



# Kreaturen der Nacht

Eine Sammlung von  
schaurigen und schönen  
Geschöpfen aus  
allen Teilen der Welt  
für das WFRP™  
(1st Edition)  
von Karl-Heinz Zapf

# Kreaturen der

Inoffizielle Regelerganzung fur das Warhammer FRP™ (19)

**J**n den Waldern, auf den Ebenen und Bergen und in den Wustern der *Old World* gibt es Kreaturen, Ungeheuer und Wesen von denen die wenigsten Menschen etwas ahnen... und wenn doch, dann tauchen diese Geschopfe allenfalls in ihren schlimmsten Alptraumen auf.

Es gab aber in allen Zeiten Gelehrte, die versucht haben, selbst die entlegensten Winkel der Welt zu erforschen und deren Bewohner aufzufinden – naturlich kommen dabei meist eher unangenehme Kreaturen zum Vorschein, die vielleicht spater viel Leid und Unheil verursachen...

Viele Abenteurergruppen sind im Verlaufe ihrer Reisen ebenfalls auf manche Ungetume gestoen, die nur aus Sagen und Marchen bekannt waren, plotzlich aber sehr lebendig und real wurden, meist zum groen Schaden eben dieser Abenteurer!

Einer dieser Reisenden ist niemand geringeres als der Zauberkundige Hagen Wallerstein, der einige der abscheulichsten, aber auch wundersamsten Wesen der *Old World* in einem Buch zusammengetragen hat...

„...wenn ich nun hier in der Schreibstube in meinem gemutlichen Haus in Midenheim meine letzte Reise vor meinen Augen vorbeiziehen lasse, fallt mir wieder jene unsagbare Bestie ein, vor der mich damals die Bauern der Umgebung bewahrt hatten. Naturlich hatte ich aus Legenden bereits von einem Wesen namens Peryton gehort, aber als ich diesem Ungeheuer dann tatsachlich gegenuberstand, musste ich allen Mut und alle Magie aufwenden, um mit dem Leben davonzukommen! Wahrlich, dieses abscheuliche Geschopf muss eine Kreatur des puren Chaos sein...“

## Peryton

**D**iese abscheuliche Kreatur lebt und jagt tief verborgen in den dunkelsten Waldern und ihr Opfer entdeckt sie meist erst, wenn es bereits viel zu spat ist. Das Peryton sieht ungefahr aus wie ein gewaltiger Hirsch mit machtigem Geweih und spitzen, scharfen Zahnen; allerdings besitzt dieses Wesen groe Adlerflugel auf seinem Rucken und ist ein sehr geschickter Flieger. Die bevorzugte Angriffsmethode dieses Geschopfs ist es, aus dem Flug auf sein meist vollig uberraschtes Opfer herabzustoen und ihm das Leben aus dem Leib zu reien. In der Tat ist es so, dass das Peryton bevorzugt Menschenfleisch frisst und ein grausamer und unbarmherziger Jager ist. Die Legende, wonach es einen menschlichen Schatten wirft, ist nach wie vor nicht bestatigt, denn es uberleben einfach zu wenige Menschen den Angriff einer solchen Bestie. Naturlich kann auch das Peryton in all' seiner Bosheit nur eine Kreatur des puren Chaos sein...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	33	0	4	4	15	79
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	–	41	14	51	51	–

**Skills:** –

**Trappings:** –

**Alignment:** *Chaotic*.

**Special Rules:** *Perytons* fliegen als *Swoopers*.

Ein *Peryton* greift zuerst im Sturzflug an und erhalt dadurch immer die *Initiative (INI-Test -20%* gestattet, ob die angegriffene Person ausweichen kann).

Gelingt der Sturzflug-Angriff, so verursacht der *Peryton* doppelten Schaden!

Der Biss eines *Peryton* verursacht mit einer **70%-Chance infected Wounds**.

„...auf meinen Reisen kamen mir die Geschichten von einigen Bewohnern der Kustengegend zu Ohren, die ich aber wegen meines eiligen Auftrages leider nicht weiter verfolgen konnte. Zu gerne hatte ich jene Wesen kennengelernt, die auf einigen groen Inseln leben sollen und welche angeblich so abscheulich anzuschauen sind, dass selbst die schrecklichen Tiermenschen gegen sie wie ganz normale Einwohner des Reiches wirken. Wie bereits gesagt konnte ich diese wahrlich schaurigen Geschichten

# r Nacht

st Edition) von Karl-Heinz Zapf



nicht selbst überprüfen, was aber vielleicht ganz gut war, denn die Fomorianer sollen nicht nur ganz ausgezeichnete Krieger, sondern sogar gleichzeitig auch noch mächtige Zauberkundige sein..."

## Fomorian

Dieses schon lange vergessene und ausgestorbene Volk bietet einen abstoßenden und wirklich grauenvollen Anblick. Keine zwei Fomorianer ähneln einander, es gibt alle Arten von absonderlichen Geschöpfen unter ihnen und egal, ob sie nun Tierkörper oder -köpfe haben, krallen- oder klauenbewehrt sind, mehrere Arme oder Köpfe haben, sie verursachen durch ihren bloßen Anblick eine schreckliche Furcht bei ihren Gegnern. Früher beherrschten die Fomorianer die Insel Albion, doch dann begannen die Elfen sich gegen sie aufzulehnen und bekämpfte sie, bis sie sich in tiefen Höhlen verbergen mussten. Ein Fomorian ist ein wirklich furchtbarer Gegner, denn er beherrscht nicht nur die Kunst des Kampfes perfekt, er ist zur gleichen Zeit ein gefährlicher Magier und niemand sollte den Fehler machen, diese abschauerregenden Kreaturen zu unterschätzen, die ergebene Diener des Chaos sind...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	59	49	5*	5*	12	70*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	12

**Skills:** Acute Hearing, Cast Spells: Elemental Magic, Demonic Magic, Necromantic Magic, Concealment: Rural, Demon Lore, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, History, Identify Magical Artifact, Identify Undead, Immunity to Disease/Poison, Lightning Reflexes\*, Magical Awareness, Magical Sense, Manufacture Magic Items, Meditation, Night Vision, Prepare Poisons, Read/Write, Rune Lore, Silent Move: Rural, Sixth Sense, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Torture, Very Resilient\*, Very Strong\*.

