmerzt und etwa eine Stunde als eine Kategorie höher gilt, als sie eigentlich ist.

Lhur

Long

Diese Seeschlange lebt im weltumspannenden Ozean Lhurs und stellt für über Bord gegangene und Perlentaucher eine große Gefahr dar. Wenn es ausgehungert ist, wagt sich das Tier auch an die Küste, um aus dem Wasser hervorzuschnellen. Es hat den Körper einer langen, dicken Schlange mit einer Rücken- und einer Bauchflosse, die sich den ganzen Körper entlangzieht, ein zähnestarrendes Maul und kann eine Länge von bis zu 10 Metern erreichen. Auf Ba sieht man sie bisweilen mit Schwertwalen kämpfen.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 5 (Schuppen)
Schadensbonus: 50	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1,5	Geschwindigkeit: 3 (im Wasser) 1 (an Land)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%

Quilin

Dieses Wesen lebt auf den größeren Inseln Lhurs. Der Körper ähnelt einem Ochsen mit Schuppen statt Fell, auf dem Kopf sitzt ein kleines Geweih. Es trägt einen Bart, der dem eines Karpfen ähnelt. Es gilt als scheues Tier, sein Fleisch als Delikatesse, weswegen es fast ausgerottet wurde. Auf Ba hat es bisher nicht Fuß gefasst.

Kampfwert: 15	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Stoß, Sturmangriff	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 5	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Chubacabra

Dieses tückische Wesen erinnert an einen kleinen, nackten Hund und ist mit einem Stechinstrument statt eines Maules ausgestattet, der ein Lähmendes Gift injizieren und das Opfer dann aussaugen kann. Es existiert nur noch auf wenigen Inseln, da es als hässlich gilt und es gezielt auszuroten versucht wurde. An große Beute schleicht es sich an, während diese schläft.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Stich	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 5*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /10	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: sofort

*bei Kulturschaffenden tritt die völlige Lähmung nach dem Stich nach etwa 2 Minuten ein und hält 3 Stunden lang, beginnt es dann zu saugen, verursacht das eine Wunde der Kategorie 1, die jede halbe Minute um eins steigt, bis zum Tode nach 5 Minuten.

Scylla

Der Schrecken der Seefahrer Lhurs ist die Skylla, ein Krakenartiges Wesen, dass Selki von Schiffen pflückt wie Äpfel von einem Baum. Dafür nutzt es ihre zehn Tentakeln. Mutige Kriegsschiffe jagen diese Wesen entlang der Handelsrouten, ihr Fleisch ist fermentiert und gut gewürzt eine Delikatesse, sonst zäh und bitter.

Kampfwert: 40	Reichweite: 1 (Tentakel) 5 (ganzes Tier)
Angriffsaspekte: Tentakel	Rüstwert: 5 (zähe Haut)
Schadensbonus: speziell	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1 (Tentakel) x3 (ganzes Tier)	Geschwindigkeit: 4 (Tentakel) 1 (ganzes Tier)
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: 50%, „Rudelregel“

Alle Tentakel werden als einzelne Wesen behandelt, mit eigenem Kampfwert und eigenem Widerstandswurf. Gewinnen sie den Vergleich, zerren sie den Gegner rasch über Bord (noch kein Schaden) wo er gefressen wird (meist sofortiger Tod), das zu verhindern muss durch ein Abschlagen des Tentakel geschehen, wofür noch etwa eine Runde Zeit bleibt. Sind fünf der zehn Tentakel abgeschlagen, zieht sich die Skylla zurück.

Charybdis

Dieses Seeungeheuer ist vielleicht das größte Wesen aller Welten. Es ruht meist ein Leben lang an einer Stelle des Ithurschen Ozeans und saugt regelmäßig Unmengen Wasser ein, filtert es durch die Kiemen und verschlingt alles, was darin ist. In flachen Gewässern können selbst Boote davon betroffen sein. Es ist aber kaum etwas über dieses Wesen bekannt, niemand nähert sich ihm freiwillig.

Kampfwert: speziell	Reichweite: 100m Radius
Angriffsaspekte: Einsaugen	Rüstwert: 15
Schadensbonus: speziell	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x5	Geschwindigkeit: 0,1
Abwehr von Fernkampf: 0	Flucht: keine

Wenn es hungrig ist, beginnt es eine Strömung durch sein Maul zu erzeugen, der um so schwerer zu widerstehen ist, um so näher man an ihr dran ist. Was eingesaugt wurde, ist verloren.

