Fantasy

Doria – die Spielwelt

Version 2.5

© Mai 2016 Ernst-Joachim Preussler

Inhaltsverzeichnis

A Spielwelt....3
A.1 Doria – Ein Teil der Welt....3
A.2 Religionen....4
A.3 Nichtspielercharaktere....5
A.3.1 NSC Datenblatt....5
A.4 Tiere und Monster....5
A.4.1 Regeln....5
A.4.2 Reit- und Zugtiere....6
A.4.2.1 Pferd....6
A.4.2.2 Trampeltier und Dromedar....6
A.4.2.3 Ochse....6
A.4.2.4 Maultier....6
A.4.2.5 Pony....6
A.4.2.6 Toruk....6
A.4.3 Raubtiere....7
A.4.3.1 Bär....7
A.4.3.2 Fregon....7
A.4.3.3 Schneetiger....7
A.4.3.4 Solag....7
A.4.4 Weitere Säugetiere....7
A.4.4.1 Hund....7
A.4.4.2 Nashorn....7
A.4.4.3 Wildschwein....7
A.4.4.4 Elefant....7
A.4.4.5 Stier....8
A.4.4.6 Ratten....8
A.4.4.7 Menschenaffe....8
A.4.4.8 Bergziege....8
A.4.5 Reptilien....8
A.4.5.1 Krokodil....8
A.4.5.2 Schlangen....8
A.4.6 Flugwesen....8
A.4.6.1 Fledermaus....8
A.4.6.2 Greifvögel....9
A.4.6.3 Huhn....9
A.4.7 Monster....9
A.4.7.1 Blutranke....9
A.4.7.2 Boda....9
A.4.7.3 Chimäre....10
A.4.7.4 Eistroll....10
A.4.7.5 Erdkrake....11
A.4.7.6 Greif....11
A.4.7.7 Krake....11
A.4.7.8 Oger....11
A.4.7.9 Ompf....11
A.4.7.10 Ork....11
A.4.7.11 Taukan....12

A Spielwelt

Die Spielwelt in ERPS ist eine klassische Fantasy-Welt, die – mit der Erdhistorie verglichen – technisch und sozial höchstens dem Mittelalter entspricht. Wie üblich in der Fantasy existieren hier Magie, nichtmenschliche intelligente Spezies, Monster, Fabelwesen, Dämonen, Elementare und Geister.

In diesem Text wird nur einer der Kontinente der Welt – Doria genannt – vorgestellt. Kontakte mit den anderen bewohnten Kontinenten sind spärlich, weswegen den meisten Bewohnern Dorias deren Existenz nicht einmal bewusst ist.

Der Großteil der Bewohner sind Menschen. Die allgemeine Sprache der Spielwelt heißt Dorisch und wird überall gleich oder sehr ähnlich gesprochen und geschrieben. Es gibt zahlreiche Gegenden, in denen Dialekte oder alte Sprachen gesprochen werden, darüber hinaus gibt es nichtmenschliche Spezies, die eigene Sprachen verwenden.

Die Charaktere werden sich üblicherweise als Abenteurer oder Herumtreiber in dieser Welt bewegen. Als Fremde in weiten Teilen der Welt werden sie misstrauisch beäugt werden und es daher nicht einfach haben.

A.1 Doria – Ein Teil der Welt

Auf dem Kontinent Doria, den die Weltkarte des Anhanges zeigt, ist die gemeinsame Sprache – Dorisch – auch die Amtssprache.

Elmark: In Elmark herrscht eine Feudalgesellschaft mit Leibeigenschaft vor. Einzelne Fürstentümer befinden sich in einem lockeren Verbund mit einem gewählten König in der Hauptstadt *Rimark*. Der Lichtbringer ist offizielle Staatsreligion, andere Glaubensrichtungen sind verboten und werden verfolgt. Die wichtigsten Einnahmequellen sind der Wald, das Wild und Rohstoffe. Der Bildungsgrad ist sehr gering, vor allem im rauen Norden, der weitestgehend nicht missioniert und allgemein als gefährlich gilt.

Die Wilden Lande: Im Norden des Kontinents leben Nomaden und Barbaren. Stammesstrukturen und Naturgötter beherrschen das Bild, Gesetze und Bildung sind hier Fremdwörter. Die Bewohner bestreiten ihren Lebensunterhalt aus Raub und Jagd. Zahlreiche Zwergenreiche, Orkstämme und Trolle haben hier ihre Heimat. Extrem nördlich, im ewigen Schnee, leben Eiselfen – Eiser genannt. Selten ziehen einzelne Eiser nach Süden, in einigen Gegenden werden sie als Unglücksboten angesehen.

Tandrur: In der Hauptstadt *Tandir* herrscht ein König mit machtvoller Hand zentralistisch über die einzelnen Fürstentümer. Der Klerus ist politisch sehr stark vertreten, da hier das Zentrum des Lichtbringers, welcher natürlich Staatsreligion ist, liegt. Der Bildungsgrad ist in gehobenen Schichten sehr groß. Schifffahrt, Technik und Handel sind weit entwickelt, die innere und äußere Sicherheit wird durch ein starkes und ausgebildetes Heer gesichert.

Radonia: Radonia ist in einzelne Familienclans aufgespalten, zwischen denen ständig wechselnde Fehden herrschen. Ein Clan-Rat trifft sich unregelmäßig in der größten freien Hafenstadt des Landes *Marpur*. Leibeigenschaft und geringe Bildung sind schwere Bürden für einfache Leute. Der Lichtbringer ist zwar überall die Hauptreligion, ist aber politisch nicht von Bedeutung. Die Jagd, Wald und Feld, und an der Küste geringer Handel und Fischfang sind die wichtigsten Einnahmequellen. Der Norden des Landes ist rau und wird gemieden. Radonia ist locker mit Elmark und Tandrur verbündet, um sich gegen die ständige Bedrohung durch das Riesenreich Wastra zu schützen.