**Trappings:** Two-handed Weapon (INI -10, D +2), Sleeved Mail Shirt (1 AP, Body/Arms), Metal Breastplate (1 AP, Body), Metal Leggings (1 AP, Legs), Helmet (1 AP, Head).

**MP:** 30

**Demonic Magic Lvl. 1:** Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian, Summon Steed.

**Elemental Magic Lvl. 1:** Assault of Stones, Blinding Flash, Cloud of Smoke, Hand of Fire, Magic Light, Zone of Hiding.

**Necromantic Magic Lvl. 1:** Destroy Undead,

**Kreaturen der Nacht** ist eine willkürliche Sammlung der verborgenen und für die meisten Personen nur aus Märchen bekannten Wesen der *Old World*. Natürlich können auf den folgenden Seiten nur ein paar dieser Kreaturen vorgestellt werden, die aber dem Spielleiter einen Anreiz geben können, weitere mythologische Geschöpfe für das Rollenspiel umzuarbeiten.

Viele Werte der Kreaturen dienen nur als Anhaltspunkt für die Fähigkeiten, welche dieses Wesen letzten Endes hat und können selbstverständlich nach oben und unten korrigiert werden, falls sie dem Spielleiter unausgewogen erscheinen.

Es gibt viele Monster für das **Warhammer Role Playing-Game**, aber diese erscheinen in den Abenteuern immer wieder und so könnten einige neue Wesen, die vielleicht in fernen Ländern auftauchen und den Abenteuern noch völlig unbekannt sind, die Spieler doch vor einige Probleme stellen...

Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons, Zone of Life.

**Mutations:** z.B. Atrophy, Beaked, Bestial Face, Bird's Feet, Blood Substitution, Burning Body, Cloven Hooves, Crossbreed, Headless, Hideous Appearance, Hopper, Horns, Iron Hard Skin, Long Neck, Long Spikes, Mace Tail, Multiple Arms, Multiple Heads, Overgrown Body Part, Razor Sharp Claws, Regeneration, Strong, Tentacles, Transparent Skin.

**Alignment:** Evil oder Chaotic.

**Special Rules:** Fomorianer verursachen Fear! Ein Fomorian wird durch seine Rüstung in keiner Weise an der Ausübung von Zauberei behindert!

Die Waffen eines Fomorianer sind normalerweise vergiftet oder magischer Natur (Chaosmagie).

Alle Fomorianer besitzen die Mutationen *Magic Immune* und *Regeneration*!

„...in der Tat habe ich jenes Geschöpf, welches die Bewohner Bretonnias als Tarasque bezeichnen, selbst einmal zu Gesicht bekommen. Nun ja, es war nicht so, dass ich gegen diese Bestie offen angegangen wäre, schließlich kenne ich den Unterschied zwischen Mut und Wagemut nur zu gut! Aber aus meinem Versteck heraus habe ich beobachten können, wie die Tarasque sich über eine Herde von Schafen hergemacht hat, wobei ich weiß, dass dieses riesige Ungeheuer alles Fleisch frisst, dessen sie habhaft werden kann. Ich bin mir sicher, dass das Ungeheuer ein naher Verwandter der Drachen sein muss, die allerdings wohl wirklich nur noch in Sagen und Legenden existieren...“

## Tarasque

Dieses riesenhafte Ungeheuer sieht aus wie ein Drache, besitzt aber einen gewaltigen Löwenkopf und eine Art Schildkrötenpanzer auf dem Rücken, aus dem zahllose lange Dornen wachsen. Desweiteren hat die Tarasque einen

mächtigen Schwanz, der ebenfalls mit Dornen bewehrt ist und mit dem sie fürchterliche Schläge austeilen kann. Auf der Suche nach Nahrung schreckt dieses aggressive Geschöpf auch davor nicht zurück, große Gruppen von Reisenden anzugreifen...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	0	6	5	21	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	29	12	39	39	-

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Neutral.

**Special Rules:** Eine Tarasque verursacht Fear.

Sie kann einmal am Tag eine Wolke aus giftigem Gas ausatmen und jede Person, die sich zu diesem Zeitpunkt im Nahkampf mit ihr befindet und deren **INI-Test** misslingt, nimmt



**1W6** Punkte an Schaden ohne Abzug von *Toughness* und  *Armour* hin!

Die Schuppenhaut der *Tarasque* zählt als **1 AP**, ihr Körper hat durch den harten Panzer **2 AP**!

„...ich muss ganz ehrlich gestehen, dass es in den tiefen Wäldern des Reiches noch sehr viele Kreaturen gibt, die uns weitgehend unbekannt sind, weil sie sich ganz bewusst vor uns verborgen halten. So hatte ich einmal das unbeschreibliche Glück, eine Gruppe von Wesen zu beobachten, welche die meisten Menschen im besten Falle aus einer alten Sage kennen mögen, nicht aber als Geschöpfe aus Fleisch und Blut. Diese Kreaturen des Waldes waren mit Sicherheit Diener des Alten Glaubens und sie feierten ein Fest, wie sie es wohl bereits seit unzähligen Jahren zu tun pflegten. Zunächst will ich die bocksbeinigen Gesellen beschreiben, die allerlei Schabernack im Sinn haben und gerne den weiblichen Waldgeistern nachstellen...“

## Satyr

Ein Satyr ist ein annähernd menschliches Wesen, das allerdings deutlich kleiner ist und anstelle von Beinen die Gliedmaßen eines Ziegenbocks besitzt. Damit kann er sich jedoch sehr schnell fortbewegen und ein Satyr im Wald wird sicherlich nicht gesehen, wenn er es nicht wünscht. Der Körper dieser Wesen ist wohlgestaltet, allerdings stark behaart und manche von ihnen tragen sogar Hörner auf dem Kopf. Satyre sind lüsterne Geschöpfe und den Frauen, wie auch Wein und Gesang sehr zugetan. Nicht selten trifft man sie in Gesellschaft von anderen Waldwesen wie Dryaden oder Nymphen an...

