

Khemosi

Michael Jaecks

Khemosi sind überwiegend in Savannen lebende Raubaffen, die sich in bestimmten Landstrichen schon zu regelrechten Plagen entwickelt haben.

Sie verfügen über einen sehr muskulösen Körperbau und sind dank ihrer Intelligenz in der Lage, neben ihren Krallen auch improvisierte Waffen einzusetzen.

Ein Rudel besteht aus etwa 20 Tieren, ist hierarchisch organisiert und verständigt sich mittels Brüll- und Knurrlauten.

Khemosi sind überwiegend Fleischfresser. Bei Überfällen nutzen sie zum Beispiel Steine und Stöcke, um Reittiere zu reizen, damit diese ihre Reiter abwerfen; eine Methode, die gerade bei leicht reizbaren Blutbüffeln sehr gut funktioniert.

Verfluchte Bestien. Es gibt Geschichten der Leonir, die besagen, dass die Khemosi einst verdorbene Menschen, Amaunir oder Leonir waren und durch einen göttlichen Fluch in diese grässlichen Bestien verwandelt wurden. Berichte von Geisterdörfern,



Khemosi

Mittelgroßes Tier

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+2	-1	+1	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne –

Sprachen –

Rudeltaktik: Der Khemosi ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Khemosi innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampfunfähig* ist.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Khemosi greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinen Krallen an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden. Wenn sich der Khemos zuvor mindestens 6 Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss es einen STÄ-Rettungswurf (SG 13) bestehen oder wird umgestoßen.

Steine: *Fernkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 7,5/15 Meter. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

Bonusaktionen

Zerreißen: Der Khemosi führt einen Biss-Angriff gegen ein *liegendes* Ziel aus.

Reittier reizen: WEI-Rettungswurf: SG 12, ein Tier innerhalb von 6 Metern. *Misserfolg:* Das Tier ist bis zum Beginn des nächsten Zuges vor dem Khemosi *verängstigt*. Trägt das so verängstigte Tier einen Reiter, muss dieser einen STÄ (Athletik)- oder WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf (SG 15) bestehen, um nicht abgeworfen zu werden. *Erfolg:* Das Tier ist für 24 Stunden immun gegen diese Fähigkeit.

in deren Häusern sich die Khemosi eingenistet haben, bestärken die Geschichten, dass die Khemosi verfluchte Menschen seien.

Intelligenz und Fluchtinstinkt. Khemosi ziehen in der Regel die Flucht dem Kampf vor, wenn ein Sieg nicht sicher ist. Sind sie jedoch hungrig oder in Bedrängnis, kommt es häufig vor, dass sie sich einem Kampf stellen oder gezielt Angriffe starten.

Fallen und ähnliche Versuche, die Khemosi einzufangen, bleiben oft wirkungslos. Khemosi durchschauen solche Versuche meist, wenn diese zu plump sind.

Im Spiegel der Kulturen. Die Leonir von *Koromanthia* erzählen sich die Geschichte, dass der Ursprung der Khemosi in den Ruinen von *Antar-Myralaar* liegt. Dort soll der göttliche Fluch, der sie erschaffen hat, seinen Anfang genommen haben. Tatsächlich gibt es um *Antar-Myralaar* herum viele Rudel, und es soll sogar ein großer, weißer Khemosi gesichtet worden sein, der das Alphetier zu sein scheint.

Es gibt Dörfer, die den Khemosi einen Teil ihres Viehs opfern, um weitere Überfälle der Bestien zu verhindern. Solch ein Arrangement hält aber nur so lange an, bis das Rudel zu groß wird, um seine Bedürfnisse zu stillen. Oft müssen sich die Dorfbewohner dann zurückziehen, um einem schlimmeren Schicksal aus dem Weg zu gehen.