Galdana: Mitten im Meer liegt dieses Königreich mit demokratischen Einflüssen. Die Bevölkerung, seit Jahrhunderten von Leibeigenschaft befreit, ist überdurchschnittlich gebildet und so hat sich eine Hochkultur entwickelt, die vor allem Technik, Schifffahrt und Handel pflegt. Neben dem Lichtbringer existieren zahlreiche Sekten und Kulte. Magie ist in Galdana verbreitet, wird aber überwacht. In der Hauptstadt *Kalais* residiert der König, der zugleich Befehlshaber der größten Flotte des Kontinents ist. Die hohe militärische Präsenz ist wegen eines schwelenden Dauerkonfliktes mit Wastra und zahlreicher Piraten notwendig.

Wastra: Dieser hochentwickelte Zentralstaat wird von der Hauptstadt *Wastra* aus regiert. In einem strengen Kastensystem bestimmen die Psi-Kraft und die Herkunft eines Menschen seinen gesellschaftlichen Rang. Die begabtesten Familien beherrschen die einzelnen Landesteile, aus ihrer Mitte wird auch der König bestimmt. Intrigen und interne Fehden zwischen den Familien sind an der Tagesordnung. Ein offizieller Glaube existiert nicht und Magie wird streng überwacht. Fremde Magier

– sofern sie nicht durch Familien angeheuert werden – haben mit Verfolgung zu rechnen. Technik, Handel und Schifffahrt werden großgeschrieben. Militärisch ist Wastra an Kampfkraft nicht zu überbieten, zur Zeit ist der Expansionsdrang im Süden am größten.

Sralor: Die Insel besteht aus untereinander völlig zerstrittenen Fürstentümern, die nach außen hin aber erstaunliche Einigkeit zeigen können. Es gibt so viele „Staatsreligionen“ wie Fürstentümer, meist sind dies Abarten des Lichtbringer. Die Schifffahrt ist der am besten entwickelte Wirtschaftszweig des Landes, in dem die Bildung erschreckend niedrig und die Armut erschreckend hoch ist.

Saramari: Dieses bergige und unzugängliche Land ist in einzelne Stämme aufgeteilt. Nur der Norden mit der größten Stadt *Tin Baru* hat Schifffahrt und Handel entwickelt, ansonsten herrschen Jagd und Eigenversorgung vor. Neben dem Lichtbringer im Norden sind ansonsten nur verschiedene Stammesglauben und Mönchsorden vertreten. Die Unwegsamkeit des Landes schützt Saramari bisher vor größeren wastranischen Überfällen.

Edun, Ligori, Estonde: In den drei Hauptstädten *Edonia*, *Toro* und *Sirush* herrschen die Nachfahren des einstigen Königs über alle drei Reiche. Im Erbenstreit einst zerfallen, jetzt jedoch friedlich untereinander, haben sich die Länder weiterentwickelt. Neben einer überdurchschnittlichen Bildung und Technik ist die Verschmelzung von Politik und Religion besonders auffällig. Der Lichtbringer ist die fanatisch vertretene Staatsreligion. Immer noch warten viele Einwohner der drei Länder auf einen Messias, der das einstige Reich wiedervereinigt.

Vargari: Dieses Land wird durch eine Oligarchie regiert. In einer relativ offenen Gesellschaft sind Gelehrte und Wissenschaftler hoch angesehen. Neben der großen Hauptstadt *En Derom* gibt es zahlreiche bedeutende Stadtstrukturen auch in ländlicheren Gebieten. Technik und Handel sind weit entwickelt, die Bürger des Landes können zwischen zahlreichen Glaubensrichtungen, u.a. Lichtbringer und Tri Anon, ihre bevorzugte Religion auswählen.

Bron: Das Land wird von mächtigen Sippen beherrscht, die einen ständigen Sippenrat in *Ulaga*, der größten Stadt unterhalten. Die Jagd und Eigenversorgung sind die Hauptwirtschaftszweige des Landes. In Bron herrscht Naturglauben vor, im Süden ist Tri Anon stark vertreten. Magier, insbesondere Heilkundige, sind in Bron willkommen und hoch angesehen.

Feronde: Ein Hochkönig herrscht in *Fira* über eine mobile Gesellschaft aus Jägern und Nomaden. Technik und Bildung sind unterentwickelt, Jagd und Handel stark vertreten. Tri Anon ist der vorherrschende Glauben. Im Süden beginnt die große Wüste, in der die dort lebenden Menschen immer wieder Probleme mit Riesenameisen – Bodas genannt – haben.

Ustakia: Dieses Königreich mit der Hauptstadt *Usta* ist militärisch gesehen das südliche Bollwerk gegen wastranischen Expansionsdrang. Neben der Technik und dem Handel sind Schifffahrt und Buchdruck weit entwickelt. Tri Anon ist die offizielle Staatsreligion, wobei die Priester der Hauptstadt als Gelehrte ersten Ranges angesehen werden müssen.

Tirim: Im Heimatreich des Propheten Anon regiert eine Priesterkaste über die Bevölkerung. Der Glaube wird jedoch nicht fanatisch gelebt. Ungläubige werden nicht nur geduldet, sondern sind willkommen. Der Bildungsgrad ist erstaunlich hoch, und tirimsche Händler sind auf dem ganzen Kontinent aktiv und berüchtigt.

A.2 Religionen

Lichtbringer: Die Sonne als Lichtbringer ist die einzige Gottheit, die existiert. Das Licht zu ehren und die Dunkelheit zu fürchten ist oberstes Gebot eines Gläubigen. Der Lichtbringer hat sich aufgrund zahlreicher Rituale und Gebote (Verbote!) inzwischen zu einem sehr „bürokratischen“ Glauben entwickelt. Die Hierarchie innerhalb der Priesterschaft ist streng und einheitlich. Der Sitz des Hohepriesters liegt in der Hauptstadt Tandrurs, ein Wallfahrtsort für viele Gläubige.

Tri Anon: Vor dreihundert Jahren hat der Prophet Anon eine kleine Sekte gegründet. Sein Glauben hat inzwischen mehr und mehr Anhänger gefunden. Anons These war, dass jeder Mensch aus einem kämpfenden, heilenden und wissenden Teil bestehe. Er behauptete, diese drei Phasen durchlaufe jeder, bevor er nach Erreichen des Wissenteils seinen Platz in der unsichtbaren Welt einnehmen könne. Dieses Dreierprinzip ist heute noch grundlegender Bestandteil der Priesterschaft des Tri Anon. Die drei Oberpriester vertreten jeder einen Bereich und ihre Untergebenen sind ebenfalls stets in Dreiergruppen aufgeteilt. Das Zentrum des Glaubens liegt in Tirim. Der dortige Todesort des Anon ist eine Kultstätte von großer Bedeutung.