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	31	49*	3	3	9	59*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	54	33	42	43	35	39

**Skills:** Acute Hearing, Ambidextrous, Charm, Charm Animal, Concealment: Rural, Consume Alcohol, Dance, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Follow Trail, Immunity to Disease, Jest, Lightning Reflexes\*, Marksmanship\*, Musicianship, Night Vision, Orientation, Seduction, Silent Move: Rural.

**Trappings:** Syrinx, Sling.

**Alignment:** Neutral.

**Special Rules:** Ein Satyr besitzt als Musikinstrument eine Syrinx (Panflöte); spielt er auf dieser, so wirkt dies wie eine *Zone of Steadfastness*.

Außerdem muss jedem Angreifer beim Klang der Flöte ein **WP-Test** gelingen, ansonsten wird er besänftigt und kann den Satyr nicht attackieren.

„...dann gab es da die wunderschönen Wesen zu sehen, welche wie aus einem

Traum entstiegen zu sein schienen. Sie traten aus den Bäumen des Waldes hervor und Blätter, blühende Blumen und Blüten wuchsen in ihrem bis zum Boden wallenden Haar. Um sie herum wurden die Tiere still und friedfertig und sie schienen mir der Inbegriff des Lebens im Wald zu sein...“

## Dryad

Eine Dryade ist ein wunderschöner Waldgeist, der aber sehr scheu und furchtsam ist und vor allem jene Wesen fürchtet und verachtet, welche Metall bei sich tragen. Diese Waldgeister leben normalerweise in Symbiose mit einem der Bäume des Waldes und erscheinen als bezaubernde, alterslose und zierliche Frauen mit langem Haar, schrägstehenden und unendlich weisen Augen und spitzen Ohren. Obwohl sie einerseits naiv und schüchtern wirken, sind sie sehr weise und gelehrt, was die Dinge des Waldes betrifft! Falls eine Dryade zu lange Zeit von ihrem Baum getrennt wird, stirbt sie unweigerlich, gleiches passiert, falls der Baum gefällt werden sollte...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	29	28	2	3	7	69*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	54	58	64	57	55	59

**Skills:** Acute Hearing, Ambidextrous, Charm, Charm Animal, Concealment: Rural, Cure Disease, Dance, Dowsing, Excellent Vision, Flee!, Follow Trail, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plant, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Lightning Reflexes\*, Marksmanship\*, Musicianship, Night Vision, Orientation, Silent Move: Rural, Sing, Sixth Sense.

**MP:** 40

**Elemental Magic Lvl. 1:** Assault of Stones, Blinding Flash, Cloud of Smoke, Magic Light, Zone of Hiding.

**Elemental Magic Lvl. 2:** Cause Rain, Clap of Thunder, Extinguish Fire, Resist Fire.

**Elementalist Magic Lvl. 3:** Become Ethereal, Create Quicksand, Dust Storm.

**Elemental Magic Lvl. 4:** Animate Water, Dispel Elementals, Hedge of Thorns, Summon Elemental, Summon Swarm, Summon Elemental Horde.

**Druidic Magic Lvl. 1:** Animal Mastery, Cure Poison, Delouse, Heal Animal.

**Druidic Magic Lvl. 2:** Giant Animal Mastery, Shapechange, Tanglethorn.

**Druidic Magic Lvl. 3:** Animate Tree, Decompose, Zone of Purity.

**Druidic Magic Lvl. 4:** Create Bog.

**Trappings:** –

**Alignment:** Lawful.

**Special Rules:** Eine Dryad strahlt eine so mächtige Aura der Ruhe aus, dass jede Person, die ihr schaden will, einen **WP-Test** bestehen muss, oder es hält fasziniert in seinem Tun inne.

Weder normale noch riesige Tiere (wie z. B. *Giant Spiders*) werden eine Dryad jemals angreifen. Durch die Symbiose mit dem Baum erhält die Dryad **3 AP** auf dem gesamten Körper.

Die Dryad kann pro *Round* **1W6** Waldtiere zur Hilfe rufen, falls sie sich oder den Wald bedroht fühlt.

„...schließlich erhoben sich aus dem Bach, der an der Lichtung entlangfloss, solche bezaubernde und liebevolle Geschöpfe, dass mir schier der Atem stockte. Allein ihr Anblick vermochte wohl einen Mann in den schierem Wahnsinn zu treiben, doch als sie auch noch begannen, nahe dem Ufer zu tanzen und ihr langes, goldenes Haar über den Boden streifte, da war es mir nur unter Aufbietung aller Willenskraft möglich, mich nicht zu der Schar zu gesellen...“

## Nymph

Eine Nympe ist ein Geist des Wassers, die sich im Normalfall allerdings einem Menschen auf keinen Fall zeigen wird. Allerdings sind diese unglaublich schönen Geschöpfe dafür bekannt, dass sie sich in gutaussehende Sterbliche verlieben und diese dann mit sich in ihr kaltes Wasserreich nehmen wollen, was unweigerlich in deren Tode endet. Nymphen sind keine bösen Geschöpfe, jedoch kennen sie keine Moral und keine Skrupel, was sie durchaus zu einer Bedrohung macht...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	31	5	3	9	49
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	48	34	59	47	62

**Skills:** Charm, Charm Animal, Concealment: Rural, Dance, Dowsing, Excellent Vision, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Night Vision, Orientation, Silent Move: Rural, Sing, Sixth Sense.

