



## AMÖBE

*Der alte Hunger hat kein Gesicht. Er ist eine gestaltlose Masse aus Abschaum und Schatten, erschaffen von einem vor vielen Jahren vergessenen Gott, in einer Zeit ohne Gnade oder Sterne. Jedoch hat dieses entsetzliche Relikt einer Kreatur die Verbotenen Lande nie verlassen. Es lauert im feuchten Schmutz dieser Welt: in schlammigen Tümpeln und Haufen von Unrat, in mit Exkrementen gefüllten Gräben und Abwasserkanälen, zwischen aufgedunsenen Leichen der Schlachtfelder und Friedhöfe. In ihm vereinen sich die Überreste von Göttern, Halbgöttern, Kreaturen und Bestien, verschlungen in seiner endlosen Suche nach Nahrung. Manchmal taucht eine Erinnerung dieser armen Seelen wieder auf und formt eine groteske Parodie des Lebens aus dieser formlosen, ewigem Wandel unterworfenen Masse.*

## AMPHIBIE

*Die Wassergöttin Strom – einfühlsam und gut – scheint eine schroffe Seite zu haben. Um den Ursprung der Heilquellen und der kristallklaren Wasser, die die Essenz von Strom sind, zu schützen, erschuf sie die Amphibien: kosmische Hybriden aus Lunge und Kiemen, deren Aufgabe es ist, die Reinheit der Gewässer zu schützen, indem sie über die Eingänge des Reiches ihrer Göttin wachen. Sie sind geheimnisvolle Kreaturen, die zurückgezogen und scheu leben, aber ihre Aufgaben verrichten sie aalglatt und grausam wie giftige Kröten. Wehe dem, der den Schmutz der Erde in das unberührte Reich bringt. Wehe dem, der menschliche Krankheiten zur Quelle der Göttlichkeit bringt. Vor allem schützen sie vor den Dämonen, die die Gewässer mit ihrem Mog beschmutzen, aber auch ungewaschene Reisende wird ein schnelles Ende ereilen, wenn sie versuchen, in die heilige Tiefe des Frischwassers hinabzusteigen.*



## BASILISK

*Die Psychopomps aus dem Orden der Schlange behaupten, dass der Gott Wyrn den Basilisken zum König aller Reptilien erkoren hat. Als Stellvertreter des Beschützers wacht er über Schlangen, Echsen, Frösche und andere Kreaturen, die über die Erde kriechen. Aus diesem Grund wurde er mit göttlichen Kräften gesegnet, sein bloßer Odem hat die Macht, Leben zu geben und Leben zu nehmen, und sein beherrschender Blick kann erschaffen und wiederherstellen. Aber der Basilisk nutzte seine gottgegebenen Kräfte für das Böse: zu töten und zu verschlingen, anstatt zu bewachen und zu beschützen. Aus diesem Grund gilt er bis zum heutigen Tag als widerwärtige Abscheulichkeit: eine bittere Anomalie, die sich in den Schatten versteckt und auf den Tag wartet, an dem sie wieder ihren Platz als rechte Hand von Wyrn einnehmen kann.*

## BESETZER

*Als sich der Blutnebel lichtete und das Leben in die Verbotenen Lande zurückkehrte, klammerten sich diese blutdürstigen, dämonischen Dünste an die Welt, indem sie in andere Kreaturen fuhren und ihre Körper als willenlose Marionetten benutzten. Unsere Gelehrten nennen sie Besetzer: Manche glauben, bei ihnen handele es sich um die Vānth's, die mythologischen Jägerinnen der Nacht, die im Namen des Nachtläufers in unsere Körper fahren und uns in Monster im Dienste des roten Nebels verwandeln.*



## EISENDRACHE

*Der Eisendrache ist die Antithese von Schmiedekunst und Technik. Tatsächlich ist er das Gegenteil der Schöpfung selbst und von allem, das durch göttliche Kräfte und die Hämmer der Zwerge erschaffen und in eine physische Form gebracht wurde. Er ist eine ursprüngliche Kraft der Zerstörung, ein Vorbote von Zerfall, immer an den Wurzeln der Welt nagend und das Grundgestein mit seinen heimtückischen Schlangenhöhlen erodierend. Jeder Sohn und jede Tochter des mächtigen Hüne sieht ihn als den Erzfeind: eine ständige Erinnerung an den kosmischen Zerfall, in dem keine Spitzhacken graben, keine Schmelzöfen glühen – und keine Hämmer der Zwerge die Welt mit ihren klingenden Schlägen formen.*