Größe: bis zu 1,5 m Schulterhöhe

Gewicht: ca. 120 kg

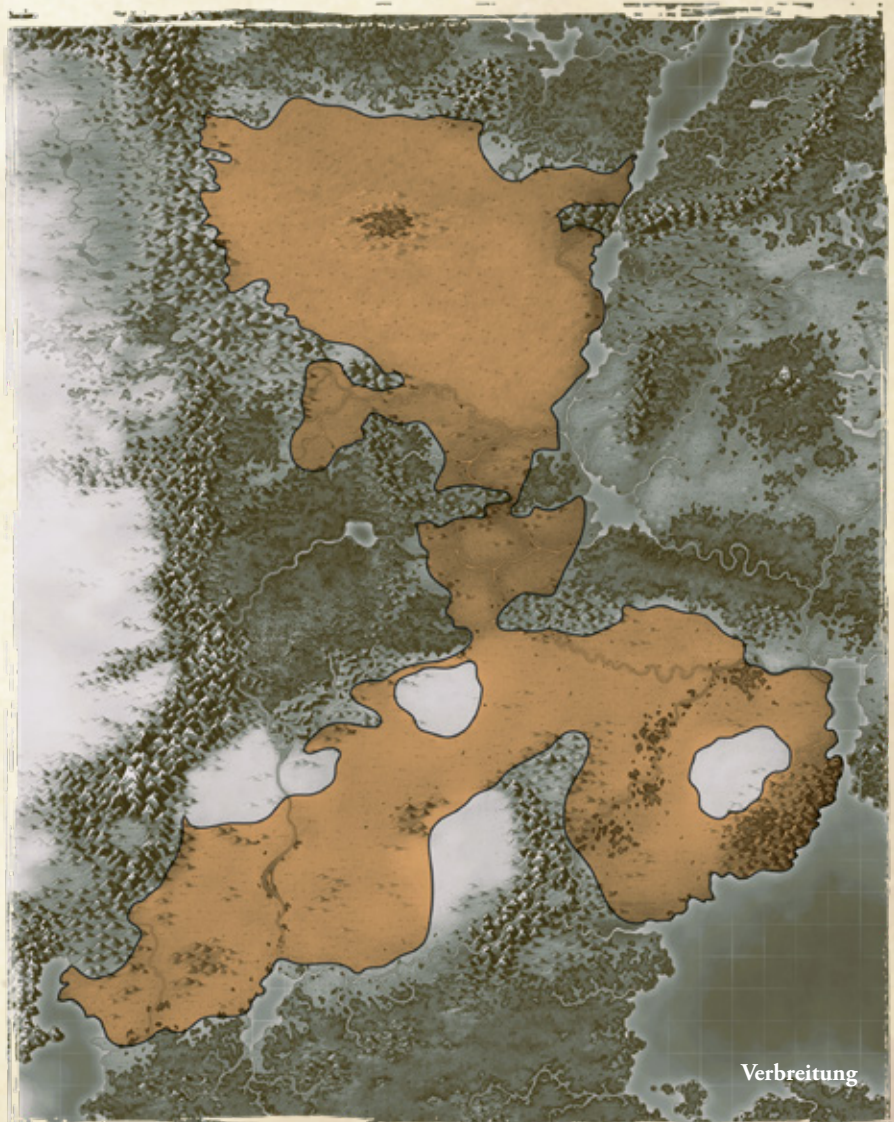
Menge: bis zu 20 Tiere pro Rudel

Verbreitung: Savannen und Steppen nördlich der Dschungel und westlich des Meeres der Schwimmenden Inseln

Abenteuerideen

❖ Khemosi überfallen häufig Karawanen und Viehtriebe auf Handelsrouten, sodass Söldner und mutige Abenteurer gute Bezahlung für Geleitschutz gegen sie aushandeln können. Viele unbewachte Karawanen sind den Bestien schon zum Opfer gefallen, und vielleicht befand sich auch der ein oder andere Schatz unter den Waren.

❖ Jonten suchen Helfer, nachdem ein großes Khemosi-Rudel einen alten Chrattac-Bau übernommen hat. Seitdem benehmen sich die Raubaffen sehr merkwürdig, offenbar war etwas im verlassenen Bau, das sie verändert hat. Auch das Haus Nesséria scheint Interesse an den Affen zu haben.



Myrantikor

Diese aus den Tagen des Ersten Imperiums stammende Chimäre ist bestens an den Lebensraum der Savannen im südlichen Myranor angepasst.

Der Unterleib der Myrantikore ist der eines Skorpions mit drei Beinpaaren, zwei großen Scheren und einem gefährlichen Giftstachel. Darüber erhebt sich grotesk ein Leonir-Oberkörper mit zwei kräftigen Armen. Myrantikore verfügen über eine gewisse Intelligenz, was diese Kreaturen umso gefährlicher macht. Die dämonische Verschmelzung von Leonir und Skorpion führte dazu, dass sie sich gegen ihre Schöpfer wandten.