Bioide

Als Bioide versteht man durch Magie erschaffene, künstliche Lebensformen. Grundsätzlich kennt man drei Methoden, einen Bioiden herzustellen: Das Wiederbeleben oder besser: enttöten eines Leichnams (z.B. Zombi, Mumie und Widergänger), die Schaffung eines künstlichen Körpers (z.B. Golem, Homunculus, Gargyl), oder die Kreuzung zweier Artverschiedener Wesen (sogenannte Hybride wie z.B. Lamassu, Mantikor, Chimära, Minotaurus, Wolpertinger und Quetzacoatl; gerade hier gibt es aber eine kaum noch überschaubare Artenvielfalt). Fortpflanzungsfähig ist keines dieser Wesen, einige Religiöse Gruppen lehnen sie ab, darunter der Kult der sechs Gottheiten, der Dreha, und der Kult der fünf Künstler. Auf Ba ist es jedoch mit selbst erworbenen Tieren und freiwilligen Kulturschaffenden erlaubt, solches „Leben“ zu schaffen. Tierähnliche Formen werden meist nur als Hybride geschaffen, bei denen es bislang nicht gelungen ist, Flugfähige Exemplare zu erzeugen.

Wichtig für alle Bioide sind halbwegs funktionstüchtige Organe, wenn sie länger leben sollen und Muskeln und Sehnen um sich bewegen zu können. Bei künstlichen Körpern ist dies besonders schwer zu erreichen, sie zählen zu den höchsten Künsten der Magie überhaupt.

Zombi

Dieses Wesen wird aus einem möglichst frisch Verstorbenen Leichnam erschaffen, der möglichst unbeschädigt und kräftig sein sollte. Krankheits- und Erstickungsopfer sind besonders beliebt. Man verwendet einen Thanatoapolymerese-Zauber, einen Zauber, der den Tod vernichtet, zur Erhebung. Zombis sind geistlose Wesen, eher Maschinen, die nur für einfachste Arbeiten und als Schwertfutter in Schlachten eingesetzt werden können, aber ideal um dort benutzt zu werden, wo es für Lebende zu gefährlich wäre wie die erste Erstürmung einer Bresche in einer Mauer oder in einsturzgefährdeten Mienen. Zombis müssen regelmäßig (etwa Wöchentlich) mit einem Zauber von Fäulnis und Maden gereinigt werden, sonst funktionieren sie nicht lange. Der Aberglaube, Zombis könnten einen Kulturschaffenden durch einen Biss in ihresgleichen verwandeln basiert auf einer Vermischung mit den Kreaturen Bas wie Vampiren im Volksglauben.

Kampfwert: 5 bis 75 (etwa 25 weniger als der Besitzer des Körpers hatte)	Reichweite: je nach Waffe
Angriffsaspekte: Schlag, Griff, Biss	Rüstwert: je nach Rüstung
Schadensbonus: Je nach Waffe; 0	Widerstandswurf: 100 (bei Trollen und Orks auch mehr)
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 0	Flucht: nur auf Befehl

Da Magie sie am „Leben“ hält, kann eine silberne Waffe, die stecken bleibt, sie binnen Sekunden töten.

Widergänger

Die Weiterentwicklung des Zombis wird entweder mit einem künstlichen Geist oder dem des Besitzers des Körpers beseelt, der in einem speziellen Gefäß oder als Gespenst „zwischenlagert“ werden kann. Einige Kulturschaffende haben so eine sehr unangenehme Form der Unsterblichkeit erlangt, aber nicht selten den Tod gesucht, da ihnen das Leben zu qualvoll wurde in dem Körper, der nichts fühlt und nur von Magie am Leben erhalten wird. Widergänger verrotten anders als Zombis nicht und sind deutlich klüger, allerdings heilen

auch ihre Wunden nicht von selbst, dafür ist Magie nötig. Sie können sowohl untote Herrscher als auch Diener sein. Die Baische Wissenschaft hat Ähnlichkeiten zwischen ihnen und Draugr festgestellt.

