





BESTIARIUM

Monster, Geister & Getier

Almanach

1275

von
Edmund Bumbler

herausgegeben von
E. Bumbler, Akademie Oxenfurt; 1275

INhALT

Bestien

—→ 7 ←—

Drakoniden

—→ 17 ←—

Geister

—→ 29 ←—

hybriden

—→ 47 ←—

Insektoide

—→ 55 ←—

Konstrukte

—→ 69 ←—

Nekrophagen

—→ 83 ←—

Ogroïde

—→ 99 ←—

Relikte

—→ 111 ←—

Vampire

—→ 133 ←—

Verfluchte Wesen

—→ 149 ←—



BESTIEN

Bären

Das Biest von Beauclair

Die drei kleinen Schweinchen

Großer Böser Wolf

hunde

Panther

Wildschweine

Wölfe

BÄREN

Kennst du das „Lied vom Bären, der auf den Berg stieg, um zu sehen, was von dort zu sehen ist“? Das ist der größte Unsinn, den ich je gehört habe. Wenn ein Bär auf einen Berg klettert, tut er das nicht um Ausschau zu halten, sondern um zu jagen. Zu töten.

- Jahne Oldak, königlicher Jäger

Bären sind Allesfresser, was bedeutet, dass sie Menschen ebenso wenig verabscheuen wie Beeren, Wurzeln und Lachs. Wenn sie Menschen verschlingen, dann sind das hauptsächlich Reisende, die unvorsichtigerweise in ihr Revier eingedrungen sind, oder Jäger, deren Ziel es ist, diese Tiere zu erlegen.

Es gibt mehrere Arten von Bären: Schwarzbären, Polarbären und Höhlenbären. Sie unterscheiden sich in ihrer Farbe, aber auch in ihrer Größe und Stärke voneinander. Allen ist jedoch eine Sache gemein: die nahezu unübertroffene Fähigkeit zu töten.

Habitat: Wälder und Höhlen

Zugehörig: Berserker

Bestienöl



Quen



DAS BIEST VON BEAUCLAIR



Vampiröl



Schwarzes Blut



Quen

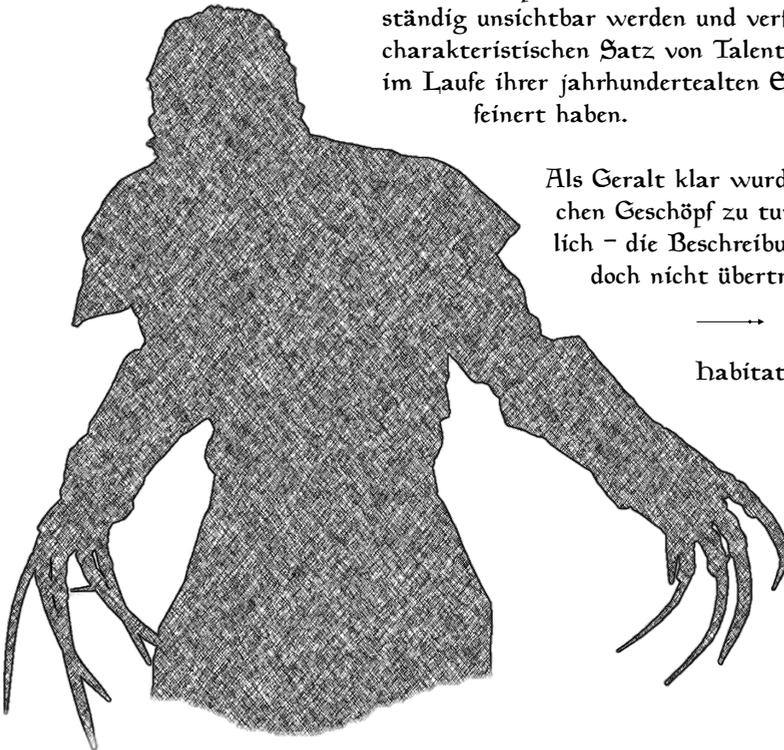
Augenzeugen heftiger Angriffe haben hinterher immer Schwierigkeiten, die fraglichen Monster zu beschreiben. Viele Bestien sind flink, greifen nachts an und die Zeugen sind schockiert und üblicherweise damit beschäftigt, ihre Haut zu retten. Deswegen wissen Hexer oft nicht genau, womit sie es zu tun haben, bis sie selbst auf Spuren oder sonstige Hinweise auf die Identität des Monsters stoßen. So war es auch mit dem Biest von Beauclair: Geralt wusste, dass es Tote gab und das Monster schwer zu fassen und teuflisch schlau war. Alles, was er sonst noch hörte, war offenkundig das Produkt furchtgespeister Fantasie.

Schließlich stellte sich heraus, dass es sich bei dem Biest um einen höheren Vampir und damit um einen der kompliziertesten Gegner handelte, die ein Hexer haben kann.

Höhere Vampire sind extrem stark und schnell, können vollständig unsichtbar werden und verfügen außerdem über einen charakteristischen Satz von Talenten und Fähigkeiten, die sie im Laufe ihrer jahrhundertealten Existenz immer weiter verfeinert haben.

Als Geralt klar wurde, dass er es mit einem solchen Geschöpf zu tun hatte, fluchte er lästerlich – die Beschreibungen des Biests waren also doch nicht übertrieben gewesen.

habitat: Toussaint



DIE DREI KLEINEN SCHWEINCHEN

Wozu Ziegelsteine? In diesem Klima tut es doch auch eine Strohütte.

- Ein kleines Schweinchen

Die drei kleinen Schweinchen sind ein Paradebeispiel für ein sehr betrübliches Phänomen. Sogar authentisch warmherzige Kreaturen, bleiben, sich selbst überlassen, einem nicht lange freundlich gesonnen.

habitat: Das Land der Tausend Märchen

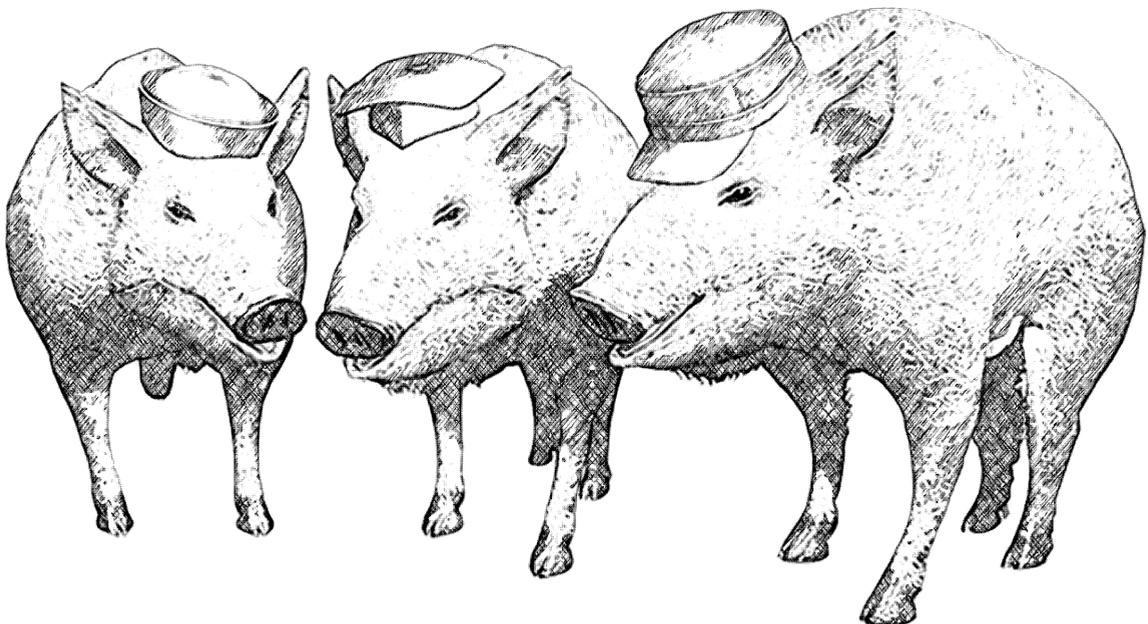
Bestienöl



Igni



Yrden



GROSSER BÖSER WOLF

Was ich für große Tatzen habe? Nun,
ganz einfach: Ich trainiere.
- Großer böser Wolf

Der große böse Wolf im Land der Tausend Märchen war wie die anderen Einwohner des seltsamen Gefildes von Artorius Vigo nach Motiven aus Volksmärchen erschaffen worden. Einst war er der Spielkamerad der herzoglichen Töchter, der gewisse Szenen mit einem rotkäppigen Mädchen und deren Großmutter spielte, aber so, wie das Märchenland allmählich degeneriert war, war auch der Wolf degeneriert.

Geralt und Syanna fanden den großen bösen Wolf in schwer verkatertem Zustand und entsprechend kooperationsunwillig vor. Doch unsere Helden brauchten nun mal die Bohne, die der Wolf hatte. Sie zwangen ihn, sein Märchen aufzuführen.

Dieses endete, wie es immer geendet hatte: Der große böse Wolf fiel beißend und kratzend den Jäger - gespielt von Geralt - an, während seine eigenen Verwundungen fast sofort heilten. Es war unausweichlich, dass der große böse Wolf getötet und aufgeschnitten wurde.

Diesmal fanden sich in seinem Bauch jedoch nicht Rotkäppchen samt Großmutter, sondern eine magische Bohne.

habitat: Das Land der Tausend Märchen



Teufelsbovist



Bestienöl

hUNDE Es heißt, der Hund sei der beste Freund des Menschen ... Aber in diesen schlechten Zeiten sollte man sich selbst vor diesen Freunden in Acht nehmen.

- Alfred Pankratz, Bettler aus Novigrad

Einige behaupten, Hunde seien die Spiegelbilder ihrer Herren. Ein Haustier, das gut behandelt wird, belohnt seinen Besitzer mit Treue und Vertrauen, wohingegen ein schlecht behandeltes Tier Schreie mit Bellen und Tritte mit Bissen belohnt. Da es unzählige schlechte Menschen gibt, gibt es auch unzählige schlechte Hunde. Am gefährlichsten sind die streunenden Köter, die vor den Menschen jeglichen Respekt verloren und Geschmack an Blut und Aas gefunden haben.

Hunde greifen für gewöhnlich im Rudel an und wählen einzelne Opfer als Beute aus, bei denen sie eine Schwäche wittern. Rudel von tollwütigen Hunden wagen nur den Angriff auf Kinder, Säuger, ältere Menschen oder Krüppel. Wenn sie sich allerdings in eine Ecke gedrängt fühlen, verteidigen sie sich mit vor Geifer triefenden Reißern und scharfen Krallen gegen jeden Angreifer.

Bestienöl



habitat: Hunde sind domestizierte Tiere, sogar wilde Hunde bleiben in der Nähe menschlicher Siedlungen.



PANTHER Kätzelein, Kätzelein, wo bist du denn gewesen? Ich war auf dem Verandadach, und dort hab ich gelesen. Kätzelein, was hast du denn für eine Riesentatze? Die sagt, dass ich ein Panther bin und keine Miezekatze!

- Seltene Variante eines Kinderreims



Bestienöl

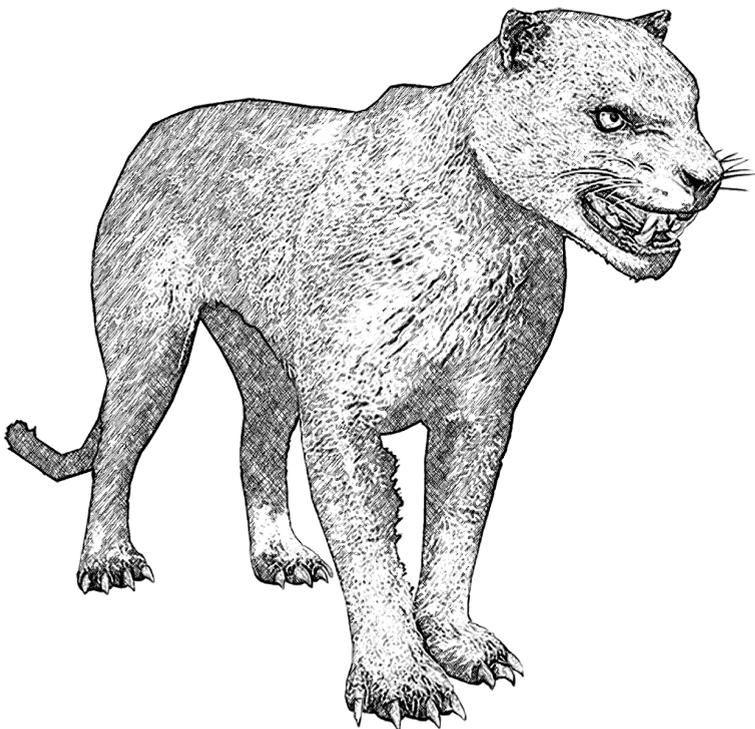


Igni

Panther sind gefährliche Raubtiere, deren habitate Wälder und baumbestandene Ebenen sind. Sie sind schnell, wendig und - wie alle Katzen - teuflisch gescheit. In vielen abgelegenen Gegenden glauben die Leute bis heute, dass Panther die verlorenen Seelen im Schlaf gestorbener Menschen sind. Der Aberglaube verlangt daher, dass solcherart Verbliehene in den nächstbesten Wald geschleift und dort ohne Beerdigung liegengelassen werden. So kann der Geistpanther den bisherigen Körper verschlingen und dadurch ins Jenseits gelangen.

Dieser Glaube muss unbedingt ausgerottet werden. Er führt durch die verwesenden Leichen zu Epidemien wie Cholera. Au-

Berdem ist er einzigartig lächerlich. Panther sind keine Nekrophagen und fressen keinerlei Aas. Sie bevorzugen es, sich frische Beute reißen - Rehe oder sogar Menschen, vorausgesetzt, diese sind nicht krank und riechen nicht zu schlecht. Panther und ihre lohfarbenen Verwandten, die Berglöwen, sind enorm wendig und nutzen gern den Überraschungseffekt, indem sie sich an ihre Beute anschleichen. In offenem Gelände sprinten sie mit erstaunlicher Geschwindigkeit und zerreißen ihre Beute mit ihren scharfen Krallen, den langen Zähnen und mit schierem Wucht.



habitat: Toussaint

WILDSCHWEINE

Sieh nur, wie das kleine Schwein
seine kleinen Hauer wetzt.
Und es dann im finst'eren Tann
sie mit frischem Tau benetzt.

Wie es artig lächelt,
die Schweinshufe spreizt,
und mit seinem Lächeln
bei Damen nicht geizt.

- Ludwig von Charolle, Mathematiker, Autor und Dichter

Diese Waldkreaturen sind getreu ihrem Namen „wild“ - ungezähmt, hinterlistig und aggressiv. Bis heute sind zahlreiche Bauern in Kaedwen überzeugt, dass Wildschweine sich ausschließlich von jungen Frauen ernähren. Tatsächlich fressen sie vor allem Wurzeln und Eicheln. Man glaube deswegen aber ja nicht, Wildschweine wären harmlos. Sie sind so kompakt und ihre Zähne so scharf, dass man sie getrost als fellbedeckte Kampfmaschinen bezeichnen kann. Mutter Natur hat sie außerdem mit zwei Doppelhauern ausgestattet. Diese Bewaffnung macht sie zum Schrecken der Wälder und zur Bedrohung aller Anwohner, Menschen und Sonstige. Ihre harten keulenförmigen Schnauzen werden von manchen Bauern als „Pfeifen“ bezeichnet, obwohl man kein Schwein je hat pfeifen hören. Stattdessen ist ihr Grunzen charakteristisch, das man auch für das Schnarchen eines übergewichtigen Mannes halten kann. Eine weitere Bauernweisheit besagt, dass Wildschweine ziemlich launische Naturen sind. Fühlen sie sich beleidigt, toben sie sich an Zäunen und Kartoffeläckern aus. Wildschweine sind manchmal Einzelgänger, leben aber meist in Rotten mit drei bis fünf Exemplaren.

habitat: Wald bei Brunwich und der Kalkerinn-Ruine

Nordwind



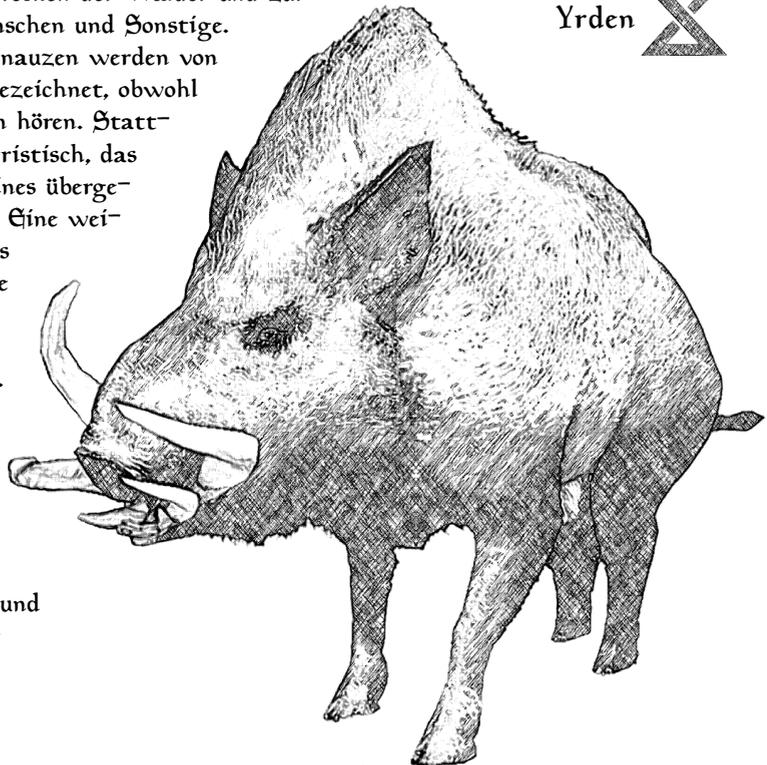
Bestienöl



Igni



Yrden



WÖLFE Ein Freund von mir sagte, dass bei all den Greifen und Basilisken und sonstigem Geschmeiß die guten alten Wölfe das geringste Problem wären ... Dann fraßen die verdammten Biester ihm die halbe Herde auf.

- Yngvar, Schäfer

Einst waren Wölfe die unangefochtenen Herrscher der Wälder. Die Menschen erschreckten ihre Kinder mit ihnen, und auch die Erwachsenen erschauerten beim Wolfsgeheul. Die Monster, die nach der Konjunktion auftauchten, drängten die Wölfe nicht nur tief in die Wälder zurück, sondern nahmen auch ihren Platz in den Albträumen der Menschen ein. Das heißt aber nicht, dass die alten Räuber keine Gefahr mehr darstellen. Wölfe tragen keinen Funken Magie in sich und spucken weder Feuer noch Säure, aber das hält sie nicht davon ab, unvorsichtige Reisende und Jäger zu töten.

Besonders gefährliche und wilde Unterarten sind Warge sowie die schneeweißen Wölfe, die heute nur noch im wilden hochland von Skellige anzutreffen sind.

→
habitat: Wälder

Bestienöl







DRAKONIDEN



Basilisken
Silberbasilisken
Gabelschwänze
Der Drache von Eyresdal
Gorgos
Kreischling
Mutterschleimlinge
Schleimlinge
Wyvern
Königswyvern

BASILISKEN

Dem edlen Ritter Roderick zum Gedächtnis, der in kühner Schlacht gegen einen Basilisken fiel. Möge das Untier an seinen Knochen erstickt sein.
- Grabinschrift auf dem Friedhof von Wyzima



Goldener Pirol



Kartätsche



Draconidenöl



Aard

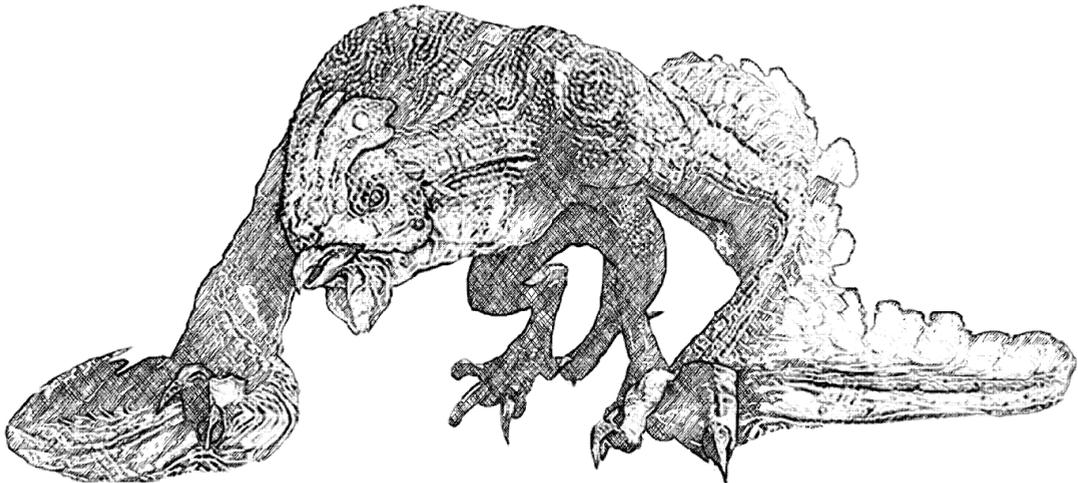
habitat: Dunkle und feuchte Orte, wie Höhlen, Keller und stillgelegte Kanalarmlänge

Zugehörig: Silberbasilisken

Entgegen landläufiger Meinung lassen Basilisken nicht alles zu Stein werden, was sie anblicken. Doch angesichts der Tötungsmöglichkeiten, die ihnen Säure, Gift, Klauen und Zähne sonst noch bieten, ist das nur ein schwacher Trost. Basilisken bevorzugen finstere, feuchte Orte wie Keller, Höhlen und Kanalisationen. Sie jagen tagsüber, indem sie geduldig im Verborgenen lauern, bis ein Opfer vorbeikommt, auf das sie sich blitzschnell zum tödlichen Angriff stürzen.

Vor Kämpfen gegen diese Kreaturen empfiehlt sich der Konsum eines Goldenen Pirols, um der Giftresistenz willen. Außerdem sollte man Tanzende Sterne oder Schrapnellbomben einsetzen, die gegen Basilisken besonders wirksam sind.

Basiliskenleder ist ein hochpreisiges Material, aus dem modische Schuhe und Damenhandtaschen gefertigt werden. Aus diesem Grund werden Basilisken von so manchem Glücksritter gejagt. Die Jagden enden meistens tödlich, manchmal sogar für die Basilisken, weswegen deren Population in den vergangenen Jahren stark zurückgegangen ist. Einige Magier und Druiden sind der Ansicht, dass Basilisken in die Programme zum Schutz bedrohter Arten aufgenommen werden sollten. Alle anderen sind der Ansicht, dass diese Magier und Druiden eine gewaltige Schraube locker haben.



SILBER-BASILISKEN

Ein feines Paar Stiefel, sagst du? Bring mir das Leder eines Silberbasiliken, und ich fertige dir Stiefel an, um die dich die ganze Welt beneidet.