**MP:** 20

**Illusionist Magic Lvl. 1:** Assume Illusionary Appearance, Bewilder Foe, Camouflage Illusion, Cloak Activity.

**Illusionist Magic Lvl. 2:** Hallucinate, Illusionary Woods.

**Illusionist Magic Lvl. 3:** Illusionary Enemy, Illusion of Mighty Appearance, Universal Confusion, Vanish.

**Trappings:** -

**Alignment:** Neutral.

**Special Rules:** Eine Nymph kann nur durch ihren Anblick einen Mann völlig willenlos werden lassen: Mislingt diesem ein **WP-Test**, so wird er ihr für die nächsten **1W6+1 Rounds** hörig, wonach er erneut einen Test machen darf. Ist eine Nymph in der Nähe von Wasser und wird angegriffen, so kommt ihr der Wassergeist zur Hilfe (wirkt so wie der *Elementalist-Spruch Animate Water*)!

„...nicht zuletzt möchte ich noch jene Wesen nennen, die an Kraft und Anmut, aber auch an Wildheit unter den anderen herausstachen. Zuerst hielt ich sie für eine weitere Art der Tiermenschen, musste jedoch schon bald feststellen, dass diesen Kreaturen eine Art von Intelligenz innewohnte, die den Chaosgeschöpfen gänzlich abhanden gekommen war...“

## Centaur

Ein Centaur ist ein Lebewesen mit dem Oberkörper eines muskulösen Menschen, der auf dem Körper eines massigen Pferdes festgewachsen zu sein scheint. Diese Wesen sind stolz und wild und kämpfen oft miteinander, allerdings sind sie Hilfloren gegenüber friedfertig und töten nur dann, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Allerdings kennen sie bei Grünhäuten und Chaoswesen keinerlei Gnade und gerade die Tiermenschen sind ihnen verhasst...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	45	52	5	4	16	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	43	69	39	69	69	29

**Skills:** Animal Care, Charm Animal, Concealment: Rural, Dodge Blow, Excellent Vision, Frenzied Attack, Immunity to Disease, Orientation, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Story Telling, Strike Mighty Blow, Wrestling.

**Trappings:** Two-handed Mace (**INI -10, D +2**), Longbow.

**Alignment:** Good.

**Special Rules:** -

„...auf meinen Reisen durch Arabia habe ich so manche absonderliche Geschichte gehört, doch besonders interessant fand ich jene, die von einer Kreatur handelten, die ein verderbtes Wesen – teils Frau, teils Echse – sein soll! Ihr Unterkörper muss, wenn man diesen Erzählungen glauben darf, der einer mehrbeinigen, gewaltigen Echse sein, während der Oberkörper der einer wild dreinblickenden Frau ist. Dieses abscheuerregende Geschöpf besitzt aber eine Art von Magie, so dass es seine wahre, abscheuliche Gestalt verschleiern und als bezauberndes und liebreizendes Wesen erscheinen kann. Damit täuscht es arglose Wanderer und lockt sie in ihr Lager, wo sie die bedauernswerten Opfer dann bei lebendigem Leibe verschlingt...“

## Lamia

Die Lamia ist eine Kreatur des Chaos, ist aber leider nicht immer als solche zu erkennen. Dieses gefährliche und abscheuliche Wesen stinkt nach Verwesung und sieht aus wie eine Frau mit langen Fangzähnen und dem Unterkörper einer schleimbedeckten Echse. Von ihren krallenbewehrten Händen tropft Gift und sie ist von einer schrecklichen Stärke beseelt...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	32	3	5	14	52
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	33	31	46	79	69	12

**Skills:** Acting, Dodge Blow, Seduction, Shadowing, Street Fighter, Strike Mighty Blow,

Strike to Injure.

**Mutations:** Horrible Stench (-10/-1), Razor Sharp Claws (**D +1**), Regeneration, Rotting Flesh, Strong (**S +3**).

**Trappings:** -

**Alignment:** Evil oder Chaotic.

**Special Rules:** -

„...in einem alten Folianten konnte ich die Erzählung über eine blutrünstige Bestie finden, welche in den Wäldern dieser Welt zu Hause ist. Diese Kreaturen, die eine entfernte Ähnlichkeit mit riesenhaften Hunden haben, denen aus dem Schädel zwei lange Hörner wachsen, jagen meist zu zweit und einsame Wanderer hören zunächst nur ihr unheimliches Steulen, ehe diese todbringenden Jäger in Sicht kommen und nicht aufgeben, bis sie ihr erwähltes Opfer gestellt haben...“

## Kakardann

Das Kakardann ist ein Ungetüm, das bevorzugt Menschenfleisch verschlingt und es ist daher besonders gefährlich, da es seiner bevorzugten Jagdbeute meist zu zweit oder sogar in größeren Rudeln nachstellt! Aus der Ferne ist diese diabolische Bestie





leicht mit einem großen Wolf zu verwechseln, wären da nicht die gewaltigen Hörner und natürlich die geifernden Hauer...

M	WS	BS	S	T	W	I
9	51	0	4	4	18	52
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	66	34	39	39	-

**Skills:** Dodge Blow.

**Mutations:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Evil.

**Special Rules:** Die Kreatur *Kakardann* erzeugt *Weakness* (falls ein **WP-Test** misslingt, so unterliegen seine Gegner Abzügen bei **WS/BS -10** und **S/T -1** für **1W10+10 turns**)!

Ein *Kakardann* wird zunächst immer versuchen, sein Opfer mit den Hörnern aufzuspießen (bei einem misslungenen **INI-Test** erhält es Schaden in Höhe eines **S10**-Angriffs).