Kampfwert: wie der Vorbesitzer des Körpers	Reichweite: je nach Waffe
Angriffsaspekte: je nach Waffe	Rüstwert: je nach Rüstung
Schadensbonus: je nach Waffe	Widerstandswurf: 100 (Trolle und Orks auch mehr)
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: wie der Vorbesitzer	Flucht: je nach Geist, gar nicht, wenn der Tod gesucht wird.

Da Magie sie am „Leben“ hält, kann eine silberne Waffe, die stecken bleibt, sie binnen Sekunden töten.

Mumie

Eine Abart des Zombis ist ein einbalsamierter Körper, der somit weder fault noch stinkt. Eine solche Leiche ist nicht einfach zu beschaffen, gerade sie mit einigermaßen funktionstüchtigen Organen auszustatten ist schwer. Noch seltener sind Widergänger in Mumienform. Die Werte sind dann jeweils identisch mit den entsprechenden Formen.

Golem

Für dieses Wesen muss zunächst ein komplizierter Körper gebaut werden: Winden und Schnüre für Muskeln und Sehnen (oder tatsächlich Muskeln und Sehnen) und ein künstliches Verdauungssystem, entweder aus den Teilen von Lebewesen (ein sogenannter Fleischgolem) oder ganz und gar künstlich aus Lehm und Metall (ein Lehmgolem). Lehmgolems funktionieren meist nach dem Prinzip zwergischer Dampfmaschinen, sie fressen Kohle, trinken Wasser und atmen, um in einem Kessel und Feuer in ihrem Bauch die Kraft zu gewinnen, die sie zum agieren brauchen. Ihr „Fleisch“ aus Lehm muss durch Magie (Litomorphose) so verändert werden, dass es geschmeidig wird wie Fleisch und dennoch der Hitze im Inneren standhält. Lehmgolems sind allerdings die seltensten Vertreter der Bioide überhaupt. Die feinen Mechanismen können nur wenige bauen, zumal Zwerge das Geheimnis ihrer Maschinen eifersüchtig hüten.

Nun muss dem fertig zusammengestellten Wesen durch Psychogenese ein Geist geschenkt werden, der mit etwas Magie nun auf die biologischen oder künstlichen Organe zugreifen und den Körper bewegen kann.

Golems bewegen sich meist eher langsam und mechanisch und eher ungenau. Sie sind für schwere, körperliche Arbeiten und Wachdienste geeignet und können meist nur über eine einfache Zeichensprache oder Pfeifen aus ihrem inneren Kessel kommunizieren. Es gibt Exemplare in den verschiedensten Größen, von 30cm bis 6m wurde schon alles gesehen. Dienen sie zur Wache oder für den Krieg, stattet man sie mit „natürlichen“ Waffen wie Klauen und zähnen (Fleischgolem) oder Keulen, Klingen und Dornen aus Eisen (Lehmgolem) aus.

Kampfwert: 30	Reichweite: 1 bis 3 (je nach Größe und Ausstattung)
Angriffsaspekte: variabel, meist Hieb, Tritt, Griff	Rüstwert: 0 bis 55
Schadensbonus: +0 bis +60	Widerstandswurf: 75
Wundkategorien: /10 bis x2	Geschwindigkeit: 0,5
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: auf Befehl

Berührt eine entsprechend Große Menge Silber (250g bei Menschengröße) den Golem, so wird er gelähmt.

Homunculus

Als höchste Kunst unter der hohen Kunst des Schaffens von künstlichem Leben gilt der Homunculus. Aus Rohren schafft man Knochen, die inneren Organe aus feinstem Leder, Drähte werden zu Sehnen, feine Gewinde und Schnüre zu Muskeln – alles in allem also ähnlich dem Lehmgolem. Ein spezielles Geistgefäß wird in den Kopf eingesetzt, das Fleisch aus verzaubertem Lehm gefertigt, das dann mit gut bemalter und etwas verzauberter Leinwand überzogen wird – die Haut. Augen aus Glas und Perücke erzeugen schließlich das Aussehen eines Kulturschaffenden. Dieses Wesen isst und trinkt wie ein Kulturschaffender, bewegt sich wie einer, erreicht aber nicht dessen Intelligenz. Sein künstlicher Geist ist noch nicht ausgereift. Auch ist der Körper sehr empfindlich und das Wesen „stirbt“ meist schon nach wenigen Jahren. Es ist ein Prestigeobjekt der mächtigsten Magier und besten Mechaniker und jeder, die beides bezahlen können.