## GEISTERRIESE

*Sie waren schon immer hier. Immer schon Teil der Essenz der Welt, ihrer alten Geschichte und schlummernden Wut. Aber niemand weiß, wie lange sie tot sind. Waren sie vielleicht niemals lebendig? Vielleicht sind sie die dunkle Seite des ewigen Lebens: auf ewig der tote Zwilling der unsterblichen Elfen? Vielleicht sind sie – wie oft in alten Quellen beschrieben – gequälte Seelen, die vom Roten Wanderer gesandt wurden, um die Verbreitung der menschlichen Rasse im Zaum zu halten? Möglicherweise sind sie die Vorboten für das Ende der Vorherrschaft der Menschen und der Rückkehr von allem, was einst war, Äonen vor der Verschiebung und Wyrms Verrat?*



## GESTALTWANDLER

*Jeder weiß, dass König Algavard II einen Gestaltwandler geheiratet hat. In der Nacht vor der königlichen Hochzeit tötete das Monster Algavards Braut, die lebenswerte Transmagulda. Zum Zeitpunkt der Hochzeitszeremonie war sie nur noch eine menschliche Hülle, eine Parodie des ausgelöschten Lebens. Was den Gestaltwandler verrät, war weder die Stimme noch die unflätige, wenig damenhafte Sprache oder das übermäßige Aufstoßen, das für viele fragende Gesichter sorgte. Nein, es waren die Schleimspuren in Transmaguldas Gemächern, die den Hofzauberer auf die richtige Spur führten. Man sagt, dass der König an der Trauer zerbrach, als er sich gezwungen sah, das Schwert gegen die Abscheulichkeit zu führen, die noch immer das Gesicht seiner Geliebten trug.*

## GROSSER GOLEM

*Verräter für immer in künstlichen Kolossen aus Stein zu fesseln, ist eine alte Zwergentradition aus der Zeit der ersten Steinsänger, als die Welt noch nicht gefestigt war und die alten Drachen Salamander in den Magmaeeren jagten. Der erste Verräter, der in Stein gebunden wurde, war der verhasste Belial, die lose Zunge – einer der Meisterschmiede des Gottes Hüne, der mit Verrat in seinem verdorbenen Herzen das Geheimnis des Stahls aus den Hallen der Zwerge zu den Elfen, Menschen und anderen ebenso Unwürdigen trug. Belial war der erste erschaffene Große Golem, verdammt, bis in alle Ewigkeit vor dem Tor zur göttlichen Schmiede seines Meisters Wache zu stehen.*



## IMP

*Diese geflügelten Plagen aus den fernen Totenreichen sind die Geißel eines jeden Magiers. Sie werden von magischen Entladungen angezogen und laben sich wie Blutsauger an den lebenspendenden Säften von magischer Kraft und Stärke. Viele Adepten der magischen Künste haben ihre Kräfte, ihren Verstand und Lebenswillen wegen dieser infernaln, verachtungsvollen Schmarotzer verloren. Aber die Biester können auch gezähmt werden und als Quelle magischer Kräfte dienen. Man munkelt, dass es Nicodemus von Feuer und Flamme, Erzmagier des Hauses Winterfluch, gelang, einen durchtriebenen Imp mit der Hilfe eines einfachen Hufeisens zu unterwerfen. Er ist an ihn als dienstbarer Vertrauter gebunden und ein unermüdlicher Gegner im Schach.*

## IRRLICHT

*Durch die Nacht schwebende, flackernde Lichter sind nie ein gutes Omen. Nehmt euch vor ihrer Verlockung in Acht, sie sind die Flammen des Todes: böartige Glimmer, geboren aus Hass und Verzweiflung, sich nährend an den Dämpfen verrottender Leichen. Einst waren sie Lebensfunken, unsere Leitsterne. Die Gelehrten, die Weisen, die Alten. Aber wir haben sie an den Ketzerpfahl gekettet und ihre Körper zerstört. Das war der Zeitpunkt, an dem wir das abscheuliche Licht in unsere Welt gelassen haben. Der alles verzehrende Hass auf die Götter und ihre Schöpfungen ist das schwarze Herz der Irrlichter. Den Schwachen erscheinen sie wie ein Lockruf in der Dunkelheit, aber sie bringen weder Trost noch Erleichterung. Das abscheuliche Licht sucht nichts als die Zerstörung des Fleisches und süße Rache. Wehe denen, die dem Ruf folgen – am Ende des Weges wartet nur der Tod.*