- Anatole Wizholy, Schuster aus Beauclair

Geralt hat ein Faible für Kreaturen, die angeblich nicht existieren - seien es Vampire mit Herz oder Vertreter angeblich ausgestorbener Spezies, die kein Gelehrter je klassifiziert hat. So nahm er einen Auftrag an, der auf den ersten Blick banal wirkte, bei genauerem Hinsehen aber hochinteressant war. Es ging um den letzten Basiliken einer für ausgestorben gehaltenen Spezies namens *Regulus Platinum*. Die Schuppen des Silberbasiliken sind dünner als die seiner verbreiteteren Verwandten und damit auch empfindlicher gegen Feuer. Damit eignet sich das Igni-Zeichen für den Kampf gegen ein solches Exemplar.

Man lasse beim Gift dieses Monsters jedoch äußerste Vorsicht walten, da es viel potenter ist als das der gewöhnlichen Basiliken.

Geralt beschloss, den Basiliken nicht zu töten. Wer war er, das Schwert gegen eine lebende Legende zu erheben?

habitat: Toussaint

Zugehörig: Basiliken

Goldener Pirol



Draconidenöl



Aard



Igni



GABELSCHWÄNZE

„Gabelschwänze“ – pah! „hackbeilschwänze“
wäre viel treffender für diese Kackviecher.

– Yavinn Buck, Veteran des Ma-
hakamer Freiwilligenregiments

Gabelschwänze verdanken ihren kuriosen Namen den langen, scharfen Fortsätzen an ihrer Schwanzspitze. Ein Schlag damit kann einen Eichenschild entzwei schlagen – ganz zu schweigen von dem Arm, der ihn trägt. Der Name mag zwar an Besteck erinnern, doch ein Kampf gegen einen Gabelschwanz ist kein Kaffeekränzchen und endet oft genug tödlich.

Zugehörig: Der Drache von Fyresdal

Goldener Pirol



Kartätsche



Draconidenöl



Aard



DER DRACHE VON FYRESDAL

Er hat Schuppen, Flügel, Klauen
... Ein Drache ist ein Drache!

Langes Diskutieren bringt nichts. Töte ihn!
- Vagn, Dorfältester von Fyresdal



Goldener Öl



Kartätsche



Draconidenöl



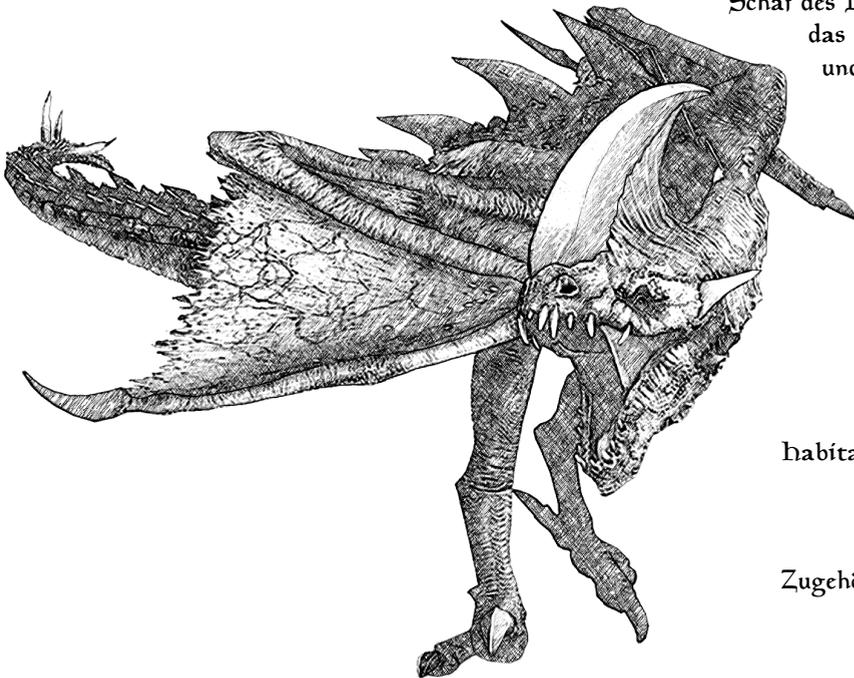
Aard

Nur wenige wissen, wie Drachen wirklich aussehen. Wer nahe genug an einen ran gekommen ist, hat selten überlebt, um seine Eindrücke zu schildern. Daher werden häufig andere Monster mit Drachen verwechselt - auch in Fyresdal, wo sich der „Drache“, der dort Verwüstung anrichtete, als Gabelschwanz erwies.

Der Irrtum bedeutete freilich keine Entwarnung. Der Gabelschwanz, der Fyresdal zusetzte, war ein besonders böses Exemplar mit schier unerschöpflichen Giftvorräten. Ihm entgegenzutreten, ohne zuvor einen regenerativen Trank oder ein Gegengift zu konsumieren, war glatter Selbstmord.

Im Kampf gegen den Gabelschwanz stellte Geralt nicht nur seine meisterliche Schwertführung unter Beweis, sondern auch die Nützlichkeit von Schafen. Mit einem mutigen kleinen

Schaf des Dorfältesten lockte er das Monster in die Falle und erschlug es.



Habitat: Verlassener Turm außerhalb Fyresdal

Zugehörig: Gabelschwänze

GORGOS Acht Kühe hatte ich, fünf davon Milch-
kühe. Dann kam diese Gorgo vorbei, und
jetzt hab ich nur noch ein paar Kuhfladen, die in der Sonne trocknen.

- Jethro, Bauer aus Pindal

Alberner Aberglaube besagt, dass Gorgos wie Basilisken
nur mit ihrem Blick allein töten können. Das ist natür-
lich Unfug, der Blick einer Gorgo ist nicht gefährlicher als
der einer wütenden Gans. Vor ihrem scharfen Schnabel und
den tödlichen Peitschenhieben mit dem langen Schwanz sollte
man sich allerdings vorsehen.

→

habitat: Gorgos bevorzugen es sich in Höhlen und verlas-
senen Bauwerken zu regenerieren, sind allerdings
aggressive Jäger, auf der Suche nach Beute auf
offenen Feldern.

Zugehörig: Kreischling

Kartätsche



Draconidenöl



Aard



KREISCHLING

Ich hörte, ihr habt ein Problem? Ein Monster, das ihr Kreischling nennt? Ja, das ist hier unterwegs. Holt sich Kühe und Ziegen, verschmäht aber auch Menschen nicht, wenn es ihnen begegnet.

- Gespräch in Krähenfels



Kartätsche



Draconidenöl



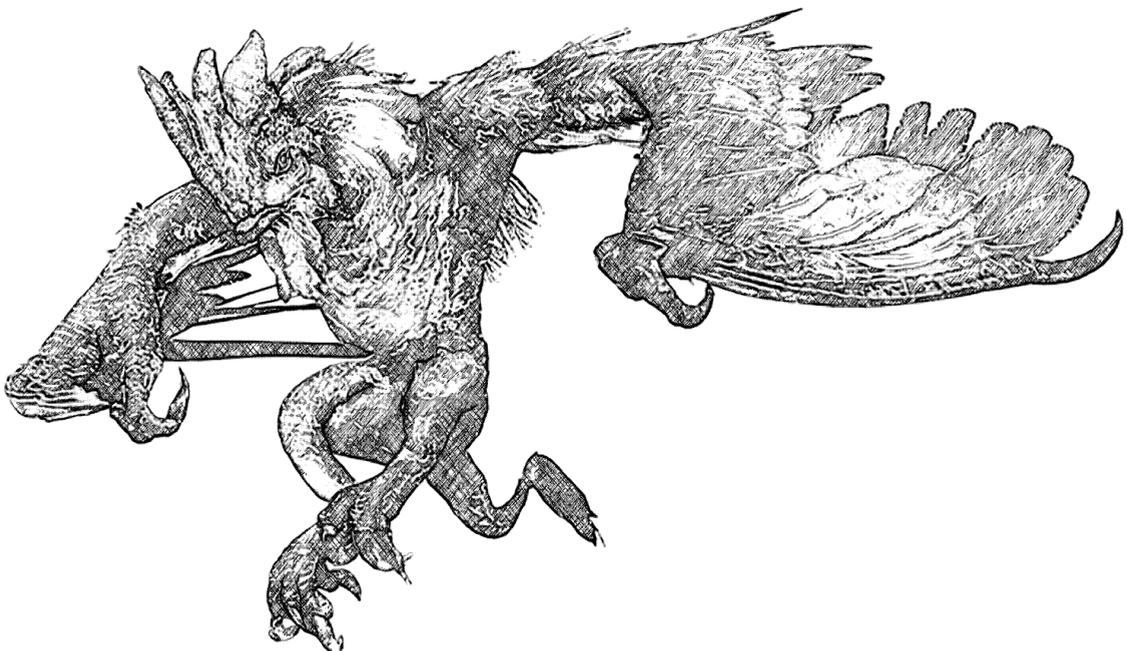
Aard

habitat: Höhle nahe
Krähenfels

Zugehörig: Gorgos

Das Monster, das die Leute in Krähenfels terrorisierte, erwies sich als besonders renitente Gorgo. Geralt war nicht überrascht, dass die Männer des Barons sie nicht hatten aufhalten können - hatten sie doch keine Chance gegen die chirurgische Präzision der Hiebe gehabt, denn deren Folge waren allzu oft arterielle Blutungen, welche allenfalls noch durch einen Schwalbe-Trank gestillt werden konnten. Auch hatten die Männer weder gewusst, dass man Gorgos per Armbrust, Bombe oder Zeichen niederzwingt, noch, dass man ihren Hieben ausweicht, indem man sich unter einen ausgestreckten Flügel des Monsters rollt.

Die Dörfler wollten sich soeben damit abfinden, im Schatten einer mordlustigen Bestie leben und den Himmel stets mit Furcht betrachten zu müssen - da tauchte der Hexer auf und machte dem Kreischling den Garaus.



MUTTER- SCHLEIMLINGE

Wenn es Feuer spuckt, mit einem giftstachelbewehrten Schwanz um sich schlägt, über scharfe Zähne und noch schärfere Krallen verfügt und seine Beute mit Schallstößen umwirft, dann ist es ein Schleimling. Bei diesem Arsenal ist es kein Wunder, dass diese Drakoniden oft für Drachen gehalten werden. Experten jedoch – soll heißen: Hexer – wissen, dass Schleimlinge eine ganz andere Spezies sind, viel kleiner als Drachen und viel weniger gefährlich. Mit einer Ausnahme: Schleimlingweibchen in der Brunftzeit oder – noch schlimmer – nach der Eiablage. Wer solchen Exemplaren gegenübersteht, ist gut beraten, die Beine in die Hand zu nehmen und ohne einen Blick zurück zu flüchten, so schnell er kann.

habitat: Einst lebten sie in Redania, wurden aber ausgerottet. Eine kleine Anzahl kann in Toussaint gefunden werden.

Zugehörig: Schleimlinge



Kartätsche



Draconidenöl



Aard



Quen

SCHLEIMLINGE

Einige Bauern boten mir einst eine königliche Summe, wenn ich einen Schleimling töten würde. Der Sack voll Gold war schwer, doch ... ich lehnte ab. Was hilft einem Gold, wenn man tot ist? Ein Schleimling ist kein verdammter Gabelschwanz.

- Zator, einer der Haudegen von Crinfrid

Schleimlinge werden oft mit Wyvern und Gabelschwänzen verwechselt. Doch Obacht: Schleimlinge sind hässliche und ungemein gefährliche Monster. Es ist keine gute Idee, sie mit Wyvern zu verwechseln. Diese können eine untrainierten Mann zwar auch in Sekunden zerreißen und verschlingen, doch nur Schleimlinge können ihn davor auch noch grillen.

Habitat: Einst lebten sie in Redania, wurden aber ausgerottet. Eine kleine Anzahl kann in Toussaint gefunden werden.

Zugehörig: Mutterschleimlinge



Kartätsche



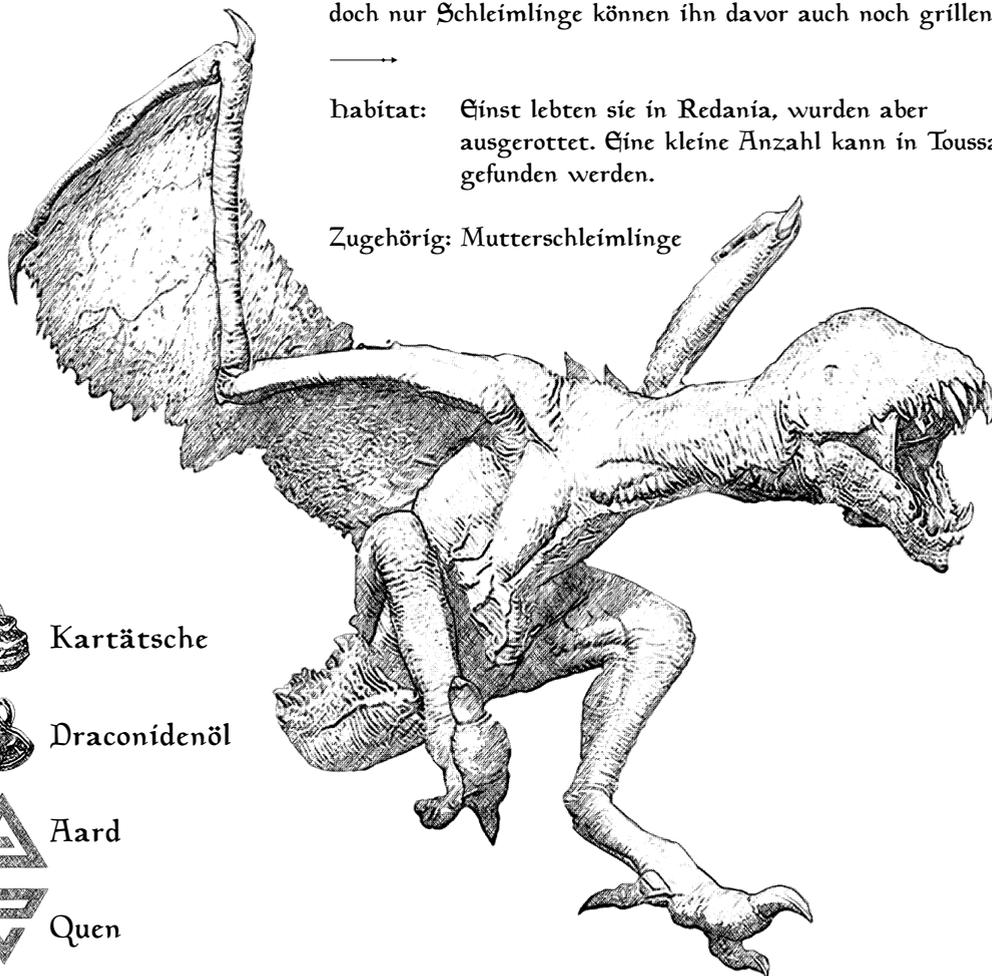
Draconidenöl



Aard



Quen



KÖNIGSWYVERN

Es war riesig. Und diese Zähne, argh! Wir sind mit knapper Not entkommen. Ob es die Kaufleute erwischt hat? Drauf angelegt hatten die Hurensöhne es ja.

- Gespräch in Velen

Ein Jäger, der seine Beute kennt, kehrt selten mit leeren Händen heim. Wenn man weiß, welche Waldpfade die Rehe nehmen, in welchen Pfützen sich die Wildschweine suhlen, wann das Kaninchen aus dem Bau kommt - dann hat man sie schon halb erlegt. Den meisten ist allerdings nicht klar, dass auch manche Monster über solches Wissen verfügen. Ein Königswyvern aus Velen hatte beispielsweise gelernt, die Blicke (und Pfeile) der Menschen zu meiden, also nicht hoch am Himmel zu fliegen und die Beute von fern anzupeilen, sondern militärischen Transporten an der Straße aufzulauern. So wurde er von Salzfleisch und Bier fett und fetter, bis er einem Drachen ähnlicher sah als seinen eigenen geringeren Verwandten. Der Hexer wusste also, dass die Bestie viel stärker und zäher sein würde als normale Wyvern. Ein einziger Hieb würde vermutlich tödlich sein, weswegen man keinen einzigen Treffer riskieren durfte. Außerdem würde es ratsam sein, den Wyvern mit Armbrust oder Bomben daran zu hindern, in die Lüfte zu steigen und zum Sturzflug überzugehen.

Schließlich erschlug der Hexer die grässliche Kreatur, wenn auch nicht ohne Mühen. So konnten die Soldaten ihre Transporte wieder aufnehmen, ohne die sie den Krieg nicht führen konnten. Ob dies gut oder schlecht war, steht auf einem anderen Blatt.

Zugehörig: Wyvern



Goldener Därol



Kartätsche



Draconidenöl



Aard



WYVERN

Am gefährlichsten von allen sind Königswyvern. Oder Königsbastarde, wie sie in einigen Kreisen genannt werden.
- Albina Tottelkampff, Dozentin der Naturwissenschaften in Aretusa

Wyvern werden oft für Drachen gehalten. Sie sind zwar viel kleiner als ihre berühmten Verwandten und speien auch kein Feuer, aber gefährlich sind sie nichtsdestotrotz. Vor allem die sogenannten Königswyvern sind ihrem Namen entsprechend besonders niederträchtig und extrem tödlich.

habitat: Diese Biester müssen sehr anpassungsfähig sein. Sie wurden auf dem gesamten Kontinent gesichtet und den Skellige Inseln.

Zugehörig: Königswyvern

Goldener Pirol



Kartätsche



Draconidenöl



Aard





GEISTER

Ätherische Erscheinungen

Barghesten

Büßer

Erscheinungen

Die Erscheinung aus dem Gemälde

Der Geist von Daphne

Hims

Mittagserscheinungen

Die Weiße Dame

Teufel beim Brunnen

Nachterscheinungen

Hanna aus den Wäldern

Nachtmahre

Pestmädchen

Rapunzel

Todesfeen

ÄTHERISCHE ERSCHEINUNGEN

Der menschliche Verstand ist so wild und unerforscht wie ein fremder Kontinent. Viele Gefahren lauern darin: Ängste, schmerzhaftes Erinnerungen, Traumata. Diese Raubtiere lauern am Rande unseres Bewusstseins auf einen Moment der Schwäche, in dem sie sich zeigen und uns zerstören können.

- Arturius Vigo, „Die Essenz von Zaubern und Illusionen“

Die Gemalte Welt, entstanden im Bewusstsein von Iris von Everec, war überwiegend von ihren Erinnerungen bevölkert. Es gab darin jedoch auch gefährliche, raubtierartige Kreaturen: die Verkörperungen ihrer Ängste. Am gefährlichsten war die ätherische Erscheinung, die von Iris' größter Angst hervorgerufen worden war und das Gesicht ihres Mannes trug.

Die ätherische Erscheinung sah Olgierd nicht nur ähnlich, sie kämpfte auch wie er. Eine Gruppe von sechs dieser Kreaturen lauerte auf Geralt, doch zunächst kämpfte nur eine von ihnen gegen den Hexer. Der Tod dieser ersten erweckte die zweite, die stärker war als die erste, und so ging es weiter: Jede Erscheinung war mächtiger als die vorherige, bis sie alle besiegt waren. Dabei musste Geralt vorsichtig sein: Jeder noch so geringe Schaden an einer der Kreaturen, die noch auf ihren Einsatz warteten, würde sie unmittelbar in den Kampf bringen und das Problem damit verdoppeln.

Schließlich erwiesen sich Konter zum richtigen Zeitpunkt als beste Taktik gegen diese Albtraumwesen.

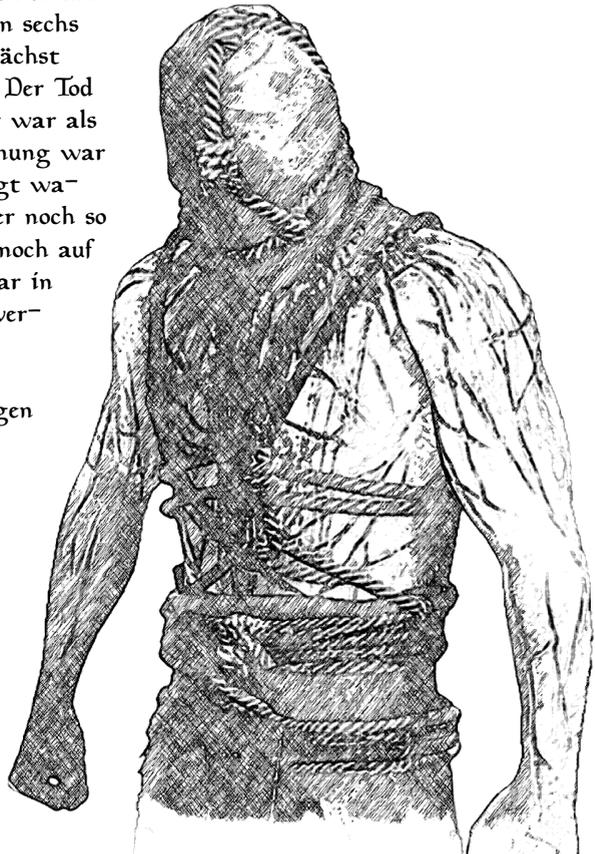
Habitat: Von-Everec-Anwesen



Schneesturm



Geisteröl



BARGHESTEN

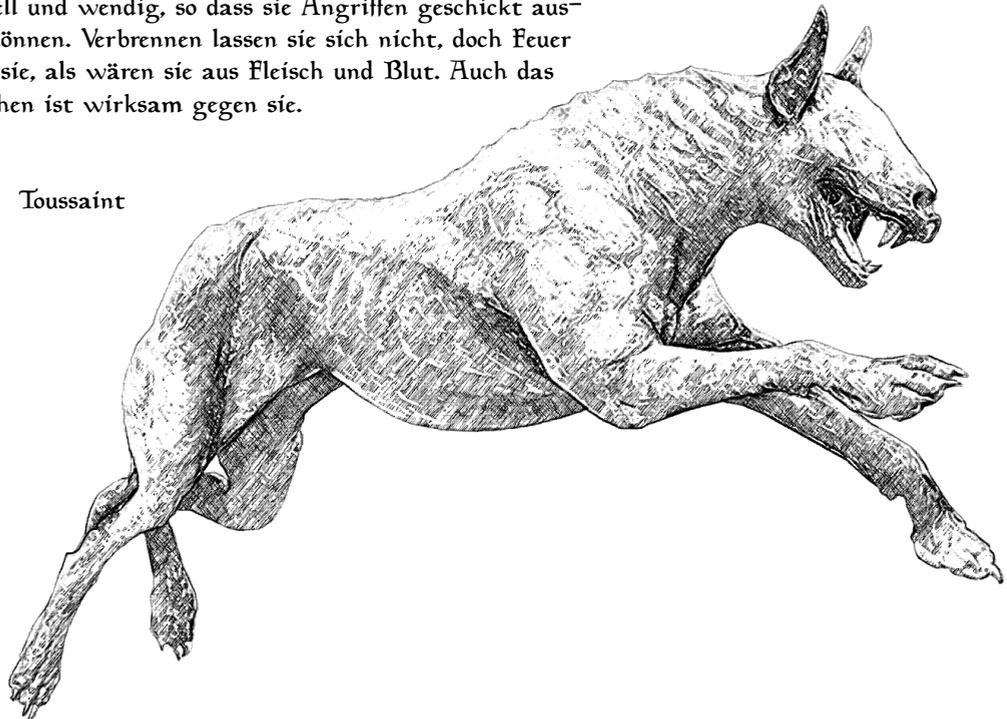
Sündigt niemals, und so ihr je in Versuchung seid, gedenkt des Schicksals der Leute bei Wyzima, die von einer Barghestenplage dahingerafft wurden! „Predigten für jeden Anlass“

– Hochwürden Yomen von Tretogor

Schlichte Gemüter glauben noch immer, dass besonders böse Taten den Zorn der Götter in Form von Phantomhunden beschwören, die nachts über die Straßen schleichen. Ob das stimmt oder nicht – Barghesten sind für Sünder und heilige gleichermaßen gefährlich, denn sie greifen ausnahmslos jeden mit teuflischer Wut an. Hexer glauben selten an Götter, doch sie wissen, dass Barghesten wirklich existieren und stets mit tragischen Ereignissen in der Vergangenheit zusammenhängen. Ihre Erklärung hat eher mit Flüchen oder sonstigen Konzentrationen von böser Absicht zu tun.

