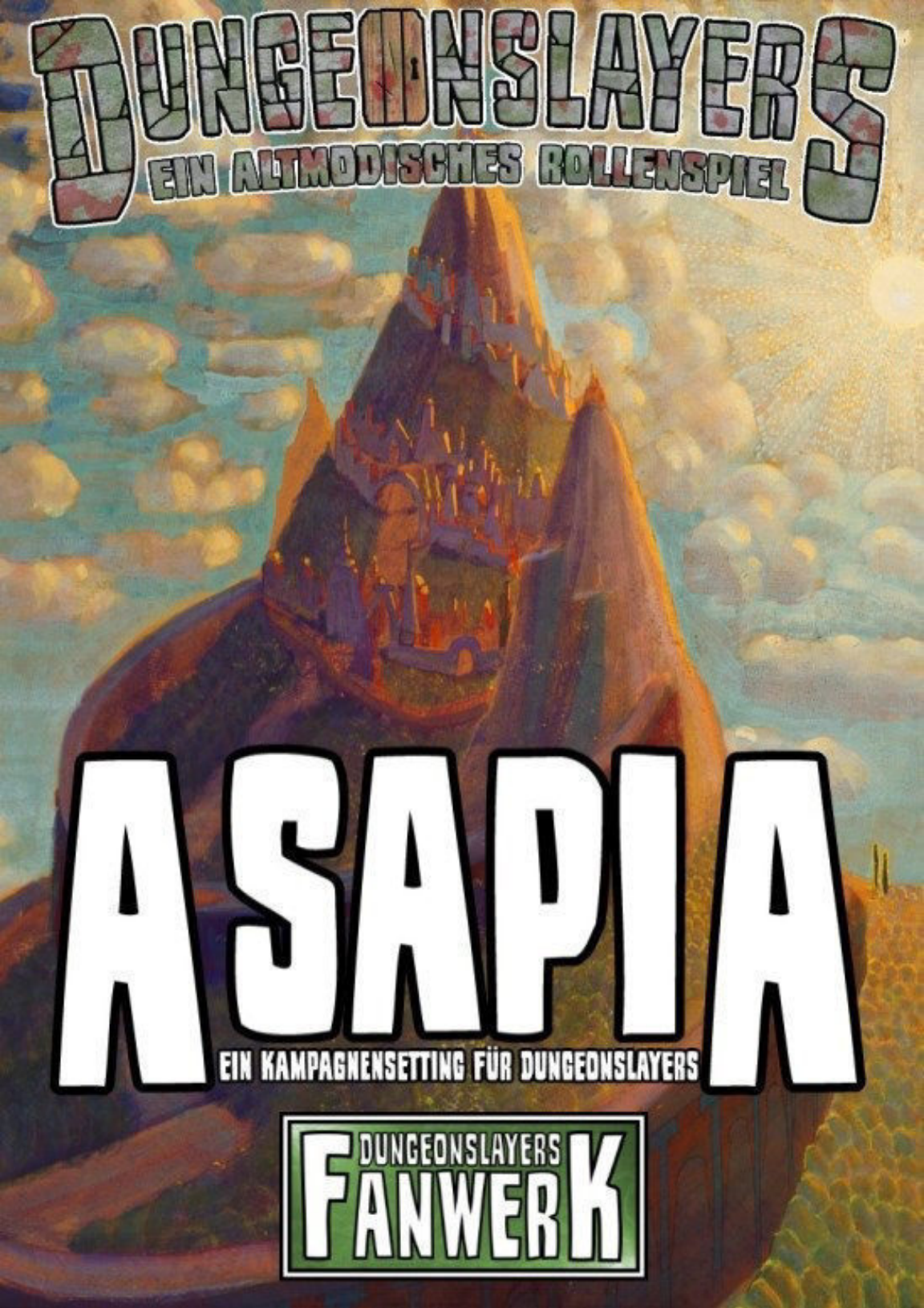
DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL



ASAPIA

EIN KAMPAGNENSETTING FÜR DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS FANWERK

IMPRESSUM

Autor:
Christoph Weiß

Einleitungs- und Klappentext
Bernhard Dittrich

Bilder:
Mikalojus Konstantinas Čiurlionis

Dungeonslayers ist ein Rollenspiel,
zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder
Erweiterungen beisteuern kannst.
Zu diesem Zweckstehen die Texte und Regelmechaniken
dieser Fan-Erweiterung des Rollenspiels
Dungeonslayers (© Christian Kennig)
mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender
Creative Common Lizenz:
Namensnennung
Keine kommerzielle Nutzung-
Weitergabe unter gleichen Bedingungen
3.0 Deutschland

Ihr befindet euch in der Gaststube einer schmierigen Kaschemme irgendwo auf Asapia. Stimmengewirr und Gelächter erfüllen den Raum, in dem es warm und stickig ist. Es riecht nach dem Rauch des Kaminfeuers, Hammelbraten, verschüttetem Bier und ungewaschenen Körpern. Auf einem Hocker vor der hölzernen Schank sitzt ein simianisches Stadtäffchen und spielt auf seiner Laute ein fröhliches Trinklied, zu dem die Umstehenden begeistert mitgrölen. An einem Tisch hat sich eine Gruppe von schwer gerüsteten Ostorks breit gemacht, die versuchen, ein paar Eiszwerge unter den Tisch zu trinken. Neben dem Kamin lehnen zwei stämmige, taurische Wanderer aus den Wolkenzinnen, die schweigend in die Flammen starren. An einem Tisch in einer dunklen Ecke sind mehrere zarte Lilienelfen mit prächtigen Roben in ein angeregtes Gespräch vertieft und blättern aufgeregt in einem dicken Wälzer mit seltsamen Schriftzeichen.

Der alte Draker, für den ihr eben einen Krug Bier bestellt habt, neigt sich näher zu euch über den Tisch und haucht euch seinen nach Schnaps stinkenden Atmen ins Gesicht, als er mit schwerer Zunge zischt: „Also, ich soll euch über Asapia erzählen? Über all die Abenteuer, die ich erlebt habe, und die fernen Länder, die ich gesehen habe? Was wollt ihr denn hören? Als ich in den stinkenden Kanälen unserer Städte nach Hinweisen auf Umtriebe des verfluchten Razzar-Kults von Draka-Kal suchte und gegen grausame Schwarzmagier kämpfen musste? Oder als ich versuchte, mit ein paar Gefährten die Geheimnisse der Hundert Inseln zu ergründen und an gewaltige Titanen geriet? Oder als ich die Expedition eines zechenzwergischen Gelehrten auf der Suche nach uralten, taurischen Artefakten in die unzugänglichen, windumtosten Hochebenen der Wolkenzinnen begleitete? Oder als ich im Auftrag eines dekadenten westorkischen Gutsbesitzers im dampfenden Dschungel von Brima auf Simianerjagd ging? Oder als ich zuletzt eine eiszwergische Sippe im Kampf gegen die Überfälle von Wildorks unterstützte ...?“