A.3 Nichtspielercharaktere

Im Laufe einer Kampagne oder eines Einzelabenteuers werden die Charaktere in Kontakt zu Nichtspielercharakteren (NSC) geraten, die vom Spielleiter geführt werden. Die meisten dieser NSC sind einfache Leute, doch einige werden bedeutende Rollen spielen, sei es als Freund oder Feind der Charaktere. Deshalb hier eine Einteilung der NSC in Bedeutungsklassen.

Klasse 1: Normale Bewohner der Spielwelt, die sich als Bauern oder Stadtbewohner durchs Leben schlagen. Spieltechnisch haben diese NSC nur einen einzigen Prioritätspunkt, den sie auf Körperlich (selten Geistig) gelegt haben. Sie können mit keiner Waffe umgehen und haben keine Ahnung von Magie, können in den seltensten Fällen lesen oder gar schreiben. Sie haben durchweg unterdurchschnittliche Werte, modifiziert nach Beruf oder Herkunft.

Klasse 2: Besondere Bewohner der Welt. Händler, Stadtwachen, Beamten und andere Honoratioren. Diese NSC haben zwei Prioritätspunkte, die normalerweise auf körperlich, geistig und Waffen verteilt werden. Je nach Ausrichtung können sie mit einer Waffe umgehen oder sind einigermaßen gebildet. Ihre Attribute liegen im Durchschnittsbereich.

Klasse 3: Bedeutende Persönlichkeiten und ausgebildete Fachleute. Diese NSC bekommen drei Prioritätspunkte, wobei selten der Psi-Bereich belegt wird. Kämpfer können mit mehreren Waffen umgehen, davon eine besonders gut. Andere beherrschen berufsspezifische Fertigkeiten auf hoher Stufe. Die Attribute sind leicht überdurchschnittlich, modifiziert nach Ausrichtung.

Klasse 4: Wichtige NSC, Abenteurer, Zauberer. Diese NSC werden wie Spieler mit vier Prioritätspunkten entworfen und verfügen über gleiche Voraussetzungen. Sie können auch über angeborene Fertigkeiten verfügen. Diese NSC können im Laufe ihrer Karriere bereits zahlreiche LP angesammelt und (als Zauberer) einige Sprüche erlernt haben. Ihre Attribute sind deutlich überdurchschnittlich, sie werden festgelegt oder nach normalen Regeln ausgewürfelt.

A.3.1 NSC Datenblatt

Für sehr wichtige NSC kann der Spielleiter Charakterbögen verwenden. Ansonsten genügt es normalerweise, die wichtigsten Attribute und Fertigkeiten in einigen Zeilen zu notieren, ergänzt mit einem kurzen Profil des NSC. Die meisten NSC können in das beiliegende NSC Datenblatt eingetragen werden, entweder vor Beginn der Spielhandlung oder konkret, wenn die Daten gebraucht werden, was meistens in Kampfsituationen der Fall sein wird.

Name:						
BEW		Reaktion				
SCH		TP				
SBO		SP				
RS		PSI				
R	K	Status				
Al	Ar					
Bl	Br					

Name: In die oberste Zeile kann Name, Funktion (Dienstgrad), Geschlecht und Alter eines NSC eingetragen werden.

BEW, SCH, SBO, TP, SP, PSI, Reaktion: Die aktuellen Werte des NSC werden hier eingetragen.

RS: Der Standardrüstungsschutz des NSC, sofern vorhanden.

Rumpf, **K**opf, **A**rm **l**inks, **A**rm **r**echts, **B**ein **l**inks, **B**ein **r**echts: Abweichende Rüstungswerte können hier eingetragen werden.

Kampfrundenverlauf: Die Initiativen, TP, SP und PP der jeweiligen Kampfrunde, sowie der sich daraus ergebende Status („-4 für eine Stunde“, „aktionsunfähig“ usw.) werden hier notiert.

Freifeld: Platz für Fertigkeiten, Ausrüstung und Besonderheiten.

A.4 Tiere und Monster

A.4.1 Regeln

Tiere und Monster können genau wie NSC in das Datenblatt eingetragen werden. Sie verfügen über Trefferpunkte, Psi-Punkte, Beweglichkeit und natürliche Rüstungen. Ihre Reaktion wird normal aus der Beweglichkeit berechnet und selten noch modifiziert. Die Schnelligkeit wird für den unbelasteten Zustand angegeben. Bei ihren Kampfwerten wird das aus der Waffentabelle bekannte Format für Waffen benutzt, auch wenn es sich normalerweise um natürliche Angriffsmethoden handeln sollte.

Der Wert RS gilt für den ganzen Körper (Ausnahmen sind aufgeführt) und gibt in jedem Fall den absoluten Rüstungswert an, nicht wie bei menschlichen NSC die Rüstungsklasse. Tiere würfeln ebenfalls auf der Tabelle Verletzungsauswirkun-

gen, wobei manche Körperregionen der Situation anzupassen sind. Die meisten Tiere, die einen Armtreffer erhalten, werden eher die Auswirkungen eines Beintreffers zu spüren bekommen. Besonders kleine Tiere wie Hasen oder Vögel benutzen bei Verletzungsauswirkungswürfen weniger (oder gar keine) Würfel. Große, kampfstarke Tiere können angeborene Fertigkeiten wie Charaktere (z.B. Schmerzunempfindlichkeit oder Beidhändigkeit) besitzen. Sie werden dann nach gleichen Regeln behandelt.

Die meisten Tiere greifen nur an, sofern sie bedroht sind, ihr Revier oder ihre Jungen verteidigen oder kontrolliert werden. Sie weichen üblicherweise keinen Fernkampfangriffen aus, können aber im Nahkampf parieren oder ausweichen.

Die meisten psionisch begabten Tiere verfügen nur über einen einzelnen Bereich, den sie einsetzen, wenn sie jagen oder bedroht sind. Sie können keine Spruchprozente bekommen, dürfen aber ihre MW nach normalen Regeln senken. Ansonsten werden vorhandene PP nur für Widerstandswürfe eingesetzt.