Barghesten sind Rudelkreaturen wie Wölfe. Gemeinsam umzingeln sie die Beute, springen sie an und reißen sie mit den Zähnen in Stücke. Wehrt sich die Beute nachhaltig, wird sie mit einer Garbe Phantomfeuer bearbeitet. Barghesten sind sehr schnell und wendig, so dass sie Angriffen geschickt ausweichen können. Verbrennen lassen sie sich nicht, doch Feuer schmerzt sie, als wären sie aus Fleisch und Blut. Auch das Axii-Zeichen ist wirksam gegen sie.

habitat: Toussaint



Mondstaub



Geisteröl



Axii



Yrden



BÜSSER

Bin zurück ins Haus, hab die Tür verriegelt und dann hab ich's gehört ... Jemand hat meinen Namen geflüstert. „Mikkjaaal, Mikkjaaal!!
- Mikkjal, Leuchtturmwärter auf Eldberg

Die Kreatur, die auf der Insel Eldberg samt Leuchtturm ihr Unwesen trieb, war ein seltenes Exemplar aus der Gattung der Erscheinungen - ein Büßer. Wo sich ein solches Wesen herumtreibt, herrschen sogleich dichter Nebel und Finsternis - und wer sich dort hineinbegibt, kehrt für gewöhnlich nicht zurück. Wer einen Büßer besiegen will, der muss ständig in Bewegung bleiben, damit die wendige Kreatur einen nicht trifft, denn sie kann innerhalb weniger Augenblicke verschwinden, wieder auftauchen und von hinten angreifen. Vor allem aber muss man herausfinden, was das Monster an seine Jagdgründe bindet, und dieses Band so schnell wie möglich zerstören.

Mit der Hilfe des Leuchtturmwärters vertrieb Geralt den Nebel von der Insel. Dann schickte er den Büßer endgültig aus der Welt. Nun konnten die Schiffe den Hafen von Arinbjorn wieder anlaufen und die Börse des Hexers war wieder ein wenig praller gefüllt.

habitat: Leuchtturm von Eldberg

Zugehörig: Erscheinungen, hims



Mondstaub



Geisteröl



Yrden



Quen



ERSCHEINUNGEN

Erledige all deine Geschäfte, bevor du stirbst. Verabschiede dich von deinen Liebsten. Entschuldige dich bei allen, denen du Unrecht getan hast. Schreibe dein Testament. Sonst wirst du diese Welt niemals richtig verlassen.

- Paule Vikar, Dorfheiler, Ratschläge an einen Sterbenden

Geistliche und Gelehrte streiten sich nach wie vor, ob die Seele nach dem Tod wirklich in eine andere Welt übertritt, in der ihn entweder ewiges Glück oder Leid erwartet. Beide sind sich jedoch einig, was mit ihr geschieht, wenn er aus irgendeinem Grund in unserer Welt bleibt, nachdem der Körper seinen letzten Atemzug getan hat: Sie wird zu einer Erscheinung. Doch ihrem traurigen Heulen nach zu urteilen ist kein Schicksal, um das man sie beneiden sollte.

habitat: Krypten, Katakomben, Ruinen

Mondstaub



Geisteröl



Yrden



Quen



DIE ERSCHEINUNG AUS DEM GEMÄLDE

Erscheinungen sind oft an Objekte gebunden, die für sie im Leben besondere Bedeutung hatten – oder an Orte wie die Stätte ihres Todes. In beiden Fällen besteht die Verbindung in einem starken emotionalen Band, aus dem die Erscheinung Energie bezieht.

– Inigo Swann, „Jenseits der natürlichen Welt“

Als Geralt durch das verlassene Anwesen der von Everecs wanderte, stieß er auf die Erscheinung einer Frau, die im Haus spukte. Der rastlose Geist hatte Macht über die Einrichtungsgegenstände des Hauses, vor allem über die Bilder. Sie bewegte sich frei durch die Leinwände – in eine hinein, aus der anderen wieder heraus. Zunächst versuchte die Erscheinung, Geralt zu vergraulen. Als die Strategie nicht fruchtete, griff sie ihn direkt an.

Geralts Kampf gegen die Erscheinung war hart, denn seine Kontrahentin war vom Zorn getrieben und führte ihre Angriffe mit hitziger Aggressivität. Der Hexer musste blitzschnell sein, um ihre Angriffe zu parieren. Er kam kaum zu Atem, geschweige denn zum Gegenangriff. Außerdem stand die Erscheinung mit den Gemälden ringsum in Verbindung und hörte erst auf, sich über die Bilder zu regenerieren, als Geralt diese Verbindung zerstörte. Der Schlüssel zum Sieg über die Erscheinung aus dem Gemälde? Paraden ihrer Angriffe und nur sporadische Angriffe zu klug gewählten Zeitpunkten. Jeder halbherzige Angriffsversuch wurde mit einem mörderischen Gegenangriff bestraft.

Habitat: Von-Everec-Anwesen

Geisteröl



Yrden



DER GEIST VON DAPHNE

In Toussaint bekam Geralt einmal einen Fall von Gynodendromorphie zu Gesicht – also eine Frau, die in einen Baum verwandelt worden war. Ein Schnitt in die Rinde brachte Blut zum Vorschein. Wenn der Wind durch die Blätter strich, war ein leises Schluchzen zu hören. Der Hexer untersuchte die Angelegenheit und erfuhr, dass der Verwandlung vermutlich ein Zauber oder Fluch zugrundelag, der mit der Vergangenheit der Unglücklichen zu tun hatte. Daphnes große Liebe, ein Ritter, war zum Luchsfelsen aufgebrochen und nie zurückgekehrt. Sie wartete noch immer auf ihn, erfüllt von Sehnsucht und Trauer.

habitat: Toussaint



Geisteröl



hIMS

Einige Menschen haben guten Grund, sich vor ihrem eigenen Schatten zu fürchten.

- Svargmitt, Druide auf An Skellig



Mondstaub



Geisteröl



Igni

Monster suchen sich meist Unschuldige als Opfer aus: langsame Händler, leichtsinnige Kinder und Reisende, die unvorsichtigerweise dunkle Wälder betreten. Keine der zuvor genannten müssen jedoch Angst vor hIMS haben. Diese Erscheinungen stürzen sich nur auf besonders verabscheuenswerte Personen, die ein unfassbares Verbrechen begangen haben. Für alle anderen sind sie unsichtbar. Wenn sie sich allerdings jemandem zeigen, den sie peinigen wollen, erscheinen sie als große, schattenartige menschliche Silhouette mit langen, scharfen Klauen.

hIMS schlagen ihre Klauen nicht in Opfer, sondern nehmen deren Lebenskraft indirekt auf, indem sie Leid verursachen. Sie sprechen zu ihren Opfern, können auch nur von ihnen gehört werden und überreden diese zu Gewaltakten, Aggressionsausbrüchen und Selbstzerstörung. Ein hIM greift die schlimmsten Ängste einer schuldigen Person auf, webt daraus grässliche Visionen und treibt diese arme Seele nach und nach in den Wahnsinn.

Wer von einem hIM gequält wird, kann nicht ruhig schlafen, da er immer häufiger von unglaublich realistischen Alpträumen geplagt wird. Manchmal wirken die Opfer sehr nervös, stoßen Bitten oder Drohungen gegen unsichtbare Geister aus oder beichten ihre Schuld - in der Hoffnung, ihre Qual damit zu beenden. Dies alles bringt keine Erleichterung, da der hIM sein Opfer erst verlässt, wenn dessen Geist völlig verwirrt ist oder er sein Opfer in den Selbstmord getrieben hat.



habitat: Udalyrys altes Heim auf Spikeroog

Zugehörig: Erscheinungen



MITTAGS- ERSCHEINUNGEN

Einige Menschen haben guten Grund, sich vor ihrem eigenen Schatten zu fürchten.

- Svargmitt, Druide auf An Skellig

An besonders heißen Sommertagen, wenn die Sonne ihren Zenit erreicht hat, tauchen bisweilen Erscheinungen auf, die sonnenverbrannten Frauen in langen, weißen Gewändern ähnlich sehen. Hierbei handelt es sich um sogenannte Mittagserrscheinungen - die Geister junger Frauen und Mädchen, die kurz vor ihrer Hochzeit eines grausamen Todes gestorben sind. Verrückt vor Schmerzen oder Wut streifen sie durch die Felder und suchen nach ihren untreuen Geliebten oder verräterischen Rivalinnen und töten dabei jeden, der nicht rechtzeitig aus dem Weg geht. Häufig sind sie durch einen Gegenstand von großer emotionaler Bedeutung an dieser Welt gebunden. Aus diesem Grund sollte jeder, der mitten auf dem Feld einen Ehering oder zer-rissenen Schleier findet, diese Gegenstände nicht aufheben, sondern so schnell wie möglich das Weite suchen.

Habitat: Niemandsland

Zugehörig: Die Weisse Dame



Mondstaub



Geisteröl



Yrden



DIE WEISSE DAME



Mondstaub



Geisteröl



Igni

Der Spuk auf den Feldern vor Novigrad erwies sich als Mittagserscheinung. Eine mächtige Emotion musste sie an den Ort gebunden haben – Liebe, Hass, Zorn oder eine Mischung daraus. Wie alle diese Kreaturen war sie in der Lage, Abbilder von sich selbst zu erzeugen, um ihre Vitalität wiederherzustellen und den Gegner in die Irre zu führen. Zum Glück ließen sich die Abbilder mit einem raschen Silber-
schwertstreich auflösen. Als echte Erscheinung würde sich die Kreatur im Kampf unweigerlich in Körperlosigkeit flüchten und dadurch nahezu unverwundbar sein – wenn man sie nicht mit Yrden in die Falle lockte oder mit einer speziellen Bombe traf. Solcherart zur Körperlichkeit gezwungen, würde sie mit starken Hieben oder dem Igni-Zeichen angreifbar sein.

Zwei hexerweisheiten galt es zu beherzigen: „Je länger der Kampf gegen eine Mittagserscheinung dauert, desto aussichtsloser ist er“ und „Wer mittags gegen eine Mittagserscheinung kämpft, ist vor Sonnenuntergang tot“.

habitat: Felder südlich von Ferneck

Zugehörig: Mittagserscheinungen



TEUFEL BEIM BRUNNEN

Mit einem schmutzigen Kleid, lauter Lumpen, die Haut hängt von den Knochen. Und sie heult ... als ob sie leiden würde.

- Odolan aus Weißgarten

Die Einwohner von Weißgarten hatten einiges ertragen müssen. Durchziehende Armeen hatten ihre Aussaat zertrampelt, ein Greif hatte begonnen, sich an ihrem Vieh gütlich zu tun, und zur Krönung spukte auch noch eine Mittagserscheinung in einem nahen Brunnen. Kein Wunder, dass dieses letzte Übel im Dorf als Teufel bezeichnet wurde. Der Hexer wusste, dass irgendetwas die Erscheinung an diesen Ort band und er ihr Geheimnis ergründen musste, um sie in den Äther zu entlassen.

Sobald er das Geheimnis kannte, war die Zeit gekommen, sich auf den Kampf vorzubereiten. Mittagserscheinungen sind schwierig zu besiegen. Sie können Abbilder von sich erzeugen, die dem Gegner die Lebenskraft absaugen. Ihre Herrin bleibt dabei unberührt. Ein Silberschwert alleine reicht nicht - auch Yrden ist vonnöten, um Erscheinungen festzusetzen und in körperliche Form zu zwingen.

Die Emotionen von Hexern beim Töten von Monstern sind überschaubar. Sie verachten allenfalls die grausamsten Bestien und empfinden besonders ekelhafte Geschöpfe abstoßend. Nur selten hegen Hexer Sympathien für Monster. In Weißgarten war dies jedoch der Fall: Geralt tat die Mittagserscheinung leid. Noch lange musste er an die junge Frau denken, die durch ihren furchterlichen Tod und ihre starken Emotionen zu jenem Monster geworden war.

Habitat: Brunnen im Verlassenen Dorf

Zugehörig: Mittagserscheinungen

Mondstaub



Geisteröl



Yrden



NACHT- ERSCHEINUNGEN

Nachterscheinungen strahlen eine unwahrscheinliche Traurigkeit aus, dieser hilflose Zorn ... Ich fürchte sie, so wie jeder andere auch. Aber eigentlich tun sie mir leid.

- Aelline Altsparr, elfische Bardin

Verglichen mit anderen Kreaturen der Nacht - beispielsweise Katakänen, Nosferatu und Werwölfen - sehen Nachterscheinungen und deren seltenere Verwandte, die Dämmererscheinungen, nicht sonderlich gefährlich aus. Denn wie viel Schaden richtet schon eine blasse, dürre Frau im abgetragenen Kleid an? Die Antwort lautet: ziemlich viel! Aber statt diese Erfahrung am eigenen Leib zu machen, sollte man des Nachts einfach lieber keine Felder und Wiesen überqueren.

Ähnlich wie Mittagserscheinungen treten Nachterscheinungen nur in ländlichen Gegenden auf. Ihre häufigsten Opfer sind Reisende, doch wenn die Legenden, die sich um sie ranken, wahr sind, schleichen sie sich nachts auch in die Hütten der Bauern und ermorden diese im Schlaf.

Während des Angriffs sind Mittagserscheinungen die meiste Zeit über körperlos, sodass physische Schläge durch sie hindurchgehen. Sie nehmen lediglich in den kurzen Augenblicken ihres Angriffs einen körperlichen Zustand an. Wenn sie geschwächt sind, erschaffen sie mehrere Abbilder von sich, die nicht direkt angegriffen werden können. Mit ihrer Hilfe saugt die Mittagserscheinung die Lebensenergie ihres Opfers auf.

Nachterscheinungen können ebenfalls körperlos sein und sind in diesem Zustand nur sehr schwer zu verwunden. Um eine Erscheinung zu zwingen, die körperliche Form anzunehmen, muss sie mit dem Yrden-Zeichen gefangen genommen oder mit einer Mondstaub-Bombe getroffen werden.

Zugehörig: hanna aus den Wäldern

Mondstaub



Geisteröl



Yrden



hANNA AUS DEN WÄLDERN

Soll das heißen ... dass unsere Zula die Erscheinung ist?

- Bolko, Dorfältester von Mittelhain

Die Flamme wahrer Liebe erlischt niemals, heißt es. Leider ist das die Wahrheit und auch der Grund dafür, dass Zula aus Mittelhain, die ein jäher Tod ihrem Geliebten entrissen hatte, in der nächsten Welt keinen Frieden finden konnte. So suchte sie ihre ehemalige Umgebung als Nachterscheinung heim.

Der Kampf gegen diese Art von Erscheinungen ist äußerst schwierig. Sie erzeugen Abbilder von sich selbst, die ihnen beistehen und den Gegner verwirren. Zudem können sie körperlos sein und kein Streich kann ihnen etwas anhaben. Am besten legt man mit Yrden eine Falle und setzt unverzüglich mit Igni nach. Vor allem aber sollte keinesfalls mitten in der Nacht gegen diese Kreaturen gekämpft werden, wenn der Mond hoch am Himmel steht.

Diese rachsüchtige Erscheinung hätte wohl jeden einzelnen Dorfbewohner gemeuchelt, wenn nicht ein berühmter Hexer - Geralt von Riva - finanziellen Bedarf gehabt hätte.

habitat: bei Mittelhain

Zugehörig: Nachterscheinungen

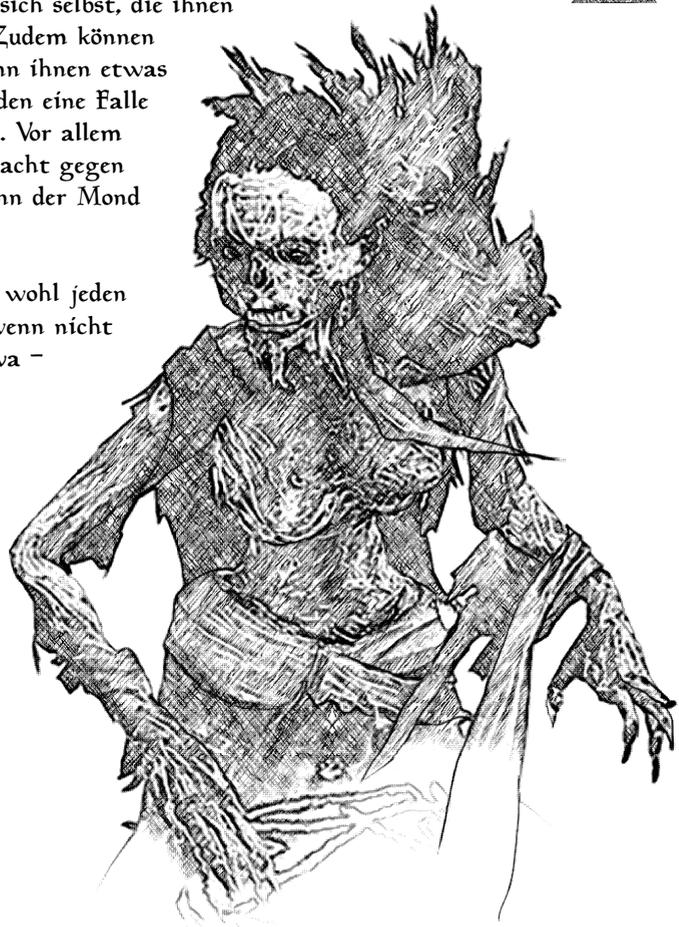
Mondstaub



Geisteröl



Yrden



NACHTMAHRE Nachtmahre sind nichts als schlechtes Gewissen, Schuld und unvergebene Untaten. Es sind jene Kerle, die sich erst mit leichten Weibern rumtreiben und dann nachts nicht schlafen können, die dann Geschichten von Nachtmahren und sonstigen Phantomen erfinden und in der Taverne zum Besten geben.

- Sabine von Dal, Mystikerin und Priesterin des Propheten Majoran

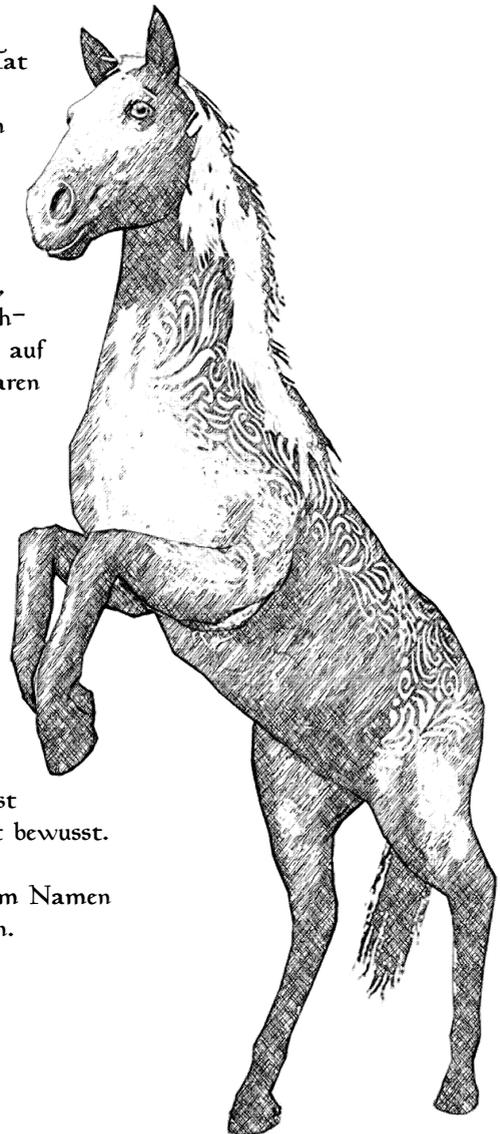
Manchen Philosophen zufolge hinterlässt jede Tat von uns in der zarten Substanz unserer Seele eine dauerhafte Spur. Übeltaten, vor allem begangen an unschuldigen Kreaturen, können die Seele des Sünders auch nach dem Tode noch peinigen und ihr ewige Rastlosigkeit einbrocken.

Auf seinen Reisen durch Toussaint entdeckte Geralt, dass in diesen Theorien und volkstümlichen Geschichten ein Körnchen Wahrheit liegen mochte. Er stieß auf eine Einsiedlerin, die im Schlaf von einem unsichtbaren Phantom gepeinigt wurde.

Der Hexer vermutete, dass es sich dabei um einen Nachtmahr handelte - den Geist eines jüngst verbliebenen Ritters, der zu Lebzeiten eine schlimme Sünde begangen hatte und nun die Einsiedlerin aufsuchte, um Vergebung zu erlangen. In seiner Geistform trank er ihr Blut und raubte ihr nach und nach die Lebenskraft.

Der Nachtmahr erschien der Einsiedlerin als Pferd, denn die Sünde des Ritters war es gewesen, sein Pferd zu Tode zu peitschen. Dabei war der Geist des Ritters sich seiner dämonischen Rolle gar nicht bewusst.

Geralt fand heraus, dass er dem Geist des Ritters im Namen der Einsiedlerin vergeben musste, um ihn zu befreien.



PESTMAIDEN

Patienten scheinen unter Wahnvorstellungen von einer Frau zu leiden, deren Körper mit Schorf und Geschwüren bedeckt ist und die von Ratten umschwärmt wird. Diese Vorstellungen verschwinden nach einer Verabreichung von Bilsenkraut und Mohnextrakt.

