

Die Kreaturen des Landes

Das Land wird natürlich nicht nur von den, gemeinhin als intelligente Lebensformen bezeichneten Rassen bewohnt, sondern auch von diversen anderen Wesen. Eine kurze Aufzählung der dem Abenteurer am häufigsten begegnenden "Tiere" findet sich in der untenstehenden Tabelle. Unsere Biologen haben weder Arbeit noch Mühe gescheut, um die spezifischen Stärken und Schwächen auch in das übliche System zu bekommen.



Sceda - Darstellung auf einem in Smorlock gefundenen Pergament

Gelegentlich sollen aber auch Kreaturen gesichtet worden sein, die sich scheinbar absichtlich nicht an den Durchschnitt hielten. Mehr noch - was die Wildniss gefährlich macht, sind die Wesen, von denen keiner (mehr) etwas erzählen kann. Selbst wenn jemals jemand eine Attacke überlebt hätte, würde er sich nur an funkelnde Augen im dunklen Gebüsch erinnern können. Also immer schön wachsam bleiben.

Die normalen Wesen sind in **Fliegtiere**, **Kleintiere**, **Wildtiere**, **Reittiere**, **Raubtiere**, **Planschtiere** und **Untiere** unterteilt. Die Gruppenwerte für die Sinneswahrnehmungen stehen immer am Anfang neben dem Gruppennamen.

Kreaturen können auf verschiedene Arten angreifen. Unter "MW (Angriff)" wird definiert gegen welchen MW und mit welcher Eigenschaft der Schaden ausgewürfelt wird und wie dieser entsteht. "4 (Trampeln - Stä)" bedeutet, die Kreatur richtet Schaden durch Trampeln an. Dieser wird mit den Stärke-Werten gewürfelt und ein Erfolg ist das Erreichen des MW von 4.

Als Abkürzungen werden verwendet:

LP=Lebenspunkte
Wid=Widerstand
Ges=Geschicklichkeit
Stä= Stärke
Zähm= Zähmen

Kreaturen, deren Name mit einem * gekennzeichnet sind, werden weiter unten sehr detailliert beschrieben. Dort finden sich teilweise auch genaue Angaben zu Angriffsformen, Verhalten und Vorkommen sowie zur Anwendung zusätzlicher Regeln und Würfelroutinen. Alle anderen Kreaturen haben eine kurze Beschreibung.

Kreaturenliste

<i>Fliegtiere</i>							
sehen: 5; hören: 1; riechen: 1; tasten: 1; schmecken: 1							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Rabe	9	Gefieder 0 SP	4	7	3	Schnabel (Ges): 5 – 3 – 8	0
Taube	6	Gefieder 0 SP	3	7	2	Schnabel (Ges): 5 – 2 – 8	-2
Fledermaus	6	Haut 0 SP	2	10	2	Zähne (Ges): 6 – 1 – 5	+12
Falke	16	Gefieder -1 SP	5	8	4	Schnabel (Ges): 5 – 5 – 8	0
Adler	26	Gefieder -1 SP	7	8	6	Schnabel (Ges): 5 – 6 – 8 Krallen (Stä): 4 – 6 – 6	+2
Greif	32	Fell -3 SP	10	6	10	Zähne (Ges): 6 – 10 – 8 Pranken (Stä): 4 – 8 – 6	+8
Sceada	36	Schuppen -5 SP	12	8	12	Zähne (Ges): 6 – 12 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 9 – 10 Pranken (Stä): 4 – 10 – 5	+20
<i>Kleintiere</i>							
sehen: 3; hören: 5; riechen: 5; tasten: 3; schmecken: 3							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Maus	6	Fell 0 SP	1	3	1	Zähne (Ges): 5 – 1 – 5	-2
Ratte	6	Fell 0 SP	2	3	2	Zähne (Ges): 5 – 2 – 5	-1
Lemur	12	Fell 0 SP	3	6	3	Krallen (Stä): 4 – 2 – 6	0
Hase	9	Fell 0 SP	3	6	2	Zähne (Ges): 5 – 2 – 5	+2
<i>Wildtiere</i>							
sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Höhlenspinne*	16	Panzer -2 SP	6	4	2	Giftbiss (Ges): 8 – 10 – 6	+20
Riesenspinne	26	Panzer -6 SP	8	8	4	Giftbiss (Ges): 8 – 12 – 6	+20
Gams	16	Fell -2 SP	5	10	5	Hörner (Stä): 5 – 6 – 5	+8
Reh	16	Fell -2 SP	5	8	4	Rammen (Stä): 5 – 4 – 5	+6
Hirsch	21	Fell -2 SP	8	8	8	Geweih (Stä): 5 – 10 – 6	+8
Keiler	26	Fell -2 SP	8	6	8	Hauer (Stä): 4 – 9 – 6	+8
Stier	32	Fell -2 SP	12	4	10	Hörner (Stä): 5 – 12 – 8	+8
<i>Raubtiere</i>							
sehen: 4; hören: 3; riechen: 5; tasten: 1; schmecken: 2							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Hund	16	Fell -2 SP	5	5	4	Zähne (Ges): 6 – 8 – 6	+1
Wolf	21	Fell -2 SP	6	6	5	Zähne (Ges): 6 – 9 – 6	+2
Panther	26	Fell -2 SP	8	10	8	Zähne (Ges): 9 – 14 – 8 Pranken (Stä): 5 – 8 – 6	+8
Höhlenlöwe	32	Fell -3 SP	10	8	8	Zähne (Ges): 9 – 16 – 8 Pranken (Stä): 5 – 10 – 6	+8
Braunbär	32	Fell -3 SP	10	6	10	Zähne (Ges): 9 – 12 – 8 Pranken (Stä): 4 – 10 – 5	+8
Grizzly	36	Fell -4 SP	12	6	12	Zähne (Ges): 9 – 14 – 8 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+12
Boa	26	Schuppen -2 SP	8	4	12	Würgen (Stä): 10 – 16 – 8	+8