## MOOSPHANTOM

*Um die Götter gnädig zu stimmen und ihren Hunger zu stillen, haben Menschen seit Anbeginn der Zeit lebende Kreaturen in Mooren, Sümpfen und bodenlosen Weihern geopfert. Dies ist der Grund, warum die Sümpfe der Verbotenen Lande von ruhelosen Töten heimgesucht werden – und warum weise Männer und Frauen diese heimtückischen Orte meiden. Immer wieder ist zudem die Rede von mächtigen Waffen und antiken Artefakten, die in die schlammigen Tiefen geworfen wurden, und viele kühne Abenteurer fanden ihr Ende bei der Suche nach diesen legendären Schätzen. Die Opfer der Moore erfuhren keine Gnade, wenn die Götter nach einem blutigen Tribut verlangten – und die Moosphantome werden jenen, die ihren unruhigen Schlaf zu stören wagen, ebenfalls keine Gnade gewähren.*

## MUMIE

*Die Herren vergangener Zeiten schlummern ruhelos in Hügelgräbern und unterirdischen Krypten. Die Kälte des Todes hat sie starr und bitter werden lassen, aber ihr Streben nach Macht nicht auslöschen können. Im Leben herrschten sie über Menschen und Königreiche, im Tode über Schatten und Spinnweben. Mächtiger Stahl und glänzendes Gold füllen ihre Kammern und eifersüchtig behalten sie jede Unze und jeden staubbedeckten Splitter im Auge. Sie sind furchterregende Kämpfer, aber ihre Körper sind hohl und leer wie ihre toten Träume. Alte Bestattungsriten haben sie in Jäger und Kannibalen verwandelt, gierig nach den Salzen und den Säften, die durch die Körper der Lebenden fließen.*



## NACHTMAHR

*Er ist eine verdorbene Kreatur, schrecklich wie die Pest und unerträglich wie ein von Dämonen der höheren Sphären angefachter Sturm. Aber der Nachtmahr nimmt nie eine physische Gestalt an. Er kann nicht vorhergesagt, verstanden, von menschlichen Händen oder wissenschaftlichen Mitteln erfasst werden. Er ist eine Geißel, erschaffen durch Alpträume, so flüchtig und trügerisch wie das Chaos der Träume. Manchmal erscheint er seinem erwählten Opfer in Form einer dämonischen, höhnisch grinsenden Katze, ein anderes Mal als schrumpelige Leiche, zerbrechlich aussehend und halb bedeckt von dicken Wildschweinborsten. Man sagt, dass der Schlafende immer das Gesicht seiner Nemesis in den pervertierten Zügen des Nachtmahrs erkennen kann, aber ob das nun alte Weisheiten sind oder reiner Aberglaube, bleibt einem jeden selbst überlassen.*

## NATURGEIST

*Die alten Götter sind nicht fern. Sie leben und gedeihen in der Welt, die uns umgibt. In der Erde, im Schlamm und den Seen des Marschlandes. Sie bringen das Leben zu unseren Weiden, Feldern und Gewässern; wachen über unsere Brücken, Wege und Pfade. Sie leiten unser Schicksal, wenn wir an Wegkreuzungen zaudern, und führen uns zu üppigem Leben und reich gefüllten Speisekammern – oder zu Ernteaussfällen, Elend und dem Tod. Im Gegenzug verlangen sie nur, dass wir unserer Dankbarkeit durch Opfertgaben und Respekt Ausdruck verleihen. Die Liebe der Götter ist grenzenlos, wie auch ihr Zorn und Neid. Siebenfach ist die Rache, die jedem Verrat folgt, sieben Jahre des Darbens bringt jedes vergessene Opfer über das Land unserer Väter.*