- Joachim von Gratz' Notizen, Vilmerius-hospital in Novigrad

Wenn die Pest in einer Region wütet, wird die Gegend manchmal auch von einem Geist heimgesucht, der einer kranken Frau gleicht, deren Fleisch von den Knochen fault und die von unzähligen Ratten begleitet wird. Niemand weiß, ob dieser Geist die Pest bringt oder von ihr wie eine Motte vom Licht angezogen wird. Trotzdem lässt sich mit Sicherheit behaupten, dass sie mit großen Freuden Leid und Schmerzen bringt und sich an den Schreien und am Stöhnen der Menschen ergötzt.

Die Existenz von Pestmaiden oder Pestae, wie sie manchmal genannt werden, wird weithin angezweifelt. Es gibt nur zwei verbriefte Sichtungen solcher Kreaturen, beide zu Zeiten schlimmer Seuchen.

Wie der Name „Pestmaid“ schon sagt, nehmen diese Erscheinungen die Gestalt von Frauen an, der Grund hierfür ist aber nach wie vor ein Rätsel. Einige vermuten, dass sie wie andere Erscheinungen auch aus starken Gefühlen entstehen, die durch bestimmte Todesumstände wie nach langer, schmerzhafter Krankheit verursacht werden.

Allerdings ist nicht viel darüber bekannt, wie sich eine Pestmaid bekämpfen lässt, obwohl man davon ausgehen kann, dass sie viele Eigenschaften besitzt, die auch andere Phantome und Erscheinungen haben. Sie stellt zweifelsohne eine große Gefahr dar, obwohl die Immunität des hexers ihn zumindest davor bewahren sollte, sich mit den Krankheiten anzustecken, die sie in sich trägt.

habitat: Niemandsland

Geisteröl



Yrden



RAPUNZEL

Tja, den Prinzen in schimmernder Rüstung hat mein haar nicht hergebracht, da muss ich es wohl anders nutzen.

- Rapunzels letzte Worte

Jeder weiß, dass Märchen auch tragisch enden können, aber bei Prinzessinnen in Geschichten mit glücklichem Ende würde man dieses Schicksal weniger erwarten. Rapunzel hatte das Pech, zu einer solchen unerwartet tragischen Heldin zu werden. Als die Töchter des Herzogs erwachsen waren und das Land der Tausend Märchen wild geworden war, litt Rapunzel, deren Prinz niemals kam, immer schlimmer unter ihrer Einsamkeit, bis sie sich eines Tages an ihrem eigenen Zopf erhängte. Nach ihrem Tod spukte sie als Geist in dem Schloss, in dem sie auf ihren Gemahl gewartet hatte.

habitat: Land der Tausend Märchen

Geisteröl



Yrden



TODESFEEN

Todesfeen heulen und kreischen, und wer sie hört, der weiß, dass er in der nächsten Nacht zu den Toten gehören wird.

- Bettler aus Dun Dâre

Alten Gerüchten zufolge sind Todesfeen die Geister von Frauen, die durch schreckliche Erlebnisse an der Schwelle zum Jenseits festhängen. Ihr Weinen und Schreien gilt als schlimmes Omen, das auf unausweichlichen Tod hinweist, auch wenn die Todesfeen selbst keine Menschen angreifen. Meist erscheinen sie als bleiche, tränenüberströmte Frauen mit eingesunkenen, totenartigen Gesichtern und Leibern.

Geisteröl



habitat: Ruinen des Danamebi-Tempels,
Seidhe-Llygad-Amphitheater,
Ruinen von Tesham Mutna





hYBRIDEN

Erynien

Greifen

harpyien

Melusine

Sirenen

Sukkuben

ERYNIEN Ein Händler sagte einst, ich würde ihn an eine Erynie erinnern. Natürlich teleportierte ich ihn sofort zu einem ihrer Nester, damit er sehen konnte, was für ein unpassender Vergleich das war.

- Lytta Neyd, die Zauberin, die auch als Koralle bekannt ist

Es ist nur schwer vorstellbar, dass die in Skellige anzutreffenden Erynien noch widerwärtiger und gefährlicher als Harpyien sind, ihre nahen Verwandten. Obwohl sie am liebsten verdorbenes Aas fressen, verschmähen sie kein frisches Fleisch, auch nicht das von Menschen.

Wenn sie ein potentiell Opfer erblicken, versuchen Erynien ebenso wie Harpyien oder Schischigas, ihre Überzahl und ihren Flugkünste zu ihrem Vorteil zu nutzen. Sie kreisen über ihrer Beute und greifen dann gleichzeitig von mehreren Seiten mit rasierklingenscharfen Klauen an und reißen so ihre Beute in Stücke.

Während des Angriffs zielen sie auf Hals, Augen und andere lebenswichtige Organe, sodass ihre Beute oftmals verblutet. Auf diese Weise kann ein kleiner Schwarm Erynien größere und besser bewaffnete Opfer in Windeseile ausschalten, da es diesen meist nicht gelingt, sich gegen mehrere gleichzeitig angreifende Gegner zu schützen.

habitat: überwiegend Skellige

Zugehörig: harpyien



Kartätsche



Hybridenöl



Aard



GREIFEN

Ja, halb Adler, halb Katze, wie auf dem Wappen des Grafen. Nur dieser hatte statt des Zepters meine tote Kuh in den Klauen.

- Anonymer Zeuge eines Greifenangriffs

Greifen waren einst nur hoch in den Bergen anzutreffen, wo sie Murmeltiere und Wildziegen jagten. Nach ihren ersten Kontakten zu menschlichen Siedlern wechselten sie jedoch zu einer sehr viel reichhaltigeren und einfacher zu jagenden Beute - nämlich Kühe, Schafe und Schäfer. Diese einst seltenen Kreaturen, halb Adler, halb Wildkatze, vermehrten sich daraufhin innerhalb weniger Jahre zur schlimmsten Plage der Nördlichen Königreiche. Besonders verhasst sind die Unterarten Königsgreif und Erzugreif.

Kartätsche



Hybridenöl



Aard



habitat: unberührtes Hochland,
unerreichbare Berggipfel

Zugehörig: Königsgreifen



hARPYIEN

Die meisten Monster verstecken keine Schätze in ihren Bau. harpyien allerdings lieben alles, was glitzert.

- Letho, Hexer der Vipernschule

Es ist schwer zu sagen, was an harpyien und ihren Verwandten, den Schischigas, am abstoßendsten ist: ihr hässliches Aussehen, der sie umgebende überwältigende Gestank nach Verwesung und Vogelkot oder ihr markerschütternder Schrei. Es genügt zu sagen, dass selbst Ratten, die gerne zwischen widerlichen Fäkalien und fauligen Abfällen leben, einen weiten Bogen um die Nester von harpyien machen.

habitat: hochland

Zugehörig: Erynien

Kartätsche



hybridenöl



Aard



MELUSINE

Ich ... sah einen Schatten ...
große Flügel wie eine Wolke am
himmel. Dann hörte ich ihn schreien.

- Britt aus Svorlag

In den Bergen in der Nähe des Dorfes Svorlag in Skellige befindet sich ein gewaltiges Höhlensystem. Viele Jahrhunderte lang wurde wegen einer blutrünstigen Ekhidna namens Melusine, die darin lebte, ein riesiger Bogen um die Höhlen gemacht.

Melusine war eine so mächtige Bestie, dass sie von einigen Inselbewohnern sogar als halbgöttliches Wesen verehrt wurde. Der Hexer hegte jedoch keine solchen Illusionen. Er wusste, dass sie zwar besonders mächtig war, aber immer noch ein Monster. Folglich konnte man sie töten. Dazu würde er die allerbesten Bolzen brauchen, eine stabile Silberklinge - und eine ruhige Hand.

habitat: Svorlag

Zugehörig: Sirenen

Kartätsche



Hybridenöl



Igni



Aard



SIRENEN Wenn du draußen auf See eine wunderschöne Frau singen hörst, wende sofort das Schiff. Hast du verstanden? Auch wenn das bedeutet, dass du direkt zurück in einen Sturm segelst.

- Arike von Hindarsfjall, der seinem Sohn vor dessen erster Fahrt alleine diesen Rat erteilte

Wie erfahrene Jäger hölzerne Enten benutzen, um Erpel anzulocken, locken Sirenen und Lamien Menschen mit ihren Körpern als Köder an. Sie können ihre Gestalt verändern, sodass sie wie wunderschöne menschliche Jungfrauen aussehen, die allerdings einen mit silbernen Schuppen bedeckten Schwanz statt Beine haben. Sobald sich ein naiver Seemann in Reichweite dieser wunderschönen Kreaturen begibt, werden ihre Gesichter plötzlich zu fischähnlichen Mäulern mit scharfen Zähnen und die Schwänze, die zuvor ungeahnte Freuden versprochen, verwandeln sich in tödliche Krallen.

Einer Legende nach sollen Sirenen und Lamien Menschen gegenüber einst freundlich gewogen gewesen sein - und sind sogar in einigen seltenen Fällen auf das unbeholfene Werben von Seeleuten eingegangen. Heute sind sie jedoch eine tödliche Gefahr - vielleicht haben sie die zahlreichen Entführungen frustrierter Matrosen verärgert.

Sirenen jagen normalerweise in Schwärmen und machen sich ihre zahlenmäßige Überlegenheit wie auch ihre Fähigkeit zunutze, sich mühelos durch Wasser und Luft zu bewegen.

An Land sind sie jedoch so gut wie schutzlos und es ist ratsam, ihre flossenähnlichen Flügel zu zerstören und sie dadurch zur Landung zu zwingen. Bedrohte oder verletzte Sirenen stoßen einen grauenerregenden Schrei aus, der ihre Gegner lähmt, sodass sie fliehen können - und ihre Schwestern sich zum Angriff herabstürzen.

Habitat: Entlang der Küsten von Velen, Novigrad und Skellige

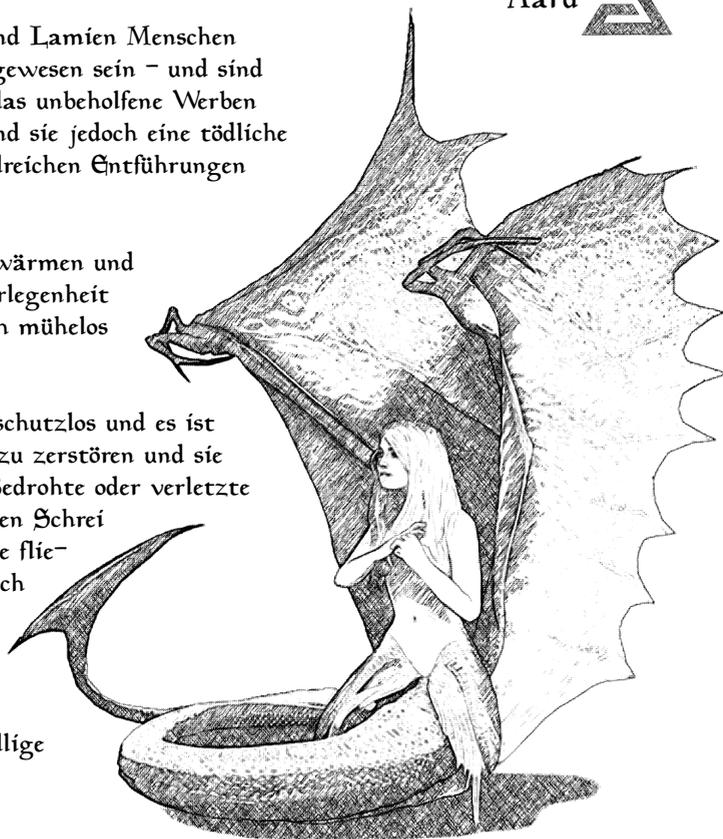
Zugehörig: Melusine

Kartätsche 

Hybridenöl 

Igni 

Aard 



SUKKUBEN

Schon wieder?! Ach du liebe Zeit, bin ich fertig ...

- Lester aus Kleinheim zu einem Sukkubus, einige Tage vor dem Ablegen eines Zölibatsgelübdes

Anders als andere Monster haben Sukkuben und Mänaden nicht das Bedürfnis, Menschen zu töten. Sie trinken kein Menschenblut und wollen normalerweise nichts Böses. Sie treibt nur eine Sache an: unersättliche Lust. Sie versuchen dieses Verlangen zu stillen, indem sie mit anderen humanoïden Völkern sexuelle Beziehungen eingehen. Allerdings muss man ihnen zugutehalten, dass ihre „Opfer“ selten großen Widerstand leisten, was jedoch nicht heißen soll, dass Sukkuben oder Mänaden keinerlei Gefahr darstellen: Ihre nicht enden wollenden Annäherungsversuche, die zuerst als Vergnügen empfunden werden, haben schon manchen Mann in den Wahnsinn oder gar den Tod getrieben.

Sukkuben und Mänaden sind in der Nähe von menschlichen Siedlungen anzutreffen, darunter auch kleine Dörfer und bevölkerungsreiche Städte. Sie streifen nachts umher, doch wenn das Verlangen zu groß wird, verlassen sie auch tagsüber ihr Versteck. Sie zeigen sowohl Männern als auch Frauen ihre Zuneigung, den Jungen wie den Alten, den hässlichen wie den Schönen. Einige bevorzugen Pastoren und andere geistliche Männer, deren Verführung sie als eine Art Spiel betrachten.

Obwohl Sukkuben von Natur aus friedfertig sind, können sie sich vehement verteidigen, wenn sie zum Kampf gezwungen werden. Man sollte sich nicht von ihrem feinen Äußeren täuschen lassen - unter der Samthaut ihrer Arme liegen stahlharte Muskeln verborgen und ein Tritt ihrer ziegenartigen Hinterbeine oder ein Stoß ihrer dicken Hörner können Knochen leicht zerbrechen.

Hybridenöl



Quen





INSEKTOIDE

Arachnomorphe
Endriagendrohn
Endriagenarbeiterinnen
Endriagenkrieger
Kikimora-Arbeiter
Kikimora-Krieger
Krabbspinnen
Gepanzerte Krabbspinnen
Giftige Krabbspinnen
harrisi
Riesentausendfüßler
Weiße Witwe

ARACHNOMORPHE

Die Spinne darf sich nicht mit der Fliege paaren.
- Ophirisches Sprichwort

Diese Redewendung ließe sich auch auf Arachnomorphe und alles anwenden, was ihnen nicht entfliehen kann – also praktisch jede andere Kreatur. Dabei müssen Bauern und Holzfäller sich noch am wenigsten vor ihnen fürchten, denn Arachnomorphe bevorzugen als entfernte postkonjunktive Verwandte der Spinnen tiefe, finstere Höhlen und abgelegene Moore. Wer dennoch auf einen Arachnomorph stößt, hat Glück, wenn er ein reines Gewissen und Ordnung in seine irdischen Belange gebracht hat, da sein Leben umgehend enden wird – vor Arachnomorphen kann man nicht davonlaufen, und nur ein paar wenige Hexer wissen sie zu töten. Noch schlimmer sind Arachnomorph-Colossi – aggressiver, gefährlicher und imstande, binnen Sekunden einen Ochsen zu verschlingen.

Insektoidenöl



Aard



Axii



Habitat: In tiefen Höhlen und abgelegenen Mooren, Heddel, Blutgrube, Von-Everec-Anwesen



ENDRIAGEN- DROHNEN

Faule Tunichtgute werden manchmal als Drohnen bezeichnet. Das ist eine Beleidigung für die Endriagendrohnen, die sich immerhin zu Kämpfen aufraffen.

- Evelyann Harker, Kräuterfrau

Männliche Endriagen, die sogenannten Drohnen, sind gefräßige Kreaturen, die nichts als Fressen, Kämpfen und Fortpflanzen im Sinn haben. Wenn sie das Nest verlassen, fallen sie als aggressive Jäger alles und jeden in Reichweite an. Endriagendrohnen leben ein kurzes Leben, dessen Höhepunkt erreicht ist, wenn sie im Herbst die Königin befruchten. Die Zeit bis dahin verbringen sie damit, das Territorium der Kolonie zu verteidigen. In den entsprechenden Kämpfen sterben die schwächeren Drohnen, nur die größten und stärksten überleben. Die Gene dieser Auserwählten werden an die nächste Endriagengeneration weitergegeben. Die Lieferanten der Gene werden nach der Begattung getötet, und ihre Körper dienen der Kolonie in den langen Wintermonaten als Nahrung.

Drohnen lassen sich einfach anhand des typisch kegelförmigen Abdomens identifizieren. Im Gegensatz zu anderen Endriagen greifen sie aus der Distanz an und verschießen Salven giftiger Stacheln. Wie ihre Artgenossen können auch Endriagendrohnen nicht bluten und reagieren empfindlich auf Insektoidenöle.

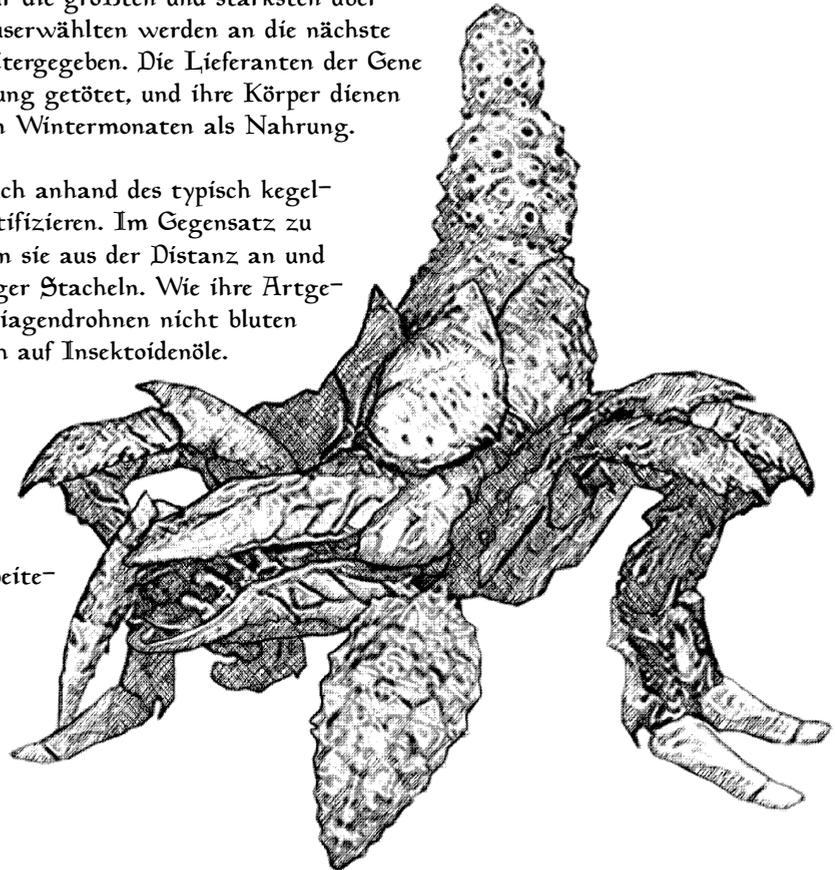
Habitat: Wälder

Zugehörig: Endriagenkrieger,
Endriagenarbeiterinnen

Insektoidenöl



Goldener Pirol



ENDRIAGEN- ARBEITERINNEN

Ich habe die Arbeiterinnen für harmlos gehalten. Ich lag falsch.
- Janne das Hünkebein, Fallensteller

Arbeiterinnen sind die am weitesten verbreitete und damit auch die am häufigsten anzutreffende Endriagenkaste. Innerhalb der Kolonie haben sie die Aufgabe, Nester und Kokons zu bauen, Nahrung zu beschaffen und sich um die Brut zu kümmern. Wenn sie bedroht werden, rufen sie Krieger herbei. Müssen sie sich jedoch selbst verteidigen, tun sie auch dies - und zwar überraschend effektiv.

Insektoidenöl



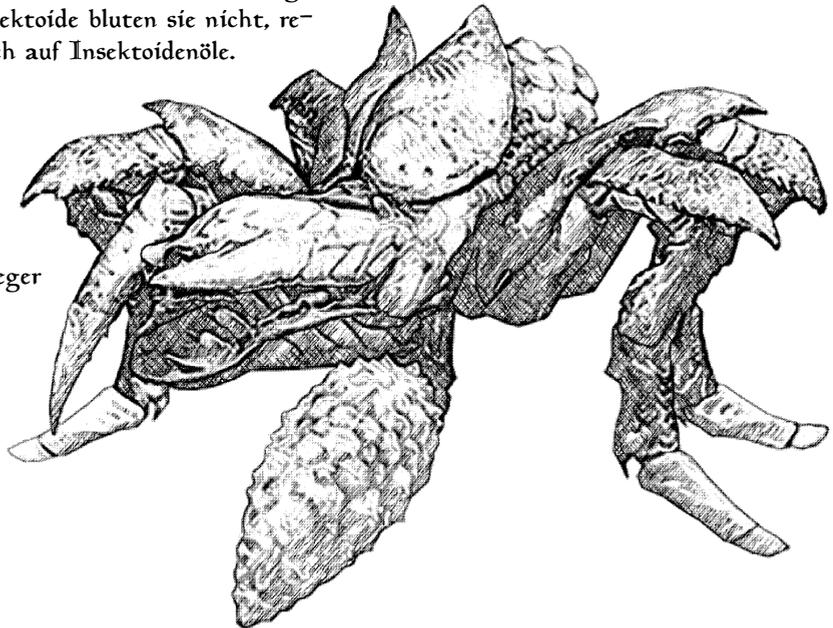
Goldener Öl



Endriagenarbeiterinnen ziehen meist in Gruppen von mindestens einem halben Dutzend Individuen umher. Sie bewegen sich langsam, doch wenn sie angreifen, können sie die Distanz zum Opfer blitzschnell überwinden. Wie alle Endriagen sind auch die Arbeiterinnen hochgiftig. Sie teilen das Gift mit Bissen und mit Hieben der Knochenfortsätze ihrer Gliedmaßen aus. Sie können das Gift auch auf mehrere Schritte sehr zielgenau verspritzen. Ihre übliche Taktik besteht darin, den Gegner zu umzingeln und von mehreren Seiten zugleich anzugreifen. Wie alle Insektoide bluten sie nicht, reagieren jedoch empfindlich auf Insektoidenöle.

Habitat: Wälder

Zugehörig: Endriagendrohnen,
Endriagenkrieger



ENDRIAGEN- KRIEGER

Du hast Angst vor den Endriagen?
Warte nur, bis du die Krieger siehst.

- Klaus Altman, Förster

Gegen die meisten Angreifer reichen endlose Wellen von Endriagenarbeiterinnen bereits aus. Sind die Feinde gefährlicher, hetzen die Endriagenkolonien ihnen größere und stärkere Mitglieder auf den Hals, die sogenannten Krieger. Diese Kaste lebt nur für den Kampf und hat dazu beim Verteidigen der Grenzen der Kolonie und beim Erobern neuer Territorien auch reichlich Gelegenheit.