„...ein wirklich grausiges Wesen begegnete mir in einer uralten Legende, welche sich einige Fürsten ebenso wie einfaches Volk in den Grenzkönigreichen hinter vorgehaltener Hand zuflüster-ten. Diese Kreatur des puren Chaos und absolut Bösen lebt in alten Grüften und Katakomben und wird von allen Menschen in diesem Gebiet gefürchtet. Und dies mit gutem Grund, wie ich hier schauernd anmerken muss...“

## Gorgo

Die *Gorgo* ist eine Kreatur, bei deren Entstehung die allgegenwärtigen Mächte des Chaos sicherlich großen Anteil hatten. Zum Glück sind diese Wesen extrem selten und verlassen ihre meist unterirdischen Höhlen nur sehr selten. Wer sich allerdings dorthin verirrt, dem droht Schreckliches! Eine *Gorgo* sieht aus wie eine Frau, deren formvollendeter Oberkörper auf einem gewaltigen Schlangenleib thront. Anstatt von Haaren ringeln sich zischende und giftige Schlangen auf ihrem Haupt und ihr gesamter Körper ist mit Schlangenschuppen bedeckt...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	59	54*	6	5	31	46
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	47	43	42	49	52	9

**Skills:** Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1, Necromantic Magic Lvl. 1, Contortionist, Demon Lore, Dodge Blow, Immunity to Poison, Marksmanship\*, Prepare Poisons, Strike Mighty Blow, Torture.

**MP:** 32

**Battle Magic Lvl. 1:** Aura of Resistance, Fire Ball, Hammerhand, Steal Mind, Strength of Combat.

**Necromantic Magic Lvl. 1:** Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

**Mutations:** Blood Substitution: Leeches, Crossbreed (Snake), Hypnotic Gaze, Scaly Skin.

**Trappings:** Longbow.

**Alignment:** Evil.

**Special Rules:** Die *Gorgo* erzeugt *Fear!* Ihre Schlangenschuppen zählen als **1 AP**.

Der Angriff der Schlangen ist *venomous*. Bei einem ersten Treffer (misslungener **T-Test**) wird das Opfer *drowsy*, bei einem zweiten Treffer stirbt es innerhalb von **2W6 Rounds**! Eine *Gorgo* zieht Schlangen in ihrer Umgebung an, so dass sich immer mehrere dieser Tiere unmittelbar um sie herum aufhalten.

„...von gänzlich anderer Art wiederum ist das Geschöpf, das mir einige Wanderer in der Wüste beschrieben haben. Zwar ist auch bei diesem Wesen die Herkunft scheinbar durch das Chaos geprägt, ich vermute aber vielmehr, dass sie irgendetwas mit den alten, legendären Echsenmenschen des Kontinents *Lustria* zu tun haben muss, denn seine Weisheit und Großmut passen ganz und gar nicht zu einer Kreatur des Bösen...“

## Naga

Eine *Naga* ist ein erstaunliches Geschöpf, denn ein wunderschöner Frauenkörper thront auf einem langen, anmutigen Schlangenleib. Ihr langes Haar fällt bis auf den Boden herab und ihre Schönheit kann einem Mann - trotz ihrer Andersartigkeit - leicht die Sinne benebeln. Ein solches Wesen ist von großer Weisheit und Friedfertigkeit, aber wehe dem Frevler, der die unsichtbare Grenze übertritt und die Schutzbefohlenen der *Naga* verletzt oder gar tötet...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	49	45	5	3	36	72*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	57	53	78	79	72	69

**Skills:** Acute Hearing, Animal Care, Art, Astronomy, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-3, Elemental Magic Lvl. 1-4, Illusionist Magic Lvl. 1-4, Charm, Charm Animal, Cure Disease, Demon Lore, Divining, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Heal Wounds, Heraldry, Herb Lore, History, Identify Magical Artifact, Identify Plant, Identify Undead, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Law, Lightning Reflexes\*, Linguistics, Magical Awareness, Magical Sense, Manufacture Magic Items, Meditation, Musicianship, Night Vision, Numismatics, Read/Write, River Lore, Rune Lore, Scroll Lore, Sing, Sixth Sense, Speak Additional Languages, Story Telling, Theology, Wit.

**MP:** 54

**Battle Magic Lvl. 1:** Cure Light Injury, Steal Mind, Wind Blast.

**Battle Magic Lvl. 2:** Aura of Protection, Lightning Bolt, Mystic Mist, Zone of Sanctuary, Zone of Steadfastness.

**Battle Magic Lvl. 3:** Arrow Invulnerability, Cause Cowardly Flight, Dispel Aura, Transfer Aura.

Elemental Magic Lvl. 1: Blinding Flash, Magic Light, Zone of Hiding.

**Elemental Magic Lvl. 2:** Cause Fire, Clap of Thunder, Resist Fire.

**Elemental Magic Lvl. 3:** Banish Elemental, Become Ethereal, Dust Storm, Foul Air.

**Elemental Magic Lvl. 4:** Animate Water, Dispel Elementals, Hedge of Thorns, Summon

Elemental, Summon Swarm, Tunnel through Stone.