Die besten sind von Kulturschaffenden erst zu unterscheiden, wenn man mit ihnen zu reden versucht – sie sind stumm wie Fische, können aber zu schreiben lernen und hören.

Auf ganz Ba findet man vielleicht ein Dutzend dieser Wesen.

Kampfwert: 25	Reichweite: je nach Waffe
Angriffsaspekte: je nach Waffe	Rüstwert: je nach Rüstung (ohne 0)
Schadensbonus: je nach Waffe	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: auf Befehl

Wie ein Golem wird auch ein Homunculus von Silber (250g) gelähmt.

Gargoyl

Dieses Wesen wird aus Stein zusammen gesetzt, meist in Form eines Wasserspeiers und dann mit einem Sarko-Litomorphose Zauber in Fleisch verwandelt und mit einem künstlichen Geist ausgestattet. Dieser kann seinen Körper jederzeit in Stein und zurück verwandeln, in Steinform benötigt es dann keine Nahrung und kann die Umgebung nur rudimentär wahrnehmen und sich nicht bewegen. Das macht die meist als hässlicher Wasserspeier mit Klauen gestalteten Wesen zu guten Wächtern, was auch ihr häufigstes Anwendungsgebiet ist. Ihre Herstellung benötigt einen in Anatomie bewanderten Steinmetz und einen Magier mit einem Komplizierten Verwandlungszauber, darum sind sie eher selten. Um ihre Zerstörung zu verhindern, können sie sich bei einer drohenden Niederlage in einem Moment zu Stein zurückverwandeln.

Kampfwert: 50	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Klauen	Rüstwert: 5 (aus Fleisch) 75 (aus Stein)
Schadensbonus: +35	Widerstandswurf: 65
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: bei drohender Niederlage durch Rückverwandlung

Lamassu

Ein Stier mit einem Menschenkopf aus der Kreuzung zwischen einer Kuh und einem Mann erzeugt. Dieses Wesen entsteht bisweilen als „Unfall“ bei der Zucht von Minotauern. Es hat die Intelligenz eines Kulturschaffenden und darf darum nach den Vollstrecker Gesetzen nicht ohne seine Zustimmung getötet werden, aber keine Hände. Ihm bleibt nur ein elendes Leben als Lastenträger, oder besser intelligentes Packtier oder die Hoffnung, Magie zu erlernen und sich als Zauberer durchzuschlagen.

Kampfwert: je nach Ausbildung	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Trampeln	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 30	Widerstandswurf: je nach Ausbildung, meist aber um die 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: je nach Ausbildung, meist aber >30	Flucht: je nach persönlicher Einstellung

Mantikor

Der Körper einer Großkatze, vor allem Löwe, ausgestattet mit einem Skorpionschwanz und häufig einem Chitinpanzer ist tatsächlich eine Kreuzung aus einer weiblichen Katze und einem Skorpion, wofür der entsprechende Zauber zur Kreuzung schon gut beherrscht werden muss. Das Wesen ist aggressiv, wild, unzähmbar und wird für Hinrichtungen oder zur Beeindruckung von anderen in Gruben gehalten oder als besonderer Gegner in weniger angesehene Arenen gebracht (unter den Selki, die den Baischen Gladiatorenkampf geprägt haben, sind die wenig ästhetischen Kämpfe gegen Tiere aber wenig angesehen). Bisweilen setzt man die Wesen auch vor Schatzkammern, als böse Überraschung für Diebe.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Pranken, Biss, Stich	Rüstwert: 0 (bei Fell) 5 (bei Chitinpanzer)
Schadensbonus: +35*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4 (aus Gepard: 5)
Abwehr von Fernkampf: 15	Flucht: 50%

*Wird mit dem Stachel angegriffen, injiziert er ein Gift, das nach 3 Minuten tödlich wirkt.

Chimära

Dieses Wesen wird aus einer Schlange und einer Ziege gezüchtet, hat eine meist schuppige Haut, Giftzähne einen langen Körper, aber vier Beine mit Hufen und Hörner. Das Wesen gilt als recht friedfertig und kann abgerichtet werden – dann meist zum Kapf oder zu Wachdiensten. Wie eine Schlange kann es stundenlang auf der Lauer liegen, ehe das unheimliche Wesen plötzlich hervorschnellt und den Dieb angreift.

