

# Chrattac

Die Chrattac sind eine insektoide, kulturschaffende Spezies, Überbleibsel eines längst vergangenen Zeitalters. Ursprünglich, so heißt es, stammen sie aus dem fernen Westen. Auch wenn es durchaus immer wieder Mode ist, Produkte der Chrattac zu erwerben oder sich Gebäude, welche sämtliche Gesetze der Statik zu brechen scheinen, von ihnen errichten zu lassen, wissen die meisten Mitglieder anderer Spezies erschreckend wenig über sie. Die Optimaten des entmachteten imperialen Hauses Nesséria sind das, was Experten am nächsten kommt, aber letzteres ist seit den Senatskriegen in Bedeutungslosigkeit versunken, und so sind die folgenden Informationen heute nur sehr wenigen Personen bekannt.

**Namen der Chrattac.** *Chrattac* ist keine Eigenbezeichnung der Spezies. Ihre individuellen Namen sind eine Mischung aus Klicklauten, Geräuschen beim Aneinanderreiben von Teilen ihrer Kiefer, Fühlerberührungen und Pheromonen, die andere kulturschaffende Spezies unmöglich in ihrer Komplexität nachahmen könnten. Über Chrattac der Arbeits- und Kriegskassten ist nicht bekannt, ob sie überhaupt Eigennamen tragen. Man weiß aber, dass Königinnen und Jungkönniginnen Namen haben, die von den *Jonten* – menschlichen Sklaven – in blumige Formulierungen wie, „Gebieterin über Spore und Duft“, „Licht unter dem Sand“ oder „Erhabene im blauen Glanz“ verwandelt werden. Jonten haben (zur besseren Identifikation als Botschafter) Namen, die an ihre Herkunftsspezies angelehnt sind. Die Leonir bezeichneten sie als *Schrrattakkk*, wegen der Art wie Chrattac untereinander kommunizierten. Aus dem leonischen „Schrrattakkk“ machten die Dorinther dann „Chrattac“.

**Chrattac-Schick.** Chrat-Waren sind über die Jahrtausende immer wieder begehrte Handelswaren gewesen. Dabei sind die Gegenstände der Chrattac an die Bedürfnisse des insektoiden Volkes angepasst und wirken für Außenstehende seltsam und fremdartig. Diese Fremdartigkeit trägt zu ihrem Wert als Handelswaren bei. Auch wenn viele Außenstehende den Chrattac die Fähigkeit zur Erschaffung von Kunst absprechen, sind ihre Gegenstände mit perfekten geometrischen Mustern verziert. Chrattac mischen Pilzsporen oder lebende Mycelstränge in ihre Werkstücke, die diesen dann unterschiedliche Farben oder ein leichtes Leuchten verleihen. Auch wurden Chrat-

tac mit Ritzungen und Intarsien auf den Panzern gesehen. Chrattac nutzen hauptsächlich Pflanzenmaterial als Baustoff, das sie zu einem Brei verarbeiten, der Grundlage für alle Chrat-Waren ist.

## Former der Landschaft.

Ein Schwarm lebt in einem teils ober- und teils unterirdisch verlaufenden Nest, das an einen überdimensionierten Termitenbau erinnert. Oberirdisch besteht er aus großen Lehmtürmen inmitten einer kargen Landschaft. Chrattac weiden bei der Gründung eines Staates alles in ihrem Weg ab und verwandeln die Landschaft um den Bau herum so in eine Wüste. Angeblich haben sich die Wüsten Dharrac, Churruc, Tlorroc und Zhirric erst nach der Ankunft der Chrattac gebildet.

Das Innere des Baus ist dunkel und eng. Gänge gehen in unmöglichen Winkeln ab, Wände und Säulen aus Chrat-Zement stützen die Konstruktion. Die Temperatur und Feuchtigkeit schwanken je nach Ort und dessen Funktion. Keine zwei Baue gleichen einander. Die Anordnung von Kammern und Gängen sind stark vom Gelände abhängig. Die Tunnel sind von Mycelsträngen durchzogen, die in unterschiedlichen Farben leuchten und so die Stimmung im Bau wider spiegeln. Alte Aufzeichnungen der Nesséria berichten von schwülwarmen Kammern mit unzähligen kleinen Mulden, in denen Chrattac schlafen, Kammern voller Eier und Puppen sowie einer Kammer, in der die Königin sitzt. Chrattac führen ihren Handel meist bei ihren Geschäftspartnern aus oder an speziellen Marktplätzen außerhalb ihres Baus.

**Einheit.** Die Chrattac kennen keinen persönlichen Besitz. Der Staat versorgt sie mit allem, was sie zum Leben brauchen. Die Königin bestimmt die Agenda und markiert ihre Untertanen mit spezifischen Panzermustern, die für die Chrattac äquivalent zu einem Staatswappen sind. Chrattac opfern ohne Zögern ihr Leben, wenn es der Agenda dienlich ist.