Der Söldner mit der dunkelgrünen Schuppenhaut unterbrach sich kurz und stürzte den Rest seines Biers hinunter. Dann rülpste er laut, klopfte mit der krallenbewehrten Klaue gegen sein Holzbein und fuhr grollend fort: „Aber was soll das alles? Meine Zeit als Kämpfer ist vorbei ... aber ihr, ihr seid noch jung und kräftig. Was sitzt ihr hier herum? Macht euch auf und erlebt eure eigenen Abenteuer. Asapia ist groß und bietet euch genug Gefahren, gefährliche Gegner und reiche Schätze für ein ganzes Heldenleben!“

INHALT

VORWORT.....6

VÖLKER UND KULTUREN.....8

Draker.....8
Elfen.....10
Menschen 11
Orks.....13
Simianer.....16
Taurer.....17
Titanen.....20
Zwerge.....22
Zilianer.....23
Heldenklassen Sonderregeln.....24

LÄNDER UND REGIONEN.....25

Abrolil.....25
Draka-Nur.....25
Draka-Kal 26
Dschungel von Brima.....27
Ebene von Togor.....27
Freiland.....28
Gletscherland.....28

Die Große Leere.....29
Hundert Inseln.....29
Kahle Steppe.....30
Ostreich.....30
Die Schwarzen Berge.....31
Westreich.....32
Die Wolkenzinnen.....32
Insel Zilia.....33

WAFFEN.....34

MONSTER.....35

VORWORT

Asapia ist ein alternatives Setting für Dungeonslayers. Es ist eine eigene Welt mit vielen exotischen Völkern und seltsamen Orten und Wesen. Das Setting ist ohne Regeländerungen mit dem Dungeonslayers Grundregelwerk spielbar. Neben den drei Völkern Menschen, Elfen und Zwerge, stehen den Spielen weitere Völker für ihre Charaktere zur Auswahl.
Asapia kann auch mit dem offiziellen Caera-Setting verwendet werden. In dem Fall ist Asapia ein vergessener Kontinent auf der Welt von Caera. Es kann sehr reizvoll sein, erfahrene Recken aus Caera auf die exotischen Kulturen in Asapia stoßen zu lassen. Ich hoffe, dass das Setting einen Anreiz bietet, die Welt von Asapia im Rahmen einer Rollenspielrunde zu erkunden. Viel Spaß damit.

Christoph „Waylander“ Weiß

ASPIA ...

Weit hinter den Nebeln des Vergessens liegt die Welt Asapia. Unterschiedlichste Völker bewohnen diese Welt, wobei die Menschen nur die kleinste und unbedeutendste Gruppe darstellt. Die aufstrebenden Reiche der Orks dominieren den Kontinent. Neben ihnen leben hier die drachenartigen Draker und die mysteriösen Taurer. Technisch hochbegabte Zechenzwerge stellen in ihren unterirdischen Fabriken mechanische Wunderwerke her, wo hingehen ihre Vettern die Eiszwerge wilde raue Gesellen sind. Die Inseln im westlichen Meer werden von den Titanen bewohnt. Schließlich trifft man im Süden auf die naturverbunden Lilienelfen und die affenartigen Simianer. Macht, Krieg und Magie beherrschen die Geschicke der Wesen auf Asapia.

Gletscherkappen
Gletscherland
Stürmische See
Die Kahle Ebene
Drachenstolz
Draka-Nur
Klauenburg
Schwingen
Der Tiefe See
Flamming
Draka-Kal
Hort
Wolkenzinnen
Drachenzacken
Zilia
Mondmeer
Runenwacht
Altwerft
Rubinstein
Fellbrück
Lindtal
Gieringen
Schnellstrom
Ostwehr
Hellenheim
Westwacht
Rottenhafen
Rauen
Schildbruch
Westreich
Axen
Mondberge
Orkenberg
Regenwasser
Blutfels
Die Große Leere
Schwarzenbühl
Ostreich
Schwarze Berge
Wildsturm
Schlagburg
Flözberg
Klingenwall
Blutberge
Trommelhall
Schwarzstrom
Ebene von Togor
Hundert Inseln
Freiland
Abrolil
Windruh
Blutenfloßer
Megalophos
Lykos
Dschungel von Brima
Regenbogenmeer

ASAPIA

VÖLKER UND KULTUREN

Bei der Charaktererschaffung wählt jeder Spieler ein Volk und eine Kultur. Zusätzlich zu den ersten Talenten, darf man sich aus der Liste der Kulturtalente zusätzliche zwei beliebige Talente klassen- und stufenunabhängig auswählen. Dazu bekommt man noch ein drittes Talent, welches ein Wissensgebiet (WG) sein muss. Dabei darf jedoch pro Talent nur ein Talentrang erworben werden.
Für diejenigen, die nach den Regeln von Caera spielen, sind die LP-Kosten und max. Talanträge für die Kulturtalente angegeben.

1. DRAKER

Die Draker sind aufrecht gehenden Drachenmenschen mit hellgrüner bis schwarzer schuppiger Haut, gelben Reptilienaugen und einem kurzen Drachenschwanz. Ab und zu schlüpft auch ein rotschuppiger Draker aus dem Ei. Diesen sagt man eine besondere magische Begabung nach und sie werden oft Zauberkundige oder Priester.

Volksbonus: HÄ, AU oder VE
Volksfähigkeiten: Langlebig (+0VP), Magisch Begabt (+1VP), Dunkelsicht (+1VP), Goldgier (-1VP), Geschwind (+1VP)

Unzulässige Klassen: keine

KULTUREN: DRAKA-KALER

Das Reich Draka-Kal wird von der Dynastie der Schwarzmagier-Könige regiert. Arkane Künste sind hoch angesehen und so können sich Zauberwirker der einfachen Bevölkerung gegenüber alles herausnehmen ohne Strafe fürchten zu müssen. Düsternis und Furcht herrschen im Land. Obwohl es keine offenen Feindseligkeiten zum benachbarten Draka-Nur gibt, beobachtet man sich gegenseitig mit äußerster Vorsicht und Misstrauen.

Götter: Die fünf alten Drache: Dragadur (Reinheit, Ehre & Wahrheit), Flux (Schlauheit & Tücke), Kal (Magie), Razzar (Verwüstung und Zorn), Torg (Gier)

Kulturtalente:
Alchemie (III/1LP)
Bildung (III/1LP)
Brutaler Hieb (I/2LP)
Diener der Dunkelheit (III/1LP)
Feuermagier (II/2LP)
Runenkunde (III/1LP)
WG: Drachenkunde (III/1LP)
WG: Theoretische Magie (III/1LP)
WG: Religion – Kal (III/1LP)
WG: Religion – Razzar (III/1LP)
WG: Religion – Torg (III/1LP)

DRAKA-NURIER

Die Draker aus dem Königreich Draka-Nur halten sich für direkt Abkömmlinge der alten Drachen. Ihre Gesellschaft fußt auf einem Feudalsystem in dem ritterliche Tugenden hochgehalten werden. Drakoner, schwer gerüstete Ritter auf riesigen achtbeinigen Pferden (Sleiplinger), reiten über das Land und sichern die Grenzen zu Draka-Kal und den Wildorks, mit denen sie in ständigen Krieg sind.