Insektoïdenöl

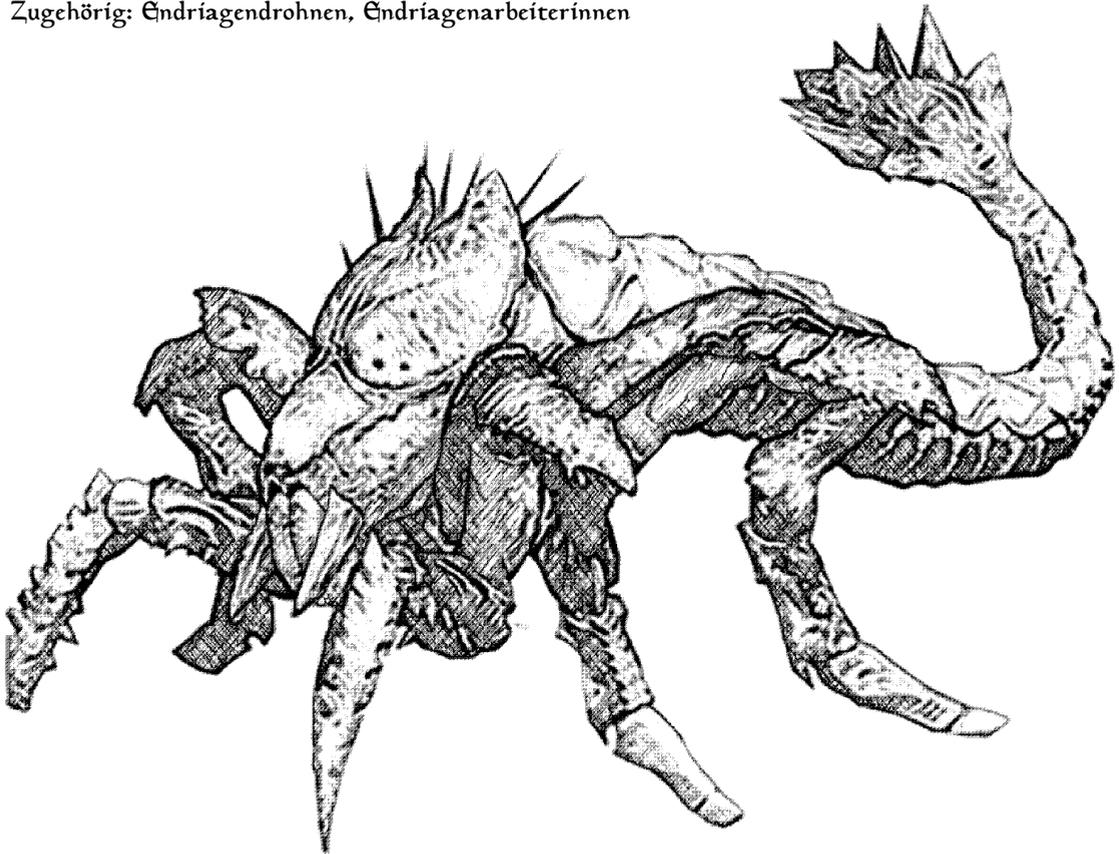


Goldener Pirol



habitat: Wälder

Zugehörig: Endriagendrohnen, Endriagenarbeiterinnen



KIKIMORA- ARBEITER

Der alte Trottel kam grün und blau zurück und behauptete, er sei im Wald von Kikimoras angegriffen worden. Das kann er seiner Großmutter erzählen! Seine Kumpels haben ihm das Fell gegerbt, weil er sie beim Gwint betrogen hat. Wären es Kikimoras gewesen, so wäre er jetzt tot. Und ich hätte endlich Ruhe.

- Lavinia, Frau eines Tavernenwirts aus Beauclair

Kikimoras leben in Kolonien wie kleinere Insektenarten, Ameisen beispielsweise. Eine Kikimorakolonie hat eine Königin und weist eine Sozialhierarchie auf. Kikimora-Arbeiter erledigen die Nahrungsversorgung des Nests, Kikimora-Krieger verteidigen das Nest gegen Angreifer.

Ein einzelner Arbeiter stellt selbst für schwache Personen oder Kinder keine Gefahr dar. Allerdings sind Begegnungen mit einzelnen Exemplaren selten. Kikimora-Arbeiter bewegen sich üblicherweise in Gruppen von rund einem Dutzend Individuen. Die einzige Verteidigung eines normalen Menschen gegen einen Schwarm Kikimoras besteht in sofortiger Flucht. Auch dies ohne Garantie.

Kikimora-Arbeiter unterstehen den Befehlen von Kikimora-Kriegern. Auf Kommando graben sie beispielsweise Tunnel in der Nähe potenzieller Beute, um einen überraschenden Massenangriff zu ermöglichen. Wenn man den Krieger erschlägt, der die Arbeiter anführt, stellen die Arbeiter das Graben ein und zerstreuen sich.

habitat: Toussaint

Zugehörig: Kikimora-Krieger



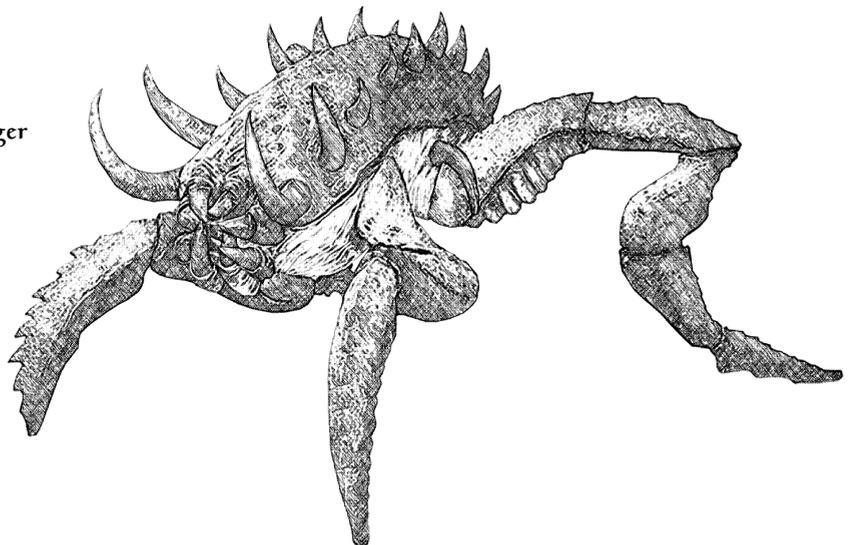
Insektoidenöl



Weißer Honig



Igni



KIKIMORA- KRIEGER

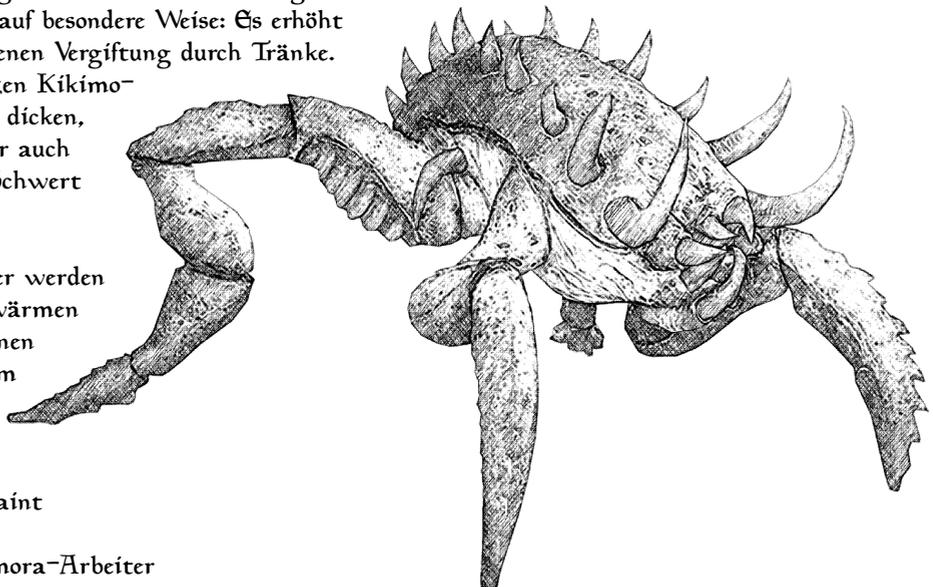
Dann rief die Kikimora-Prinzessin all ihre loyalen Schwestern zu sich, und es ging los! Gemeinsam stürzten sie sich auf den Feind, der ihre Königin bedrohte. „Die Kikimora-Prinzessin und die Bergriesen“

- Cornelius Briggs (Fragment eines Zwergenkindermärchens)

Wie genau Kikimoras miteinander kommunizieren, ist nicht bekannt. Autopsien sind aufgrund der starken Giftigkeit der Exemplare nicht durchführbar. Gelehrte haben immerhin herausgefunden, dass Kikimoras offenbar keine erkennbaren Ohrmuscheln besitzen. Der Amateurforscher Graf di Salvaress hat in seiner Abhandlung „Mit dem Mikroskop unter Monstern“ die Theorie geäußert, dass Kikimoras über ein hochentwickeltes Geruchssystem verfügen und mithilfe von Schwebepartikeln kommunizieren, die für den Menschen nicht zu erkennen sind. Eine Bestätigung oder Widerlegung der Theorie steht noch aus.

Kikimora-Krieger verteidigen die Nester gegen Angreifer. Sie sind insgesamt etwas langsamer als Kikimora-Arbeiter. Sie können ein ätzendes Gift über große Distanzen verspritzen und weite Sprünge ausführen. Ihr Gift reagiert mit dem Körper eines Hexers auf besondere Weise: Es erhöht die Stufe der eigenen Vergiftung durch Tränke. Außerdem besitzen Kikimora-Krieger einen dicken, zähen Panzer, der auch dem schärfsten Schwert widersteht.

Kikimora-Krieger werden von Arbeiterschwärmen geschützt, die ihnen gehorchen bis zum Tod.



Insektoïdenöl



Weißer Honig



Igni



habitat: Toussaint

Zugehörig: Kikimora-Arbeiter

KRABBSPINNEN

N'arache aen woed endicen [Keine schlafenden Krabbspinnen wecken].
- Elvenspruchwort

Mächtige Greif- und Beißwerkzeuge und Giftdrüsen randvoll mit tödlichen Toxinen - dies ist das Waffenarsenal der Krabbspinnen. Da sich die Kreaturen vorwiegend von Menschen und Nutzvieh ernähren, machen Krabbspinnenaufträge oft einen Großteil der Hexereinkünfte aus.

Die Spezies war einst im tiefen Süden beheimatet, hat sich im Laufe der Jahrzehnte jedoch nach Norden ausgebreitet und an das neue Klima angepasst. Sie bevorzugt feuchte Waldgebieten und Sümpfe, in denen sie Schlamm und Moos findet, um sich beim Winterschlaf gegen die Kälte zu schützen. Krabbspinnen verbergen ihr ungeschütztes, sackartiges Abdomen unter einem Panzer aus hohlen Baumstämmen, den sie auf dem Rücken tragen.

Auf den ersten Blick wirken reglose Krabbspinnen wie ein Teil des Unterholzes. Diesen Umstand machen sie sich bei der Jagd zunutze. Sie eröffnen den Kampf üblicherweise, indem sie Gift spritzen und ihre Beute dann mit den Greifwerkzeugen packen und in Reichweite ihrer mörderischen Beißzangen ziehen.

Habitat: Feuchte Waldgebiete und Sümpfe

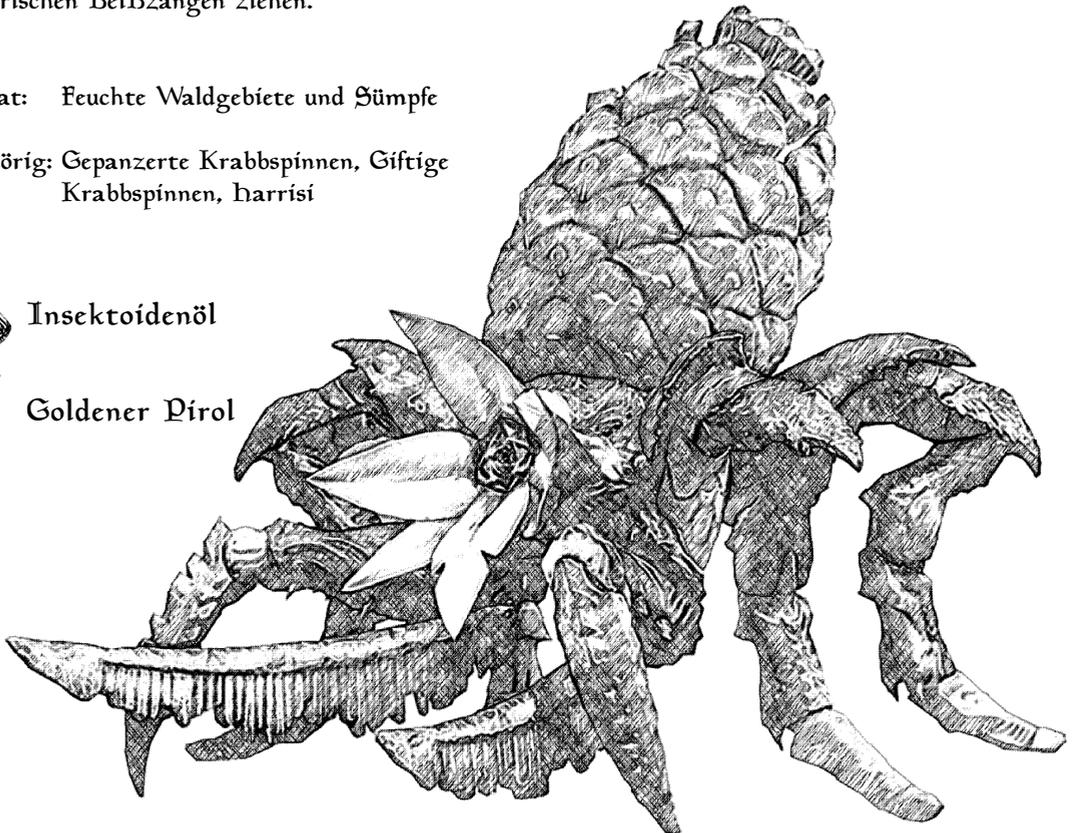
Zugehörig: Gepanzerte Krabbspinnen, Giftige Krabbspinnen, harrisi



Insektoidenöl



Goldener Pirol



GEPANZERTE KRABBSPINNEN

Diese Art Freier bezeichnen wir als „gepanzerte Krabbspinne“ - außen hart und stachelig, doch zieh ihn aus, und er ist ganz weich und schwabbelig.

- Scharfe Lisa, Prostituierte aus Maribor

Die einzige verwundbare Stelle einer Krabbspinne ist ihr weiches, empfindliches Abdomen. Einige Krabbspinnen schützen es mit hohlen Baumstämmen, die gepanzerten Varianten haben an allen empfindlichen Körperteilen dicke Panzer ausgebildet.

Insektoïdenöl



Goldener Pírol

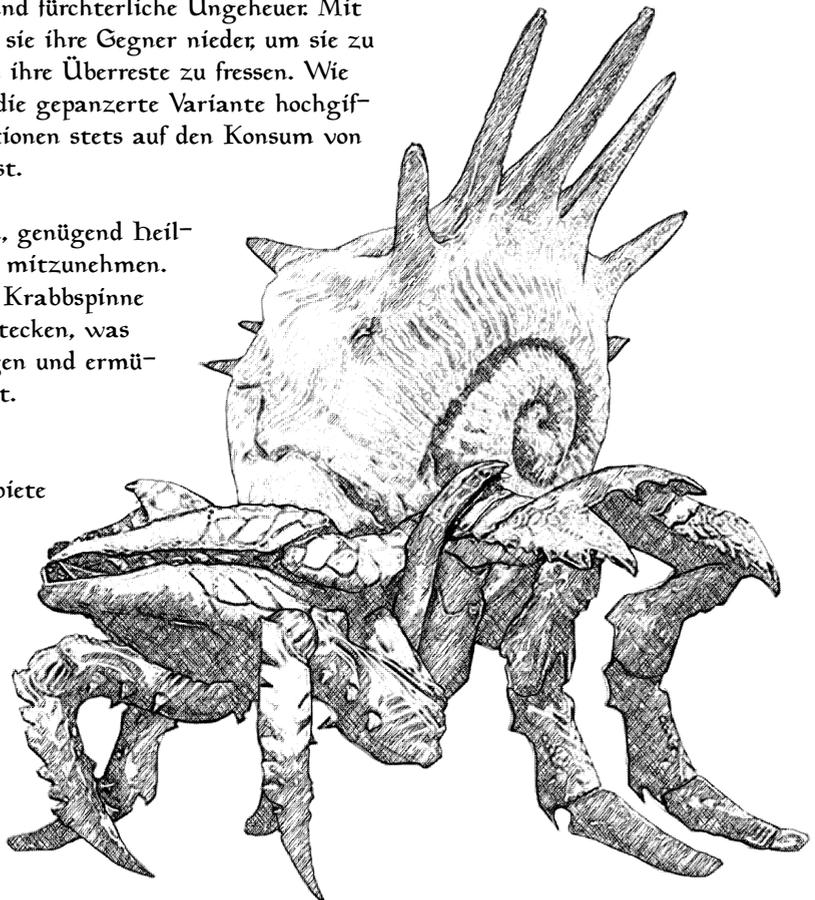


Gepanzerte Krabbspinnen sind fürchterliche Ungeheuer. Mit ihrer schieren Masse werfen sie ihre Gegner nieder, um sie zu zertrampeln und schließlich ihre Überreste zu fressen. Wie alle Krabbspinnen ist auch die gepanzerte Variante hochgiftig, weshalb vor Konfrontationen stets auf den Konsum von Goldenem Pírol zu achten ist.

Außerdem empfiehlt es sich, genügend Heiltränke und Armbrustbolzen mitzunehmen. Die massive Panzerung der Krabbspinne kann sehr viel Schaden einstecken, was Kämpfe zu einer langwierigen und ermüdenden Angelegenheit macht.

Habitat: Feuchte Waldgebiete und Sümpfe

Zugehörig: Krabbspinnen,
Giftige Krabbspinnen,
harrisí



GIFTIGE KRABBSPINNEN

Alles in Ordnung, es ist nur ein Kratzer.
- Letzte Worte eines unbekanntes Jägers

Zwar sind alle Krabbspinnen giftig, doch diese Variante produziert ein besonders potentes Toxin. Einige Tropfen reichen bereits, um einen ausgewachsenen Mann zu töten - sofern dieser Mann kein Hexer ist und über Mutationen verfügt, die ihm erlauben, geringe Mengen des Gifts zu neutralisieren. Größere Mengen töten jedoch zuverlässig jeden, und etwaige Mutationen verlängern nur die Todesqualen.

Giftige Krabbspinnen produzieren enorme Mengen dieses Toxins und setzen es im Kampf auf verschiedene Weisen ein. Beispielsweise werden die Greif- und Beißwerkzeuge mit dem Gift benetzt, bevor die Krabbspinnen zuschlagen. Außerdem bespritzen sie ihre Kontrahenten mit dem Toxin, um sie zu schwächen. Im Nahkampf sondern sie eine Art Giftnebel um sich herum ab, sodass jeder Atemzug den Gegner dem Tode näherbringt. Wie die anderen Mitglieder der Spezies verwenden auch die giftigen Krabbspinnen Greifwerkzeuge, um sich ihrer Beute zu bemächtigen. Vor Kämpfen gegen solche Kreaturen sollten Hexer einen Goldenen Pirol zu sich nehmen, um ihre Giftempfindlichkeit herabzusetzen. Dann sollten sie aus sicherer Entfernung mit Armbrüsten und Bomben angreifen, bevor sie die finalen Hiebe mit dem Silberschwert austeilen, das mit Insektoidenöl überzogen wurde.

Habitat: Feuchte Waldgebiete und Sümpfe

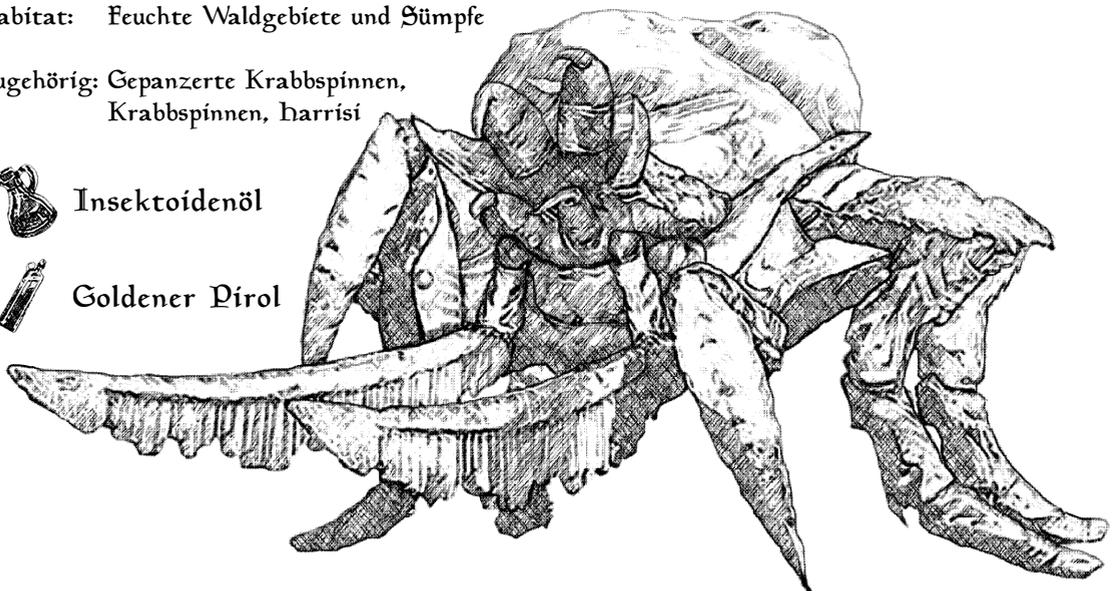
Zugehörig: Gepanzerte Krabbspinnen,
Krabbspinnen, harrisi



Insektoidenöl



Goldener Pirol



hARRISI

Es hat uns angegriffen ... Götter, ich weiß nicht, was das war, mindestens vier Spannen hoch!

- Bauersfrau aus Velen

Die Wälder und Sümpfe von Velen wimmeln von Monstern. Dieser Umstand ist weithin bekannt und als der Krieg die Flüchtlinge in diese feindliche Umgebung trieb, beschlossen einige von ihnen, den Gefahren der Ebenen durch einen Rückzug ins Gebirge zu entgehen. Ihnen stand jedoch eine unangenehme Überraschung bevor: Der Schacht, in dem sie Zuflucht suchten, war von einer giftigen Krabbspinne bewohnt - einem gnadenlosen, blutgierigen Monster.

Habitat: Miene südwestlich des Grenzpostens in Velen

Zugehörig: Krabbspinnen, Giftige Krabbspinnen, Gepanzerte Krabbspinnen

Der Hexer wusste, dass ihm ein harter Kampf bevorstand. Die Krabbspinne hauste schon seit Jahren in dem Schacht und war mittlerweile sehr groß, sehr stark und sehr zäh. Wie ihre üblen Artgenossen war sie sowohl aus der Nähe als auch aus der Ferne gefährlich. Außerdem war sie mit Sicherheit giftig. Der Hexer war folglich gut beraten, vor dem Kampf eine Schwalbe oder einen Goldenen Pírol (oder beides) zu sich zu nehmen, wenn er eine Chance haben wollte. Ein kleiner Trost bestand darin, dass das Monster empfindlich gegen Zeichen sein würde, vor allem gegen Igni, Aard und Yrden, und außerdem gegen die Nordwind-Bombe.