Reittiere sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3 Die Zahlen in () sind Werte bei Belastung mit einem Reiter							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Esel	21	Fell -2 SP	7(2)	5	6(1)	Trampeln (Stä): 6 – 7 – 4	+3
Pferd	21	Fell -2 SP	8(3)	7	8(3)	Trampeln (Stä): 5 – 10 – 8	+3
Galf (weiß)*	16	Haut -1 SP	5(1)	9(2)	4(1)	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+2
Galf (rot)* - nicht für Sphärenwesen	16	Haut -1 SP Metaphysik: 1/2 Schaden	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+3
Galf (braun)*	21	Haut -1 SP	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 6 – 8	+3
Reitgams	21	Fell -2 SP	6(2)	7(3)	6(2)	Hörner (Stä): 5 – 6 – 5	+3
Reitmammunt	32	Fell -4 SP	12	4	12	Trampeln (Stä): 4 – 12 – 4 Stoßzähne (Ges): 9 – 18 – 9	+6
Chuckwalla*	32	Haut -3 SP	8	8	13	Schwanz (Stä) 4 – 13 – 6 Bombardement (Ges) 6 – 22 – 4	+9
Planschtiere sehen: 2; hören: 3; riechen: 1; tasten: 5; schmecken: 4							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Pfeilqualle	6	Haut 0 SP	1	1	1	Pfeil (Ges): 6 – 15 – 9	+20
Forelle	6	Schuppen 0 SP	2	8	2	Zähne (Ges): 2 – 1 – 2	+20
Katuga	16	Schuppen -1 SP	6	8	8	Zähne (Ges): 5 – 10 – 9	+20
Seeschlange	32	Schuppen -3 SP	12	6	10	Zähne (Ges): 5 – 10 – 6 Würgen (Stä): 9 – 16 – 10	+4
Untiere sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Wildmammunt	36	Fell -5 SP	14	6	14	Trampeln (Stä): 4 – 14 – 4 Stoßzähne (Ges): 9 – 18 – 9	+8
Huorn	36	Rinde -4 SP Feuer: 2x SP	16	2	14	Astspitzen (Stä): 6 – 15 – 6 Würgen (Ges): 10 – 26 – 8	+20
Lindwurm*	48	Schuppen -6 SP	16	8	14	Zähne (Ges): 6 – 14 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 10 – 10 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+20
Petrolytvoegel *	52	Schuppen -6 SP	12	18	16	Schnabel (Stä) 5 – 12 – 8 Petrolytei (Ges) 4 – 20 – 10	+22 (+4)

Kurzbeschreibungen

Rabe: Das Kind von Rabeneltern eben. Frisst so ziemlich alles vom toten Helon bis zur Schuhsohle. Raben sind aber sehr schlau und lassen sich ähnlich wie Falken gut abrichten.

ziemlich gut wenn man schon mal eine erledigt hat. Tauben kommen meist in der Nähe von Siedlungen vor und werden zu Kommunikationszwecken abgerichtet.