Im Schutz der Dunkelheit. Die Chimären sind fast ausschließlich nachtaktiv. Um der Hitze der Wüsten und Savannen zu entgehen, vergraben sie sich tagsüber im Sand. Sie können jede Bewegung im Umkreis von über fünfzig Metern wahrnehmen. Nachts kommen sie aus ihrem Versteck und werden zu entsetzlichen Jägern. Dabei sind Myrantikore in der Regel Einzelgänger. Selten rotten sie sich in Rudeln zusammen. Ausgewachsene Exemplare haben einen gewaltigen Hunger auf alles, was sie erbeuten können. Wenn nötig, können sie aber über Wochen ohne Nahrung auskommen, wobei sie in absolutem Stillstand verharren. Myrantikore sprechen zwar Leonisch, sind jedoch nicht sehr kommunikativ. Untereinander verständigen sie sich durch Bewegungen ihrer Skorpionbeine und -scheren.

Geschaffen, um zu töten. Im Sand vergraben oder regungslos auf Felsen liegend, lauern sie ihrer Beute auf. Sind sie einem Gegner unterlegen, ziehen sie sich zurück. Einmal in Raserei verfallen, kämpfen sie ohne Rücksicht auf das eigene Leben. Im Rudel drängen Myrantikore ihre Beute oft an Felswände. Während der Großteil der Chimären die Beute in Schach hält, versucht eine von ihnen, unentdeckt auf den Felsen zu klettern, um dann von oben anzugreifen.

Im Spiegel der Kulturen. Die *Leonir* betrachten Myrantikore als eine Beleidigung Khorrs. Jeder Kampf mit einem solchen Untier gilt daher als göttliche Prüfung. Trotz des bitteren Geschmacks fressen Leonir-Krieger besiegte Chimären auf, um deren Stärke in sich aufzunehmen. Wenngleich ein lebendiger Mantikor hohe Preise einbringt, sind nur wenige *Großwildjäger* bereit, ein derartiges



Eric Lofgren

Monstrum einzufangen und von Daranel aus zu schmuggeln. In so mancher Arena des *Imperiums* lässt das Kampfgebrüll der Kreaturen Gladiatoren und Zuschauer gleichermaßen erzittern. Es wird erzählt, dass einige alte *Optimaten* sich einen Myrantikor als „Haustier“ und Wächter halten. Myrantikore finden sich in vielen koromanthischen *Geschichten und Legenden*. Myrantikore seien, so heißt es, verfluchte Leonir, die im Angesicht des Todes um Gnade winselten. In der Wüste *Dharrac* rotten sich in letzter Zeit viele Myrantikore zusammen, zu welchem Zweck ist jedoch unklar.

Größe: ca. 2,5 m

Gewicht: ca. 350 kg

Menge: meist Einzelgänger, zuweilen bis zu 6 Tiere im Rudel

Verbreitung: Savannen und Wüsten Myranors, selten im Dschungelgürtel

Myrantikor

Große Monstrosität

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 102 (12W10+36)

Bewegungsrate 12 m, Graben (in lockerem Untergrund) 3 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+3	-2	+1	-1

Übungsbonus +3

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +5 (15)

Sinne Erschütterungssinn 60 m, Dunkelsicht 36 m

Sprachen Leonal (wenige Brocken)

Lichtempfindlich: Solange sich der Myrantikor in hellem Licht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffs- sowie WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die auf Sicht beruhen. Die passive Wahrnehmung sinkt in diesem Fall auf 9.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Myrantikor kann seine *Furchterregende Präsenz* verwenden. Danach greift er einmal mit seinem Stachel, zweimal mit seinen Zangen und einmal mit seinen Krallen an. Er kann den Krallen-Angriff durch einen Angriff mit einer Waffe (z. B. Pike) ersetzen.

Furchterregende Präsenz: WEI-Rettungswurf: SG 14, alle Kreaturen nach Wahl des Myrantikors innerhalb von 36 Metern um ihn, die sich seiner bewusst sind. *Misserfolg:* Die Kreatur ist für 1 Minute *verängstigt*. Eine betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen. *Erfolg:* Die Kreatur ist für die nächsten 24 Stunden gegen die *Furchterregende Präsenz* des Myrantikors immun.