Götter: siehe Draka-Kaler

Kulturtalente:
Brutaler Hieb (I/2LP)
Diener des Lichts (III/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Reiten (III/1LP)
Schnelle Reflexe (II/2LP)
WG: Drachenkunde (III/1LP)
WG: Kriegskunst (III/1LP)
WG: Religion – Dragadur (III/1LP)
WG: Religion – Flux (III/1LP)

2. ELFEN

Volksbonus: BE, GE oder AU
Volksfähigkeiten: Geschwind, Leichtfüßig, Magisch begabt, Schnell ODER Zielsicher, Nachtsicht, Unsterblich *Unzulässige Klassen*: Sch

KULTUREN: LILIENELFEN

In den Wälder von Abrolil leben die Lilienelfen. Der Wald besteht aus baumgroßen Blumen und wimmelt von gigantischen Insektenwesen. Die Lilenelfen kann man dort oft auf großen blau schimmernden Käfern oder riesigen Libellen reiten sehen. Die Lilienelfen leben in Behausungen die aus Büschen, Ranken und

Blumen gewachsen sind. Ihre Dörfer gleichen einem farbenprächtigen Blumenmeer und sind von exotischen Düften erfüllt.

Götter: Die Blütenkönigin

Kulturtalente:
Heimlichkeit (II/1LP)
Instrument (III/1LP)
Jäger (III/1LP)
Reiten (III/1LP)
Schütze (II/2LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Kräuterkunde (III/1LP)
WG: Naturkunde (III/1LP)
WG: Religion – Blütenkönigin (III/1LP)

3. MENSCHEN

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft
Volksfähigkeiten: Talentiert
Unzulässige Klassen: keine

KULTUREN: FREIBAUERN

Ein paar entflohene Menschensklaven haben sich in einem entlegenen Gebiet östlich des Schwarzen Stromes niedergelassen und betreiben dort Ackerbau und Viehzucht. Ständig durch Orks und wilde Kreaturen bedroht, gleichen ihre Bauernhöfe kleinen Festungen, in denen sie in kleinen Sippengemeinschaften miteinander leben. Pflug und Schwert und bestimmen den Alltag auf diesen Wehrhöfen. Der Zusammenhalt unter den Freibauersippen ist groß. Alle Freibauern sprechen sich untereinander mit Schwager und Schwägerin an und unterstützen sich gegenseitig bei drohender Gefahr.

Götter: Kasch, der Herr der Sonne und seine fünf Töchter: Lora (Bäume und Pflanzen), Mira (Heim&Frieden), Tara (Krieg), Grundra (Tiere), Valla (Tod & Finsternis)

Kulturtalente:
Blocker (II/2LP)
Fürsorger (I/2LP)
Handwerker (III/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Parade (III/1LP)
WG: Landwirtschaft (III/1LP)
WG: Religion – Kasch (III/1LP)
WG: Tierkunde (III/1LP)

SKLAVEN

Die meisten Menschen fristen ihr Dasein als Sklaven bei den Orks. Einigen gelingt es jedoch, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Entweder wird ihnen aufgrund treuer Dienste die Freiheit geschenkt oder sie können von ihrem Herrn fliehen. Das Leben als Sklave bei den Orks härtet ab und macht einen ehemaligen Sklaven sehr widerstandsfähig.

Götter: siehe Freibauern

Kulturtalente:
Ausweichen (III/2LP)
Einstecker (II/2LP)
Glückspilz (I/2LP)
Handwerker (III/1LP)
Heimlichkeit (II/1LP)
Standhaft (II/2LP)
WG: Kochen (III/1LP)
WG: Landwirtschaft (III/1LP)
WG: Religion – Kasch (III/1LP)
Ein beliebiges Wissensgebiet (III/1LP)

WILDE

Die „wilden“ Menschen durchstreifen die Große Leere als Jäger und Sammler. Sie leben in kleinen Sippen und sind kulturell in die Steinzeit zurückgeworfen worden.

Götter: siehe Freibauern

Kulturtalente:
Jäger (III/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Schütze (II/2LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Naturkunde (III/1LP)
WG: Religion – Kasch (III/1LP)
WG: Wetterkunde (III/1LP)
WG: Wüste (III/1LP)

AUS DEN ÜBERLIEFERUNGEN DER WILDEN MENSCHEN DER GROSSEN LEERE

In der Zeit, als die Menschen noch über große Teile Asapias herrschten, begab es sich, dass ein großer prächtiger Palast am Himmel auftauchte und mitten unter die Menschen hernieder fuhr. Stierköpfige Wesen, die von der Sternen kamen, traten aus dem fliegenden Palast. Die Menschen nahmen die Fremden, die sich auf viel wundersame Magie verstanden, freundlich auf. Die Stiermenschen gründeten rund um ihren Palast Städte und lehrten die Menschen viele Geheimnisse.
So vergingen die Jahre und die Menschen und die Taurer, wie sich die stierköpfigen Wesen nannten, lebten in Frieden miteinander. Doch eines Tages erschienen viele weitere fliegende Paläste und ließen Feuer auf vom Himmel regnen. Blitze zuckten über den Himmel und zerstörten die Behausungen der Menschen und Taurer.
Ein riesiger Flammenball traf den fliegenden Palast der Stiermenschen und ließ in in Flammen aufgehen. Das Feuer verwüstete alles rings herum und hinterließ das öde Land, dass heute die Große Leere heißt.
Die wenigen Menschen und Taurer aber, welche den Feuerregen überlebten, wurde in alle Winde zerstreut.

4. ORKS

Die kräftigen grünhäutigen Orks sind die größte Bevölkerungsgruppe Asapias. Nachdem sie sich die Herrschaft über weite Teile des Kontinents errungen hatten, gründeten sie feudale Reiche und erzielten große kulturelle Fortschritte.

Volksbonus: ST oder HÄ
Volksfähigkeiten: Geschwind (+1VP), Nachtsicht (+1VP), Ungepflegt(-1VP), Zäh (+1VP)
Unzulässige Klassen: Hei

KULTUREN:

OSTORKS

Das Reich der Ostorks untergliedert sich in viele kleine Clangebiete die jeweils von einem Khan beherrscht werden. An der Spitze steht jedoch der Kaiser in Blutfels. Die Gesellschaft der Ostorks ist in ein strenges hierarchisches System unterteilt. An unterster Stelle stehen die Sklaven, meist Menschen oder Simianer. Dann folgen die freien orkischen Bauern und Handwerker. Darüber liegt der militärische Verwaltungsapparat der sich in zahlreiche Ränge gliedert. An der Spitze schließlich steht der Khan, der wiederum dem Kaiser unterstellt ist.

Die einzelnen Clans führen ständig untereinander Krieg. Diese kriegerischen Auseinandersetzungen werden jedoch als Stärkung der militärischen Kraft gesehen und nur in extremen Fällen schreitet der Kaiser ein. So befinden sich die Ostorks im ständigen Kriegszustand.