**Illusionist Magic Lvl. 1:** Assume Illusionary Appearance, Camouflage Illusion, Cloak Activity, Clone Image.

**Illusionist Magic Lvl. 2:** Banish Illusion, Confound Fore, Hallucinate, Illusionary Buildings.

**Illusionist Magic Lvl. 3:** Illusionary Enemy, Illusion of Mighty Appearance.

**Illusionist Magic Lvl. 4:** Destroy Illusions, Illusion of Darkness, Teleport.

**Trappings:** Robes, Jewelry, Books.

**Alignment:** Lawful.

**Special Rules:** Die Naga erzeugt Fear! Ihre Schlangenschuppen zählen als **1 AP**.

„...aus den fernen Ländern unter der sengenden Mitternachtssonne kam eine Geschichte zu mir, die von einem so gewaltigen Vogel handelte, dass ich zunächst einmal natürlich an ihrem Wahrheitsgehalt zweifelte! Doch wie unermesslich war mein Erstaunen, als ich wenig später nur einen Holzkasten von nicht unerheblicher Länge erhielt, in dem sich eine Feder von solch enormer Größe befand, dass ich bis zum heutigen Tage daran glaube, dass es dieses Geschöpf tatsächlich gibt...“

## Rukh

Der Rukh ist ein wirklich gewaltiges Geschöpf und mit Sicherheit das größte Lebewesen, welches auf dieser Welt umherfliegt – selbst ein Drache wirkt zwerghaft und winzig gegen diesen riesigen Vogel. Allein der Flügelschlag eines Rukh kann Stürme erzeugen und falls ein solches Wesen wirklich einmal Jagd auf Menschen machen sollte (die es aber im Normalfall nicht einmal bemerkt), so hätte dies natürlich für jene bedauernswerten Personen schreckliche Konsequenzen. Zwar wirkt der Rukh fast wie ein ins Unermessliche gewachsener Adler, doch es gibt einige Merkmale, die ihn deutlich von diesem Tier unterscheiden...

M	WS	BS	S	T	W	I
10	42	0	8	7	67	22
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	79	28	79	79	19

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Neutral.

**Special Rules:** Der Rukh erzeugt Terror!

Mit seinen Flügeln kann er einen Sturm erzeugen, der wie der Zauberspruch *Wind Blast* wirkt, allerdings verursacht er pro **Round 1W6** Punkte an Schaden (ohne *Armour* und *Toughness*).

„...auf einen anderen legendären Vogel konnte ich tatsächlich einmal einen kurzen Blick erhaschen, ehe er kometenartig im Nachthimmel verschwand. Ich gebe zu, dass ich in meinem langen Leben nichts Schöneres gesehen habe, als

das Schillern der Abendsonne auf seinem in unzähligen Farben erstrahlenden Gefieder...“

## Phoenix

Der Phoenix ist eine sagenhafte Kreatur aus unzähligen Märchen und ihn zu erblicken, ist wirklich ein günstiger Wink des Schicksals. Der große Vogel besitzt ein Federkleid, das in allen Farben des Regenbogens schillert. Dieses mystische und anscheinend hochintelligente Tier wird angeblich aus seinem eigenen Feuer wiedergeboren und so wundert es nicht weiter, dass er wohl ein Herrscher über dieses gefährliche Element ist. Es sind noch keinerlei Berichte bekannt geworden, die den Phoenix als Übeltäter brandmarken würden und daher kann davon ausgegangen werden, dass er den Menschen nichts Böses will...

M	WS	BS	S	T	W	I
12	67	0	4	5	23	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	53	49	59	59	39

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Lawful oder Good.

**Special Rules:** Die Federn des Phoenix zählen als **1 AP**.

Ein Phoenix kann folgende Fähigkeiten einmal pro *Round* anwenden (sie wirken wie die gleichnamigen Zaubersprüche):



*Blinding Flash, Cause Fire, Fire Ball.*

Außerdem kann er einmal pro Tag den Zauberspruch *Summon Elemental* anwenden (es erscheint immer ein Feuerelement!)

Ein Phoenix ist immun gegen jegliche Art von Feuermagie, ein Angriff auf dieser Basis heilt ihm die Menge der zugefügten Punkte an Schaden!

Angriffe, die auf Wasser, Eis oder Kälte basieren verursachen hingegen doppelten Schaden.

„...eine weitere Art von Tiermensch, jedoch eine hochintelligente und äußerst gefährliche, entdeckte ich bei meinen Nachforschungen in einem alten Folianten, der scheinbar in den Grenzkönigreichen geschrieben wurde. Der Beschreibung dieses Wesens konnte ich entnehmen, dass dieses Geschöpf den Oberkörper einer – offensichtlich dunkelhäutigen – Frau, aber den Unterleib eines Löwen und die Schwünge eines Adlers besaß! Dessen nicht genug, war diese Kreatur für ihren Heißhungrigkeit auf Menschenfleisch berüchtigt und ihre offensichtliche Intelligenz machte sie zu einer schrecklichen Gefahr...“

## Sphinx

Die Sphinx ist ein Geschöpf, das seine Entstehung wiederum den überall wirkenden Kräften des Chaos verdankt, doch entgegen ihrem wirklich schlechten Ruf gibt es einige unter diesen Kreaturen, die gegen ihr dunkles Erbe erfolgreich aufbegehrt haben und nun als Wahrer des Wissens ihr Dasein fristen. Die große Mehrzahl jedoch wartet mit unermesslicher Geduld darauf, dass ein Wanderer des Weges kommt, dem sie dann gerne ein Rätsel stellen, ehe sie ihn zerfleischen, denn eine Sphinx liebt es, mit ihrem Opfer zu spielen...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	41	0	4	5	16	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4(6)	26	31	53	69	66	18

**Skills:** Acute Hearing, Cast Spells: Battle



Magic Lvl. 1, Demonic Magic Lvl. 1, Concealment: Rural, Dodge Blow, Frenzied Attack, History, Identify Undead, Night Vision, Silent Move: Rural, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Torture.

**MP:** 16

**Battle Magic Lvl. 1:** Aura of Resistance, Hammerhand, Strength of Combat.

**Necromantic Magic Lvl. 1:** Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

**Mutations:** Crossbreed (Lion, Eagle), Evil Eye, Razor Sharp Claws (**D +1**).

**Trappings:** –

**Alignment:** *Evil* oder *Neutral*.

**Special Rules:** Die *Sphinx* erzeugt *Fear!*

Eine *Sphinx*, die überraschend angreift, kann in der ersten *Round* auf ihr Opfer springen (gelungener **WS-Test** bei misslungenem **INI-Test** des Opfers), sich festkrallen und dann sechsmal attackieren (dies ist nur in der ersten *Round* möglich).