## PORTALWÄCHTER

*Sie sind Kreaturen der Leere, Wächter der Zwischenräume, Befehlshaber des freien Lebensstroms zwischen den Welten. Dies ist ihre göttliche Mission und kosmologische Aufgabe – das Bewahren der unsichtbaren Grenzen und Strukturen, die die Harmonie des Universums sicherstellen. Unglücklicherweise haben sie sich in die Verbotenen Lande verirrt, angezogen durch Zygofers Dämonologie und von den Horden unnatürlicher Abscheulichkeiten, die durch die Risse im Schattentorpass in die Welt der Menschen geströmt sind. Vielleicht sind sie verwirrt oder blind vor Hunger und Hass. Vielleicht folgen sie aber auch einem unbekannten Plan, der mit Runen aus Lava und dem Blut der Götter in den Kosmos eingraviert ist.*

## RATTENKÖNIG

*Eine dämonische Flöte brachte den Tod über das Dorf. Zuerst klang es wie ein wenig melodisches Klagelied, vom Wind über die Wälder und Wiesen geweht. Dann aber wuchs es zu einem unbeilschwangeren Lärm an, der in unseren Ohren schmerzte und die Weichherzigen heulen ließ. Bald wurde die Milch sauer und die Butter ranzig, das Vieh brach aus den Ställen aus. Dann kamen die Ratten. Plötzlich waren sie überall. Die größten, fettesten, scheußlichsten Ratten, die die Welt je gesehen hat. Sie hatten keine Angst vor den Männern des Dorfs und schnappten sich die Kinder aus den Wiegen. Sie hörten nur auf ihren Meister – das Biest mit der vergilbten Knochenflöte, das zum Einbruch der Nacht in einer Woge von Ratten einerschritt, den kalten Schatten von Pest und Tod in seinem Gefolge.*



## RIESENLÄUFER

*Über das schaurige Monster, das Gelehrte Riesenläufer nennen, kann wahrlich nicht viel Gutes gesagt werden, aber Bauern und andere einfache Leute nennen es auch Nachtkriecher, Giftschwein oder Unterbiest. Tatsächlich ist der Riesenläufer die einzige Kreatur, die sogar einem ausgewachsenen Höllenvurm Angst einflößen kann, und es wurde beobachtet, dass er sowohl Basilisken als auch Drachenvyrme angreift. Leider ist er auch dafür berüchtigt, Menschen und andere Humanoide zu jagen, manchmal um sie zu fressen, manchmal aus reiner Böswilligkeit, aber auch um sie mit seinen ekelhaften Eiern zu füllen, die der Riesenläufer in ständigem Streben nach Vorherrschaft in der Erdkrume verstreut.*

## RIESENSPINNE

*Gräuel sind sie, diese schwarzen Spinnen des Waldes: unersättlich wie Amöben und reizbar wie Steinrolle, aber schlau und berechnend wie die Schlangen von einst. Man sagt, dass diese Kreaturen die Brut des Nachtläufers sind, vielleicht sogar seine erste. Dass sie seine Träume und Geheimnisse spinnen. Dass sie Teil eines größeren, unergründlichen Plans sind, die alten Götter wieder in die Welt zu holen. Deshalb sind sie eingeschworene Feinde von Dämonen und Dämonenberührten. Und deshalb fressen, wachsen und spinnen sie. Sie sind Soldaten, die vor dem letzten Kampf ruben – dem großen Kampf um Schöpfung und Ewigkeit.*



## SCHRECKENSRAPTOR

*In den Reiterstämmen der Blutmark müssen junge Krieger sich beweisen, indem sie das Nest eines Schreckensraptors aufsuchen. Durch diese Mutprobe werden sie zu wahren Reitern und erwerben ihre Reiternamen. Sie müssen die Tortur nicht nur überleben, sondern auch einige Federn des Vogels zurückbringen. Erst dann haben sie sich das Recht verdient, Pfeil und Bogen zu tragen. Für die Aslenen ist der Schreckensraptor mehr als nur eine Bestie. Er ist der ewige Feind der Pferde und der Fluch der Reiter, geschaffen und geformt vom Feuergott Horn in dem Moment, als die ersten Pferde mit ihren flammenden Mähnen auf die Welt kamen. Er ist Teil des kosmischen Gleichgewichts und der Schlüssel zum Ehrgeiz und unbezwingbaren Mut der Aslenen.*