Taube: Wenn man es zufällig mal gurren hört, sollte man sich lieber aus dem Staub machen, denn Tauben sind ja für ihre Aggressivität und Kampfkraft berühmt ☺, allerdings schmecken sie

Fledermaus: Die Spanne der bekannten Arten reicht vom harmlosen Insektenvertilger bis zur größeren, blutverzehrenden Variante. Fledermäuse sind vor allem wegen ihrer Orientierung im Dunklen zu Recht gefürchtet.

Falke: Ein kleinerer Raubvogel, der gerne von Falknern abgerichtet wird. Einige Waldläufer gehen Bruderschaften mit den Tierchen ein, was meist eher belächelt wird.

Adler: Der Mercedes unter den Raubvögeln. Ein majestätischer Räuber mit guten Reflexen, ordentlichen Augen und akzeptabler Kampfkraft. Man sollte es daher vermeiden einen Adler zu provozieren, sonst ist man ganz schnell selbst vom Aussterben bedroht. Adler kommen meist nur in felsigen Gelände vor, wenn sie auf der Jagd sind fliegen sie aber oft sehr weit von ihrem Adlerhorst weg.

Greif: Greifen sind wahrscheinlich Sagenwesen - zumindest sind in der letzten Zeit keine mehr beobachtet worden. Die alten Legenden berichten von Greifen als großen Raubvögeln, die in der Lage sind, selbst Pferde durch die Lüfte zu tragen. In verschiedenen Kulturen gibt es Berichte von wagemutigen Reisenden, die sich zur schnelleren Fortbewegung der Kraft der Greifen bedienten. Allerdings ist auch die moderne Deutung möglich, daß es sich bei diesen Beobachtungen und Wesen handelte, die von Greifen zum primitiven Zwecke der Nahrungsaufnahme in den Klauen verschleppt wurden.

Sceada: Ein Flugdrache, der in vielen verschiedenen Formen und Größen auftauchen kann. Es wurden schon schwarze Sceadas gesehen, die sich mithilfe von Feuerbällen verteidigen. Die Fortpflanzung ist ungeklärt. Angeblich sind sie eierlegend und brüten in unterirdischen Kolonien.

Maus: Kommen in jeder gepflegten Kleinstadtkneipe vor und sind eher lästig als lustig, wenn man aber eine gezähmt hat will man sie gar nicht wieder hergeben.

Ratte: Die Krone der Evolution, scheinbar von allen Göttern gesegnet verbreiten sich Ratten an den ungewöhnlichsten Stellen der Welt und schlagen sich als Überlebenskünstler fast überall durch. Angeblich gibt es wie bei vielen anderen Tierarten auch besonders große Exemplare, die nicht zu unterschätzen sind, besonders wenn sie einen im Rudel begegnen.

Lemur: Ein mittelgroßer Affe. Lemuren kommen bevorzugt in Dschungelregionen vor und sind gesellige Lebewesen. Obwohl von ihnen keine objektive Gefahr ausgeht sollte man immer eine Wache aufstellen, weil die Affen hin und wieder Ausrüstungsgegenstände für sich beanspruchen. Sie können besonders gut klettern und sind sogar schneller als die meisten Katzenmenschen.

Riesenspinne: Geschichten von Riesenspinnen galten lange Zeit als Legende. Vor allem auch, weil nur wenige Wanderer derartige Begegnungen überlebten und davon berichten konnten. Riesenspinnen können eine Größe von 2-3m erreichen. Sie leben zurückgezogen in dichten, stockdunklen Wäldern, in denen sie oft jahrelang auf Opfer warten. Riesenspinnen sind Meister gut getarnter Netz-Fallen. Sie benutzen natürliches Baumaterial, wie Lianen, dünne Aste, Zweige und Dornensträucher. Mit ihnen bauen sie schlauchförmige, sich verengende Fallen, an deren Ende sich die Opfer - humanoide Lebewesen oder große Hirschtiere - im Gestrüpp verfangen.