Tiere können natürliche Attributswerte besitzen, die das menschliche Maximum deutlich übersteigen. Nicht angegebene Werte sind normalerweise durchschnittlich oder bedeutungslos. Bei allen Tierarten kann es größere oder kleinere Exemplare als aufgeführt geben.

A.4.2 Reit- und Zugtiere

Meistens handelt es sich um friedliche Pflanzenfresser. Das schließt nicht die Existenz von Reittieren aus, die bei Gelegenheit den Besitzer auffressen.

A.4.2.1 Pferd

Pferde sind schnell und können große Lasten tragen. Notfalls haben zwei Personen auf ihnen Platz. Besonders gute und ausgebildete Pferde haben teilweise deutlich bessere Werte.

Pferd			
BEW	10	SCH	65
RS	0	TRK	12
TP	16	PSI	2
HRV	16	GER	20
Hufe 4/0 (3w+1) AaB 14/6			

A.4.2.2 Trampeltier und Dromedar

Diese Tiere können tagelang ohne Wasser auskommen. Sie sind als Reittiere im Süden (nahe der Wüsten) sehr beliebt. Wer Pferdereiten beherrscht, hat für kurze Zeit -2 auf Reiten.

Trampeltier und Dromedar			
BEW	8	SCH	60
RS	0	TRK	12
TP	28	PSI	2
GER	26		
Biss 2/0 (2w) AaB 10/4, Hufe 3/0 (3w+3) AaB 12/6			

A.4.2.3 Ochse

Ein Ochse wird für großen Krafteinsatz oder als Zugtier benötigt und ist extrem genügsam und friedlich.

Ochse			
BEW	8	SCH	15
RS	1	TRK	16
TP	35	PSI	2
SEH	8	GER	24
Horn 1/1 (2w+3) AaB 14/8			

A.4.2.4 Maultier

Ein Maultier kann sehr gut in den Bergen und in Höhlen eingesetzt werden, ist aber gelegentlich etwas störrisch.

Maultier			
BEW	12	SCH	35
RS	0	TRK	10
TP	16	PSI	4
HRV	16	GER	20
Hufe 3/0 (2w+2) AaB 14/6			

A.4.2.5 Pony

Diese friedlichen Tiere werden von des Reitens unkundigen Zauberern bevorzugt.

Pony			
BEW	10	SCH	40
RS	0	TRK	8
TP	12	PSI	2
HRV	16	GER	20
Hufe 2/0 (2w+1) AaB 14/6			

A.4.2.6 Toruk

Ein Toruk ähnelt einem Känguru, ist aber größer, hat eine mittlere Schnelligkeit und ist sehr ausdauernd. Es läuft auf zwei stämmigen Beinen. Das dicke, wollige Fell macht Toruks vor allem im Norden attraktiv. Es kann maximal eine Person tragen. Wer Reiten auf anderen Tieren gewöhnt ist, hat für eine etwas längere Umgewöhnungszeit -2 auf Reiten

Toruk			
BEW	14	SCH	45
RS	3	TRK	8
TP	25	PSI	4
HRV	20	GER	18
Keine effektive Angriffsmöglichkeit			

A.4.3 Raubtiere

Die meisten Raubtiere greifen keine Menschen an. Sie bevorzugen ihre üblichen Beutetiere.

A.4.3.1 Bär

Ein sehr großes und starkes Tier mit scharfem Gebiss. Sie sind Einzelgänger und leicht reizbar.

Bär			
BEW	12	SCH	45
RS	3	PSI	4
TP	44	GER	24
Biss 4/2 (3w+1), Tatzen 4/2 (3w-1) AaB 18/12			

A.4.3.2 Fregon

Ein rehartiges, äußerst niedliches Tier, allerdings größer und gefährlich. Es ist psionisch begabt und lockt mit Empathie seine Opfer heran, um sie mit dem lähmenden Biss außer Gefecht zu setzen. Fregons greifen selten Menschen an, Kinder und geschwächte Personen sind aber leichte Ziele für sie.

Fregon			
BEW	14	SCH	30
RS	1		
TP	30	PSI	10
HRV	16	GER	20
Biss 4/2 (2w+2) AaB 14/7 Lähmungsgift, Empathie 2			

Gift des Fregon			
Wirkungsweise			
Es handelt sich um ein den Kreislauf angreifendes Gift. Kennzeichen ist ein plötzliches Zusammenbrechen.			
MW für KON	20	MW Giftkunde	8
AW: KON nach 30 Sekunden (6 Kampfrunden)			
AW	Auswirkungen		
++	Außer einem leichten Brennen der Wunde passiert nichts.		
+	Der Charakter erhält nach fünf Minuten für 10 Minuten -2 auf alle Aktionen.		
-	Der Charakter wird nach 5 Minuten aktionsunfähig, nach einer Minute wird er bewusstlos und nach 10 Minuten wieder aufwachen.		
--	Der Charakter wird nach 2 Minuten bewusstlos zusammenbrechen und nach 30 Minuten wieder aufwachen.		

A.4.3.3 Schneetiger

Ein Schneetiger ist in der Lage, sich in seiner natürlichen Umgebung perfekt zu tarnen, da sein Fell sich stets farblich anpasst. Es soll auch südliche Verwandte des Schneetigers geben, die eine Chamäleonfähigkeit besitzen.

Schneetiger			
BEW	20	SCH	60
RS	5	PSI	5
TP	40		
Schleichen 10, Verbergen 14, Springen 8, Tatze 5/1 (3w-2), Biss 6/2 (3w) AaB 16/8			

A.4.3.4 Solag

Ein wolfartiges Raubtier. Solags sind schnell, wendig und ausdauernd. Sie besitzen ein scharfes Gebiss. Ihr Fleisch ist ungenießbar. Solags greifen, wenn sie Hunger haben, auch Menschen an. Es sind Rudeltiere und unter Abenteurern zu Recht als die gefährlichsten Tiere des Kontinents bekannt.