Götter: Schagrat (Krieg & Ehre) Gothmog (Blut & Rache), Gorbag (Erde, Ackerbau & Handwerk)

Kulturtalente:
Blocker (II/2LP)
Kämpfer (II/2LP)
Raserei (I/2LP)
Schnelle Reflexe (II/2LP)
WG: Kriegskunst (III/1LP)
WG: Religion - Gothmog (III/1LP)
WG: Religion - Schagrat (III/1LP)
WG: Verwaltung (III/1LP)
Zwei Waffen (II/2LP)

WESTORKS

An der klimatisch begünstigen Küste des Mondmeeres leben die Westorks. Ihre großen Städte sind von Feldern und Obsthainen

umgeben auf denen Sklaven arbeiten und damit den Wohlstand des Landes sichern.
Die Orks des Westens sind weniger kriegerisch eingestellt als ihre östlichen Nachbarn. Dafür richten sie all ihre Energien darauf, ihren Reichtum zu mehren. Dabei sehen sie Betrug, Diebstahl und sogar Raub als adäquate Methoden an. Die Westorks genießen ihren Wohlstand und beschäftigen sich gern mit Musik, Kunst, Astrologie, Wissenschaften und Magie. Dabei haben sie jedoch ein Kunstverständnis und einen Sinn für Poesie entwickelt, der von keinem der anderen Volk geteilt wird. Sie kleiden sich gern in bunte auffällige Gewänder und ihr Haar glänzt von streng duftenden Ölen.

Götter: siehe Ostorks

Kulturtalente:
Beute schätzen (II/1LP)
Bildung (III/1LP)
Diebeskunst (II/1LP)
Heimlichkeit (II/1LP)
Instrument (III/1LP)
Schlitzohr (III/1LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Dichtkunst (III/1LP)
WG: Geschichte (III/1LP)
WG: Sternenkunde (III/1LP)
WG: Theoretische Magie (III/1LP)
WG: Religion – Gorbag (III/1LP)

WILDORKS

Die Wildorks leben in Stämmen in der nördlichen Kahlen Steppe. Sie haben weitest gehend ihre alte Lebensweise beibehalten. Tradition und alte Sitten werden hochgehalten.

Götter: siehe Ostorks

Kulturtalente:
Diener der Dunkelheit (III/1LP)
Jäger (III/1LP)
Rundumschlag (I/2LP)
Schnelle Reflexe (II/2LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Naturkunde (III/1LP)
WG: Religion - Gothmog (III/1LP)
WG: Religion - Schagrat (III/1LP)
WG: Steppe (III/1LP)
WG: Wetterkunde (III/1LP)

5. SIMIANER

Simianer sind kleine, etwa ein Meter große intelligente Äffchen. Sie haben gelbes bis rotbraunes Fell, buschige Ohren und große Augen. Simianer sind begabte Kletterer und Akrobaten.

Volksbonus: BE oder GE
Volksfähigkeiten: Geschwind (+1 VP), Klein (-4 VP), Leichtfüßig (+1 VP), Schnell(+1 VP), Zäher als sie aussehen (+3 VP)
Unzulässige Klassen: Sch

KULTUREN: KRONENSPRINGER

Im tiefen Dschungel von Brima leben die Kronenspringer in ihren Baumdörfern. Die Simianer leben in einem losen Sippenverbänden zusammen. Sie verwenden Schleudern und Blasrohre, um sich gegen wilde Tiere zu verteidigen. Simianer können im Kampf einen spitzen Kampfschrei ausstoßen. Unter ihnen gibt es auch magische Begabungen und sie verehren Ahnen und Geister.

Götter: Ahnenkult

Kulturtalente:
Akrobat (III/1LP)
Flink (II/1LP)
Heimlichkeit (III/1LP)
Kletterass (I/2LP)
Schlachtruf (I/2LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Kräuterkunde (III/1LP)
WG: Naturkunde (III/1LP)
WG: Religion – Ahnenkult (III/1LP)
WG: Wetterkunde (III/1LP)

STADTÄFFCHEN

Oft dringen Jäger in den Dschungel von Brima vor, um Simianer als Sklaven oder exotische Haustiere einzufangen. Diese verschleppten Exemplare nennt man Stadtäffchen. Selbst wenn ihnen die Flucht aus der Gefangenschaft gelingt, bleiben sie meist in den Städten, da sie sich inzwischen dem urbanen Dschungel angepasst haben. Ab und zu verlässt aber auch ein Simianer aus Abenteuerlust freiwillig sein Baumkronendorf.

Götter: siehe Kronenspringer

Kulturtalente:
Akrobat (III/1LP)
Ausweichen (III/1LP)
Diebeskunst (III/1LP)
Flink (III/1LP)
Heimlichkeit (III/1LP)
Schnelle Reflexe (II/2LP)
Schlitzohr (III/1LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Gassenwissen (III/1LP)

6. TAURER

Die Taurer sind stämmige Humanoide mit dem Kopf eines Stieres. Sie sind ein sehr altes Volk, dem man nachsagt, dass sie einst von den Sternen herab nach Asapia kamen.

Volksbonus: ST, VE oder AU
Volksfähigkeiten:Arrogant (-1 VP), Langlebig (+0VP), Magisch begabt (+1VP), Talentiert (+2VP)
Unzulässige Klassen: keine

KULTUREN: EINSAME STÄDTE

In den Hochebenen der Wolkenzinnen, liegen die alten Städte der Taurer. Die Taurer leben zurückgezogen und beschäftigen sich mit der Erforschung alter Artefakte und Schriften. Man findet in den Städten uralte technische Gerätschaften. Einige davon versehen immer noch ihren Dienst, obwohl das Wissen über ihre genaue Funktionsweise längst verloren gegangen ist. So gibt es Türen, die sich von selbst öffnen und automatische Aufzüge in den großen mehrstöckigen Gebäuden. Durch das Studium der alten Hinterlassenschaften, sind die Taurer in der Lage ein paar der einfacheren technischen Gegenstände wieder selbst herzustellen. Dazu gehört z.B. der Schockstab, ein silberner Kampfstab, der bei Berührung einen leichten Blitzschlag erzeugt.

Götter: Ur, "Der Eine" (Herr des Universums)

Kulturtalente:
Bildung (III/1LP)
Diener des Lichts (III/1LP)
Manipulator (I/1LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Geschichte (III/1LP)
WG: Sternenkunde (III/1LP)
WG: Taurische Technik (III/1LP)
WG: Theoretische Magie (III/1LP)
WG: Religion - Ur (III/1LP)
Zauber auslösen (I/2LP)

WANDERER

Die Wanderer haben keinen festen Wohnsitz. Sie ziehen mit großen Wagen, in denen sie leben, quer durch Asapia. Sie sind auf der Suche nach verschollenen Artefakten ihrer Kultur. Vor allen die Sternenkristalle sind das Ziel ihrer Suche.