Die Klauen der *Sphinx* verursachen mit einer **50%-Chance infected Wounds**.

„...während meiner Reise durch die Grenzkönigreiche waren meine Gefährten und ich auch gezwungen, mit einem kleinen Schiff an der Küste entlangzufahren, als wir eine gigantische Bestie erblickten, die uns im ersten Moment an einen Giganten erinnerte. Doch dann sahen wir, dass sie nur ein einziges glotzendes Auge mitten auf der Stirne besaß und wir ahnten, dass wir ein Geschöpf entdeckt hatten, dass wohl von der verderbten Klaue des Chaos berührt worden war...“

## Cyclops

Natürlich handelt es sich bei dem Cyclops um einen Giganten, doch wurde er durch den Einfluss des Chaos verändert, was ihn noch gefährlicher für die Bewohner dieser Welt gemacht hat! Nun durchstreift er die Länder, immer auf der Suche nach Nahrung und terrorisiert so die Bevölkerung...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	20	6	6	34	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	12	24	14	24	24	14

**Skills:** –

**Mutations:** Blood Rage, Cloud of Flies (-10/-1), Enormous Noise, One Eye.

**Trappings:** –

**Alignment:** *Evil* oder *Chaotic*.

**Special Rules:** Der *Cyclops* erzeugt *Fear!*

Ein *Cyclops* kann Felsbrocken oder ähnliche Wurfgeschosse schleudern (**4x** seine **STR** in yards).

„...diese entsetzliche Bestie ist für viele unschuldige Opfer verantwortlich, die ihr in den weiten Wäldern begegnet sind. Ich weiß nicht, von wo diese Kreatur ursprünglich hierher gewandert ist,

fest stellt laut meinen Quellen jedenfalls, dass sie ursprünglich nicht hier beheimatet war. Doch was nützt dies schon jenen bedauerenswerten Menschen, die ihr über den Weg gelaufen sind...“

## Katopeblas

Das Katopeblas könnte auf den ersten, flüchtigen Blick mit einem Büffel verwechselt werden, es ist jedoch kleiner als dieser und obendrein bedecken braune oder graue Schuppen seinen Körper. Der wuchtige Kopf mit den großen Hauern blickt meist nach unten, was auch gut ist, denn der Blick eines Katopeblas lässt jenen, der ihn kreuzt, zu Stein erstarren. Diese Bestie ist ein Schrecken für jeden Reisenden und seine Gier nach Fleisch ist so groß, dass es angeblich in Zeiten, in denen es kein Opfer finden kann, seine eigenen Vorderbeine anfrisst, was nicht weiter tragisch ist, da diese Wunden bald wieder verheilen...

M	WS	BS	S	T	W	I
7	36	0	4	4	13	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	–	28	22	26	25	–

**Skills:** Night Vision, Strike Mighty Blow.

**Mutations:** Regeneration, Scaly Skin.

**Trappings:** –

**Alignment:** *Evil*.

**Special Rules:** Die Schuppen und das dicke Fell geben dem *Katopeblas* **2 AP**.

Trifft der Blick eines *Katopeblas* den eines Abenteurers, so versteinert dieser sofort; Abenteurer, die nicht überrascht sind, können die Augen bedecken oder zur Seite sehen (**INI-Test**), erhalten dann aber einen Abzug von **-25%** auf **WS** und das *Katopeblas* erhält einen Bonus von **+25%**.

Die Hauer des *Katopeblas* sondern ein gefährliches Gift ab, bei einem Treffer (misslungener **T-Test**) wird das Opfer *drowsy*, bei einem zweiten Treffer *paralysed* und bei einem weiteren Treffer stirbt es innerhalb von **3W6 Rounds**.

„...aus den Weiten Norscas erhielt ich die Kunde von großen Jagden, die auf eine Kreatur der unwirtlichen Wildnis veranstaltet wurden. Sehr viele Männer starben bei solchen Jagden, denn die besagte Bestie, deren seidenweiches Fell bei den reichen Herrschaften auf der ganzen Welt hoch geschätzt wird, ist selbst ein gefährlicher und tückischer Jäger und ein ebenbürtiger Gegner für die meisten Männer...“

## Gulon

Ein Gulon sieht entfernt aus wie eine große Raubkatze, bewegt sich aber – falls dies überhaupt möglich ist – noch lautloser und geschmeidiger als ein solches Tier und auch das glänzende Fell und eine Halskrause unterscheiden die Kreatur von ei-

ner Wildkatze. Dieses Geschöpf ist ein Aasfresser, verschmäht aber natürlich auch frisches Fleisch nicht und ist in der Regel scheu, außer es wird in die Enge getrieben. Das begehrte Fell eines Gulons kann einen Mann gut und gerne auf einen Schlag reich machen. Dabei wissen die wenigsten, dass das Gulon ebenfalls vom Chaos verändert wurde, was seine legendäre Fähigkeit erklären dürfte, dass es ab und zu scheinbar spurlos verschwinden kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	41	0	4	4	11	67
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	-	12	12	28	26	-

**Skills:** Dodge Blow, Night Vision.

**Mutations:** Invisibility, Razor Sharp Claws (D +1).

**Trappings:** -

**Alignment:** Neutral.

**Special Rules:** Wird ein *Gulon* angegriffen, so ist es *Subject to Frenzy!*

„...einige Seefahrer berichteten mir von Geschöpfen, die in den unermesslichen Tiefen des Meeres hausen sollen, wenngleich ich die Geschichten dieser rauhen Gesellen nur sehr mit Vorsicht betrachte. Immerhin gibt es mehr als genug Hinweise dafür, dass jene Wesen, die mir von diesen Männern geschildert wurden, wirklich existieren und stets darauf lauern, unbedachte Seefahrer in ein nasses Grab zu ziehen...“