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebsschaden.

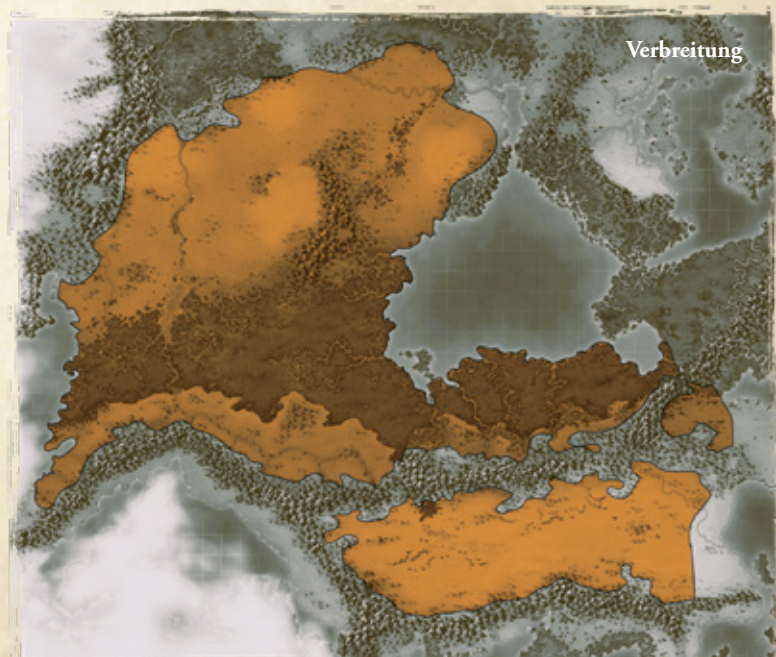
Pike: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden.

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden und das Ziel muss einen erfolgreichen KON-Rettungswurf (SG 14) ablegen, um nicht für 1 Minute *vergiftet* zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen, um bei Erfolg den Effekt auf sich selbst zu beenden.

Zangen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 12 (2W8+3) Wuchtschaden und das Ziel ist *gepackt* (SG zum Entkommen 14, max. 2 Ziele auf einmal).

Abenteuerideen

- ❖ In Koromanthia belagert ein Myrantikor seit einigen Tagen eine Domäne von Viehzüchtern. In gebrochenem Imperial fordert er Zweikämpfe. Jeden Tag tötet er ein weiteres Herdentier. Können die Charaktere den marodierenden Myrantikor stoppen?
- ❖ Ein Chratat-Reich im Norden der Zhirric hat mehrere Myrantikore zu Jonten gemacht. Das beunruhigt selbst benachbarte Insektenstaaten. Verschiedene Mächtegruppen Koromanthias senden Späher, um zu ergründen, inwieweit hier eine neue Gefahr heranwächst.



Riesenskarabäus

Diese als Reit- und Lasttiere der Dralquabar bekannten Riesenkäfer sind harmlose und äußerst friedfertige Allesfresser. Sie begnügen sich mit Aas, karger Pflanzenkost, bestimmten Salzen und wenig Wasser. Ein feines Netz haarfeiner Kapillaren in ihrem Panzer sorgt für Kühlung in ihrer Nähe. Die Käfer können mittels ihrer hoch entwickelten Sinne problemlos auf Entfernungen bis zu 1 Kilometer selbst tief im sandigen Boden verborgenes Wasser auffinden.

Könige der Wüste. Domestizierte Skarabäen transportieren große Lasten in Dralquabar-Karawanen zwischen den Eshbathi und sind daher für den Handel der Wüstenstädte unverzichtbar. Angeblich lassen sich Riesenskarabäen nur von denen reiten, die eine mentale Verbindung zu ihnen aufbauen können. Heute leben nur noch wenige nicht domestizierte Riesenskarabäen in der Narkramar und den angrenzenden Steppengebieten.