Riesenspinnen produzieren auch selbst Fäden. Diese werden jedoch ausschließlich zur Kokonherstellung benutzt. Das Anlegen von Kokonbäumen ermöglicht den Riesenspinnen das Überleben auch in kargen Zeiten.

Reh: Hmm! Wildbret. Die Standardnahrung jeder Abenteuergruppe in der Wildnis. Obwohl die Tiere sehr scheu sind, sollte man nicht immer gleich zum Anlocken übergehen, weil sie oft im Rudel durch die Wälder ziehen. Sie sind sehr schnell und eng mit den Gazellen verwandt.

Gams: Ebenso wie das Reh ein Herdentier, das sich meist durch schnelle Flucht vor allen potentiellen Feinden auszeichnet. Gams kommen vorwiegend in Steppen vor.

Hirsch: Mit Hirschen ist wahrlich nicht zu spaßen, denn obwohl sie gut schmecken sind sie schwer zu erlegen und verteidigen sich mit enormer Kampfkraft. Schon so mancher hungrige Held musste mit leerem Magen ins Gras beißen, weil er statt einem Karnickel gleich einen ausgewachsenen Hirsch erlegen wollte. Hirsche kommen wie Rehe meist in ausgedehnten Waldgebieten vor, sind allerdings nicht ganz so ängstlich.

Keiler: Keiler sind männliche Wildschweine und zeichnen sich durch besondere Furchtlosigkeit aus, da es nur wenige Tiere mit ihnen aufnehmen können fühlen sie sich überall im Wald sowohl und neigen auch dazu Felder zu zerstören oder die Ernte vor dem Bauer einzuholen. Da Wildschweine meist auch im Rudel auftauchen hilft hier oft nur die Flucht, denn ein Kampf ist für eine mittelmäßig ausgerüstete Abenteuergruppe nah am Selbstmord gelegen.

Stier: Stiere kommen meist in Steppenregionen vor, sind aber als domestizierte Tiere auch in vielen Bauerngütern angesiedelt. Von kämpferischen Auseinandersetzungen ist dringen abzuraten, es sei denn man hat noch ein oder zwei Feuersterne einstecken. Da die Tiere aber relativ

dumm sind lassen sie sich meist irgendwie austricksen.

Hund: Der beste Freund des Menschen ist in nahezu jeder Ansammlung von Menschen zu finden und lässt sich gut abrichten. Hunde können in vielen Größen vorkommen und sind trotz ihres manchmal weniger stattlichen Erscheinungsbildes nicht zu unterschätzen.

Wolf: Die wildlebenden Rudel von Räubern werden von Waldläufern vehement als edle Tiere dargestellt. Ob dies richtig ist kann angezweifelt werden, denn Wölfe neigen dazu bei Futtermangel in menschliche Siedlungen einzufallen und auch Wanderer nicht zu verschmähen. Gezähmte Wölfe hingegen können jedoch nützliche und treue Wegbegleiter sein.

Panther: Ein einzelgängerischer Dschungeljäger, der alles verspeist, was nicht schnell genug davonrennt. Panther sind meistens tiefschwarz und nur sehr schwer zu entdecken. In einigen Dschungelregionen soll es sogar Panther geben, die als „fliegender Tod“ bezeichnet werden, weil sie mit Häuten zwischen ihren Vorder- und Hinterläufen ausgestattet sind und sich damit von Bäumen auf ihre Beute gleiten lassen.

Braunbär: Zum Glück kommen Braunbären meist einzeln vor, anders wären sie wohl kaum zu bezwingen. Obwohl sie nicht die besten Reflexe haben können die bis zu 2 Meter großen Allesfresser durch ihre enorme Kraft und ihren dicken Pelz fast allen Widersachern widerstehen.