**Im Spiegel der Kulturen.** Da neue Völker aus einem bitteren Konflikt der Jungköniginnen hervorgegangen sind, kommt es vor, dass diese „*Schwestervölker*“ auch danach noch über Jahrhunderte immer wieder Kriege gegeneinander führen. Dies kann von lokalen **Macht-habern** ausgenutzt werden, um die Chrattac der Region gegeneinander auszuspielen und ihre Ausbreitung einzudämmen. Das bekannte Verbreitungsgebiet der Chrattac sind die Wüsten Dharrac, Churruc, Tlorroc und Zhirric. Die Chrattac beeinflussen die lokale Wirtschaft und sind im Spiel der Macht in den Regionen ein nicht zu unterschätzender Faktor. Aber auch die Chrattac setzen immer wieder Söldner und Abenteurer ein, um ihre Agenda voranzutreiben. Seit dem *Sternenfall* 4780 IZ dringen Gerüchte aus dem *Nebelwald* nach Norden, dass sich in alten, verlassenen Ruinen etwas regt. Wilde **Pardir** und **Tighrir** berichten von glänzenden, klickenden Schatten im Dickicht, was selbst sie beunruhigt. Seit dem Ende der *Senatskriege* hält sich das Gerücht, vor allem bei den **Aphirdanos**, dass Chrattac immer wieder menschliche Schläferagenten in Machtpositionen platzieren würden, die eine Königin dann nach Bedarf aktivieren kann, um aus dem Hintergrund die Geschicke in ihrem Interesse zu lenken. Angeblich spielt die Einnahme des verjüngenden *Chrativants* dabei eine Rolle. Königinnen sollen in den Tiefen ihres Baus über ein Becken mit Gelee verfügen, das durch die dämonische Quelle Khalyanar beeinflusst ist. Angeblich lässt es Wesen mutieren und erlaubt es der Königin, neue Unterkästen zu erschaffen. **Chimärologen** würden für eine Unze dieses Gelees ein Vermögen ausgeben, sollten sich die Gerüchte als wahr herausstellen.

**Größe:** je nach Kaste, ab etwa 2 m

**Gewicht:** je nach Kaste, ab etwa 60 kg

**Menge:** meist Hunderte bis Tausende pro Bau

**Verbreitung:** westliches Myranor, in den Wüsten

## Abenteuerideen

◀ Eine Chrattac-Königin verfällt langsam dämonischen Quellen, wodurch ihre Kontrolle über den Schwarm geschwächt ist. Eine Jungkönigin versucht, die Korruption des Staates zu verhindern, und bittet die Gruppe um Hilfe. Durch ein uraltes Artefakt könnten sie die dämonische Übernahme stoppen, doch zu welchem Preis?

◀ Ein Jonte taucht in einer Siedlung auf und scheint vom Staat und seiner Königin getrennt zu sein. Die Siedlung gewährt dem Flüchtling Unterschlupf. Kurz darauf taucht eine Chrattac-Delegation auf und verlangt die Herausgabe des Jonten.

Verwende für eine weibliche Chrattac der Führungskaste den Wertekasten der Kriegskaste und ersetze *Gift spucken* durch das *Sklavenmacher-Gift* der Drohne. Füge für eine Prinzessin, ein magiebegabtes Weibchen, das sich zu einer Jungkönigin entwickeln könnte, die untenstehende Fähigkeit *Herrin des Schwarm* der Chrattac-Königin mit 36 m Reichweite hinzu. Prinzessinnen werden oft als Anführerinnen von Trupps eingesetzt.

## Chrattac

Mittelgroße Monstrosität

**Herausforderungsgrad** 1/2 (Arbeistkaste, 100 EP), 2 (Drohne, 450 EP), 2 (Kriegskaste, 450 EP)

**Rüstungsklasse** 16 (natürliche Rüstung)

**Bewegungsrate** 9 m, bei einigen Chrattac Fliegen 18 m

Art	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
Arbeitskaste	+3	+2	+2	+0	+1	-2
Drohne	+3	+2	+2	+2	+1	+2
Kriegskaste	+4	+2	+4	+0	+1	-2

Art	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Klingen
Arbeitskaste	19 (3W8+6)	+5	6 (1W6+3)	5 (1W4+3)
Drohne	60 (8W10+16)	+5	6 (1W6+3)	5 (1W4+3)
Kriegskaste	57 (6W10+24)	+6	8 (1W8+4)	6 (1W4+4)

**Übungsbonus** +2  
**Wahrnehmung** +3 (13)  
**Heimlichkeit** +4 (14)  
**Sinne** Dunkelsicht 18 m  
**Sprachen** Chrattac