Götter: siehe Einsame Städte

Kulturtalente:
Bildung
Jäger (III/1LP)
Reiten (III/1LP)
Schnelle Reflexe (II/2LP)
Wahrnehmung (III/1LP)
WG: Alte Geschichte (III/1LP)
WG: Sternenkunde (III/1LP)
WG: Taurische Technik (III/1LP)
WG: Theoretische Magie (III/1LP)
WG: Religion - Ur (III/1LP)
Zauber auslösen (I/2LP)

STERNENKRISTALLE

Die Sternenkristalle sind magische Artefakte, die man überall in Asapia finden kann. Es sind faustgroße milchige Kristalle welche die Fähigkeit haben, Zauber zu speichern. Eine Sternenkristall kann W20/4 Zauber auf einmal aufnehmen. Die Zauber können von jedem Charakter unabhängig von Klasse und Stufe ausgelöst werden. Danach ist der Zauber verbraucht. Die Kristalle können mit beliebigen Zaubern wieder aufgeladen werden, indem ein ZAW einen Zauber auf den Kristall wirkt.

Dabei kann auch mehrmals der gleiche Zauber aufgeladen werden bis zur maximalen Speicherkapazität des Sternenkristalls. In einigen der alten Sternenkristalle sind alte mächtige Zauber gespeichert, die bereits in Vergessenheit geraten sind.

7. TITANEN

Volksbonus: +1 auf ST oder HÄ
Volksfähigkeiten: Groß(+4VP), Magieresistent(-1VP), Langsam (-1VP), Unsterblich(+0VP)
Unzulässige Klassen: Zau, Sch

Titanen sind über drei Meter große Kolosse.

KULTUREN: HUNDERT INSELN

Im Regenbogenmeer liegen die Hundert Inseln. Diese verstreuten Eilande sind die Heimat der Titanen. Sie sehen sich als Kinder der alten Götter, die Asapia längst verlassen haben, um sich in ihre himmlischen Gefilde zurückzuziehen. Die Titanen sind sehr einzelgängerisch. Obwohl es die große Hauptstadt Megalophos und einige Dörfer gibt, leben die meisten Titanen zurückgezogen als Hirten oder Wein- und Olivenbauern.

Götter: Meroklos (Meer und Sturm), Gratos (Berge), Pecurate (Vieh und Ackerbau), Furos (Feuer)

Kulturtalente:
Diener des Lichts (III/1LP)
Fürsorger (I/1LP)
Handwerk (III/1LP)
Schütze (II/2LP)
Schwimmen (III/1LP)
WG: Kräuterkunde (III/1LP)
WG: Landwirtschaft (III/1LP)
WG: Seefahrt (III/1LP)
WG: Sternenkunde (III/1LP)
WG: Tierkunde (III/1LP)
WG: Wetterkunde (III/1LP)

8. ZWERGE

Volksbonus: ST, HÄ oder GE
Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Langlebig, Zäh

KULTUREN: ZECHENZWERGE

Die Zechenzwerge haben ihre Heimat in den Schwarzen Bergen. Dichte dunkle Rauchsäulen steigen dort aus unterirdischen Schloten an die Oberfläche. In den Städten der Zechenzwerge hört man das ständige Stampfen von Dampfmaschinen und überall drehen sich Zahnräder. Die

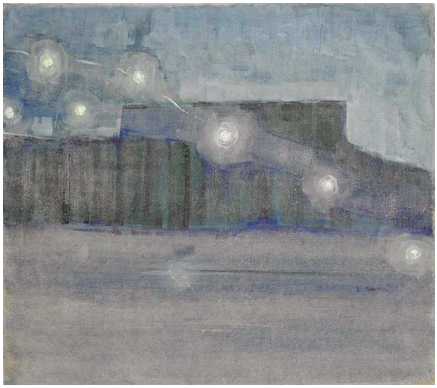
Zechenzwerge bauen Eisen und Kohle in den Bergen ab und sind begabte Konstrukteure allerlei technischer Maschinen und Gerätschaften. Die Zwerge haben auch das Schießpulver entdeckt und Man sieht sie oft mit geschulterter Arkebuse.

Götter: Gorag (Herr des Eisens)

Kulturtalente:
Einstecker (III/2LP)
Handwerk (V/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Standhaft (II/2LP)
WG: Bergbau (III/1LP)
WG: Braukunst (III/1LP)
WG: Dampfmaschienen (III/1LP)
WG: Mechanik (III/1LP)
WG: Religion – Gorag (III/1LP)
WG: Stein- & Metallkunde (III/1LP)

EISZWERGE

Die Eiszwerge haben eine bläulich schimmernde Haut und hellblondes bis weißes Haar und Bärte. Hoch oben in den Gletscherkappen stehen ihre Burgen und Paläste aus ewigen Eis gebaut. Die Eiszwerge gelten als ein sehr wildes Volk und liegen in ständiger Fehde mit den Wildorks.



Götter: Gorag (Herr des Eisens und des Feuers), Nugar, der Wintermeister (Schnee und Eis)

Kulturtalente:
Blocker (II/2LP)
Brutaler Hieb (1/2LP)
Einstecker (III/2LP)
Handwerk (V/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Prügler (I/1LP)
Schutz vor Elementen (I/2LP)
Standhaft (II/2LP)
Waffenkenner: Streitäxte (I/2LP)
WG: Bergbau (III/1LP)
WG: Religion – Nugar(III/1LP)
WG: Stein- & Metallkunde (III/1LP)

9. ZILIANER

Die Luftpiraten von der Insel Zilia sind kein eigenes Volk, sondern ein Gemisch aller Völker Asapias. Das bedeutet, dass man als Volk einen Menschen, Ork, Zwerg, etc. wählt und dann als Kultur Luftpiraten hinzufügt.

KULTUREN: LUFTPIRATEN

Die Piraten der Insel Zilia sind ehemalige Strafgefangene, die sich ihre Unabhängigkeit erkämpft haben. Seitdem bilden sie eine verschworenen Gemeinschaft, die mit ihren Propellerschiffen die Küsten des Westreiches in Schrecken versetzt.

Götter: je nach Volk

Kulturtalente:
Akrobat (II/1LP)
Heimlichkeit (II/1LP)
Kämpfer (II/2LP)
Schlitzohr (III/1LP)
Standhaft (II/2LP)
WG: Propellerschiffe (III/1LP)
WG: Sternenkunde (III/1LP)
WG: Wetterkunde (III/1LP)

HELDENKLASSEN SONDERREGELN

Berserker können nur Draker, Eiszwerge, Orks und Wilde sein.

Blutmagie kann man bei den Orks oder in Draka-Kal erlernen.

Druiden können nur Simianer werden, die mindesten einen Talentrang Religion – Ahnenkult besitzen.

Erzmagier werden in den einsamen Städten der Taurer ausgebildet.

Kampfmönch kann man bei den Taurern werden.

Meisterdieb wird man in einer der Großstädte der Westorks.

Paladine sind Drachenritter der Draka-Nur und sind dem alten Drachen Dragadur geweiht. Die Draker nehmen aber auch Mitglieder anderer Völker auf, wenn sie sich als ehrenvolle Kämpfer erweisen.

LÄNDER UND REGIONEN

ABROLIL

Baumartige Lilien und andere meterhohe Blumengewächse bilden den dichten von ranken durchzogenen Wald von Abrolil. Schwere süßliche Düfte liegen in der Luft und wer sich ihnen aus Unkenntnis zu lange aussetzt läuft Gefahr, in einen betäubenden Schlaf oder rasenden Wahnsinn zu verfallen. Daneben wuchern viele fleischfressende Pflanzen zwischen der bunten Blumenpracht. Nicht nur die Pflanzen, auch die riesigen Insekten sind eine Gefahr für den Unvorsichtigen, der schnell den Tod durch den Stachel einer Reisenwespe oder die Fangarme einer Monstergottesanbeterin finden kann. In diesem gefährlichen und exotischen Wald haben die Lilienelfen ihre Heimat.