Grizzly: Für manche nur ein zu groß geratener Braunbär, für andere der fresssüchtige Alptraum. Grizzlies können bis zu 3 Meter groß werden und reagieren sehr allergisch darauf, wenn man in ihr Revier eindringt. Ein Kampf mit einem

Grizzly endet für einen einzelnen Abenteurer meist als Hackfleisch. Angeblich soll es besonders große Grizzlies in einigen Wäldern geben.

Boa: Obwohl eine Boa kein Gift besitzt ist sie eine gefährliche Schlange, nicht nur weil sie bis zu 9Meter lang wird, viel mehr weil sie einen zu Tode knuddelt. Wer einmal in den Würgegriff eines solchen Dschungelbewohners gekommen ist hat für einen neuen Versuch selten eine Chance. Einziges Manko der Schlangen ist, dass sie nicht besonders schnell sind und sich deshalb lieber auf die Beute herunterfallen lassen oder selbige im Schlaf überraschen. Boas leben als Einzelgänger.

Esel: Ein treues Tier, dass sich hervorragend als Transportmedium für größere Ausrüstungsmengen verwenden lässt. Esel sind zwar nicht so elegant wie Pferde, aber wegen geringerer Unterhalts- und Anschaffungskosten trotzdem beliebt.

Pferd: Pferde sind gemeinhin die Könige der Reittiere, schnell kräftig und im Notfall essbar. Kaum eine Armee oder Abenteurergruppe kann auf Dauer ohne Pferde auskommen, besonders, wenn es größere Strecken zu überwinden gilt. Dabei ist zwischen Wildpferden in großen Herden und domestizierten Pferden zu unterscheiden.

Pfeilqualle: Eine gefährliche aber unscheinbare Art des Wasserbewohners, bei Berührung kann es geschehen, dass die Pfeilqualle aus ihrem Inneren kleine Stachel abschießt, die fast alle Materialien durchdringen und sehr großen Schaden bei Lebewesen hervorrufen.

Forelle: Der vermutlich nützlichste und ungefährlichste Zeitgenosse neben dem halben Hähnchen. Aufgrund mangelnder Intelligenz leicht zu fangen und wegen des guten Geschmackes sehr beliebt. Forellen kommen meist in Flüssen vor.

Seeschlange: Seeschlangen kommen in den Sumpfbereichen des Landes vor und sind gegenüber Helon meist friedlich, weil diese durch jahrhundertelange Bemühungen das Vertrauen der Tiere erlangt haben. Anderen Rassen gegenüber lassen sie sich nur dann blicken, wenn sie sich bedroht fühlen oder schwimmende Helonsiedlungen verteidigen. Seeschlangen kommen in sehr vielen Variationen vor und es gibt kaum einen Helon der alle schon einmal gesehen hat, sicher ist jedoch dass Seeschlangen enorme Kräfte aufweisen und in sumpfigem Gebiet oder in Gewässern extrem schnell und wendig sind. Allerdings bewegen sie sich nicht nur unter Wasser sondern schlängeln sich auch hin und wieder oberhalb der Wasseroberfläche entlang.

Huorn: Ein Mischwesen aus Fauna und Flora, das einem Baum sehr ähnlich ist. Huorns sind extrem robuste und kampfstärke Lebewesen, die aber im Normalfall recht friedlich und ohne Unterscheidungsmerkmale zu anderen Bäumen im Wald leben. Wie sie ihre Umwelt wahrnehmen ist nicht bekannt, wohl aber, dass sie bei Gefahr blitzschnell mit ihren Äste zuschlagen und hohen physischen Schaden anrichten können. Der Versuch einen Huorn zur Gewinnung von Holz zu fällen hat schon manchen Helden das Leben gekostet.

Ausführliche Kreaturenbeschreibung

Höhlenspinne:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
16	Panzer -2 SP	6	4	2	Giftbiss (Ges): 8 – 10 – 6	+20
sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2						

Eine ungewöhnlich große Art von Spinnen, sie sind anders als normale Spinnen in einer Art Insektenstaat organisiert, dem eine übergroße Spinnenkönigin voransteht. Diese wird von einem Staat kleiner Höhlenspinnen (ca. 1m Durchmesser) bewacht und versorgt.

können sich zwar bis zu einer Höhe von etwa 10 Metern abseilen, aber Netze spinnen sie kaum. Sie ernähren sich als aktive Räuber von allem lebenden Getier. Außerdem können sie gemäß ihrer Lebensumgebung bei Dunkelheit sehr gut sehen.