**Schwer zu töten:** Wenn die Trefferpunkte des Chrattac auf 0 verringert werden, muss er einen KON-Rettungswurf (SG5 + erlittener Schaden) ablegen, es sei denn, der Schaden war von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Chrattac stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

**Ausgerüstet:** Chrattac haben vier Arme. Alle Chrattac tragen zumindest einige kleinere Klingen. Ein Chrattac der Kriegskaste trägt zusätzlich entweder ein Chrattac-Krummschwert und einen Schild oder einen Chrattac-Speer. Wenn der Chrattac einen Schild trägt, erhöht sich die Rüstungsklasse um +2. Ein Chrattac der Arbeitskaste kann optional zusätzlich eine leichte Armbrust tragen. Manche Chrattac nutzen auch große Käfer (Siehe den Werkkasten des *Riesenskarabäus*) als Reittiere.

### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Der Chrattac greift einmal mit einem Biss und einmal mit seinen Klingen an. Eine Drohne kann ihren Biss durch den Einsatz ihres Sklavenmacher-Gifts ersetzen.

Ein Chrattac der Kriegskaste kann zusätzlich, je nach Bewaffnung, einmal mit einem Chrattac-Krummschwert oder einem Chrattac-Speer attackieren und seinen Biss durch *Gift versprühen* ersetzen.

**Biss/Klinge:** *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

**Leichte Armbrust (Arbeitskaste):** *Fernkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 24/96 Meter. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

**Chrattak-Krummschwert (Kriegskaste):** *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden.

**Chrattac-Speer (Kriegskaste):** *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden.

**Gift spucken (Kriegskaste):** *Fernkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 4,5/9 Meter. *Treffer:* 4 (1W8) Giftschaden. Der Chrattac ist nicht im Nachteil, wenn er einen Gegner angreift, mit dem er sich im Nahkampf befindet.

**Sklavenmacher-Gift versprühen (Drohne):** *CHA-Rettungswurf:* SG 14, eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist für 1 Minute von der Drohne *bezaubert*. Es kann diesen Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt auf sich zu beenden.

Alternativ kann die Drohne einer *kampfunfähigen* Kreatur innerhalb von 1,5 Metern eine größere Menge ihres Gifts verabreichen. Die Kreatur ist dann für 24 Stunden von der Drohne *bezaubert*. Wenn sie innerhalb dieser 24 Stunden erneut dem Gift ausgesetzt wird, verlängert sich die Bezauberung um weitere 24 Stunden. Während sie langfristig bezaubert ist, besitzt sie keinen eigenen Willen und folgt allen Befehlen der Drohne.



## Jaguarhai

### Gigantisches Tier

Verwende für Jungtiere die Wertekästen von großen und riesigen Haien (siehe Tierwerte im Anhang).

**Herausforderungsgrad** 19 (22.000 EP)

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 350 (20W20+140)

**Bewegungsrate** 0 m, Schwimmen 18 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+9	+0	+7	-4	+0	-3

### Übungsbonus +6

**Wahrnehmung** +6 (16)

**Heimlichkeit** +6 (16)

**Sinne** Blindsight 18 m

**Sprachen** –

**Wasser atmen:** Der Jaguarhai kann nur Wasser atmen.

**Blut im Wasser:** Der Jaguarhai kann Kreaturen, die nicht ihre maximalen Trefferpunkte besitzen, auf 36 Meter genau wittern; auf 1 Kilometer kann er ihre ungefähre Richtung feststellen.

### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Der Jaguarhai greift zweimal mit seinem Biss an.

**Biss:** *Nahkampfangriffswurf*: +15, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 48 (6W12+9) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es

**Größe:** bis 20 m

**Gewicht:** 20.000 kg

**Menge:** Einzelgänger

**Verbreitung:** gemäßigte und warme Meere

### Abenteuerideen

Im Meer der Schwimmenden Inseln gibt es immer wieder Berichte über einen Jaguarhai, der mit einem Abishai-Piraten zusammenarbeitet. Anscheinend hat der Kapitän einen Weg gefunden, um das Mons-



vom Jaguarhai verschluckt.

Verschluckte Kreaturen sind *blind* und *festgesetzt*, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Jaguarhais und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Jaguarhais 28 (8W6) Säureschaden. Erleidet der Jaguarhai durch eine verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 50 Schaden, muss er am Ende des Zugs einen KON-Rettungswurf (SG 25) bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder hoch. Diese landen in einem Bereich innerhalb von drei Metern um den Jaguarhai. Stirbt der Jaguarhai, sind verschluckte Kreatur nicht mehr *festgesetzt* und können aus dem Kadaver kriechen, indem sie 4,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwenden. Anschließend sind sie *liegend*.