DRAKA-NUR

Nördlich der Wolkenzinnen liegt das Königreich Draka-Nur. Grüne Hügel und dichte Wälder prägen das Land der Draker. Dazwischen erheben sich alte trutzigen Burgen und von Mauern umgebene Städte. Die Draker sind ein altes und traditionsbewusstes Volk. In Ihnen ist der Glaube an die alten großen Drachen tief verankert.

Vor allem Dragadur, der Drache der Reinheit und Ehre, wird in Draka-Nur hoch verehrt. In den alten Wälder, um die sich zahllose Legenden ranken, hausen viele Monster und widernatürliche Kreaturen. Mutige Draker-Nurier ziehen aus, um dort im ritterlichen Kampf Ehre und Ruhm zu erlangen. Daneben gibt es immer wieder Konflikte mit den Wildorks und den Ostorks.

DRAKA-KAL

Im Schatten der Drachenzacken liegt das Land Draka-Kal. In den Drachenzacken gibt es einige aktive Vulkane und Geisiere und dort leben auch noch viele der Geschöpfe, die dem Gebirge seinen Namen gaben. Die Draker in Draka-Kal sind sehr der schwarzen Magie zugetan. In der Hauptstadt Hort gibt es zwei magische Zirkel, die untereinander konkurrieren und einen starken

Einfluss auf das Königshaus haben. Der „Hand der Beseelung“ ist der Bund der Nekromanten und mit „Kreis der sphärischen Kräfte“ haben sich die Dämonologen zusammengeschlossen. Die Könige von Draka-Kal sind ausnahmslos Schwarzmagier, die sich dem einen oder anderem Zirkel verschreiben. Der jetzige König hat sich jedoch bisher für keinen der beiden Zirkel entschieden. Manche sehen den Grund für seine Unentschlossenheit in seinem Geburtsmakel. Anstatt mit einer roten Schuppenhaut, wie alle Draka-Kaler Könige, wurde er mit einer schwarzen geboren. Dies wird ein böses Omen für das Land gesehen. Neben den beiden Magierzirkeln bilden die rotschuppigen Priester des Razzar einen dritten Machtfaktor in Draka-Kal. Sie sorgen dafür, dass dem zornigen Drachengott regelmäßig Drachenmenschen im Feuer geopfert werden.

DSCHUNGEL VON BRIMA

Der Dschungel von Brima ist eine dichter Urwald mit mächtigen Bäumen, die einen Höhe von über hundert Meter erreichen können. Durch den Dschungel schlängelt sich der Schwarze Fluss sich in einem breiten Delta in das Regenbogenmeer ergießt. Unter dem dichten Blätterdach herrscht ein grünes Zwielicht in dem viele Räuber auf die Jagd gehen. Dabei hat jeder in den verschiedenen Ebenen der hoch aufragenden Baumwelt sein eigenes Revier. Von dem Reisentausendfüssler am Boden bis zu den blutgierigen Trollpapageien in den Wipfeln. Hoch oben in den Baumkronen haben auch die Simianer ihre Behausungen gebaut. Die einfachen Hütten aus Ästen, Lehm und Blättern sind mit schwindelerregenden Hängebrücken, die von Lianen zusammengehalten werden, verbunden. Die Simianer pflegen einen Ahnenkult bei dem sie die Geister ihrer Vorfahren verehren. Immer wieder dringen Orks aus der Skalavenjägerstadt Windruh in den gefährlichen Dschungel ein, um auf die Simianer Jagd zu machen, da diese auf den Märkten im Westreich viel Geld einbringen.

EBENE VON TOGOR

Zwischen den Blutbergen und

dem Schwarzstrom liegt die Ebene von Togor. Weite Graslandschaften werden durch einzelne Wäldchen und einigen Seen unterbrochen. Selbst die Orks wagen sich nur in einem großen bewaffneten Trupp in die Ebene, denn sie wird von gigantischen Echsenwesen aus alter Zeit bevölkert. Über zehn Meter sind die Bestien groß, die hier auf Beutefang gehen.

FREILAND

Nördlich des Dschungels von Brima und westlich des Schwarzen Flusses liegt ein Landzipfel, dem seine Bewohner den Namen „Freiland“ gegeben haben. Diese Bewohner sind ehemalige Menschensklaven, die sich in einem großen Aufstand aus der Knechtschaft der Orks befreit haben und in diesem unbewohnten Teil Asapias eine Zuflucht gefunden haben. Die Menschen hier nennen sich Freibauern und leben in kleinen Gruppen auf Gehöften, die sie mit Palisaden und Wehrtürmen zu kleinen Festungen ausgebaut haben. Diese Befestigungen schützen sie nicht nur vor orkischen Sklavenjägern, sondern auch gegen die gefährlichen Kreaturen, die am Schwarzen Fluss und auf der Ebene von Togar leben.

GLETSCHERLAND

Eisige Winde wehen über die weiße Landschaft des Gletscherlandes, das fast ganzjährig von Schnee bedeckt ist. Weiter oben im Norden ragen die weißen Gipfel der Gletscherkappen auf. Dies ist die Heimat der Eiszwerge. Die blauhäutigen und hellharigen Zwerge sind raue Gesellen, die tief unter den Gletscherkappen nach wertvollen Metallen und Edelsteinen suchen. Sie haben sicher der eisigen Umgebung ange-

passt und sind widerstandsfähig gegenüber der überall herrschenden Kälte. Die Eiszwerge haben sich in die Gletscher kunstvollen Städte aus Eis gebaut, die im Sonnenlicht in allen Farben funkeln. Immer wieder kann man die Eiszwerge auch mit Skiern oder in von Eishermelinen gezogenen Schlitten über das Eis gleiten sehen, auf der Jagd nach Wildorks, die sich zu weit in ihr Territorium vorgewagt haben.

DIE GROSSE LEERE

Die große Leere ist eine große Wüstenlandschaft. Teilweise ist sie von Gröll und Steinen bedeckt und an anderen Stellen findet man feinen Sand. Die Vegetation beschränkt sich auf vereinzeltet Büsche, Agaven und dürre Bäume. In dieser Öde leben die wilden Menschen in Felshöhlen und fristen ihr Dasein. Mit Steinspeeren und Steinmessern gehen sie auf die Jagd nach Teufelsantilopen und Reisengeckos. Dabei müssen sie sich vor gefährlichen Kreaturen und auch vor den Sklavenjägern in Acht nehmen, welche die Große Leere durchstreifen. Zwischen Steinhaufen und Dünen ragen immer wieder Ruinen der zerstörten Städte der Menschen und Taurer auf.