Genügsame Wächter. Neben den schwarzen Wüstenskarabäen existieren noch hauptsächlich unterirdisch lebende Exemplare, die einst als Wächter gezüchtet wurden. Man findet sie auch heute noch in Grabmälern oder uralten, längst vergessenen Tempelkomplexen, wo meist große Mengen dieser Tiere besonders wichtige Orte, mächtige Artefakte oder prächtige Schätze bewachen. Vereinzelt kommen sie auch außerhalb von Tempelruinen vor. Die Chitinpanzer der Wächterskarabäen können in allen nur erdenklichen Farben vorkommen – oft wurden sie sogar speziell in besonderen Tarnfarben oder in den Farben einer vergessenen Gottheit gezüchtet. Wächterskarabäen sind besonders standorttreu und bewachten aggressiv über viele Generationen hinweg ihr Revier. Nur selten suchen sie sich ein neues, meist wenn zu viele Tiere um knappe Nahrungsquellen konkurrieren.

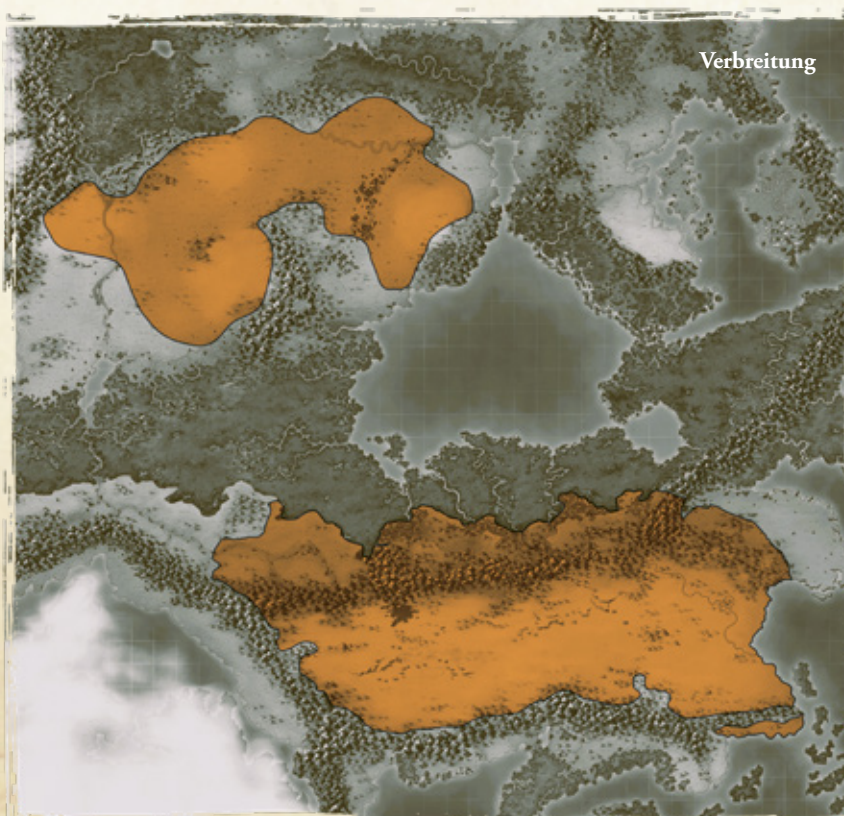
Im Spiegel der Kulturen. Bei den *Völkern der Feuergeborenen* (Dralquabar) werden Riesenskarabäen aufgrund ihrer vielfältigen Nutzbarkeit hochgeschätzt, daher ziehen Angriffe auf die Tiere häufig den Groll ganzer Sippenverbände auf sich. Sie gelten als Oasenbauer. Die wilden Männchen rollen bis zu drei Tonnen schwere Kugeln aus Aas, Dung und anderer Pflanzenmasse durch die Landschaft. Dieses Verhalten der Tiere kann auch, klug genutzt, zum Warentransport eingesetzt werden. Allerdings müssen die Waren dabei speziell verpackt werden. Weiterhin problematisch sind die mangelnde Kontrolle über die Kugeln sowie die Tatsache, dass diese paarungsbereite Weibchen anziehen. In den *yihenischen Savannenregionen* werden die Käfer ebenfalls als Last- und Zugtiere eingesetzt.