Solag			
BEW	18	SCH	65
RS	0		
TP	20	PSI	4
HRV	22	GER	28
Biss 5/2 (2w) AaB 16/8			

A.4.4 Weitere Säugetiere

A.4.4.1 Hund

Die unteren Werte gehen von einem Hund aus, der als Wache oder Kämpfer eingesetzt wird. Derartige Hunde können mit Rüstungen oder Stachelhalsbändern ausgestattet werden.

Hund			
BEW	14	SCH	45
RS	0	TRK	2
TP	18	PSI	4
HRV	20	GER	28
Biss 3/2 (2w-3) AaB 14/8			

A.4.4.2 Nashorn

Nashörner sind – wenn sie gereizt werden – furchtbare Gegner.

Nashorn			
BEW	8	SCH	30
RS	5		
TP	35	PSI	2
Horn 2/0 (3w-2) AaB 8/4, Trampeln 0 (5w) AaB 4/0			

A.4.4.3 Wildschwein

Ein beliebtes Jagdobjekt. Es sollte aber nicht im Nahkampf angegangen werden.

Wildschwein			
BEW	8	SCH	28
RS	1	PSI	2
TP	17	GER	18
Hauer 3/0 (2w+2) AaB 9/4			

A.4.4.4 Elefant

Diese massigen Pflanzenfresser greifen selten von sich aus an, gereizt sind sie aber gefährliche Gegner. Sie können für den Transport und den Kampf ausgebildet werden.

Elefant			
BEW	6	SCH	35
RS	10	PSI	2
TP	130	TRK	50
Hauer 3/0 (4w) AaB 9/4, Trampeln 1/0 (7w plus Brüche, Abtrennung von Gliedmaßen) AaB 5/-2			

A.4.4.5 Stier

Stiere reagieren gereizt auf Bewegungen.

Stier			
BEW	10	SCH	25
RS	1		
TP	38	PSI	2
SEH	8	GER	24
Horn 5/1 (3w+3) AaB 14/6			

A.4.4.6 Ratten

Diese großen Nager können auch tapfere Krieger in Angst und Schrecken versetzen, wenn sie in Horden auftauchen. Eine Ratte ist sofort tot, wenn ihre TP unter null sinken. Ratten sind kaum zu treffen, ein Angreifer erhält -4 auf seinen Angriffswurf. Es existieren große Ratten, die deutlich gefährlicher sind als normale Tiere.

Ratte, normal			
BEW	20	SCH	30
RS	0	PSI	2
TP	6		
Biss 1/0 (1w-4) AaB 15/5			

Ratte, groß			
BEW	20	SCH	30
RS	0	PSI	6
TP	12		
Biss 2/0 (1w-1) AaB 15/5			

A.4.4.7 Menschenaffe

Die vorherrschenden Menschenaffen Dorias sind intelligent, sehr geschickt, benutzen Wurfgeschosse und Keulen und treten in Horden auf. Sie sind leicht psionisch begabt.

Menschenaffe			
BEW	22	SCH	28
RS	0	PSI	11
TP	15	TST	20
HRV	20	GER	18
Keule 1/3 (2w-5) AaB 12/7, Wurfgeschoss 3 (2w-5) Aab 10/4; Psi-Widerstand 3, Telepathie 3			

A.4.4.8 Bergziege

Bergziegen sind formidable Kletterer und können mit ihrem massigen Kopf unvorsichtige Angreifer leicht aus dem Gleichgewicht bringen.

Bergziege			
BEW	20	SCH	32
RS	0	PSI	6
TP	10	SEH	18
HRV	16	GER	26
Rammen 3/0 (2w) AaB 12/6			

A.4.5 Reptilien

Diese Tiere leben in warmen oder feuchten Gegenden. Reptilien sind oft schwer zu erkennen und greifen aus dem Hinterhalt an.

A.4.5.1 Krokodil

Erreicht Längen um fünf Meter. Krokodile sind extrem schnell und wendig, vor allem im Wasser. Ihr Gebiss ist in der Lage, nahezu alles auseinanderzureißen. Bei einem kritischen Erfolg können sie zusätzlich das Opfer unter Wasser ziehen.

Krokodil			
BEW	15/10 (Land)	SCH	32/18 (Land)
RS	6/12 (Rumpf)	PSI	4
TP	36		
Biss 4/1 (3w+2) AaB 12/6			

A.4.5.2 Schlangen

Es existieren (meistens sehr große) Würgeschlangen und (eher kleine) Giftschlangen. Eine kleine Schlange wird regeltechnisch wie eine Ratte behandelt. Selbstverständlich gibt es zahlreiche Arten, die sich in Größe, Farbe und Gefährlichkeit unterscheiden.

Giftschlange			
BEW	22	SCH	28
RS	0	PSI	2
TP	8		
Biss 6/0 (1w+2) AaB 21/12 Gift (zahlreiche Variationen)			

Würgeschlange			
BEW	20	SCH	22
RS	5	PSI	4
TP	25		
Umschlingen (wie Ringen) 6/3 (3w-2 SP) AaB 22/14, im Ringkampf automatisch pro Runde 4w SP			

A.4.6 Flugwesen

A.4.6.1 Fledermaus

Fledermäuse sind sehr wendige und angriffslustige Flügeltiere mit scharfen Gebiss. Normalerweise tauchen sie in Schwärmen auf und reißen ihren Opfern (vorzugsweise Weidetieren) Fleischstücke aus dem Leib, weswegen sie oftmals mit Vampiren in Verbindung gebracht werden. Fledermäuse sind tot, wenn ihre TP unter null sinken. Fliegende Fledermäuse sind wegen ihrer Größe und Wendigkeit nur mit -5 auf einen Angriffswurf zu treffen.

Fledermaus, normal			
BEW	18	SCH	40
RS	0	PSI	2
TP	8		
Biss 3/0 (1w) AaB 14/6			

Fledermaus, groß			
BEW	20	SCH	40
RS	0	PSI	4
TP	12		
Biss 4/0 (2w-3) AaB 14/6			

A.4.6.2 Greifvögel

Es gibt Greifvogelarten von unterschiedlicher Größe und Effizienz. Alle Greifvögel sind bei -20 TP tot, schmerzempfindlich (nur 1w bei Verletzungswürfen) und haben gute Reflexe. Darüber hinaus steht es dem Spielleiter frei, sich Sonderauswirkungen (z.B. bei einem schweren Treffer auf die Flügel) einfallen zu lassen.