## STEINTROLL

*Sie wurden Geister des lebendigen Felsens genannt und von den Druiden des Waldes als Götter verehrt, aber an diesen kolossalen, prähistorischen Kreaturen ist nichts Göttliches. Sie sind nichts weiter als Trolle. Grausamer, ausgehungert, gereizter Dreck mit schwarzen Herzen aus geborstenem Stein. Der Lauf von Aonen hat sie langsam gemacht, aber der wahnsinnige Hunger der Trolle hat sie nie verlassen. Der Geruch von Fleisch und frischem Blut weckt sie aus ihrem Schlaf und macht sie zu skrupellosen Mördern: gnadenlosen Monstrositäten, die jeden zermalmen, der ihnen zu nahekommt. Niemand versteht sie außer den Zwergen, die die steinernen Herzen der Kreaturen begehren und alles, was in den Tiefen ihrer felsigen Körper glitzert und glänzt.*



## SUMPFDRACHE

*Die Fischer rund um den Varda-See sagen, dass der Sumpfdrache die ganze Bosheit der Welt manifestiert, konzentriert in einem einzigen Tier. Jeder, der seine grausamen Angriffe miterlebt hat – gegen Boote, Fischerdörfer und sorglose Wanderer –, kann das bezeugen. Der Sumpfdrache ist eine abscheuliche Kreatur, schlauer und böartiger als selbst die schwarzherzigste Seeschlange. Und doch wird er von vielen Menschen in den Verbotenen Landen als Gottheit und Orakel verehrt. Wie zum Beispiel von den Muschelsammelern der Röte, die den Rat eines wortgewaltigen Sumpfdrachen suchen und sich von ihm Orakelsprüche erhoffen – über das Wetter und Geburten bis hin zu Krieg und Muschelpest.*

## TODESSCHWARM

*Der Tod eilt auf dem Westwind heran, dem Zephyr, der über Berge und Wälder pfeift. Ihr müsst lernen, die Zeichen zu erkennen – und zu fürchten, was ihr seht. Der Todesschwarm kennt keine Gnade, denn er hat kein Herz, mit dem er fühlen könnte. Kein Bewusstsein, keinen Gedanken, keinen Verstand. Keinen Hass und keine Träume von Macht und Ruhm. Nur Hunger; rein, stark und alles verschlingend. Hunger und ein ewig schwärmendes Böses, das all das Gute, die Wahrheit und die Schönheit zerstört, die die Götter der Welt verliehen haben.*



## TUPILAK

*Der Tupilak wird dich bis an das Ende der Welt jagen. Sein verbeerter Geist kann nur einen Gedanken fassen: das auserwählte Opfer zu finden und zu töten. Daran hat der Tupilak jedoch keine Freude. Er ist ein Gräuel, eine Verhöhnung der schönen Schöpfung der Götter und eine Beleidigung des Lebens an sich. Und dafür hasst er sich selbst mehr als alles andere. Es ist dieser unermessliche Hass, aus dem sich seine Macht und sein Zorn speisen. Das einzige Ziel und Verlangen des Tupilaks ist der Tod, den ihm seine Schöpferin verweigert hat. Aber er kann nicht sterben, bis er sein Ziel gefunden und jede letzte Spur der irdischen Existenz des Opfers ausgelöscht hat.*

## UNTOTER DRACHE

*„Der geflügelte Herr des ruhelosen Todes“ – so wird der untote Drache oft in königlichen Chroniken aus der Zeit der Erenkriege beschrieben. Es ist ein passender Name für dieses abscheuliche Biest, denn es ist in der Tat ein Herr: der Herr der Maden, Knochen und aufgedunsenen Leichen, der über Massengräber und Leichengruben herrscht. Und genau dort, unter den rastlosen Überresten unserer Mütter und Väter, findet der Untote Drache seine Nahrung. Aber ist es nicht das, was alle Fürsten tun? Ist es nicht das Wesen und das verabscheuungswürdige Privileg der Macht, Ruhm und Nahrung aus dem Moder des Todes zu schöpfen?*