Michael Jaecks

ter zu kontrollieren. Er soll eine seltsame Krone aus Krakensilber tragen.

Ein besonders großer, vernarbter Jaguarhai scheint das Thalassion heimzusuchen. Er hat mehrere Wunden von Schiffsgeschützen, und Harpunen stecken wie Stacheln in seinem Fleisch. Dieses Monster scheint Schiffe zu hassen und jagt sie aktiv. Besonders die Handelsrouten der Rhidaman sind betroffen. Letztere rüsten einen Haijäger aus und brauchen noch tapfere Matrosen für diese tollkühne Mission.

# Mahali-Krokodil

Diese Krokodile sind eine besondere Gefahr an den Flussufern Makshapurams. Die sechs Meter langen, wechselwarmen Echsen haben sechs Beine und einen kräftigen Körper, der für blitzschnelles Zuschlagen wie geschaffen ist, was die Tiere zu perfekten Lauerjägern macht. Ihre Haut ist mit Knochenplatten verstärkt, die gegen die meisten Angreifer einen ausreichenden Schutz bieten. Eine weitere Besonderheit an den Panzerechsen ist das doppelte Augenpaar. Beide befinden sich am Kopf: Eines sitzt oben, das andere unten seitlich. Dadurch kann das Krokodil gleichzeitig über und unter der Wasseroberfläche sehen.

**Kinder des Mahali.** Die Krokodile sind nach dem Fluss *Mahali* benannt. Sie kommen hauptsächlich in Makshapuram vor, deutlich seltener auch in anderen Regionen des tropischen Südens. In den Tümpeln und Teichen der südmyranischen Wälder tritt die kleinere Unterart der *Schlammkrokodile* bis in Höhe der nördlichen Windkämme vereinzelt auf.

**Jäger im Wasser.** Der starke, kräftige Körper der Krokodile ist im Wasser sehr wendig und beweglich. Die Tiere lauern zwischen den Sandbänken der Flüsse. Nur ihre Augen schauen von unter der Wasseroberfläche hervor, und viele ihrer Opfer halten sie für einen Baumstumpf. Wenn sie zuschlagen, schnappen sie nach ihrem Opfer und ziehen es in die Tiefen des Flusses. Sogar wilde Jharranothen werden zum Ziel der Räuber, die die großen Echsen in Gruppen anfallen.

**Lebensweise.** Mahali-Krokodile leben in Gruppen von etwa acht Tieren, wobei ein starkes Männchen weitere Weibchen um sich schart. Im Frühjahr, zur Paarungszeit, werden die Echsen wild und verfa-

len in eine Art Raserei. Das Männchen sondert dabei ein Sekret ab, das Weibchen paarungswillig macht, die sich danach in das Gemeinschaftsnest in der Nähe des Ufers zurückziehen, um ihre Eier zu legen. Das Männchen verteidigt das Nest, bis der Nachwuchs schlüpft, während die Weibchen für Nahrung sorgen. Nur die kräftigsten Jungtiere schaffen nach dem Schlüpfen den Weg ins Wasser.

**Im Spiegel der Kulturen.** Viele Arenen im *Norden* zahlen gute Preise für Eier dieser Monster, da sie exotische Anblicke für die Kämpfe bieten. Die Krokodilhaut gibt eine sehr gute *Lederrüstung* ab. Fängt man die Tiere, sollte man das mit den Weibchen tun, da der Geruch der Männchen durch die Paarungssekrete sehr intensiv ist. Die Drüsen der Männchen hingegen kann man *Alchimisten* verkaufen, da sie sich zu einem Radja gefälligen Parfüm verarbeiten lassen.