Kampfwert: 40 (als Kampftier bis zu 50)	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Hörner, Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 25	Widerstandswurf: 50 (als Kampftier bis zu 60)
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort, als Kampftier der ersten Stufe 50%, auf der zweiten Stufe erst auf Befehl

Minotaurus

Diese Kreuzung aus Kuh und einem Mann einer kulturschaffenden Spezies gehört zu den häufigsten Hybriden und wird für schwere, körperliche Arbeit und Kampf gezüchtet. Der riesige humanoide Leib trägt einen Stierkopf und ist sehr stark. Die Intelligenz ist höher als die eines Rindes, aber erreicht nicht die auch nur eines Goblins. Kastriert als „Ochsen“ sind es gute Arbeitssklaven, als „Stiere“ dagegen neigen sie zu Aggressivität.

Kampfwert: 40 (als Kampftier bis zu 50)	Reichweite: nach Waffe
Angriffsaspekte: nach Waffe	Rüstwert: nach Rüstung
Schadensbonus: nach Waffe	Widerstandswurf: 50 (als Kampftier bis zu 60)
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50% (als Kampftier auf Befehl)

Wolpertinger

Diese hasengroßen Mischwesen sind eine Gruppe Hybriden mit Eltern aus kleinen, artähnlichen Gruppen wie Hase und Ratte, Eichhörnchen und Marder oder Kaninchen und Maus. Sie werden meist schlicht zu Übungszwecken erschaffen. Die klügeren, oft solche mit Ratten unter den Vorfahren, können aber Tricks erlernen.

Kampfwert: 5	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: - bis 0	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: - bis /20	Geschwindigkeit: 1 bis 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: sofort

Quetzacoatl

Die Mateken haben sich nicht immer beliebt gemacht mit ihrem Eroberungsstreben und den grausamen Menschenopfer Ritualen gerade an ihre „gefiederte Schlange“, einen ihrer wichtigsten Götter. Ihm zum Hohn erschuf eine Sekte von Magiern dieses Wesen aus Klapperschlange und Papagei – eine bunt gefiederte Schlange.

Kampfwert: 65	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: x1/2*	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: /20	Geschwindigkeit: 1
Abwehr von Fernkampf: 5	Flucht: meidet Kämpfe lieber und warnt mit Rassel, 50%

*Das Gift dieser Kreatur ist schmerzhaft: Für einen Tag gilt die Wunde um 2 Kategorien höher als sie ist.

Geister

Jedem Wesen wohnt in seinem festen Körper ein flüchtiger Geist inne, das hat die Wissenschaft auf Ba mittlerweile nachgewiesen. Durch bestimmte Zauber kann verhindert werden, dass diese Geister mit dem Tod ins Jenseits eingehen, sie existieren dann als Geist oder Gespenst weiter. Geister sind der Welt völlig entzogen, selbst ohne neuen Körper handlungsunfähig, aber auch nicht mehr angreifbar. Gespenster dagegen können durch Psycho-Zauber beeinflusst, also bewegt, vernichtet, betrachtet und verändert werden und können zumindest durch Magie noch in die Welt der Lebenden eingreifen (wobei sie bei der magischen Erschöpfung nur mit Ausdauer und Zähigkeit 0 rechnen können). Magiebegabte können selten und zufällig in Todesangst auch intuitiv, ja versehentlich, diese Magie wirken, wenn sie sich zu sehr ans Leben klammern.

Hin und wieder tauchen aber auch solche Geister auf, die nichts mit Lebewesen gemein zu haben scheinen, sondern aus Elementen der Natur entstanden zu sein scheinen. Man hat bislang Feuergeister, sogenannte Ifritim, Wassergeister, sogenannte Nymphen, Luftgeister, sogenannte Sylphen und Erdgeister, sogenannte Gnome beobachtet, die sich manche Magier auch Dienstbar machen können. Diese Wesen besitzen als Wesen reiner Magie ihr entsprechendes Mago-Element auf 25, dazu die fünf Manipulationen ebenfalls auf 25, ihr Wert zur magischen Erschöpfung beträgt 50. Sie sind sehr individuell, teilweise freundlich, teilweise böseartig und können nur durch Zauber ihres Mago-Elements + Apolymese verletzt werden.