Eule			
BEW	21	SCH	45
RS	0	PSI	6
TP	8	SEH	30/4 (tagsüber)
HRV	28		
Klauen 2/0 (2w) AaB 14/6			

Falke			
BEW	24	SCH	150/300 (Sturzflug)
RS	0	PSI	2
TP	6	SEH	35
HRV	24		
Klauen 4/0 (2w+2) AaB 15/7			

Adler			
BEW	22	SCH	120
RS	0	PSI	4
TP	11	SEH	40
HRV	24		
Klauen 4/0 (2w+4) AaB 15/7			

A.4.6.3 Huhn

Eine aufgeschreckte Hühnerschar kann auch gestandene Krieger ihrer Geduld berauben. Hühner sterben, wenn ihre TP unter 0 sinken, laufen aber noch eine Zeitlang herum. Sie können nicht fliegen.

Huhn			
BEW	20	SCH	28
RS	0	PSI	2
TP	8		
Picken 1/0 (1w-10) AaB 12/5			

A.4.7 Monster

A.4.7.1 Blutranke

Diese schwer zu entdeckende Schlingpflanze umfasst vorbeikommende Opfer und saugt sie aus. Zu Beginn jeder Runde umschlingen [2w] neue Schlingen das Opfer. Am Ende der Runde saugt jede Schlinge 1 TP des Opfers ab, wobei Rüstungen von der Ranke nicht zu durchdringen sind. Schlingen der Blutranke sind durchtrennbar. Jeder angerichtete Schadenspunkt zerstört eine Schlinge. Die Pflanze lässt nach dem Verlust von 50 Trefferpunkten ihr Opfer los. Sie hat eine Beweglichkeit von 26 und führt den ersten Angriff mit +5 durch, wobei das Opfer normalerweise ahnungslos sein dürfte.

A.4.7.2 Boda

Bodas sind Riesenameisen. Ihre kleinsten Vertreter, die Arbeiterinnen, haben etwa menschliche Größe (2m lang), während die Boda-Soldaten oder Kämpfer bis zu vier Meter lang werden können. Die nächsthöhere Stufe in der Boda-Hierarchie sind die Drohnen. Diese erreichen eine Länge von fünf Metern. Die absolute Herrscherin über ihren Stamm ist jedoch die Königin, die acht oder mehr Meter lang wird.

Alle Bodas haben einen natürlichen Rüstungsschutz aus Chitin, sie haben einen hervorragenden Geruchssinn und eine sehr gute Sehkraft.

Ameisen haben einen Bau. Große Ameisen haben einen großen Bau. Eine Bodakolonie besteht aus einer Königin, ca. 5..20 Drohnen, ca. 15..80 Arbeiterinnen und etwa 10..60 Kämpfern, abhängig von der Umgebung und der Größe der Königin. Ein Boda-Bau liegt normalerweise in einem Berg, ähnlich einem Pueblo. Selten haben Bodas Ebenen unterminiert. Jeder Bau hat mindestens vier Ausgänge, die einige Kilometer auseinander liegen.

Die bisher aufgeführten Informationen sind den Gelehrten Dorias bekannt. Die folgenden Informationen nicht: Bodas besitzen eine kollektive Intelligenz. Je mehr von ihnen sich in der Nähe befinden, desto besser können sie sich koordinieren. Sie entwickeln Intelligenz nur dann, wenn sie sie benötigen, ansonsten handeln sie nach Instinkt. Die Kanalisierung der gemeinsamen Intelligenz erfolgt in der Königin. Diese ist zu komplexen Denkweisen fähig und kann ihre Untertanen sehr differenziert steuern.

Alle Bodas eines Baus sind ständig telepathisch miteinander verbunden, ohne dass es sie Psi-Punkte kostet. Deshalb sind Bodas mit psychischer Magie (Kontrolle, Illusion) nicht angreifbar, dies wird von der kollektiven Intelligenz blockiert. Auch der Psi-Bereich Schock ist gegen Bodas nicht verwendbar, da eventueller Schaden über den gesamten Stamm „abgeleitet“ wird.

Alle Bodas haben einen Geruchssinn von 24 und eine Sehkraft von 18. Ihre Angriffe haben AaB 15/7 und sie sind schmerzunempfindlich.

Arbeiter: Die Arbeitskräfte einer Kolonie. Sie bauen Tunnel, sammeln Material und versorgen die Königin. Arbeiterinnen haben eine Lebenserwartung von 10..20 Jahren.

Eine Arbeiterin greift nie von sich aus an, wird sie angegriffen, „ruft“ sie um Hilfe und versucht, den Gegner niederzutrampeln.

Boda, Arbeiterin			
BEW	12	SCH	30
RS	8/12 (Rumpf)	PSI	5
TP	34		
PSW 10+2w, Trampeln 2/0 (2w+2) AaB 15/7			

Kämpfer: Diese Bodas verteidigen den Bau und die Arbeiterinnen. Sie werden bei Gefahr ausgeschickt oder zurück gerufen. Ihr einziger Lebenszweck ist der Kampf. Sie haben eine Lebenserwartung von ca. 10 Jahren.

Boda, Kämpfer			
BEW	6	SCH	30
RS	10/14 (Rumpf)	PSI	5
TP	40		
PSW 10+2w, 2*Klaue 4/2 (3w+3) AaB 15/7 Beidhänder			

Drohnen: Sie führen normalerweise ein behagliches Leben. Sie werden für die Fortpflanzung benötigt. Allerdings sind Boda-Drohnen aufgrund ihrer Größe auch gefährliche Kämpfer. Manchmal werden sie von der Königin auch gezielt als Anführer ausgeschickt. Drohnen haben eine Lebenserwartung von ca. 20 Jahren.