## VAMPIR

*Als der Schutzgott Rost die Welt erschuf, machte er die Menschen zu Herrschern über alles, was sich unter dem Himmelszelt bewegte. Eisen war die Quelle der Menschenherrschaft, aber es war das vergossene Blut von Rosts Feinden – das rote, das fließende, das heiße und das belebende Blut –, das sie am Leben hielt und ihnen die Kraft gab, Völker und Bestien gleichermaßen zu unterwerfen. Während ihre Nachkommen dieses Geheimnis später vergaßen, behüteten die Vampire es in ihren eisernen Herzen. Dieses Wissen verwandelte sie in etwas anderes – etwas jenseits des Menschlichen. Blut wurde ihre Lebensflamme und ihr dunkler Fluch – der Weg der Vampire zur Erlösung, der sie gleichermaßen an den ewigen Untod im Schatten der Schöpfung band.*

## VERWACHSENER BAUMHIRTE

*Als die Dämonenflut durch die Wälder fegte, begann Lehms wunderschöne Schöpfung zu verdorren. Mog und anderes dämonisches Gewebe krochen durch die Erde und verflochten sich wie unterirdische Tentakel mit den Wurzeln und Ästen der Bäume. Die Vegetation beugte sich ihrem dämonischen Willen und die Hüter des Waldes – die weisen Baumbirten – verzweifelten am Bösen in der Welt. Einige Baumbirten waren so entmutigt, dass ihre Rubine zu schwarzen Klumpen schrumpften. Sie wurden von Zorn und einem unersättlichen Drang verzehrt, alles Leben zu vernichten, das durch menschliche Zauberei verunreinigt worden war. So sind sie entstanden, die Verwachsenen Baumbirten: die verlorenen, gefallenen Wächter der Verbotenen Lande.*



## WASSERTROLL

*Es besteht kein Zweifel, dass dieser aquatische Unhold in Körper und Geist ein Troll ist. Er mag weder trollisches Gurren noch Gestank abgeben, doch zeigt er die gleiche Stärke und unwiderlegbare Bindung an die Erde und die feuchte Dunkelheit. Den gleichen Hunger nach Eingeweiden, Aas und Innereien. Aber im Gegensatz zu ihren Cousins an Land sind die Wassertrolle gerissen und hinterhältig, ganz zu schweigen davon, dass sie schwer zu entdecken sind – sie lauern am Ufer, völlig bedeckt mit Algen. Man munkelt allerdings von Zeichen, die ihr Territorium offenbaren; seltsame Schnitzereien in Bäumen und Felsen. Manche sagen, es seien Kratzspuren von den Krallen und den wachsenden Stoßzähnen der Wassertrolle, andere flüstern von Trollrunen: uralten Symbolen einer vergessenen Sprache, die die Schutzmächte der Unterwelt beschwören.*

## WOLFSSCHATTEN

*Als der Träumer in Falender sah, wie die Welt von Horden jenseitiger Dämonen zerrissen wurde, suchte er die Hilfe des Nachtläufers. Dieser sollte eine räuberische Dunkelheit weben, die die unheilige Invasion der Dämonen abwehren würde. Aus dieser alles verzehrenden Finsternis entsprangen die ersten Wolfsschatten und Nachtwarge. Sie waren Wesen des Zorns und des grenzenlosen Hungers, geschaffen aus verzweifelter Hilflosigkeit, ebenso blutrünstig und unergründlich wie die Gräueltaten aus dem Dämonentor. Viele sagen, dass der Träumer selbst der Erste war, der der beschworenen Finsternis zum Opfer fiel, andere, dass er stattdessen der allererste Wolfsschatten war – und dass die räuberische Dunkelheit noch immer den Zugang zum ewigen Reich des Nachtläufers weise.*



## ZEHNTÖTER

*Hüte dich vor den Quälgeistern der Lüfte! Wenn du ihre Silhouetten siehst, denkst du, es sind Bussarde. Warte aber einen Augenblick zu lang, und sie stoßen vom Himmel herab und werden groß und größer! So etwas dürfte es gar nicht geben – wie halten sie ihre massigen Körper in der Luft? Die Riesenvögel werden dein Gesicht aufschlitzen und dir die Augen ausbacken! Wenn sie dich gepackt haben, tragen sie dich fort, um dich ihrer grausamen Sammlung hinzuzufügen. Sie speißen ihre Beute auf Dornen und verspeisen sie erst, wenn sie die Zehn voll haben. Allerorts fürchtet man den riesigen Zugvogel, der selbst noch während der Zeit des Blutnebels zwischen den Ländern verkehrte, als den „Zehntöter“.*