Größe: ca. 3 m hoch, ca. 4 m Gesamtlänge

Gewicht: ca. 1.000 kg

Menge: Gruppen von 10-12 Tieren

Verbreitung: Wüsten Myranors, zuweilen angrenzende Savannen



Abenteuerideen

- Bei einer Karawane wurden zwei Skarabäen-Männchen mit sehr wertvoller Fracht von den Duftstoffen eines frei lebenden Weibchens in die Wüste gelockt. Nun muss nach ihnen gesucht und zumindest die Fracht gerettet werden.
- Ein Stamm halbwilder Yachjin hat einen hellroten Wächterkäfer zum Gott erhoben und damit begonnen, die Umgebung zu plündern, um „angemessene Opfer“ bringen zu können. Dabei wurden auch einige Kinder mitgenommen. Ist das höchstuntypische Verhalten der Hundartigen wirklich nur auf den Käfer zurückzuführen?



Eric Lofgren

Riesenskarabäus

Riesiges Tier

Herausforderungsgrad 2 (450 EP), 4 (1.100 EP) für Wächter

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (5W12+20), 84 (8W12+32) für Wächter

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+0	+4	-4	+0	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +2 (12)

Sinne –

Sprachen –

Wassersinn: Der Riesenskarabäus kann eine Wasserquelle über 1 km Entfernung wittern und ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfeln, um diese aufzuspüren. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 17.

Rudeltaktik (Wächter): Der Riesenskarabäus ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Riesenskarabäus innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampfunfähig* ist.

Aktionen

Mehrfachangriff (Wächter): Der Riesenskarabäus greift zweimal mit seinen Zangen oder einmal mit seinen Zangen und einmal mit Umwerfen an.

Zangen: *Nahkampfangriffswurf*: +7, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 10 (1W10+5) Hiebschaden und das Ziel ist *gepackt* (SG zum Entkommen 15, max. 1 Ziel auf einmal).

Umwerfen: *Nahkampfangriffswurf*: +7, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 9 (1W8+5) Wuchtschaden und das Ziel muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 15) bestehen oder wird umgestoßen.

Rollender Tod: Der Riesenskarabäus stößt eine Dungkugel innerhalb von 1,5 Metern um ihn kräftig an und rollt sie in Richtung seiner Gegner. Die Kugel bewegt sich sofort 12 Meter vom Riesenskarabäus weg. Sie bewegt sich in jedem folgenden Zug mit einer Initiative von 1 erneut 12 Meter in dieselbe Richtung. Sie kommt zum Stehen, wenn sie auf ein unverrückbares Hindernis trifft, spätestens jedoch nach drei Bewegungen.

Die Kugel nimmt einen Bereich von 3 x 3 Meter ein. Jede Kreatur, die sie während ihrer Bewegung berührt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 15) ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (5W8) Wuchtschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Bonusaktionen

Trampeln: *Nahkampfangriffswurf* +7, Reichweite 1,5 Meter, ein *liegendes* Ziel, das mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als der Riesenskarabäus. *Treffer*: 12 (2W6+5) Wuchtschaden.

Vulturn

Der Vulturn ist ein drei Meter großer, äußerst aggressiver Laufvogel und gilt als eines der gefährlichsten Raubtiere der Steppen. Wegen seines ausgeprägten Territorialverhaltens schreckt er auch nicht vor Angriffen auf große Gruppen oder stärkere Wesen zurück. Er verteidigt sein Revier mit aller Macht, ganz gleich ob allein oder als Paar, und dabei beanspruchen Hähne und Hennen gemeinsam ein Revier von 20 bis 30 Quadratkilometern.

Geübte Jäger. Den Vulturn trifft man bei der Jagd meist allein, seltener auch als Paar, an. Er bevorzugt die offene Steppe, in der seine hohe Geschwindigkeit ihm entscheidende Vorteile bietet. Mit seinen außerordentlich scharfen Augen fokussiert der Raubvogel sich auf die Beute, nähert sich ihr langsam, um dann plötzlich auf das ausgewählte Opfer zuzuhetzen. Das Ziel wird dann mit einem Tritt zu Boden geschleudert und mit dem scharfen Schnabel, der die Wucht eines Kriegsbeils hat, zu Tode gehackt. Wenn man es schafft, einem Vulturn zu entkommen, hilft es, sich im unwegsamen Gelände zu verstecken. Der Vulturn bricht die Verfolgung dann üblicherweise am Rande dieses Geländes ab und zieht sich nach kurzer Zeit zurück.