Boda, Drohne			
BEW	0	SCH	24
RS	10/16 (Rumpf)	PSI	10
TP	50		
PSW 18+2w, 2*Klaue 5/3 (4w) AaB 15/7 Beidhänder			

Königinnen: Die Königin eines Stammes ist das Zentrum der kollektiven Intelligenz. Sie verfügt über das Wissen der vergangenen Generationen und kann aktiv PSI-Kräfte einsetzen. Außerdem kann eine Königin gleichzeitig zaubern und kämpfen. Königinnen gibt es in verschiedenen Größen, sie werden länger als acht Meter und haben eine Lebenserwartung von 40..100 Jahren (je nach Größe des Stammes). Ihr großes Potential liegt darin, dass sie beim Einsatz von Psi-Kräften anwesenden Bodas PP entziehen können, die sie selbst nicht ausgeben müssen. Eine Drohne innerhalb der einfachen RW kann 3 PP zu einem Zauber beisteuern, Kämpfer und Arbeiter einen PP. Boda-Königinnen können den MW für Zaubersprüche senken, haben aber keine Sprüche. Sie zaubern nur die Bereiche Empathie, Gegenmagie, Hypnose, Kontrolle, Natur, Telepathie und Wahrnehmung

Boda, kleine Königin			
BEW	0	SCH	18
RS	12/20 (Rumpf)	PSI	20
TP	70		
PSW 25+3w, PSE 15+2w (alle aufgeführten Bereiche), 2*Klaue 7/4 (4w+4) AaB 15/7 Beidhänder			

Boda, große Königin			
BEW	0	SCH	18
RS	14/20 (Rumpf)	PSI	20
TP	80		
PSW 30+3w, PSE 20+2w (alle aufgeführten Bereiche), 2*Klaue 8/4 (4w+4) AaB 15/7 Beidhänder			

Im Gegensatz zu normalen Ameisen halten Bodas untereinander Frieden. Königinnen in einfacher Reichweite können für Teammagie (sofortiger Zauber) ihren PSE addieren und würfeln jeweils mit 2w.

Beispiel: Zwei kleine Königinnen können gemeinsam mit 30+4w zaubern.

A.4.7.3 Chimäre

Eine Chimäre ist ein real existierendes, aber extrem seltenes „Fabeltier". Es handelt sich im wesentlichen um einen Löwen. Zusätzlich verfügt eine Chimäre aber noch über einen Ziegenkopf und eine Giftschlange als Schwanz.

Eine Chimäre kann in jeder ersten Handlung einer Runde zweimal angreifen. Mit einem Kopf oder den Tatzen nach vorne und mit dem Schlangenschwanz nach hinten. Ein Charakter, der eine Chimäre von hinten bekämpft, hat bei Trefferzone 1 (Kopf) den Schwanz getroffen. Treffer auf einen Kopf und den Schwanz werden nicht von den Gesamttrefferpunkten der Chimäre abgezogen, sie sind jeweils unbrauchbar, wenn sie insgesamt 25 TP Schaden abbekommen. Treffer auf den verbliebenen Kopf werden dann nach normalen Regeln behandelt.

Chimäre			
BEW	14	SCH	45
RS	3	PSI	10
TP	40/25 (Kopf)	TP Schwanz	25
1. Angriff: Löwenbiss 7/1 (3w-2) AaB 15/8 oder Hörnerstoß 6/1 (2w+2) AaB 17/10 oder Tatze 6/3 (3w-3) AaB 15/8 2. Angriff: Schlangenbiss 6/0 (1w+2) AaB 17/10 Gift			

Gift der Chimäre			
Wirkungsweise			
Es handelt sich um ein schnell wirkendes, die Nerven lähmendes Gift.			
MW für KON	25	MW Giftkunde	15
AW: KON nach 10 Sekunden (2 Kampfrunden)			
AW	Auswirkungen		
++	Auswirkungen wie bei +, aber der Charakter stirbt nicht und überwindet das Gift nach einem Tag.		
+	Der Charakter ist nach einer Minute aktionsunfähig, nach einer halben Stunde wird er bewusstlos und stirbt nach zwei Stunden, sofern ein AW: KON (22) misslingt. Ansonsten wird das Gift nach 2 Tagen überwunden.		
-	Der Charakter ist nach 20 Sekunden aktionsunfähig, nach einer Minute wird er bewusstlos und er stirbt nach drei Minuten.		
--	Der Charakter wird nach 10 Sekunden bewusstlos. Er stirbt nach einer Minute.		

A.4.7.4 Eistroll

Es handelt sich um sehr starke Humanoide mit hellblauen Fell, die vor allem in den nördlichen Landen vorkommen. Sie sind intelligent und in der

Lage zusammenzuarbeiten, auch wenn sie normalerweise Einzelgänger sind.

Eistroll			
BEW	12	SCH	28
RS	3	PSI	12
TP	30	STR	20
Klaue 5/2 (2w+5) AaB 14/6, Keule 4/0 (3w) AaB 10/5, Biss 4/2 (2w+3) AaB 8/4			

A.4.7.5 Erdkrake

Erdkraken haben im Gegensatz zu normalen Kraken nur vier Tentakel zur Verfügung, von denen sie bis zu drei für Angriffe nutzen. Der Erdkrake ist braun gefärbt, nur an seinen Tentakeln hat er scharfe Dornen, die grau gefärbt sind. Diese Dornen sind zusätzlich vergiftet, was ein FW: Tierkunde oder Giftkunde (15) enthüllen kann. Die Gesamttrefferpunkte des Kraken gelten nur für den massigen Zentralleib, der zum größten Teil unter der Oberfläche bleibt. Jeder Tentakel zieht sich bei einem Gesamtschaden von 35 TP bzw. bei einem einzelnen Treffer (25 TP), der das Tentakel abtrennt, zurück. Es dauert Wochen, die Tentakel zu regenerieren.

Erdkrake, Körper			
BEW	8	SCH	6
RS	10	PSI	2
TP	50		
Biss 4/0 (2w+1) AaB 14/6			
Tentakel			
BEW	18	RS	6
TP	35	Einzeltreffer	25
Angriff 4/1 (3w-2) AaB 16/8 Gift			

Gift des Erdkraken			
Wirkungsweise			
Es handelt sich um ein die Muskeln lähmendes Gift.			
MW für KON	20	MW Giftkunde	15
AW: KON nach 60 Sekunden (12 Kampfrunden)			
AW	Auswirkungen		
++	Der Charakter hat nach fünf Minuten für eine Stunde -2 auf alle Aktionen und überwindet das Gift danach sehr schnell.		
+	Der Charakter erhält nach fünf Minuten für einen Tag -4 auf alle Aktionen.		
-	Der Charakter ist nach 30 Sekunden aktionsunfähig, nach einer Minute wird er bewusstlos und er stirbt nach 30 Minuten.		
--	Der Charakter wird nach 30 Sekunden bewusstlos zusammenbrechen und innerhalb von 5 Minuten sterben.		