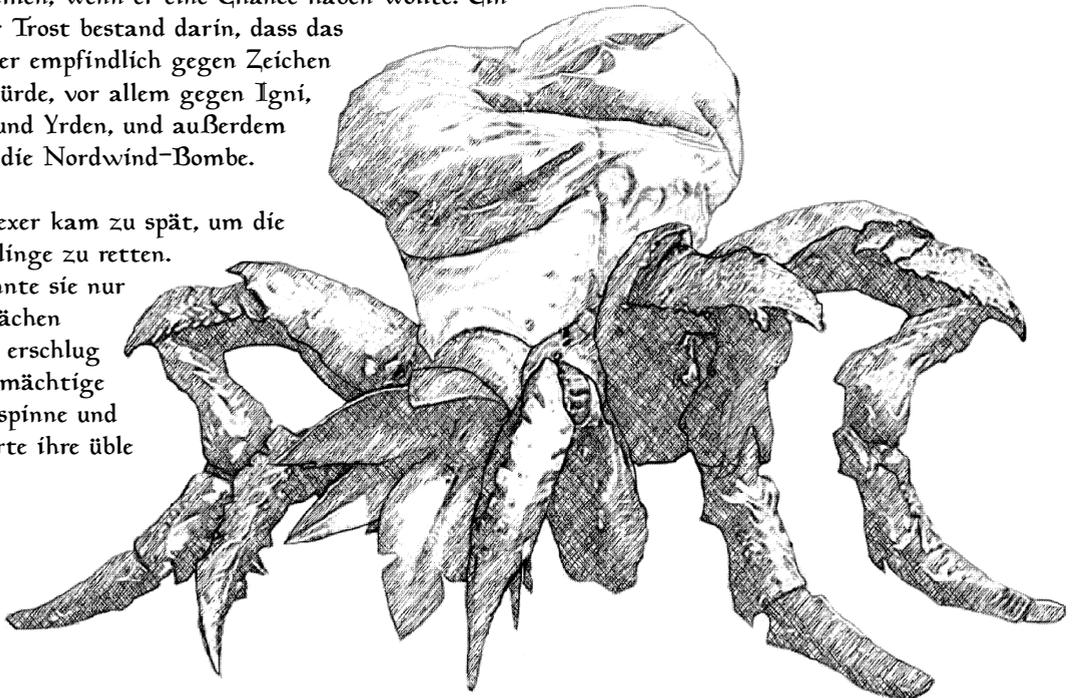
Insektoïdenöl



Goldener Pírol



Der Hexer kam zu spät, um die Flüchtlinge zu retten. Er konnte sie nur noch rächen und so erschlug er die mächtige Krabbspinne und zerstörte ihre üble Brut.



RIESENTAUS- SENDFÜSSLER

Die faszinierend vielfältige Flora und Fauna Toussaints hat auch einige unangenehme Überraschungen zu bieten. Zu diesen gehören die Riesentausendfüßler. Sie sind nicht nur ausnehmend hässlich, sondern auch noch eine Gefahr für Leib und Leben. Ich kann nur jedem empfehlen, sich von ihnen fernzuhalten.

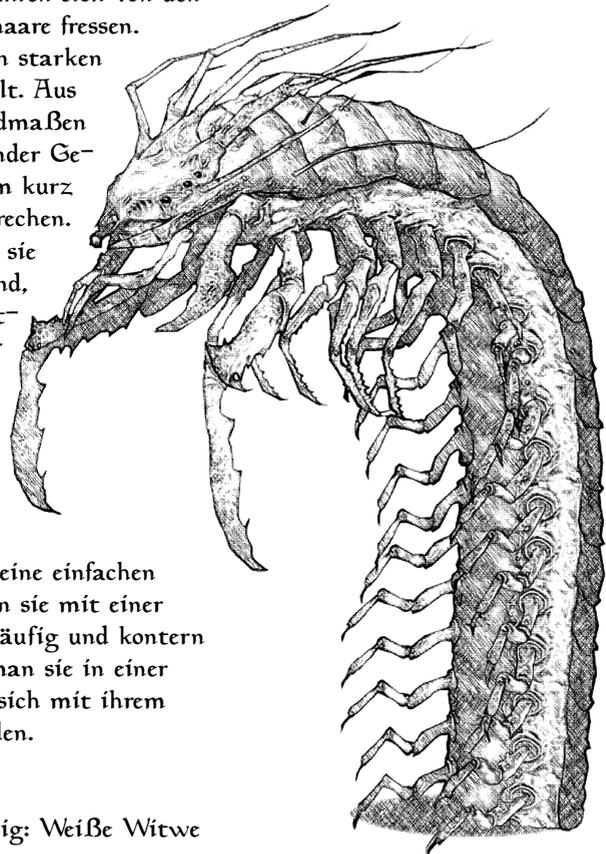
- „Ein Besuch in Toussaint“, einer der zahlreichen Reiseführer von Peterin Saes

Riesentausendfüßler sind gigantische insektoide Monster, die man an vielen Orten in der Welt finden kann, besonders häufig jedoch in der Erde von Toussaint. Sie koexistieren häufig mit Glumaaren, mit denen sie eine monströse Symbiose eingegangen sind: Riesentausendfüßler ernähren sich von den kleineren Kreaturen, die den Dung der Glumaare fressen.

Die Riesentausendfüßler verfügen über einen starken Chitinpanzer, der sie fast vollständig einhüllt. Aus dem Panzer ragen zahlreiche krumme Gliedmaßen heraus. Die Kreaturen können mit verblüffender Geschwindigkeit in der Erde verschwinden, um kurz darauf andernorts wieder daraus hervorzubrechen. Haben sie ein Opfer ausgemacht, umkreisen sie es entschlossen, bis sie nahe genug heran sind, um zuschlagen zu können. Sie greifen hauptsächlich mit ihren mächtigen Kauwerkzeugen an, besitzen jedoch auch Drüsen, aus denen sie Säure verspritzen können.

Das größte Hindernis, das es im Kampf gegen Riesentausendfüßler zu überwinden gilt, stellt ihr dicker Panzer dar, der kaum einen Schwertstreich und außerdem auch keine einfachen Zauber wie Hexerzeichen durchlässt. Werden sie mit einer Waffe attackiert, parieren sie den Streich häufig und kontern dann mit großer Kraft. Am besten fängt man sie in einer Yrden-Falle und verhindert damit, dass sie sich mit ihrem Panzer schützen oder im Boden verschwinden.

Insektoidenöl



habitat: Toussaint

Zugehörig: Weiße Witwe

WEISSE WITWE

So eine Kreatur habe ich noch nie gesehen! Sie sah aus wie ein Riesentausendfüßler, aber sie war weiß - schneeweiß!
- Bericht von Doktor Vittorius de la Vega nach seiner ersten Sichtung einer Weißen Witwe

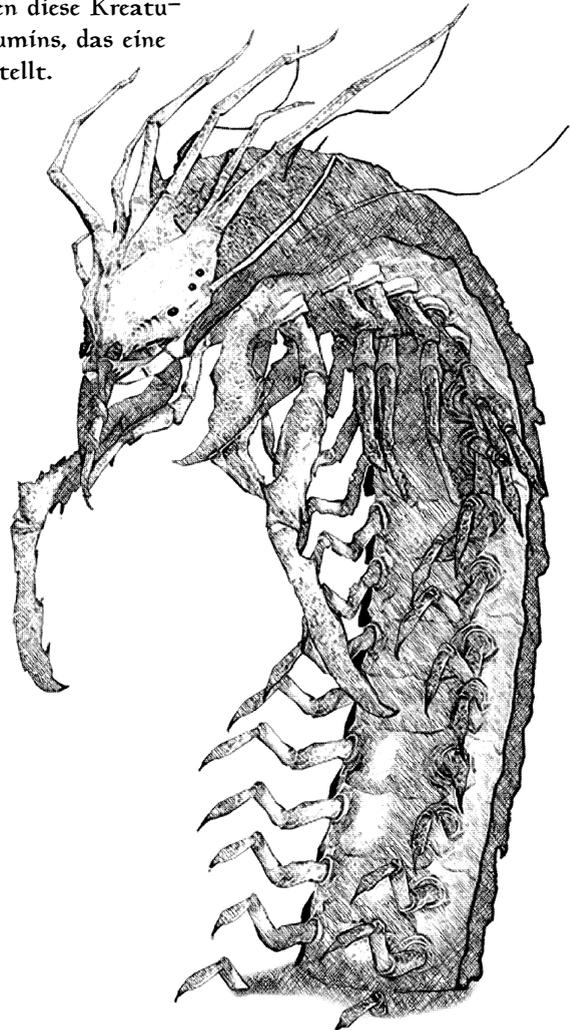
Diese seltene Riesentausendfüßler-Spezies lebt unterirdisch und verdankt ihren Namen ihrer ungewöhnlichen weißen Färbung. Sie verfügt wie der Riesentausendfüßler über einen harten Chitinpanzer und zahlreiche krumme Gliedmaßen, die daraus hervorragen. Manche Gelehrten züchten diese Kreaturen unter Laborbedingungen wegen ihres Albumins, das eine ausgezeichnete Basis für Mutagentränke darstellt.

habitat: Toussaint

Zugehörig: Riesentausendfüßler



Insektoïdenöl





KONSTRUKTE

Djínns

Eisgenien

Erdgenien

Therazane

Feuergenien

Gargoyles

Golems

Moreaus Golem

hunde der Wilden Jagd

Bienenphantom

Kobolde

DJINNS

Aus dem Krug stieg eine glühend rote Dampfwolke. Der Dampf pulsierte und sammelte sich dann zu einer ungleichmäßigen Kugel, die vor dem Kopf des Poeten schwebte. Die erste Sehnsucht. Eine in jeder Hinsicht fantastische Geschichte.

Ein Djinn ist ein mächtiger Luftgeist, eine Kondensation der Macht dieses Elements – mit Bewusstsein und (wenn auch unangenehmem) Charakter. Der Legende nach können Djinns noch die abwegigsten Wünsche erfüllen, obwohl sie es ungern tun.

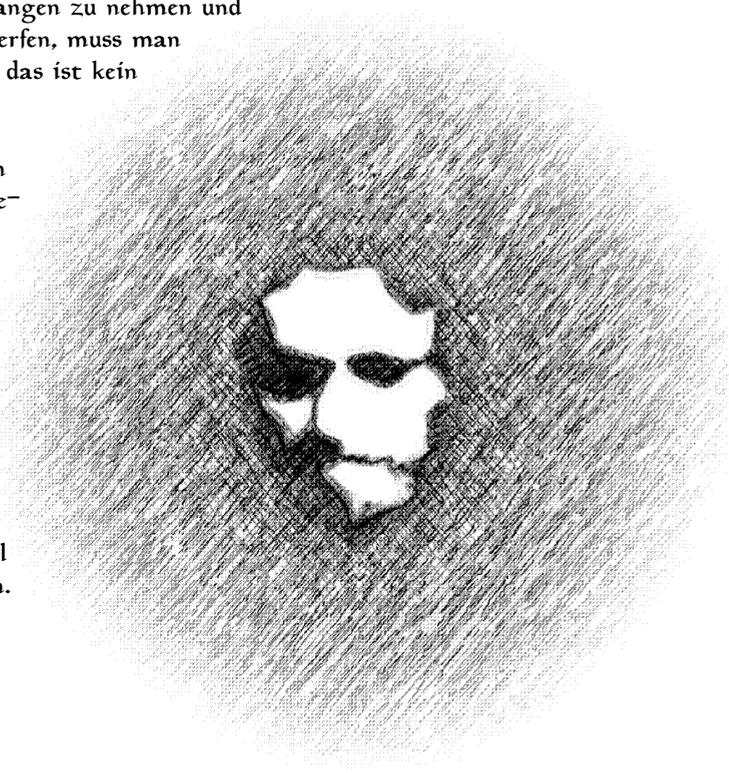
Besonders mächtige Magier können diese Wesen einfangen und zähmen. Dann steht ihnen die Energie eines Djinns zur Verfügung, mit der sie zaubern können, ohne sich üblicher Quellen bedienen zu müssen. Freilich ist dies bisher nur wenigen gelungen, denn Djinns widersetzen sich diesem Ansinnen aufs heftigste. Um einen Djinn gefangen zu nehmen und dem eigenen Willen zu unterwerfen, muss man ihn zunächst schwächen – und das ist kein Spaziergang.

Kämpfe gegen Djinns gestalten sich als außerordentlich schwierig. Sie können Zauber schneller wirken als die meisten menschlichen Magier nach Jahren der Übung. Noch schlimmer: Durch Manipulation ihres Elements Luft können sie gewaltige Windböen, Unwetter, ja Wirbelstürme herbeirufen. Zum Glück sind sie wie die meisten Konstrukte empfindlich gegen Silber. Stahl kann allerdings nichts anhaben.

Dimeritium



Konstruktöl



EISGENIEN

Ich dachte noch: Was macht ein Eisklumpen mitten im Labor? Und da sprang der Eisklumpen auf und brach mir die Beine.

- Yannick Lovt, Einbrecher

Eisgenien sind gefrorenes Wasser, magisch belebt. Sie verfügen weder über ein Bewusstsein noch über einen unabhängigen Willen, daher kennt ihr Gehorsam gegenüber ihrem Schöpfer keine Grenzen. Dessen Befehle bestehen in der Regel nur aus einem Wort: Töte!

Weder Gewissensbisse noch irgendwelche technischen Schwierigkeiten hindern die Eisgenien daran, diesen Befehl auszuführen. Sie verfügen über ungeheure Kraft, sind gegenüber Gift und Feuer völlig unempfindlich, haben keine Sinnesorgane, sind hart wie Permafrost und insgesamt sehr schwierige Gegner. Die einzige Hoffnung eines Hexers auf glücklichen Ausgang einer Auseinandersetzung sind Dimeritiumbomben. Deren Splitter beeinflussen den Zauber, der die Kreatur ins Leben rief. Ansonsten hilft nur Beten.

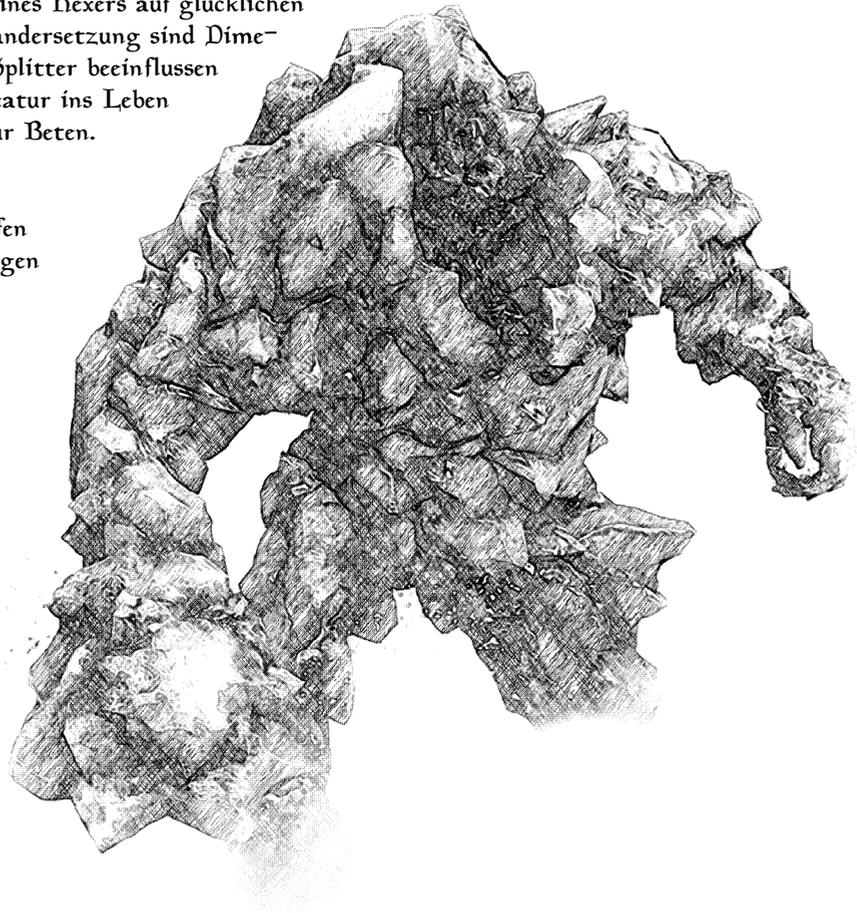
Dimeritium



Konstruktöl



habitat: herbeigerufen von mächtigen Zauberern



ERDGENIEN

Wie überlebt man eine Begegnung mit einem Erdgenius? Ganz einfach: Man rennt. Und zwar so schnell wie möglich.
- Nino Mark, Kopfgeldjäger

Erdgenien bestehen aus Lehm, Sand und Steinstaub, mit Wasser vermischt und mit Magie belebt. Sie wirken zwar langsam und schwerfällig, sind aber dennoch überaus gefährlich. Begegnungen mit ihnen sollten unbedingt vermieden werden.

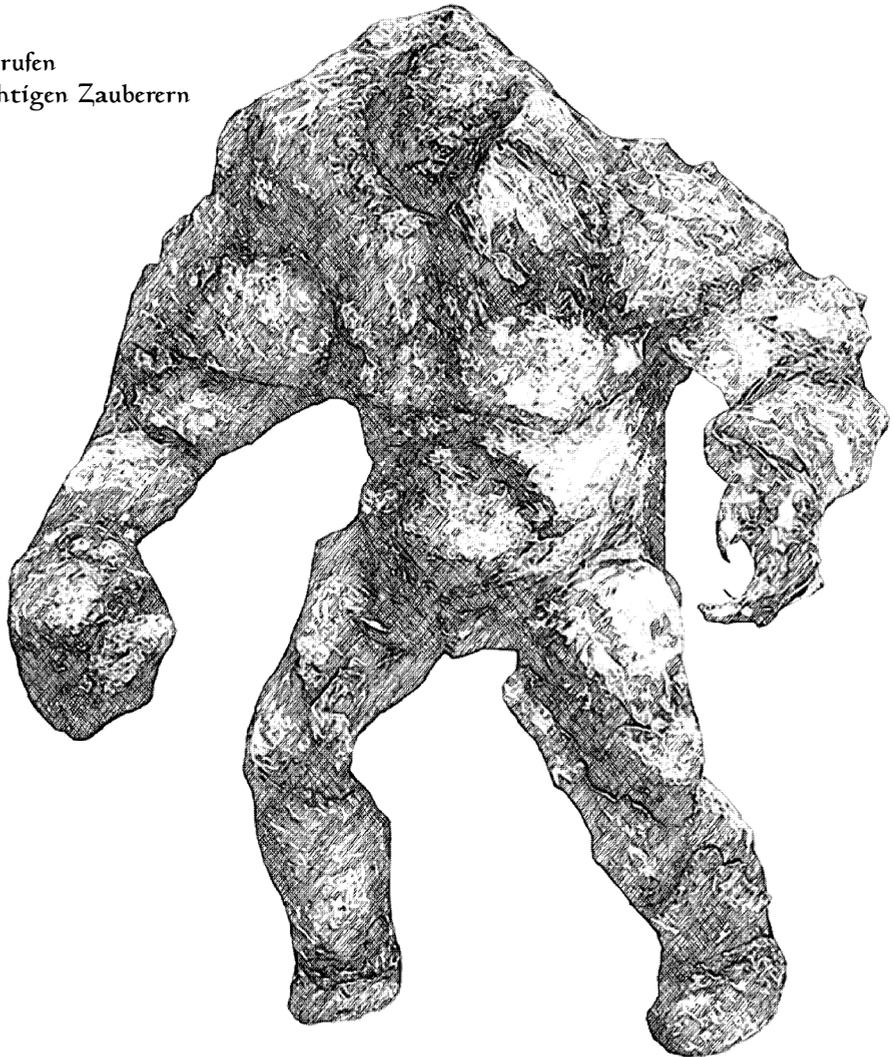
Dimeritium



Konstruktöl



habitat: herbeigerufen
von mächtigen Zauberern



Therazane

Ich glaube nicht an Geister - ganz einfach. Aber meine Männer sagen, das Haus zittere des Nachts, Wände würden einstürzen, sogar die Fußböden sich bewegen.
- Kurt Dysart, Graf von Anchor

Keine Investition in Steine ist ohne Risiken. Vielleicht ist das Dach undicht, das Gebälk hat strukturelle Schwächen, der Wohnzimmerfußboden ist zerkratzt ... Vielleicht liegen sogar Elfenruinen unter den Fundamenten, in denen ein Erdgenius nur auf die Gelegenheit wartet, seine Ketten zu sprengen.

Es ist nicht leicht, so ein Monster zu besiegen. Nur die härtesten Schläge können sein zähes Äußeres durchdringen. Die Kreatur ist außerdem imstande, mit nur einem vernichtenden Faustschlag die Knochen ihres Gegners zu zermalmen, daher sollte man sich ihr niemals nähern, ohne zuvor das Quen-Zeichen gewirkt zu haben. Auch das Yrden-Zeichen ist nützlich. Die anderen Zeichen - Igni, Aard und Axii - sind hingegen völlig wirkungslos.