**Größe:** 6 m Körperlänge

**Gewicht:** 500 kg

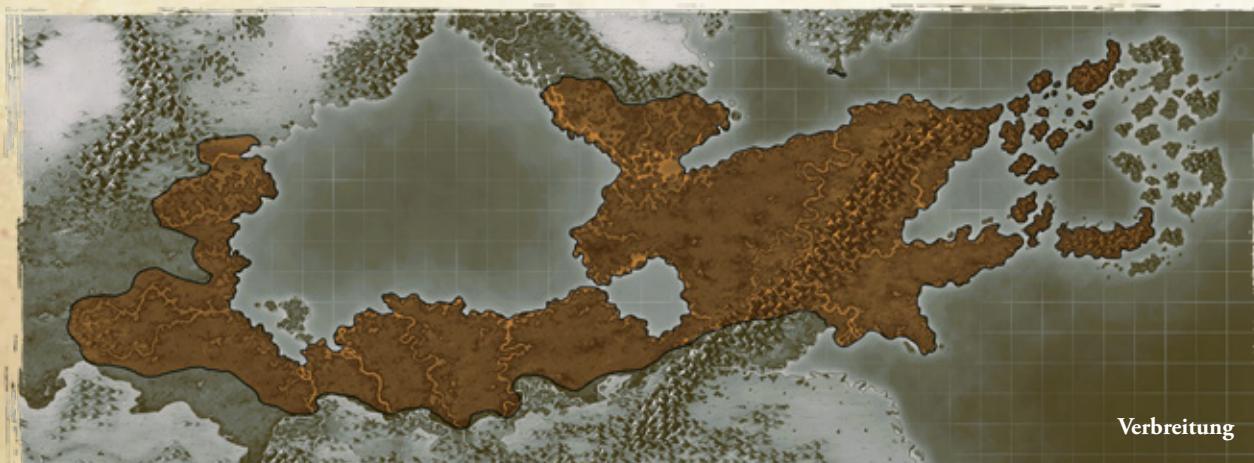
**Menge:** Gruppen von bis zu 12 Tieren

**Verbreitung:** sumpfige und feuchtwarme Gebiete, vor allem in Makshapuram

## Abenteuerideen

► Eine bansumitische Gemeinde ist auf der Suche nach mutigen Abenteurern, die ihnen bei der Jagd auf Mahali-Krokodile helfen. Letztere treiben in den Fischgründen der Gemeinde ihr Unwesen.

► Ein junger Mann aus der imperialen Oberschicht, der beim bevorzugten Geschlecht nicht besonders erfolgreich ist, sucht jemanden, der ihm eine Drüse von einem Mahali-Krokodil besorgt.





Eric Lofgren

## Mahali-Krokodil

### Riesiges Tier

**Herausforderungsgrad** 7 (2.900 EP)

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 142 (15W12+45)

**Bewegungsrate** 12 m, Schwimmen 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+1	+3	-4	+0	-2

**Übungsbonus** +3

**Wahrnehmung** +3 (13)

**Heimlichkeit** +7 (17) (Expertise)

**Sinne** –

**Sprachen** –

**Atem anhalten.** Das Mahali-Krokodil kann für 30 Minuten den Atem anhalten.

**Reflektierende Augen.** Wenn sich die Augen des Mahali-Krokodils im Schein einer Lichtquelle befinden, während rundum Dunkelheit herrscht, erhält es einen Nachteil auf GES (Heimlichkeit)-Würfe. Seine passive Heimlichkeit sinkt in diesem Fall auf 12.

### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Das Mahali-Krokodil greift einmal mit einem Biss, einmal mit seinem Schwanz und zweimal mit seinen Krallen an.

**Biss:** *Nahkampfangriffswurf*: +8, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 21 (3W10+5) Stichschaden und das Ziel ist *gepackt* (SG zum Entkommen 15, max. 1 Ziel auf einmal).

**Schwanz:** *Nahkampfangriffswurf*: +8, Reichweite 3 Meter. *Treffer*: 14 (2W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen STÄ-Rettungswurf (SG 16) bestehen oder sie wird umgestoßen.

**Krallen:** *Nahkampfangriffswurf*: +8, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 7 (1W4+5) Hiebschaden.

### Bonusaktionen

**Todesrolle:** Eine Kreatur, die vom Mahali-Krokodil *gepackt* ist, muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 15) bestehen oder sie erleidet 7 (2W6) Hiebschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

# Panzerläufer

Majestätisch streifen die großen Panzerläufer durch die Steppen des westlichen Myranors, als wollten sie zeigen, dass sie niemanden zu fürchten brauchen. Man sollte sich jedoch nicht täuschen lassen: Wenn nötig, bewegen sich diese Vögel unfassbar schnell und können einen Menschen in Sekunden einholen.

**Hart wie Stein.** Ihren Namen haben sie von der steinharten Haut, die nahezu den ganzen Körper bedeckt und vor fast allen Angriffen schützt. Nur am Bauch ist sie weicher. Zusammen mit ihrer Größe und der gefährlichen Schwanzkeule macht sie das zu gefährlichen Gegnern.

**Feuriges Blut.** Zum Glück sind Panzerläufer den Großteil des Jahres sanfte, friedfertige Tiere. Nur während der Paarungszeit im Frühling werden sie gefährlich. Die Männchen bemühen sich, möglichst viele Weibchen in ihr Revier zu locken. Um diese zu beeindrucken, greifen sie andere Panzerläufer und sonstige Wesen, die ihr Revier betreten, an. Nach der Paarung schließen sich die Weibchen zu kleinen Gruppen zusammen, um gemeinsam die Eier auszubrüten und den Nachwuchs aufzuziehen. Eine Gruppe von bis zu zwölf Panzerläufern mit Jungtieren, die donnernd durch die Steppe zieht, ist ein beeindruckender Anblick.