Während die kleinen Spinnen doppelt so schnell laufen können wie ein Mensch und auch an Decken und Wänden vorankommen, ist die Spinnenkönigin eher träge. Sie baut ein riesiges Netz und legt dort Eier mit neuen Spinnen. Die kleinen Spinnen haben nur einen rudimentär ausgebildeten Netzapparat, sie

Sollte die Königin sterben, beginnt ein Kampf unter dem Staat um die Nachfolge oftmals endet dieser mit der totalen Vernichtung desselben, die wenigen verbleibenden Spinnen suchen sich dann ein neues Revier und versuchen dort einen neuen Staat zu gründen.

Galf:

	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Galf (weiß)	16	Haut -1 SP	5(1)	9(2)	4(1)	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+2
Galf (rot)	16	Haut -1 SP 1/2 Metaph.	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+3
Galf (braun)	21	Haut -1 SP	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 6 – 8	+3
sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3; Zahlen in () = bei Belastung mit einem Reiter							

Der Galf ist ein ca. 2-2,5m großes Reittier, das wie eine Mischung aus Eidechse, Ratte und Strauß anmutet. Er bewegt sich extrem flink auf den zwei Hinterbeinen, die Vorderbeine sind zu einer Art Klaue umgebildet, die keinen Zweck zu erfüllen scheint. Gemeinhin kann der Galf keinen Helon tragen und hat daher nicht die gleiche Tragfähigkeit wie ein Pferd, ist aber dafür schneller.

Der **weiße Galf** ist die Urform, eine in Stämmen durch die Steppen und Wüsten ziehende Kreatur.

Der **rote Galf** ist eine Subgattung, die eine Metaphysikresistenz aufweist und daher keine Sphärenwesen als Reiter zulässt. Alle Sprüche die auf einen roten Galf gesprochen werden vermindern sich um die Hälfte.

Galfe sind mit unterschiedlich farbigen Fell bedeckt. Dabei reicht die Färbung von dreckigem weiß über rotbraun, bis hin zu braun. Jede der Färbungen charakterisiert eine Unterart des Galf.

Der **braune Galf** weist gegenüber dem weißen Galf eine Abwandlung des langen Schwanzes auf, der mit vier Dornen am unteren Ende bewehrt ist und zur besseren Verteidigung dient.

Chuckwalla:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
32	Haut -3 SP	8	8	13	Schwanz (Stä) 4 – 13 – 6 Bombardement (Ges) 6 – 22 - 4	+9
sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3						

Der Chuckwalla ist eine Flugechse riesigen Ausmaßes. Er erreicht eine Länge von 13-15m, wobei 3-5m auf den Schwanz fallen. Der Körper ist massig, plump und von leicht ovaler Form mit einem Durchmesser von ca. 3m. Zwischen Vorder und Hinterbeinen besitzt der Chuckwalla Hautlappen, die von verlängerten, beweglichen Rippen zu Flügeln gespannt werden können. Diese muskulösen Auswüchse, die bei Bedarf seitlich an den Körper angelegt werden können, ähneln im Aussehen den Flügeln der Fledermäuse.

Chuckwallas sind relativ friedliche Pflanzenfresser. Kopf und Rumpf sind bei ihnen fest verwachsen, weswegen sie frontal unbeweglich und verwundbar sind. Ihre gefährlichste Waffe ist der kräftige und bewegliche, leuchtend gelbe Schwanz. Mit diesem können sie wuchtig nach allen Seiten schlagen und empfindlichen

Schaden anrichten. Für gewöhnlich nutzen Chuckwallas die Schwanzattacke, um eine Flucht in die Lüfte vorzubereiten.

Im Luftkampf, etwa gegen Sceadas, versuchen Chuckwallas ihre Gegner von oben zu Rammen und mit den freien Vorder- und Hinterpfoten zu umklammern. Gelingt dies, wird der umklammerte mit hoher Geschwindigkeit aus kurzer Distanz gegen Felsen, Bäume oder auf den Boden geschleudert. Sie sind zudem in der Lage, Felsbrocken gezielt aus der Luft zu werfen.