Schließlich triumphierte der Hexer über den mächtigen Erdgenius und verdiente sich damit die Dankbarkeit und eine Belohnung von Graf Dysart.

habitat: Moldavie-Anwesen

Zugehörig: Erdgenien

Dimeritium



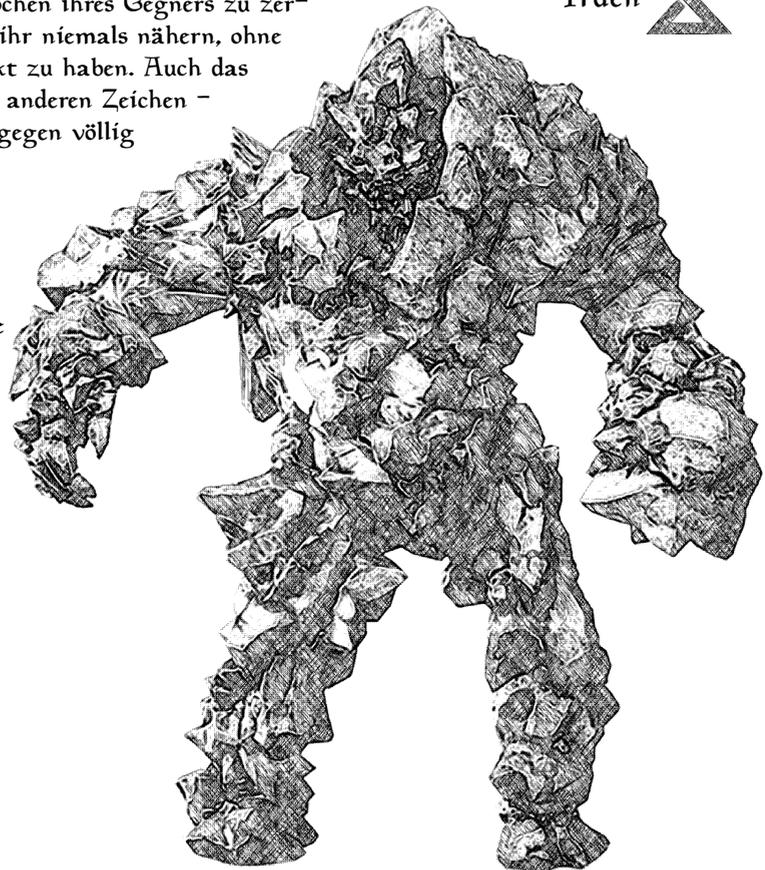
Konstruktöl



Quen



Yrden

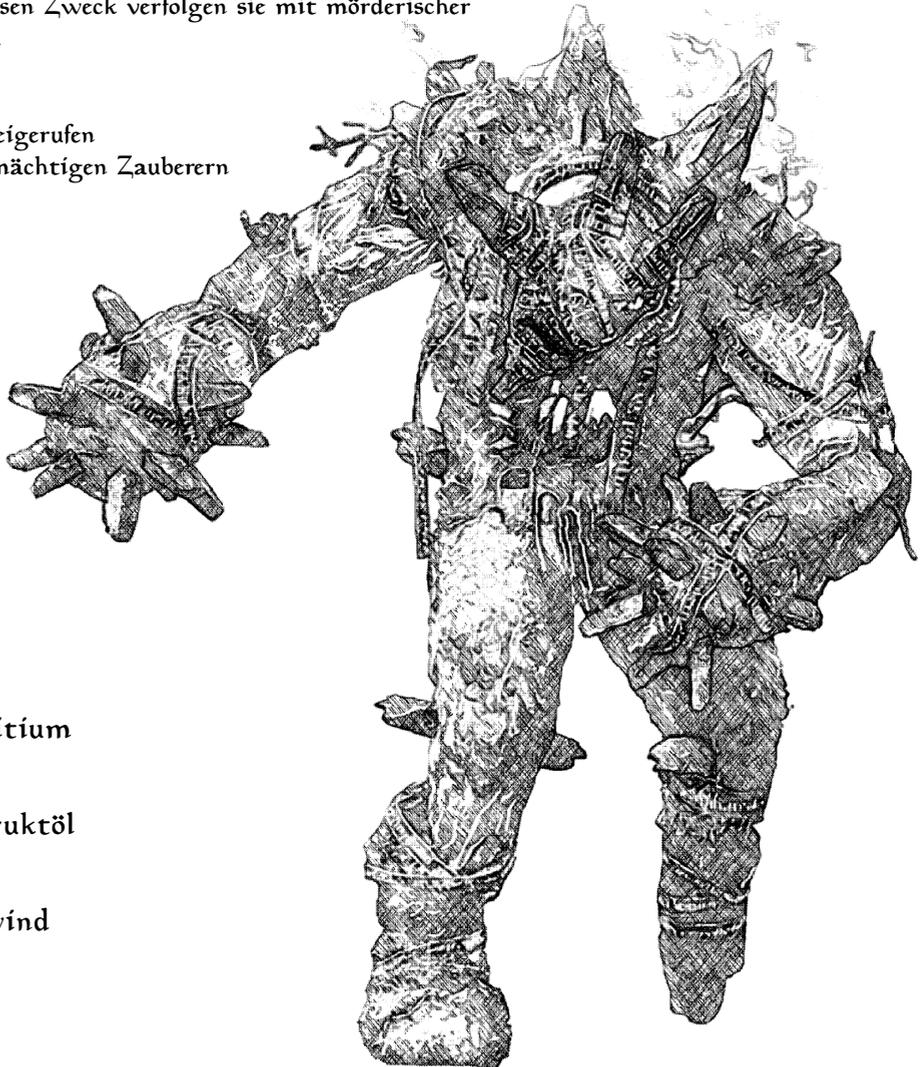


FEUERGENIEN Der erste Feuer-
genius wurde von
Rasant Alvaro erschaffen. Leider ging sein gesamtes Labor in Flammen auf
und brannte nieder – und dann alle anderen Gebäude des Viertels.

– Tarvix Sandoval, „Ursprünge der magischen Mysterien“

Feu er ist das zerstörerischste aller Elemente, und ver-
wundert nicht die aggressive Tödlichkeit der Kreatur, die
seine Essenz verkörpert. Feuer genien werden in komplizierten
Zauberritualen zu einem einzigen Zweck geschmiedet: Zer-
störung. Und diesen Zweck verfolgen sie mit mörderischer
Entschlossenheit.

habitat: herbeigerufen
von mächtigen Zauberern



Dimeritium



Konstruktöl



Nordwind



Aard

GARGOYLES

Bilde ich es mir ein oder starrt dieser Gargoyle uns an?

- Lara Estevann, Einbrecherin aus Loc Muinne

Gargoyles sind Steinstatuen, die magisch zum Leben erweckt wurden, um Magierlabore oder Verstecke vor Eindringlingen zu beschützen. Allein ihr Äußeres hat schon manchen Mächtegerndieb abgeschreckt. Und wer angesichts dieser gehörnten und geflügelten Monstrositäten nicht die Flucht ergreift, wird üblicherweise umgehend von ihren steinharten Klauen in Fetzen gerissen.

Dimeritium



Konstruktöl



Quen



habitat: Verlassene Ruinen und Burgen



GOLEMS

Wenn wir durch diese Wand brechen sollen, brauchen wir zwanzig Pioniere, sieben Maultiere und einen Zentner Salpeter. Oder einen Golem.
- Vilmir Brass, Vorarbeiter im Karbonberg

Golems bestehen aus geistloser Materie, welcher durch einen Zauber Leben eingehaucht wurde. Sie gehorchen den Befehlen ihrer Schöpfer ohne Wenn und Aber. Dank ihrer unbändigen Stärke, ihrer Schmerzresistenz, ihrer endlosen Geduld und der Tatsache, dass sie nicht ein Jota Nahrung benötigen, sind sie die besten Diener und Wachen, die man sich wünschen kann. Werden sie provoziert, kämpfen sie, bis sie ihren Widersacher entweder zermalmt haben oder selbst zu Staub zerfallen sind.

Es ist ausgesprochen schwierig, einen Golem zu besiegen, der aus offensichtlichen Gründen weder bluten noch Angst oder Gnade empfinden kann - obendrein immun gegen Feuer und Gifte ist. Noch schwerer wiegt, dass der Körper eines Golems bisweilen so hart ist wie der Fels, aus dem er gehauen wurde, weswegen auch eine Silberklinge nicht viel ausrichtet. Allein gegen Säure sind die Monster empfindlich. Eine mit Säureöl überzogene Klinge kann die Siegessancen erhöhen.

Golems verwenden keine Waffen, weil sie keine brauchen. Ihre Fäuste, jede über hundert Pfund schwer, können mit einem Schlag Granit zermalmen. Hiebe von Golems gilt es daher unbedingt zu vermeiden - kein Schild kann sie abfangen, kein Schwert kann sie parieren. Diese Aufgabe ist nicht einfach, denn die Kreaturen können sich überraschend schnell bewegen. Zum Glück sind sie aufgrund ihrer Masse nicht allzu wendig. Wenn ein Golem heranstürmt, kann er nicht unmittelbar stoppen - und diese Tatsache nutzen erfahrene Hexer.

Habitat: Elfenruinen und Höhlen

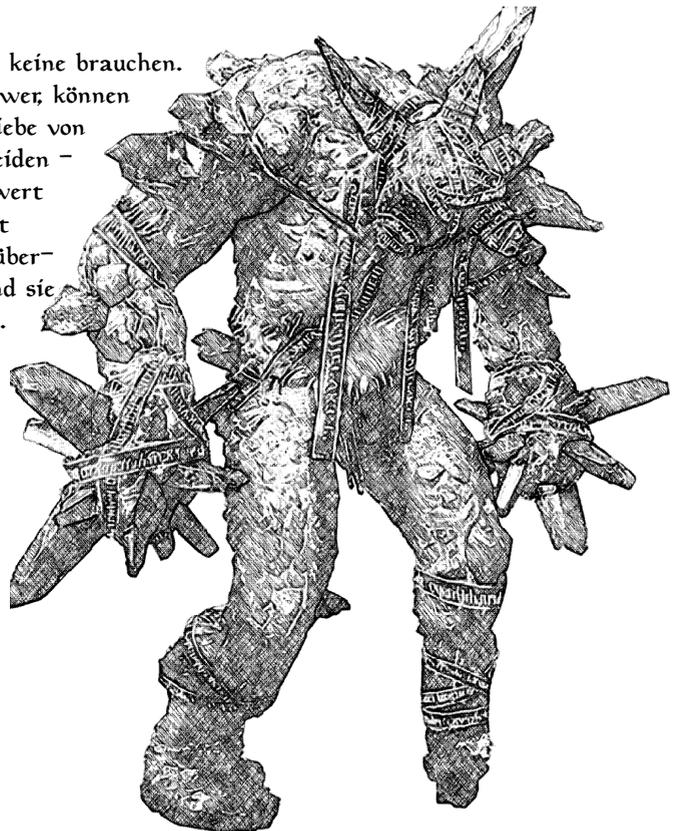
Zugehörig: Moreaus Golem



Dimeritium



Konstruktöl



MOREAUS GOLEM

Durch die langen Jahre einsamer Studien sind schon etliche Magier etwas sonderlich geworden. Sie werden dem Laien gegenüber immer intoleranter, den sie als dumm, unzuverlässig, störrisch und ignorant gegenüber der Bedeutsamkeit der Arbeit des Magiers betrachten, obendrein als gefühllos, wo Disziplin und Selbstbeherrschung gefragt sind. So nimmt es nicht wunder, dass Magier als Gesellschaft schon lange jene künstlichen Konstrukte bevorzugen, denen sie selbst das Leben einhauchen und beibringen, von höchstem Nutzen zu sein. Professor Moreau war in dieser Hinsicht keine Ausnahme. Sein Golem war in guten wie in schlechten Zeiten ein treuer Diener und Gesellschafter. Moreaus Golem war obendrein ein hervorragender Wächter: massiv, unnachgiebig und teuflisch stark. Insgesamt eine harte Nuss für einen Hexer!

Habitat: Im Keller unter Burg Mont Crane

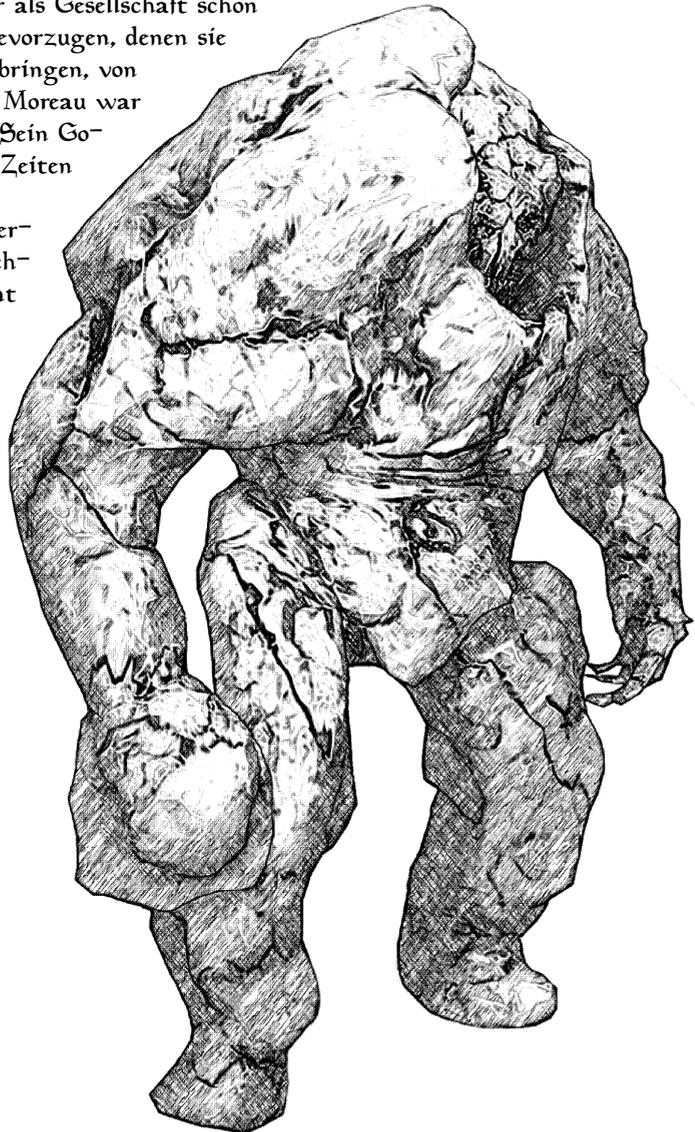
Zugehörig: Golems



Dimeritium



Konstruktöl



HUNDE DER WILDEN JAGD

Zu Füßen der Wilden Jagd bellen ihre Hunde, wilde Bestien, die ihnen folgen wie die Staubwolke dem Kometen. Es wird gemunkelt, dass manche den Anschluss verlieren, aus dem Nachthimmel auf die Erde niederfahren und eisigen Tod hinterlassen, wo immer sie entlanghetzen.

- Essi „Äuglein“ Daven, Bardin

Manche Experten gehen davon aus, dass die Hunde der Wilden Jagd aus magischen Eiskristallen entstehen, um ihre geisterhaften Herren zu begleiten. Wie in Tollwut fallen sie alles, was ihnen in den Weg kommt, geistlos an.

Ihre Waffen sind in erster Linie ihre Klauen und Zähne, und ihre Kampfaktik besteht darin, den Gegner umzuwerfen und dann in Fetzen zu reißen. Schwer verwundete Hunde verfallen in eine Art Raserei, die ihre tödliche Gewalt noch steigert. Und die Hunde setzen ihre Macht über die Kälte ein, um den Boden um sich herum gefrieren und scharfe Eispnadeln wachsen zu lassen. Als Frostkreaturen sind sie empfindlich gegen Igni, und es scheint, als bewirke Axii eine vorübergehende Schwächung dieser wilden Gegner und ihrer Mordlust.

Die kalte Natur der Hunde bedeutet auch, dass sie Kraft aus extremer Kälte beziehen können. Daher ist besondere Vorsicht geboten, wenn man bei Schneestürmen oder in frostigen Regionen gegen sie kämpft. Elfishen Legenden zufolge werden die Hunde außerdem stärker, wenn ein roter Mond - bekanntes Vorzeichen der Wilden Jagd - am Himmel steht.



Dimeritium



Konstruktöl



Igni



Axii



BIENENPHANTOM

Etwas hat uns die Felder und Bienenkörbe zerstört.

Wir glauben, dass es ... das Bienenphantom war.

- holofernes Meiersdorf

Das „Bienenphantom“, das die Bienenstöcke der Familie Meiersdorf zerstört hatte, erwies sich als zurückgelassener Hund der Wilden Jagd. Beim Kampf gegen eine solche Kreatur gibt es drei Dinge zu beachten: Erstens lässt sich ihr dicker Eispanzer nur mit besonders starken Schlägen durchdringen. Zweitens ist sie wie alle Frostkreaturen empfindlich gegen Feuer, auch gegen Igni. Drittens schließlich darf man von ihr keine Gnade erwarten.

Obwohl der Hund sich rasend verteidigte, starb er durch die Klinge des hexers. Indem Geralt dieses gefährliche Monster tötete, rettete er nicht nur die Menschen und halblinge, sondern ebenso die Bienen vor weiterem Leid.

habitat: Nahe der Imkerei honigwab

Dimeritium



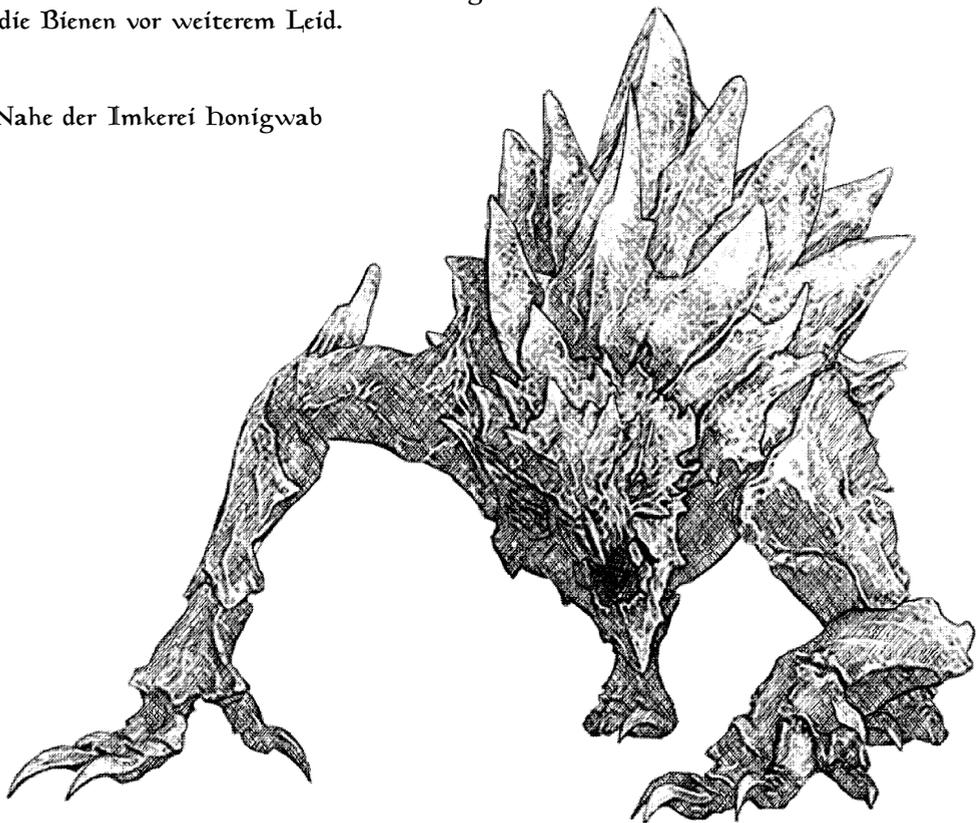
Konstruktöl



Igni



Axií



KOBOLDE

„Schau! Kobolde!“

„Verschwinden wir. Sofort.“

„Komm schon, was sollen diese niedlichen Kerlchen uns denn tun?“

- Letzte Worte zweier unbekannter Einbrecher in das Land der Tausend Märchen

Kobolde mögen wie harmlose, sanfte kleine Kreaturen wirken, doch kann man bei ihnen gut lernen, dass man sich nicht auf den Anschein verlassen darf. Die Kobolde im Land der Tausend Märchen sollten den magischen Ort vor Eindringlingen schützen und dafür sorgen, dass den Herzogstöchtern Sylvia Anna und Anna Henrietta kein haar gekrümmt wurde. Wenn ihnen also jemand anders als die Töchter über den Weg lief, ging das übel für ihn aus. Kobolde sind aggressive, kampffixierte Kreaturen, geschaffen, um zu verteidigen, zu töten und zu kämpfen bis zum Letzten.

Konstruktöl



habitat: Land der Tausend Märchen







NEKROPHAGEN

Alghule

Ertrunkene

Fleckenwichte

Ghule

Gruftweiber

Trauerschnepfe

Moderhäute

Neblinge

Ignis Fatuus

Platzer

Wasserweiber

Abaya

Wichte

ALGHULE

Alghule sind die beschissensten aller Ghule.

- Yarpen Zigrin, Zwergenkrieger

Alghule unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Größe, Stärke und Farbgebung und vor allem ihrer Intelligenz von normalen Ghulen. Während Ghule und Graveire primitive Kreaturen sind, die nicht mal einfache Überfälle planen können, sind Alghule und artverwandte Wesen wie Zemetauren zu planerischem Vorgehen fähig und daher weitaus gefährlicher.

Nekrophagenöl



Axii



habitat: Überall wo sich eine große Anzahl Leichen befindet

Zugehörig: Ghule



ERTRUNKENE

Am Ufer muss man still sein. Erstens, um die Fische nicht zu verscheuchen. Zweitens, um keine Ertrunkenen anzulocken.

- Yanneck von Blaviken, Fischer

Ein Ertrunkener sieht aus wie eine Leiche vom Grunde eines Sees. Er ist von kränklich blauer oder grüner Farbe, sondert aus jeder Pore Schleim ab und verbreitet üblen Verwesungsgestank. Daher wird weiterhin angenommen, dass Ertrunkene ebenso wie ihre gefährlichen Verwandten - die Wassermänner, Moddernixer und ertrunkenen Toten - aus den Leichen von Leuten entstehen, welche in flachem Wasser ertrunken sind: verirrte Reisende, die in die Sümpfe geraten, Kinder, die zu weit hinausgeschwommen sind, oder - im Falle von Wassermännern - betrunkenen Bauern, die von den schmalen Sumpfstegen gefallen sind.

habitat: Gewässer

Zugehörig: Wasserweiber



Dimeritium



Igni



FLECKENWICHTE

Die beste Verteidigung gegen Fleckenwichte besteht in Ruhe und Stille.
- Abhandlungsfragment über Fleckenwichte von Roderick Giligan

Fleckenwichte sind eine von Hexern praktisch ausgerottete Unterform der Wichte. Sie sind größer als ihre fleckenlosen Verwandten und verdanken ihren Namen den zahllosen Flecken und Absonderungen ihrer Haut. Fleckenwichte leben meist auf alten Friedhöfen und fernab in der Wildnis. Es kommt jedoch auch vor, dass sie in verlassenen menschlichen Behausungen unterkriechen. Ihre größte Leidenschaft besteht darin, sich aus ihren eigenen Absonderungen eine Suppe zu kochen. Wenn man sie nicht stört, sind sie nicht sehr aggressiv. Fühlen sie sich allerdings bedroht, können sie sehr gefährlich werden. Bei tiefen Temperaturen fallen sie in eine Art Winterstarre. Manche sagen, Hexer hätten eine todsichere Art gefunden, Fleckenwichte zu überwältigen. Sie soll etwas mit dem klugen Einsatzes des Yrden-Zeichens zu tun haben ... aber vielleicht ist das auch nur Hexergarn.

habitat: Alte Friedhöfe,
verlassene
Behausungen

Zugehörig: Wichte



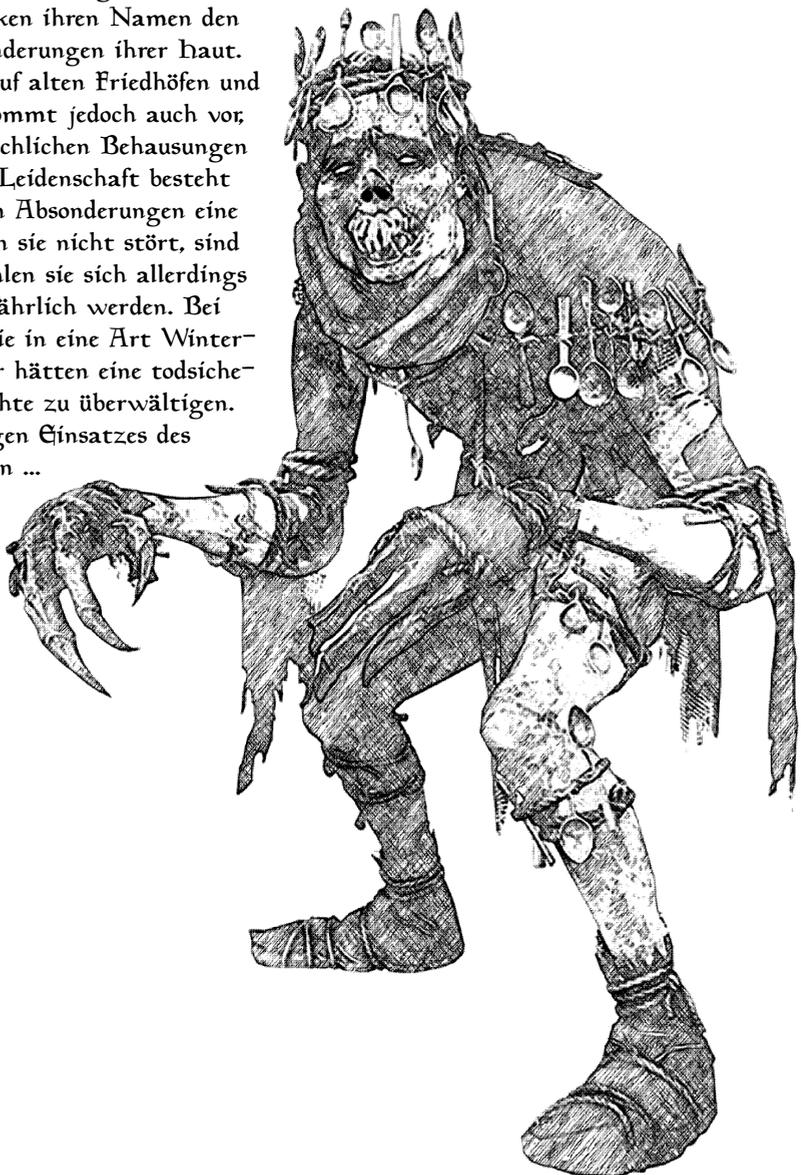
Nekrophagenöl



Igni



Yrden



Ghule

Ghule kriechen nachts heraus, halten ihren Leichenschmaus. Lebt ein Schmaus noch irgendwie – kein Problem, den töten sie.