**Plage der Siedlungen.** Die großen, flugunfähigen Vögel graben mit ihren Krallen und dem starken Schnabel nach kleineren Tieren, die den größten Teil ihrer Nahrung bilden, doch sie schrecken auch nicht davor zurück, in Siedlungen nach schmackhaften Tieren zu suchen, die die Kulturschaffenden so praktisch in Pferchen halten. Dass sie dabei manchmal von den Besitzern mit Waffen gepickt werden, scheint sie nicht sonderlich zu stören.

**Im Spiegel der Kulturen.** Den Bewohnern *Anthalias* ist das gelungen, woran alle anderen Völker gescheitert sind: Sie haben es geschafft, Panzerläufer als Reittiere abzurichten. Gerade weil diese Vögel alles Draydalâische hassen, sind sie wichtige Verbündete für die Menschen der Steppen. Im *Imperium* gelten die Eier der Panzerläufer als

Delikatesse und viele Glücksritter machen sich auf, sie zu erbeuten. Die Vögel scheinen ihre Eier aber über eine große Strecke hinweg wittern zu können, und schon mancher Glücksritter ist durch die Keule eines Panzerläufers ums Leben gekommen, der seine Eier retten wollte. In *Daranel* haben einige Plattner sich auf die Verarbeitung von Panzerläufer-Haut spezialisiert. Daraus gefertigte Rüstungen bieten guten Schutz bei geringem Gewicht.

**Größe:** 3 m

**Gewicht:** ca. 180 kg

**Menge:** Einzelgänger oder Rudel von bis zu 12 Weibchen

**Verbreitung:** Savannen und Steppen im westlichen Myranor, vor allem in Anthalia und Khamuri



## Abenteuerideen

■ Eine Jägerin in den Steppen Anthalias findet immer mehr Leichen von getöteten Panzerläufern. Sie wurden alle von unten durch die weichere Haut ausgeweidet. Etwas Böses, vielleicht etwas von hinter dem Ghulenwall, scheint Jagd auf diese Wesen zu machen...

■ Ein Arenameister aus Sidor Corabis möchte ein paar Panzerläufer haben. Ein besonderer Geburtstag eines hochrangigen Honoraten steht an, und er möchte etwas Besonderes bieten.

## Panzerläufer

### Großes Tier

**Herausforderungsgrad 2 (450 EP)**

**Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)**

**Trefferpunkte 46 (7W10+7)**

**Bewegungsrate 15 m**

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+1	-3	+0	-4

**Übungsbonus +2**

**Wahrnehmung +0 (10)**

**Heimlichkeit +1 (11)**

**Sinne –**

**Sprachen –**

### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Der Panzerläufer greift einmal mit seinem Schnabel und einmal mit seiner Kno-

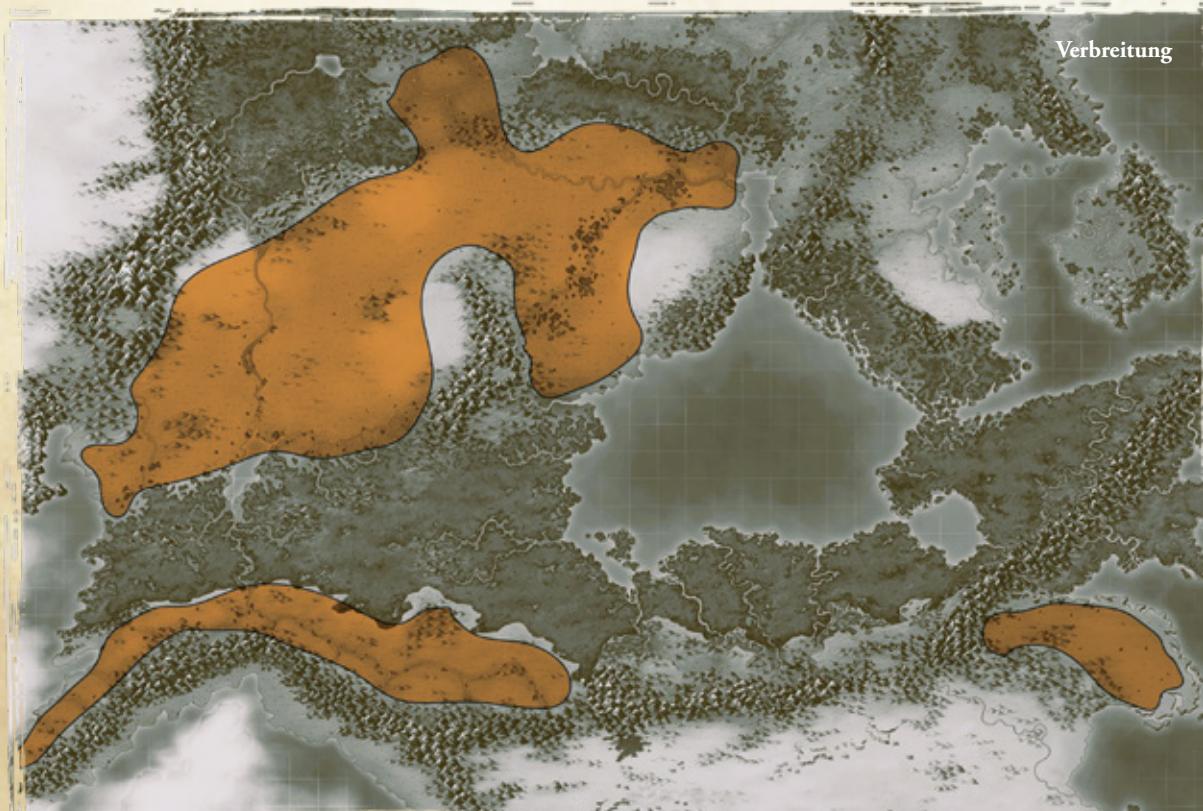
chenkeule an. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel richten.