Das bekannte Siedlungsgebiet der Riesenechsen sind die unzähligen felsigen Inseln im Süden des Kontinents. Es ist möglich, Chuckwallas zu zähmen und ihnen Sättel und Zaumzeug anzulegen. Eine ausgewachsene Echse kann bis zu 5 Helon tragen.

Lindwurm:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
48	Schuppen -6 SP	16	8	14	Zähne (Ges): 6 – 14 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 10 – 10 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+20
sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1						

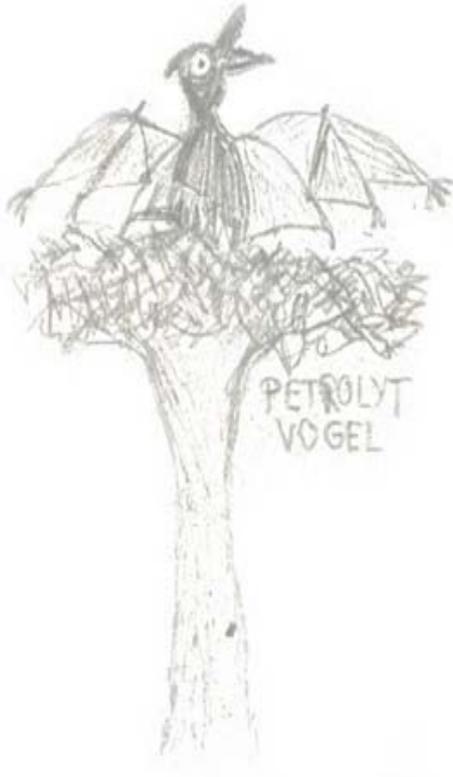
Für viele sind sie nur Fabelwesen aus Kindergeschichten, der erfahrene Abenteurer weiß es jedoch besser. Lindwürmer sind riesige echsenartige die in mannigfaltigen Variationen vorkommen können. Oft leben sie in Gebirgshöhlen

und brüten dort ihre Eier aus. Einige Lindwürmer sind sogar in der Lage Feuer zu speien. Eher unwahrscheinlich ist, dass normale Lindwürmer fliegen können, anderslautende Meldungen sind meist Sceadas zuzuschreiben, die eng mit den Lindwürmern verwandt sind.

Petrolytvogel:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
52	Schuppen -6 SP	12	18	16	Schnabel (Stä) 5 – 12 - 8 Petrolytei (Ges) 4 – 20 - 10	+22 (+4)
sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1						

Sie werden landläufig den Untieren zugeordnet, sind aber äußerst friedliche Lebewesen. Petrolytvögel leben buchstäblich im und durch das Feuer. Sie bilden große Kolonien in vulkanisch aktiven Gebieten und im zentralen Nordteil des Gebirges, der durch den "Feuersand" berühmt ist. Eine Kolonie besteht typischerweise aus hohen Säulen oder Stelen auf denen große Horste



errichtet werden. Die in Schwärmen lebenden Tiere haben eine feste Sozialstruktur innerhalb der Kolonie und wissen sich und ihren Nachwuchs zu verteidigen.

Petrolytvögel haben einen kleinen runden Kopf mit großen runden Vogelaugen und einen spitzen, messerscharfen Schnabel. Der Kopf ist, wie der gesamte Körper federlos und wird von einem langen, elastischen Hals getragen. Der Körper ist schlank und mit kurzen Krallenfüßen und Flügeln von 5m Spannweite besetzt.

Die Eier der Petrolytvögel enthalten eine explosive, brennbare Flüssigkeit. Wird die Schale mit Feuersand oder ähnlichen eingerieben oder kommt es nach einem Bruch der Schale zu einer Berührung mit diesen Stoffen oder mit Feuer, entflammt der Inhalt explosionsartig. In einem Umkreis von 25m kommt es zu schweren Verbrennungen. Dies ist der Grund, warum Petrolytvögel äußerst gefährlich sind.

Es ist möglich, Petrolytvögel aus Eiern großzuziehen und sie als Kücken zu zähmen. Bei entsprechender Nahrung können geschlechtsreife Tiere monatlich 1 Ei legen.