## Siren

Die Sirene ist eine bezaubernde Schönheit, deren Körper allerdings ab der Hüfte in einen Fischschwanz übergeht. Natürlich ist sie ein Geschöpf, das im Wasser zu Hause ist, aber dies wäre ja keinerlei Gefahr für vorbeisegelnde Seefahrer, die Sirenen oft verführerisch auf den Felsklippen sitzen sehen. Dummerweise besitzen diese Kreaturen neben einem überwältigenden Aussehen und einem Hunger nach Menschenfleisch auch noch die Gabe eines hypnotisierenden Gesangs, dem kaum jemand widerstehen kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	23	3	4	11	45
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	34	36	32	39	35	58

**Skills:** -

**Mutations:** Crossbreed (Fish), Mane of Hair.

**Trappings:** -

**Alignment:** Evil.

**Special Rules:** Der Gesang einer *Siren* ist so bezaubernd, dass jeder, der ihn hört, ihr sofort absolut hörig wird (**WP-Test -10%**) und alles tun wird, was sie von ihm verlangt. Lediglich wenn der Abenteurer körperlichen Schaden nimmt, kann er die Trance vielleicht abschütteln (erneuter **WP-Test**).

„...ein Wanderer, der von einer langen Reise zum fernen Nippon zurückgekehrt

ist, berichtete mir im Vertrauen von einer bössartigen Kreatur, die dort in Sümpfen und Mooren lauert und arglose Menschen überfällt, von denen lediglich die bleichen und abgenagten Knochen irgendwann wieder aus dem Morast auftauchen...“

## Kappa

Der Kappa ist ein uralter, böser Naturgeist, der im fernen Nippon heimisch ist, der aber sehr vereinzelt auch schon in den Sümpfen des Reiches gesehen wurde. Dieses verdorbene Geschöpf sieht aus wie ein verkrüppelter und gebrechlicher alter Mann mit einem fast schon tierischen Antlitz, der auf seinem Kopf eine Art Vertiefung hat, in der sich eine Flüssigkeit befindet. Auf seinem Rücken befindet sich ein Panzer, der entfernt an den einer Schildkröte erinnert. Sollte die magische Flüssigkeit im Schädel des Kappa irgendwann auslaufen, so verliert er sofort alle magischen Kräfte und muss erst wieder ein Ritual vollführen und diese Flüssigkeit dabei erneuern. Ein Kappa ist ein machtvoller Zauberer und gleichzeitig ein erschreckend wilder Kämpfer, der mit seiner immensen Stärke Menschen tatsächlich förmlich auseinanderreißen kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	43	29	6	4	15	51
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	34	47	56	53	58	17

**Skills:** Blather, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-3, Charm, Concealment: Rural, Dodge Blow, Immunity to Poison, Night Vision, River Lore, Strike Mighty Blow, Swim.

**MP:** 36

**Battle Magic Lvl. 1:** Fire Ball, Flight, Hammerhand, Steal Mind, Wind Blast.

**Battle Magic Lvl. 2:** Aura of Protection, Lightning Bolt, Mystic Mist.

**Battle Magic Lvl. 3:** Cause Cowardly Flight, Cause Fear, Dispel Aura.

**Mutations:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Evil.

**Special Rules:** Der Biss-Angriff eines *Kappa* ist *poisonous* und bei einem Treffer (misslungener **T-Test**) wird der Abenteurer *drowsy*, bei einem zweiten Treffer (**T-Test**) *paralysed*.

„...zum Glück konnte ich bei meinen Studien und Nachforschungen auch auf einige Wesen stoßen, die nicht dem Chaos anheimgefallen waren oder hoffnungslos bössartig sind. So entdeckte ich zum Beispiel in einem Werk aus dem fernen Land Cathay Hinweise über ein wirklich außerordentliches Wesen, das überall, wohin es kam, Friede und Heilung brachte! Wie gut tat es meinem nun bereits kranken Geiste, endlich einmal von einem Geschöpf zu hören, das den Menschen nicht nur Gram und Elend bringen wollte...“

## Ki'Rin

Ein *Ki'Rin* ist ein sehr seltenes Wesen aus dem großen Cathay, das den dortigen Legenden nach von den Göttern selbst gesandt worden ist, um den Menschen in ihrem Kampf gegen das Böse zu helfen. Dieses Geschöpf sieht aus wie eine Art Pferd, aber alle Gliedmaßen sind sehr viel graziler, lange und in allen Farben schillernde Haare umflattern das *Ki'Rin* und sein Kopf erinnert an den eines Drachen, der aber für die meisten Augen sehr friedfertig wirkt. Das *Ki'Rin* ist freundlich und hilft allen guten Menschen, doch es erscheint so selten, dass es wirklich aus dem Reich der Märchen zu stammen scheint...

M	WS	BS	S	T	W	I
9	55	0	5	3	19	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	89	58	89	89	-

**Skills:** -

**MP:** 29

**Druidic Magic Lvl. 1:** Animal Mastery, Delouse.

**Druidic Magic Lvl. 2:** Giant Animal Mastery, Hailstorm, Shapechange, Tanglethorn.

**Druidic Magic Lvl. 3:** Animate Tree, Decompose, Zone of Purity.

**Mutations:** -

**Trappings:** -

**Alignment:** Lawful.

**Special Rules:** Das *Ki'Rin* kann lediglich von magischen Waffen getroffen werden.

Eine magische Aura verleiht ihm **1 AP** auf dem ganzen Körper.

Das *Ki'Rin* kann durch seine bloße Berührung einen Menschen heilen (es kann wahlweise einmal am Tage Fähigkeiten anwenden, die genau wie die Zaubersprüche *Cure Light Injury* und *Cure Severe Wound* wirken).

Ein *Ki'Rin* kann durch seine bloße Berührung jegliche Art von Vergiftung oder Fluch entfernen.