**Schnabel:** *Nahkampfangriffswurf*: +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 8 (1W8+3) Stichschaden. Wenn sich der Panzerläufer zuvor mindestens 6 Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss es einen STÄ-Rettungswurf (SG 13) bestehen oder es wird umgestoßen.

**Knochenkeule:** *Nahkampfangriffswurf*: +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 12 (2W8+3) Stichschaden. Das Ziel muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 13) bestehen oder es wird umgestoßen.

### Bonusaktionen

**Picken:** Der Panzerläufer führt einen Schnabel-Angriff gegen ein *liegendes* Ziel aus.



# Verkünder

Diese Drachen sind bekannt dafür, von Schall und Klängen fasziniert zu sein. Sie beherrschen sogar eine spezielle Form der Schallzauberei. Man findet sie in fast allen myranischen Laub- und Mischwäldern. Wenn möglich, suchen sie sich ihre Reviere in der Nähe von Gewässern, da sie Fisch lieben. Sie wechseln ihr Revier mehrmals in ihrem langen Leben und sind nicht sonderlich sesshaft.

**Sammler der Klänge.** Verkünder sammeln kein Gold oder Edelsteine. Sie horten vielmehr Klänge aller Art und ziehen auf der Suche danach durch ihre Reviere. Wie ein Gegensatz dazu wirkt ihr komplett lautloser Flug, denn sie gleiten nahezu unhörbar durch die Lüfte.

**Macht des Schalls.** Verkünder ernähren sich hauptsächlich von Fischen und Insekten. Es ist diesen Drachen möglich, Schall zu kanalisieren und als Waffe einzusetzen. Man kann dabei zusehen, wie

sie über dem Wasser einen fast lautlosen Schrei ausstoßen und sich kurze Zeit später tote Fische an der Wasseroberfläche sammeln. Auf dieselbe Art und Weise können sie Insektenbauten zerstören und Angeifer töten.

**Meister der Lieder.** Den Verkündern ist es möglich, jeden Ton, den sie hören, perfekt wiederzugeben. Mit zunehmendem Alter lässt ihr Interesse an einfachen Tönen immer mehr nach und sie werden zunehmend von ganzen Liedern und komplexen Melodien fasziniert, wobei ihnen der Inhalt der Lieder gleichgültig ist, es geht ihnen wirklich nur um den Klang der Melodie selbst. Gelehrte haben in der Vergangenheit schon so manchen Schatz entdeckt, wenn ein Verkünder bereit war, eine Melodie zu teilen, da die Drachen uralte Lieder und Gedichte in Klangkristalle gebannt aufbewahren. Einige besonders alte Exemplare verlieren den Sinn für schöne Klänge und sammeln stattdessen

Disharmonien und Kakophonien. Diese armen Wesen werden auch boshaft, als würden die falschen Klänge ihre Seelen verderben. Sie zerstören gerne mit ihren Schallstößen Gebäude, um sich an den Schreien der Bewohner zu ergötzen.

**Im Spiegel der Kulturen.** Verkünder scheinen besonders Amaunir-Stimmen zu lieben, denen sie stundenlang zuhören können. Schon mehr als ein Amaunir wurde von diesen Drachen entführt und fristete ein Sklavendasein im Hort. Aber auch andere Sänger und Musiker wurden schon von Verkündern entführt, und so mancher Mäzen hat schon Abenteurer bezahlt, um aufstrebende Kunstschauffende zu retten. Im Kampf gegen Chrattac könnten sich diese Wesen mit ihren Schallfähigkeiten als besonders effektiv erweisen. Diese Drachen interessieren sich aber nur für Klänge und Lieder, und man müsste ihnen daher schon sehr besondere Melodien oder Künstler anbieten, um ein Bündnis auszuhandeln.