HUNDERT INSELN

Im Regenbogenmeer liegt eine große Ansammlung kleinerer Inseln, die man die Hundert Inseln nennt. Die meisten dieser Inseln sind unerforscht. Gerüchte behaupten, dass auf ihnen gefährliche Monster hausen aber auch sagenhafte Schätze verborgen seien. Nur äußerst mutige Kapitäne wagen es, die Gewässer zwischen den Inseln zu befahren. Untiefen, plötzlich aufkommende Nebelbänke und gewaltige Meeresungeheuer brachten schon vielen Schiffen den Untergang . Auf den südlichen Inseln leben die sagenhaften Titanen. Die Titanen sind Einzelgänger und

leben alleine oder in kleinen Gruppen. Einzige Ausnahme bildet Megalophos auf der Insel Lykos. Hier haben sich die Titanen eine Stadt mit prächtige Palästen und marmorverkleideten Häusern gebaut. Überragt wird Megalophos von dem gigantischen Tempel der Meroklos, der auf mächtigen weißen Säulen auf einen Hügel mitten in der Stadt steht.

KAHLE STEPPE

Westlich von Draka-Nur beginnt die Kahle Steppe. Sie ist das Jagdrevier der Wildorks. Die Wildorks fühlen sich den Alten Sitten und Gebräuchen der Orks verbunden und lehnen die Lebensweise ihrer Artgenossen im West- und Ostreich ab. Sie ziehen in kleinen Stämmen durch die Kahle Ebene und ernähren sich durch die Jagd. Immer wieder kommt es vor, dass Orkstämme in benachbarte Länder auf Beutezug gehen. Dies sind jedoch in der Regel einzelne Überfälle, nach denen sich die Wildorks schnell wieder in die Kahlen Ebenen zurückziehen. Es gab aber auch Zeiten, in denen ein Orkhäuptling mehrere Stämme unter sich vereint konnte und mit ihnen raubend und marodierend bis an die Südküste des Mondmeeres gezogen ist.

OSTREICH

Von dicken Mauern umgebene Städte und trutzige Burgen prägen das Bild des Ostreiches. Immer wieder sieht man größere Gruppen von schwer gerüsteten Orks über die Straßen ziehen, denn das Land lebt in einem dauernden Kriegszustand. Ständig bekämpfen sich die einzelnen Clans und jeder Khan hat den Ehrgeiz soviel Macht und Einfluss zu erlangen, um selbst nach der Kaiserkrone greifen zu kön-

nen. Der Kaiser selbst ist bemüht, keinen der Khans zu mächtig werden zu lassen und fördert durch Intrigen die Clankriege. Die Städte des Ostreiches gleichen Kasernen. Alles ist auf militärische Funktionalität ausgerichtet. Militär und Verwaltung sind streng hierarchisch organisiert. Titel und Rangabzeichen sind für jeden durch Tätowierungen auf Armen und im Gesicht sofort sichtbar. Eine Degradierung ist somit immer eine blutige Angelegenheit, wobei in einem solchen Fall der Ostork den Freitod dem Ehrverlust vorzieht. Trotz der straffen Organisation wirken die Städte der Ostorks dreckig und ungepflegt und etwas wie Badehäuser sucht man im Ostreich vergeblich.

TITEL IM OSTREICH

MILITÄRTITEL	BEAMTENTITEL
Khan	-
Oberkriegsmeister	Oberkriegsrat
Kriegsmeister	Kriegsrat
Hauptschlachtmeister	Hauptverwalter
Schlachtführer	Verwalter
Rottenführer I. Grades	Lagermeister I. Grades
Rottenführer II. Grades	Lagermeister II. Grades
Rottenführer III. Grades	Lagermeister III. Grades
Hauptmeutenführer	Hauptschriftmeister
Meutenführer	Schriftmeister
Einpeitscher	Vorschreiber
Waffenschwinger I. Grades	Pergamentgehilfe I. Grades
Waffenschwinger II. Grades	Pergamentgehilfe II. Grades
Waffenschwinger III. Grades	Pergamentgehilfe III. Grades
Krieger	Schreiber

DIE SCHWARZEN BERGE

Die Schwarzen Berge sind ein düsteres und wildes Gebirge in dem viele Ungeheuer umher gehen. Hier haben sich die Zechenzwerge niedergelassen und bauen in ihren Erzgruben die Rohstoffen ab, die sie für ihre Maschinen und Werkzeuge benötigen. In ihrer Stadt Flösberg arbeiten ständig die Hochöfen und überall liegt Rauch und Ruß in der Luft. Ihre Erzeugnisse verkaufen sie vor allem an die Ostorks, deren Clans ständig aufrüsten um gegeneinander Krieg zu führen. Im Norden der Schwarzen Berge stehen die Ruinen von Schwarzenbühl. Vor Jahren fanden die Zechenzwerge hier ein Gestein, von

dem eine energiereiche Strahlung ausging. Als nun die zwergischen Konstrukteure anfingen mit dem Gestein zu experimentieren und Maschinen zu bauen, die von der Energie des Gesteins angetrieben wurden, kam es zur Katastrophe. Eine gewaltige Explosion zerstörte Schwarzenbühl und verwüstete die Umgebung. Das Gebiet wird heute von allen gemieden. Man erzählt, dass die Überlebenden heute noch als abscheulich deformierte Gestalten die Ruinen durchstreifen.

WESTREICH

Weizenfelder, sanfte grasbewachsene Hügel und Zypressen, die sich in einem lauen Wind wiegen. So idyllisch wirkt die Landschaft rund um das Mondmeer. Die Orks im Westreich verdanken ihren Wohlstand den Sklaven, die schwer auf den Feldern arbeiten und dem Handel. Von Rottenhafen, dem größten Hafen des Westreiches, stechen die Schiffe der Orks in Richtung der Königsstadt Altwerft, Westwacht und dem ostorkischen Schlagburg in See. Auch in den Süden bis zu den Sklavenjägern in Windruh und bis nach dem drakischen Drachenstolz reisen die westorkischen Schiffe. Die Städte der Westorks zeichnen sich durch eine bizarre Architektur aus, die von den Orks als kunstvoll angesehen wird. In den Straßen muss man ständig seine Hand an seinem Geldbeutel halten und sich in acht nehmen, nicht von einem Dieb oder einem gewieften Händler bis aufs Hemd ausgenommen zu werden.

DIE WOLKENZINNEN

Über achttausend Meter erheben sich die Gipfel der Wolkenzinnen über Asapia. In diese abgeschiedene Region haben sich die Taurer in ihre einsamen Städte zurückgezogen.

Sie sind auf der Suche nach dem alten Wissen ihrer Kultur, die im großen Feuerregen zerstört wurden. Die umherziehenden Wanderer kehren alle fünf Jahre in die Städte in den Wolkenzinnen zurück, um das erforschte Wissen mit ihrem Volk zu teilen. Trotz ihrer Abgeschiedenheit, müssen die Taurer vor den Wildorks in Acht nehmen, die auf ihren Raubzügen sogar bis in die entlegene Bergregion vorstoßen.