Lebenslange Paare. Vulturn leben monogam, und die Tiere bleiben ein Leben lang zusammen. Die Henne legt im Frühjahr drei bis fünf Eier in das Nest, das der Hahn in den Boden gegraben hat. Während der Hahn zur Nahrungsbeschaffung auszieht, brütet die Henne die Eier weitgehend alleine aus. Die Jungtiere bleiben bis zur nächsten Brutsaison bei den Eltern, wonach sie ihrer Wege gehen, um eigene Reviere zu finden.

Im Spiegel der Kulturen. Vulturn in *Rhacornos* attackieren oft die Viehherden der Leonir, sehr zu deren Leidwesen. Ein Sieg im Kampf gegen einen Vulturn gilt als überaus bemerkenswert, darum hegen die Leonir eine gewisse Hassliebe gegen die Raubvögel. Aus den Sichelkrallen der Vulturn stellen die Leonir Dolche her, um solch große Siege zur Schau zu stellen. Randgruppen des *Gyldara-Kultes* sehen aufgrund der lebenslangen Verbundenheit der Vulturn-Paare und der „Heimatverteidigung“ in den Raubvögeln heilige Tiere der Gyldara. Es sollen sogar Schreine zu Ehren der Vulturn errichtet worden sein, doch die blutige Aggressivität der Tiere macht es schwierig, zu den Heiligtümern durchzudringen. Untergrund-Arenen in *Daranel* zahlen einiges, um lebende Vulturn in Gladiatorenkämpfen gegen Sklaven antreten zu lassen. Meist werden die Tiere einzeln gefangen, wodurch ein Partner allein im Revier zurückbleibt. Letzteres macht die verwitweten Tiere außerordentlich gefährlich, denn sie greifen dann alles an, was sich bewegt.

Größe: bis zu 3 m

Gewicht: ca. 150 kg

Menge: 1-4 Tiere

Verbreitung: warme Savannen- und Steppenregionen

Abenteuerideen

- ❖ Das Haus Tharamnos sucht Freiwillige, die Vulturn-Jungtiere in der Steppe einfangen, damit man ausprobieren kann, ob die wehrhaften Vögel als kämpfende Reittiere geeignet sind.
- ❖ Als ein Vulturn-Pärchen das Lager einiger Leonir überfällt, wird das Weibchen getötet, doch das Männchen entkommt, nachdem es mit der „Göttermilch“ für die Brassach-Büffel in Kontakt gekommen ist. Liegt die steigende Aggressivität des Tieres am Verlust der Partnerin oder verändert sich der Vogel langsam?



Vulturn

Großes Tier

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W10+16)

Bewegungsrate 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+2	-4	+0	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne –

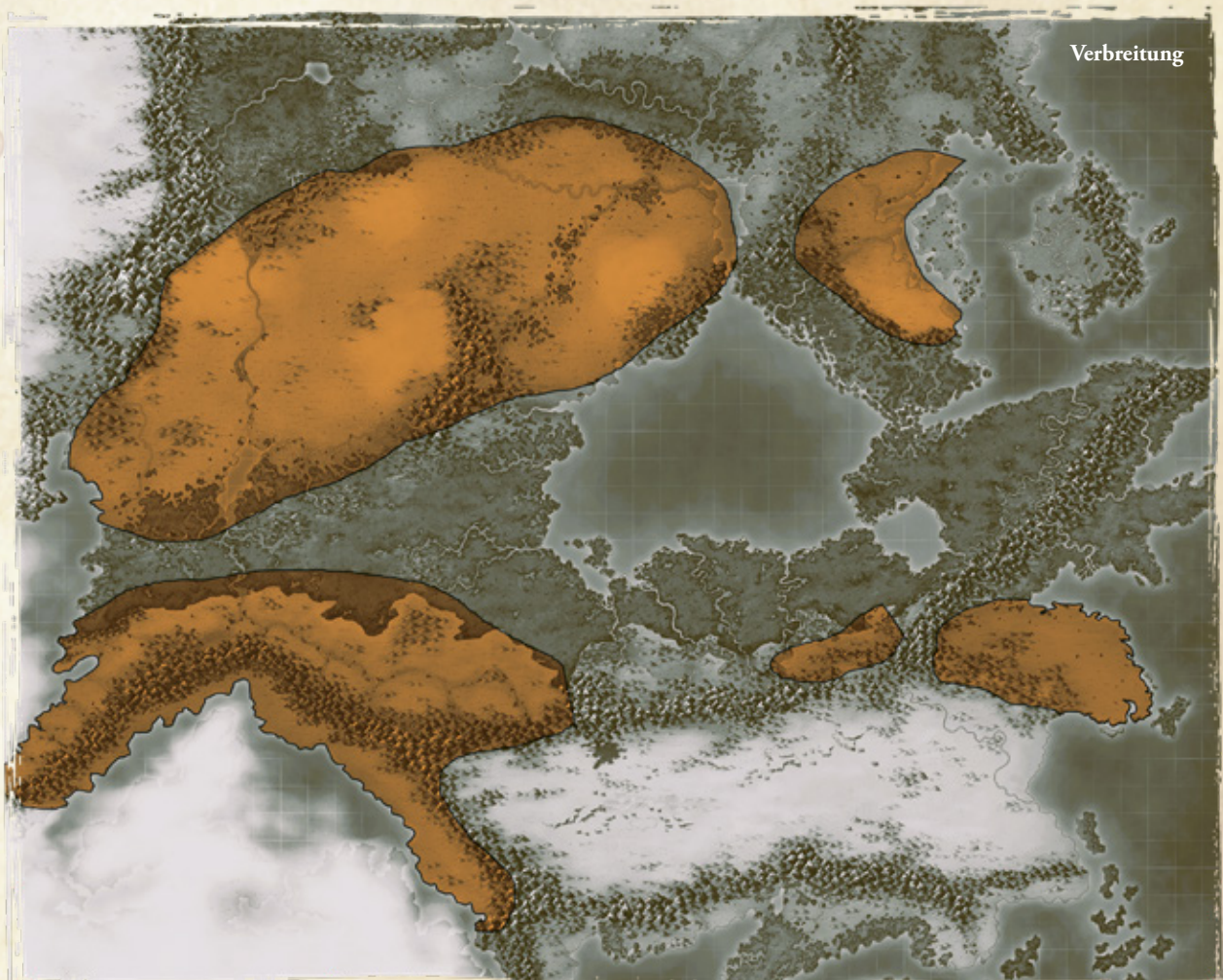
Sprachen –

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vulturn greift einmal mit seinem Tritt und zweimal mit seinem Schnabel an.

Tritt: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W8+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen STÄ-Rettungswurf (SG 14) bestehen oder es wird umgestoßen und *gepackt* (SG zum Entkommen 14, max. 2 Ziele auf einmal). Wenn der Vulturn ein Ziel gepackt hat, fällt seine Bewegungsrate auf 0.

Schnabel: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 8 (1W10+3) Hiebschaden.



Schwärme

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP), 2 (450 EP)

Beispiele Fledermäuse, Krähen, Ratten, Piranhas (1/4), Insekten (Spinnen, Skorpione, Skarabäen) (1/2), Giftschlangen (2)

Rüstungsklasse 12 (14 bei HG 2)

Bewegungsrate 6 m, bei einigen Arten zusätzlich Klettern 6 m oder Schwimmen 6 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/4	-4	+2	+0	-5	+0	-4
1/2	-4	+2	+0	-5	+0	-4
2	-4	+2	+0	-5	+0	-4

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Schaden TP 50%
1/4	18 (4W8)	+4	9 (2W8)	4 (1W8)
1/2	26 (6W8)	+4	10 (4W4)	5 (2W4)
2	48 (11W8)	+4	10 (4W4)	5 (2W4)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +4 (14)

Resistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 3 m

Sprachen –

Schwarm: Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und umgekehrt. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Kreatur ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Optional: Schwimmender Schwarm: Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 9 m. Der Schwarm kann nur Wasser atmen.

Optional: Fliegender Schwarm: Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt, wird der Eintrag Schaden TP 50% verwendet. Bei HG 2 muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf (SG 14) bestehen oder es erleidet 18 (4W8) Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Bonusaktionen

Störendes Umschwärmen: Eine Kreatur, die sich im selben Bereich aufhält wie der Schwarm und sich auf einen Zauber konzentriert, muss sofort einen Konzentrationswurf ablegen.