## Verkünder

**Nestling/Jung/Ausgewachsen**

**Mittelgroßer/großer/riesiger Drache**

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP) / 6 (2.300 EP) / 13 (10.000 EP)

**Rüstungsklasse** 16/17/18 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 35 (3W8+9) / 127 (11W10+66) / 240 (14W12+150)

**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m /

12 m, Fliegen 24 m / 12 m, Fliegen 24 m

Alter	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
Nestling	+2	+3	+3	-3	+2	+2
Jung	+4	+4	+6	+0	+4	+4
Ausgewachsen	+5	+3	+10	+1	+7	+6

**Übungsbonus** +2/+3/+4

**Wahrnehmung** +4/+7/+11 (19/22/26)

**Heimlichkeit** +5/+7/+7 (15/17/17)

**Immunitäten** Schall

**Sinne** Dunkelsicht 36 m

**Sprachen** Drachisch, beliebige weitere Sprachen

**Zwei Köpfe:** Der Verkünder ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen (+5 bei passiver Wahrnehmung ist bereits eingerechnet) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände *betäubt*, *bewusstlos*, *bezaubert*, *blind*, *taub* und *verängstigt*.

**Legendäre Resistenz (Ausgewachsen, 3/Tag):**

Wenn der Verkünder einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen dafür entscheiden, ihn zu schaffen.

### Aktionen

**Mehrfachangriff (Nestling):** Der Verkünder-Nestling greift zweimal mit seinem Biss an.

**Mehrfachangriff (Jung, Ausgewachsen):** Der Verkünder greift zweimal mit seinem Biss und einmal mit seinen Krallen an. Ein ausgewachsener Verkünder kann außerdem seine *Furchterregende Präsenz* verwenden.

**Biss:** *Nahkampfangriffswurf* +4/+7/+11, Reichweite 1,5/3/3 Meter. *Treffer:* 7 (1W10+2) / 15 (2W10+4) / 17 (2W10+6) Stichschaden.

**Krallen:** *Nahkampfangriffswurf* +4/+7/+11, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W6+2) / 11 (2W6+4) / 13 (2W6+6) Hiebschaden.

**Furchterregende Präsenz (Ausgewachsen):** WEI-

*Rettungswurf:* SG 16, alle Kreaturen nach Wahl des Verkünders innerhalb von 36 Metern um ihn, die sich seiner bewusst sind. *Misserfolg:* Das Ziel ist für 1 Minute *verängstigt*. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen. *Erfolg oder Ende des Effekts:* Die Kreatur ist für die nächsten 24 Stunden gegen die *Furchterregende Präsenz* des Verkünders immun.

**Schallentladung (Aufladung 5-6):** KON-Rettungswurf: SG 12/15/19, alle Kreaturen in einem Kegel mit 6 Metern Länge. *Misslungen:* 18 (4W8) / 31 (7W8) / 44 (8W10) Schallschaden und die Kreatur ist bis zum nächsten Zug des Verkünders *taub*. *Erfolg:* Halber Schaden.

**Geräuschillusion:** Der Verkünder erzeugt Geräusche, die von einem Punkt innerhalb von 9/18/27 Metern ertönen. Das können einfache Geräusche (wie das Rascheln von Blättern) sein, aber auch Tier- oder sogar Menschenstimmen. Die Geräusche können keine Schmerzen oder Schaden verursachen. Eine Kreatur kann mit einem erfolgreichen INT (Nachforschung)-Wurf (SG 11/14/18) auf die Feinheiten der Geräusche achten und die Illusion bei einem Erfolg entlarven.

### Bonusaktionen

**Verwirrende Töne:** Der Verkünder erzeugt ablenkende Töne oder Stimmen aus verschiedenen Richtungen. Eine Kreatur innerhalb von 9/18/27 Metern ist bis zu ihrem nächsten Zug bei allen Angriffs- und Attributwürfen im Nachteil. Wenn die Kreatur *taub* ist, ist sie gegen die verwirrenden Töne des Verkünders immun.

### Legendäre Aktionen (Ausgewachsen)

Der Verkünder kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Verkünder erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

**Aufspüren:** Der Verkünder führt die *Suchen*-Aktion aus.

**Schwanzangriff:** *Nahkampfangriffswurf*: +11, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

**Geräuschmanipulation:** Der Verkünder setzt seine Aktion *Geräuschillusion* oder seine Bonusaktion *Verwirrende Töne* ein.

# 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* zählen 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.