INSEL ZILIA

In der Mitte des Mondmeer liegt die Insel Zilia. Führer war die Insel eine Strafkolonie der Orks für Schwerverbrecher, Exilanten und aufsässige Sklaven. Die Verbannten befreiten sich jedoch von ihren Aufsehern und übernahmen die Herrschaft über die Insel. Seitdem ist Zila eine Insel von Piraten und Renagaten. Mit der Hilfe findiger Zechenzwerge und Tauer, die unter den Gefangenen waren, konstruierten sie Propellerschiffe mit denen sie über das Mondmeer fliegen und Handelsschiffe und Küstenstädte überfallen.

WAFFEN

WAFFEN	WB/GA	BESONDERES		PREIS
Arkebuse	+4/-5		Z	50 GM
Bombe	+6/-	Radius 5m; Gegner keine Abwehr;	Z	15 GM
Kettenschwert	+3/-2	Bei Patzer fällt die Mechanik aus und das Schwert hat nur noch WB+1 (Reparatur AGI+GE, 1 Aktion)	Z	60 GM
Mechanischer Eisenhandschuh	+1/-1	ST+1	Z	80 GM
Repetierarmbrust	+3/-2	Salve: Bis zu 2 Gegner angreifen, WB wird verdoppelt, bei einem Wurf 16+ ist das Magazin leer und muss mit einer Aktion ausgetauscht werden	Z	100 GM
Schockstab	+3/-	Bei Schaden muss der Gegner eine KÖR+HÄ probe bestehen, ansonsten ist er eine Runde gelähmt	T	150 GM
Schutzschildgürtel	-/-	PA+2, kein Abzug auf Zaubern	T	100 GM

T -Tauerer
Z -Zechenzwerge

MONSTER

In Asapia kann man allen Monstern aus dem Dungeonslayers Grundregelwerk begegnen. Für die Kreaturen in der Ebene von Togar kann man das Fanwerk „Aus grauer Vorzeit“ heranziehen.
Darüber hinaus gibt es natürlich eine Vielzahl weiterer seltsamer und gefährlicher Kreaturen die Asapia bevölkern. Hier sind ein paar Beispiele:

GLETSCHERTEUFEL

KÖR:	**14**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**3**
ST:	6	BE:	2	VE:	2
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0

56 19 8 4 23

Bewaffnung	Panzerung
Hörner WB+3/GA-1	Zottelfell PA+1

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.

Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	15	GK:	gr	EP:	148

GRASLANDLÖWE

KÖR:	**9**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

33 13 14 9 15

Bewaffnung	Panzerung
Pranke/Biss WB+2/GA-1	Grünes Fell PA+1

Mehrere Angriffe (+1): Kann einen zusätzlichen Angriff in jeder Runde (Pranke oder Biss) aktionsfrei durchführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schleichangriff: Talente Heimlichkeit II und Hinterhältiger Angriff II

GH:	5	GK:	no	EP:	104

PFEILSTACHELGEL

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0

20 12 8 4 10 12

Bewaffnung	Panzerung
Biss WB+1 /Stachelpfeil WB+2	Stachelkleid PA+2

Gift: Wird Schaden mit den Stachelpfeilen verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 3 zusätzliche Angriffe (Stachelpfeile) mit in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

GH:	4	GK:	no	EP:	101

SCHUPPENMAKAKE

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	4	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

11 12 10 5 22

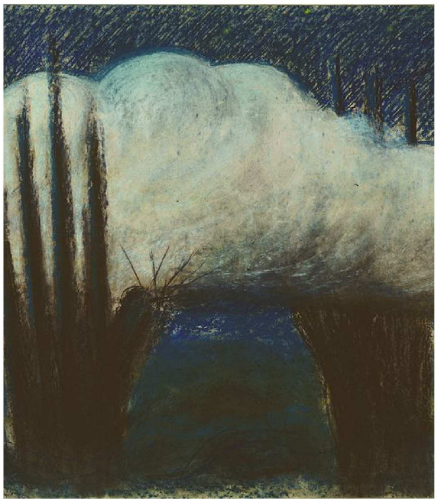
Bewaffnung	Panzerung
Biss WB+2/GA-2	Schuppenhaut PA+3

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.

Kampfwut: Greift mit Raserei III (bereits eingerechnet) an und kann BrutalerHieb I einsetzen

GH:	5	GK:	kl	EP:	88



TENTAKELHYÄNE

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

9 9 11 5 8

Bewaffnung	Panzerung
Biss WB+2 /Fangarmschlag WB+1	Fell PA+1

Mehrere Angriffe (+1): Kann 6 zusätzliche Angriffe (Fangarme) in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg mit Fangarmen umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.

GH:	7	GK:	no	EP:	127

TROLLPAPAGEI

KÖR:	**5**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

9 9 11 5 8

Bewaffnung	Panzerung
Schnabel WB+1	Gefieder PA+1

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	1	GK:	Kl	EP:	75

ASAPIA - EINE GEHEIMNISVOLLE WELT, LANGE VOR UNSERER ZEIT ...

Eine Welt, die euch mit ihren fernen Ländern zu Füßen liegt. Die Gletscherkappen mit ihren eisigen Gipfeln, die dunklen Wälder nördlich der Wolkenzinnen, das leuchtende Blütenmeer von Abrolil, die sonnendurchglühte Wüste der Großen Leere, der dampfende Dschungel von Brima, aber auch die Stürmische See und das Regenbogenmeer sind nur dazu da, um von euch bereist zu werden.

Eine Welt voller Abenteuer, aber auch voller Gefahren liegt vor euch. Reiche Schätze wie leuchtende Sternenkristalle, die den Kundigen als Zauberspeicher dienen können, sagenumwobene Schockstäbe oder mechanische Eisenhandschuhe könnten euer sein, aber auch grauenhafte Ungeheuer, gefährliche Gegner und tödliche Fallen warten auf euch. Ihr werdet in den nördlichen Steppen eure blitzenden Klingen mit blutrünstigen Wildorks kreuzen und im Reich von Draka-Kal mächtige Schwarzmagier jagen. Eure gefiederten Pfeile werden affenartige Simianer von den Bäumen holen und Eiszwerge durchbohren. Eure Gebete werden eure Gefährten heilen und eure Feinde werden durch eure Zauber zerschmettert werden. Auf Märkten und Basaren werdet ihr mit Westorks feilschen. Ihr werdet Drakern und Titanen, Fürsten und Bettlern begegnen. Ihr werdet Priester des Kasch in ihren hellen Tempeln ebenso kennen lernen wie Razzar-Anbeter in ihren verborgenen, unheiligen Kultstätten. Ihr werdet mit Zechenzwergen in ihren unterirdischen Hallen Met trinken und euch in schäbigen Gasthäusern kleiner Dörfer mit betrunkenen Söldnern prügeln. Ihr werden mit Lilienelfen in ihrem Blumenwald Mittsommer feiern und den Liedern ihrer Barden lauschen. Ihr werdet in den schneebedeckten Bergen der Wolkenzinnen Tauren auf der Suche nach einer ihrer alten Städte nachstellen.

All diese Abenteuer werdet ihr mit Mut, Kraft und Klugheit, manchmal auch mit Heimlichkeit und List bestehen. Manche von euch werden dabei sterben, aber aus manchen von euch werden die Helden, von denen einst die Legenden Asapias berichten werden.