A.4.7.6 Greif

Ein geflügeltes, löwenähnliches Wesen mit stämmigen Vorderbeinen, einem langen Hals und krokodilähnlicher Schnauze. Die Spannweite beträgt ca. 7..8 Meter, die Schulterhöhe 1,50 m. Greife sind intelligent, haben eine geheimnisvolle Kultur und können kommunizieren (manche sollen menschliche Sprachen beherrschen). Sie sind Einzelgänger oder leben in Kleinstfamilien und sind meistens magisch befähigt.

Greif			
BEW	11	SCH	26/45 (Luft)
RS	5/3 (Flügel)	PSI	[2w]
TP	35	GER	24
PSE, PSW, Magiebereiche nach Bedarf, Beidhändigkeit, Schmerzunempfindlichkeit, Pranke 4/1 (2w+2) AaB 12/5, Biss 5/0 (3w) AaB 10/4, 2*Flügel 4/0 (3w) AaB 14/6			

A.4.7.7 Krake

Es handelt sich um einen gefährlichen Riesenkraken, der nur in tiefen Seen oder im Meer vorkommt. Kraken haben 8 Arme, von denen sie mindestens die Hälfte einsetzen, um Opfer zu umschlingen. Es soll Verwandte geben, die im lockeren Erdreich leben (s.o.).

Krake			
BEW	12	SCH	14
RS	3	PSI	0
TP	20	TP Arm	20
PSW 10+3w, Arm 3/1 (2w+3 SP) AaB 18/10			

A.4.7.8 Oger

Oger sind zweieinhalb bis drei Meter hohe, menschenähnliche Wesen. Sie sehen aus wie eine Kreuzung aus Riesen und Orks, sind aber auf jeden Fall dümmer als beide Spezies.

Oger			
BEW	6	SCH	22
RS	4	PSI	6
TP	34		
Keule 4/0 (2w+6) oder Boxen 3/2 (2w+4 SP)			

A.4.7.9 Ompf

Legendäres Sagenmonster. Das Geräusch, welches entsteht, wenn ein Ompf sein Opfer ungespitzt in den Boden rammt, gab dieser Kreatur seinen Namen. Dieses Monster wirkt furchterregend und dient auch dazu, widerspenstige Kinder ihre Suppe essen zu lassen. Zum Glück hat noch nie ein Mensch einen Ompf gesehen, vielleicht sind die Abenteurer ja die ersten...

Ompf			
BEW	?	SCH	?
RS	?	PSI	?
TP	?	?	?
?			

A.4.7.10 Ork

Orks sind große, stämmige, menschenartige Wesen, die verunstaltet wirken. Sie haben eine ungesunde, grünlich wirkende, Hautfarbe. Sie sind intelligent und sozial strukturiert. Es gibt Häuptlinge und Schamanen, die Psi wirken können.

Orks sind an sich keine bösen Kreaturen. Allerdings sind sie Jäger und Räuber und können Menschen nicht besonders gut leiden (was auf Gegenseitigkeit beruht).

Ork			
BEW	12	SCH	30
RS	0	PSI	[2w]
TP	24	SBO	+1
Waffe 3 oder Boxen 2/1 (2w-1 SP)			

A.4.7.11 Taukan

Bei den Taukans handelt es sich um sogenannte „Große Drachen". Das sind jene sagenhaften Monster, die ganze Landstriche in Angst und Schrecken versetzen. Sie sind riesige Fressmaschinen mit drei Gliederpaaren, wobei das dritte Paar mächtige Schwingen für den Flug darstellt.

Die meisten Taukans sind intelligent, magiebegabt und prinzipiell kaum zu töten, glücklicherweise jedoch auch äußerst selten. Jeder Angriff auf einen Taukan wird mit +2 ausgeführt, da sie leichter zu treffen sind. Sie haben im Gegensatz zu legendären Drachen keine echte Schwachstelle.

Taukan, jung (ca. 80 Jahre)			
BEW	14	SCH	35/90 (Luft)
RS	14/10 (Kopf)	PSI	[1w+10]
TP	177		
Magieresistenz, Schmerzunempfindlichkeit, Beidhändigkeit, Biss 5/0 (3w+2) AaB 10/4 (automatisch am Opfer festgebissen) *und* 2*Klaue 7/4 (4w+4) AaB 15/7 *und* Schwanzschlag 5/0 (3w-2) AaB 11/5, PSE 6, PSW 8, Bereiche nach Bedarf auf 6, Prozentabzüge auf Sprüche sind möglich.			

Die Beweglichkeit sinkt im Laufe der ca. 600 Jahre Lebenserwartung stetig bis auf 0. Die Schnelligkeit nimmt pro hundert Jahre ca. um eins ab. Der RS wird pro hundert Jahre um zwei erhöht, bis zu einem Maximalwert von 24 (Rumpf) bzw. 18 (Kopf). Die Konstitution steigt auf 100, die Trefferpunkte auf etwa 300. Die Angriffswerte eines Taukans verdreifachen sich, der Schaden nimmt etwa um ein bis zwei Würfel zu. Im Psi-Bereich sind zweistellige Fertigkeiten zu erwarten.

Taukan, erwachsen (ca. 400 Jahre)			
BEW	10	SCH	30/85 (Luft)
RS	20/16 (Kopf)	PSI	[1w+10]
TP	260		
Magieresistenz, Schmerzunempfindlichkeit, Beidhändigkeit, Biss 8/0 (4w+4) AaB 10/4 (Opfer im Gebiss) *und* 2*Klaue 14/7 (6w) AaB 15/7 *und* Schwanzschlag 10/0 (4w) AaB 11/5, PSE 15, PSW 20, Bereiche nach Bedarf auf 10+, Prozentabzüge auf Sprüche bis 50%.			