– Kinderreim

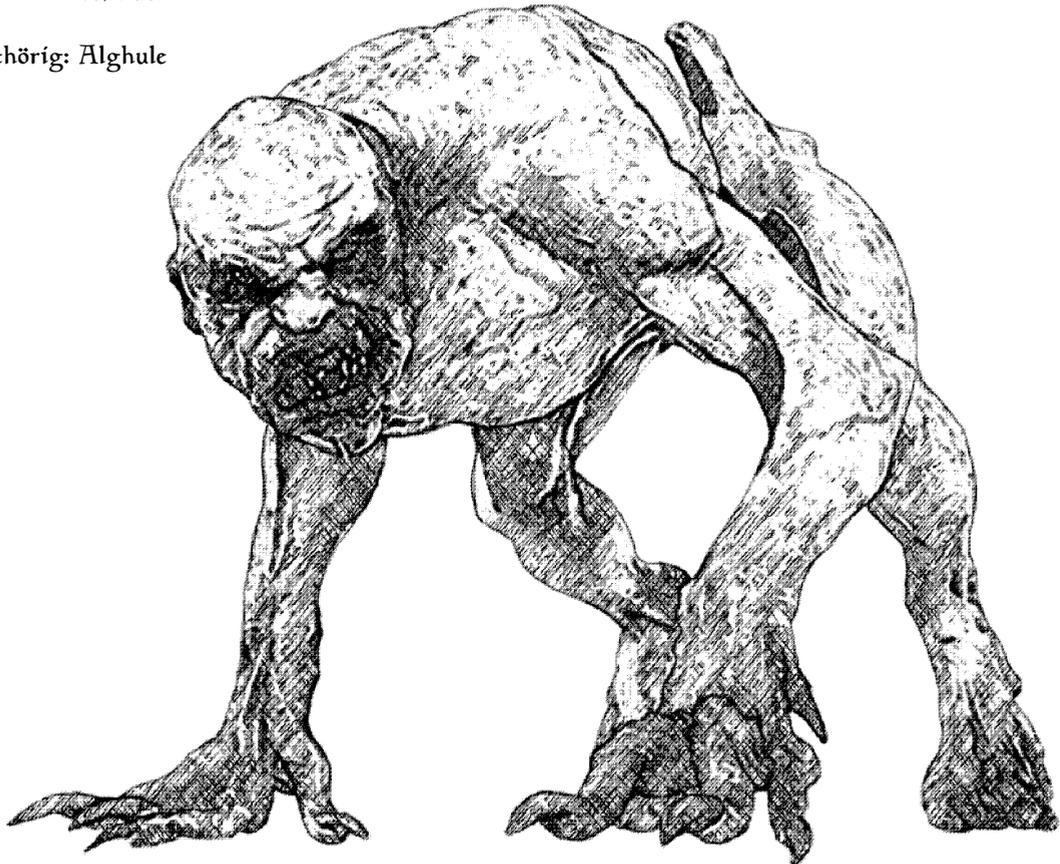
Ghule und Graveire sind schwer zu beschreiben. Man könnte behaupten, sie sähen Menschen ähnlich, doch tatsächlich sind sie die reinste Negation alles Menschlichen. Sie haben Arme und Beine wie Menschen, doch sie laufen auf allen Vieren wie Hunde oder Dachse. Sie haben menschenähnliche Gesichter, doch nach Zeichen von Erkennen, Vernunft oder auch nur Bewusstsein sucht man darin vergebens. Sie werden nur von einem einzigen Trieb gesteuert: der unstillbaren Gier nach Menschenfleisch.

Nekrophagenöl



habitat: Überall wo sich Leichen befinden

Zugehörig: Alghule



GRUFTWEIBER Was die Feuerbestattung angeht, können die Menschen von den Gnomen lernen. Draußen in den Feldern Leichen zu vergraben – das ist, als würde man den Monstern einen Teppich ausrollen! Wenn es nur Ghule sind, die sie erschnüffeln, mag es ja gehen – die fressen sich einfach voll und ziehen weiter. Aber wenn es – mögen es die Götter verhüten – ein Gruftweib ist, das da fressen kommt, dann nehmen die Probleme kein Ende.

– Jacques de Villepin, Akademie von Oxenfurt

Wenige Monster tragen so passende Namen wie Gruftweiber. Man errät, dass sie alten, krummen Frauen ähneln, die sich bei Friedhöfen und Schlachtfeldern herumtreiben. Gruftweiber fressen Leichen, vor allem das verwesende Knochenmark, das sie mit ihren langen, fühlartigen Zungen aus den Knochen lutschen. Wenn ein Gruftweib alle Leichen in Reichweite gefressen hat, fängt es an, Menschen zu töten. Diese vergräbt es auf dem Friedhof und wartet, bis die Verwesung einsetzt.

Gruftweiber setzen ihre Zungen auch dazu ein, ihre Opfer zu packen oder zu prügeln. Die Klauen sind wie geschaffen zum Ausbuddeln von Leichen und zum Zerreißen von Fleisch. Gruftweiber wirken zwar tollpatschig, bewegen sich und attackieren aber mit hohem Tempo. Bisweilen reichen sogar die Reflexe von Hexern nicht aus, um ihren Hieben auszuweichen.

Gruftweiber zeigen Territorialverhalten. Ihre Lager in der Nähe von Begräbnisstätten sind Karikaturen menschlicher Behausungen. Nachts machen sie Jagd auf Reisende in Reichweite oder Trauerrinde, die so in ihrem Kummer versunken sind, dass ihnen der Sonnenuntergang entgeht. Selten jagen besonders hungrige Gruftweiber auch tagsüber. Sie sind dann aber weniger gefährlich, weil sie von Sonnenlicht deutlich geschwächt werden.

Habitat: Friedhöfe, Schlachtfelder

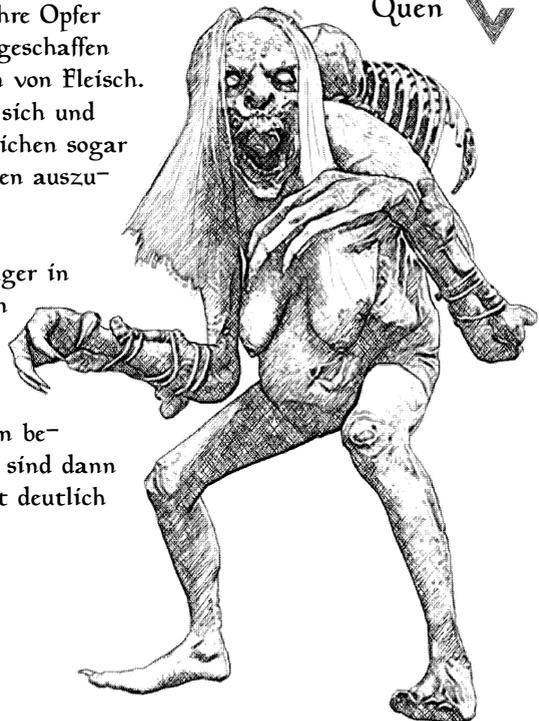
Zugehörig: Trauerschnepfe

Schwarzes Blut 

Nekrophagenöl 

Yrden 

Quen 



TRAUERSCHNEPFE

Da hat jemand gekocht ... Das ... ist ein Oberschenkelknochen. Von einem Kind.

- Geralt von Riva

Grufweiber greifen selten Menschen an. Lieber tun sie sich an dem götlich, was sie aus Gräbern ausbuddeln. Manche werden jedoch im Laufe der Jahre dreister und schleichen sich in Hütten, um Kinder zu stehlen und Alte zu töten. Und genau so war es auch in Lindental.

Der Hexer wusste, dass ihm das Grufweib einen harten Kampf liefern würde. Es galt, weder die mächtigen Klauen, die jeden Block und jede Parade zunichte machen konnten, noch die lange giftige Zunge zu unterschätzen. Außerdem war mit einer Schnelligkeit zu rechnen, die sogar seine mutierten Reflexe überfordern würde - nur das Yrden-Zeichen konnte den nötigen Vorteil zum Überleben und Siegen bedeuten.

Das Ergebnis des Kampfs war nicht überraschend: Das Grufweib war auf genau dem Friedhof krepirt, von dem es sich ernährt hatte, und der Kadaver landete in einer Grube, die das Monster selbst gebuddelt hatte.

Schwarzes Blut



Nekrophagenöl



Yrden



Quen



habitat: Lindental

Zugehörig: Grufweiber

MODERHÄUTE

Natürlich stinken sie. Dachtst du,

sie heißen Moderhäute, weil sie nach Rosen duften?

– Vesemir, Hexer der Wolfsschule

Moderhäute ähneln verwesenden Leichen ohne Haut. Ihre Präsenz wird meist von dem durchdringenden Verwesungsgestank verraten, dem sie ihren Namen zu verdanken haben. Verschlinger sind eine besonders gefährliche Moderhautvariante mit unstillbarem Appetit auf Menschenfleisch.

Moderhäute und Verschlinger waren einst eine Rarität, aber in diesen Zeiten ständiger Kriege und Grausamkeiten haben sie sich vor allem auf Schlachtfeldern und in Seuchengebieten zu einer Landplage entwickelt. Sie ernähren sich zwar hauptsächlich von Leichen, greifen aber bisweilen auch die Lebenden an. Normalerweise fressen sie in großen Gruppen und stellen daher eine Gefahr für einzelne Reisende dar, erst recht angesichts ihres Tempos, mit dem sie auch Pferde in vollem Galopp einholen können.

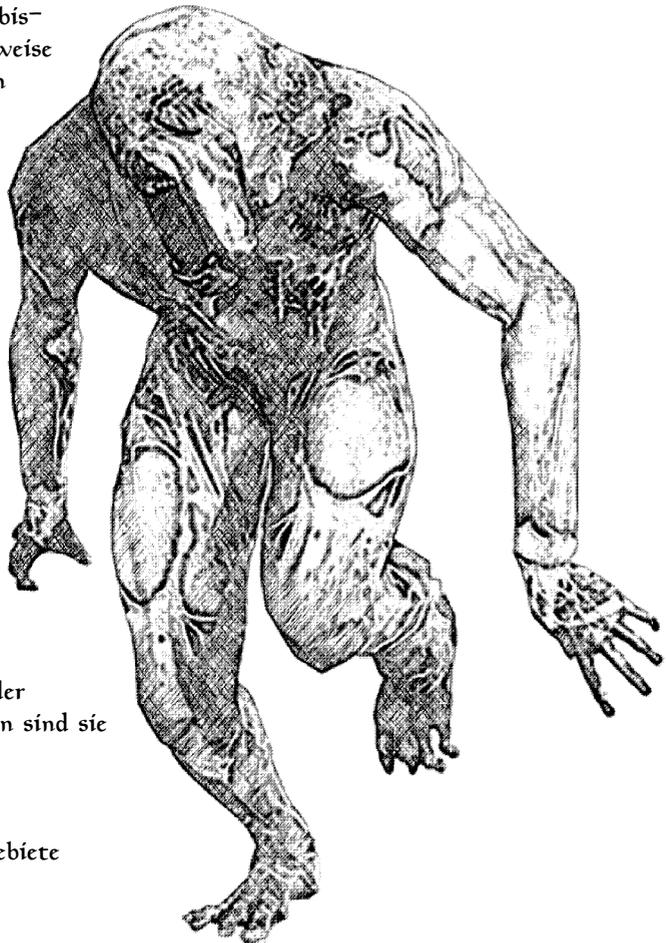
Die verwesenden Körper von Moderhäuten sind mit Gasen gefüllt, die sogar für allgemein giftimmune Hexer problematisch sind. Hochentzündlich sind diese Ausdünstungen auch, sodass jeder Funke und erst recht ein unbedarft gewirktes Igni-Zeichen eine Explosion verursachen kann. Diese Gefahr ist besonders hoch, wenn eine Moderhaut tot ist und die Leiche sich in unberechenbaren Zuckungen herumwirft.

Moderhäute und Verschlinger fressen in der Dämmerung und nachts. Zu diesen Zeiten sind sie deutlich gefährlicher als tagsüber.

Habitat: Schlachtfelder und Seuchengebiete

Zugehörig: Platzter

Nekrophagenöl



NEBLINGE Wenn einen im Sumpf die Nacht überrascht, bleibt man, wo man ist, und wartet den Morgen ab. Und zwar auch dann, wenn man bis zur Hüfte in egelverseuchtem Wasser steht. Am wichtigsten: Wer im Sumpf ein Licht sieht, darf niemals – und ich unterstreiche „niemals“ – darauf zuhalten.
– Johannes Strudd, Reiseführer

Nebel ist der Feind des Reisenden. Im Wald lässt er ihn den Weg verlieren, auf See schickt er ihn in die Klippen. Doch solche Gefahren sind nichts im Vergleich zu den Monstern, die als Neblinge bekannt sind und die bisweilen in Nebelbänken lauern. Diese Kreaturen besitzen so kräftige Arme und Klauen wie serrikanische Kinjals, doch es ist ihre Fähigkeit zur Täuschung und Verwirrung, die sie so gefährlich macht. Oftmals müssen sie gar nicht angreifen, sondern treiben ihre Opfer einfach in den Wahnsinn oder in die Sümpfe und warten dann geduldig deren Ertrinken ab.

habitat: Nebel, Sümpfe, verlassene Orte

Zugehörig: Ignis Fatuus



IGNIS FATUUS

Pass auf, herr, ein Monster streift durch den Sumpf. Geh in den Nebel, dann wirst du nie mehr nach Hause kommen!

- Leslav, Torfstecher

Das Monster in den Torfstichen Velens erwies sich als uralter Nebling. Diese Kreaturen leben ungewöhnlich lange – einige bewohnen die Erde schon seit über zweihundert Jahren und werden permanent stärker. Hiebe von Neblingen solchen Alters sind derart massiv, dass man sie unmöglich blocken kann. Außerdem sind Neblinge so flink, dass nicht einmal Yrden sie bremsen kann. Zu allem Überfluss können sie auch noch vollständig mit dem Nebel verschmelzen, um dann jäh von hinten zuzuschlagen. Es ist also geboten, eine gute Rüstung zu tragen und weisen Gebrauch von Quen-Zeichen zu machen.

Der alte Nebling war besonders geschickt im Erschaffen von Illusionen. Nur ein professioneller, mit Schwertern und Zeichen versierter Monsterjäger konnte einen solchen Gegner überwinden. Welch ein Glück, dass Geralt genau das verkörperte.

habitat: höhle im Buckelsumpf

Zugehörig: Neblinge

Mondstaub



Nekrophagenöl



Quen



PLATZER

Ich hielt es für einen verrottenden
Fleischhaufen ... bis es sich plötzlich
bewegte!

- Thibaut von Beauclair

Platzer sind die größeren Verwandten von Moderhäuten. Diese abstoßenden, entfernt menschlich wirkenden Kreaturen sind mit verfaulendem Fleisch bedeckt, unter welchem verrottende Muskeln ein starkes, flexibles Skelett umspannen. Platzer ernähren sich von alten, verwesenden Leichen und halten sich gerne in verlassenem Folterkammern, auf vergessenen Friedhöfen und alten Schlachtfeldern auf. Sie sind sehr aggressiv, und obwohl sie Aasfresser sind, ist ein Angriff wahrscheinlich, wenn sie auf lebende Menschen stoßen. Man sollte an den erwähnten Orten daher gebührende Vorsicht walten lassen.

Platzer fressen meist unterirdische Wesen, aber wenn sie einen lebenden Menschen riechen, können sie in wenigen Augenblicken aus der Erde hervorbrechen und ihn anfallen.

Im Kampf gegen sie darf man die Knochendornen nicht vernachlässigen, jene rasiermesserscharfen Auswüchse, die aus ihren Skeletten ragen. Bevor ein Platzer stirbt, bewirken die Gase und Enzyme in seinem Körper eine Explosion, wobei die Knochendornen in erheblichem Tempo fortgeschleudert werden und die finale Waffe der Platzer darstellen.

Habitat: Schlachtfelder, Seuchengebiete, Friedhöfe

Zugehörig: Moderhäute



Nekrophagenöl

WASSERWEIBER

Die Leute sagen, Wasserweiber seien mit Ertrunkenen verheiratet. Wenn das wahr ist, ist es kein Wunder, dass sie so garstige Luder sind.

- Shemhel von Dregsdon

In einigen Märgen kommen Wasserweiber und Sumpfschrullen vor, die sich als verirrte alte Frauen ausgeben, um Reisende in ihre verfallenen Sumpfhütten zu locken. Tatsächlich muss man schon blind oder sturzbetrunken sein, um die verrottete, nach Aas stinkende Behausung eines Wasserweibs für ein gemütliches Heim und das grässliche Weib selbst für ein unschuldiges altes Mütterchen zu halten. Die Kreaturen sind faltig, warzenbedeckt, knapp zwei Meter groß und von grünrosa Farbe. Sie stinken nach Moder und Fisch. Aus ihrem Rücken ragen zwei handspannenlange, knochige Fortsätze, ihr verlztes Haar gleicht Seetang, und ihre Klauen würden jedem Werwolf zu Ehre gereichen.

habitat: Sümpfe, feuchte höhlen

Zugehörig: Abaya

Nordwind



Nekrophagenöl



Igni



Quen



ABAYA Ich hab in meinem Leben ja schon viel Geschmeiß gesehen ... Muränen, Neunaugen, Blobfische ... aber so was noch nie!

- Bjorg, Bootsbauer aus Kaer Trolde

Die Bucht vor Kaer Trolde hatte einen üblen Ruf. Bisweilen kamen die Fischer nicht zurück, die darin ihre Netze ausgeworfen hatten, Steuermänner wurden von ihren Langschiffen gezogen oder die Schiffe selbst wurden umgeworfen. Die Einwohner schrieben dies den Meeresteufeln zu - so nannten sie Ertrunkene. Die Wahrheit war jedoch viel schlimmer.

In den Höhlen am Fuße der Klippen von Kjerag hatte sich ein Wasserweib eingenistet und zwar eins von der alten, erfahrenen Sorte - mit Klauen, denen kein Block und keine Parade widerstehen konnte, und der Fähigkeit, Gegner aus der Ferne zu blenden, um dann blitzschnell zuzuschlagen. Der Hexer würde Zeichen brauchen, um das Monster zu besiegen - Yrden, um es zu bremsen, und Quen, um sich vor den Hieben zu schützen. Vor allem aber würde er Glück brauchen.

Der Hexer verließ sich niemals nur auf sein Glück. Er spielte zur Sicherheit noch ein paar Asse aus: Indem er seinen Geruch maskierte, gelang es ihm, das Wasserweib zu überrumpeln und niederzumachen.

habitat: Höhle im Hafen von Kaer Trolde

Zugehörig: Wasserweiber



Nordwind



Nekrophagenöl



Igni



Quen



WICHTE Die Toten schätzen angeblich die Stille. Davon weiß ich nichts, aber auf Wichte trifft es eindeutig zu.

- Heinrich von Grott

Wichte wirken zwar nicht wie besonders freundliche Kreaturen, aber es gibt keinen Anlass, ihnen feindselig zu begegnen. Wenn man sie in Ruhe lässt, gefährden sie niemanden. Sie sind viel mehr an ihren Suppenkesseln und Gebräuen als Kämpfen interessiert. Diese Spezies lebt häufig auf alten Begräbnisstätten, wird aber auch an neueren Friedhöfen oder bei Massengräbern angetroffen. Wichte verbringen die kalte Jahreszeit in einer Art Winterschlaf. Sie leben als Einzelgänger. Von einem rudelweisen Auftreten ist noch nie berichtet worden.

Wenn Wichte ihr Territorium bedroht sehen, wozu ein Betreten desselben schon genügt, verwandeln sie sich in fürchterliche Gegner und können entgegen ihren sonstigen Gewohnheiten sogar andere Monster zu ihrer Unterstützung herbeirufen. Als gesichert gilt das Phänomen, dass Wichte in Gefahr eine ekto-plasmatische Substanz spucken, die sich unmittelbar in Barghesten verwandelt. Diese Barghesten gehorchen dem Wicht und greifen auf seinen Befehl jeden Feind an. Wird eine von ihnen getötet, versucht der Wicht sofort, sie durch einen anderen Verbündeten zu ersetzen.

Als Kampfstrategie empfiehlt sich, zuerst die Monsterschergen mit dem Axii-Zeichen auszuschalten und dann ihren Herrn anzugreifen. Wichte sind resistent gegen Gift, aber empfindlich gegen Silber.

habitat: Friedhöfe, Massengräber

Zugehörig: Fleckenwichte

Nekrophagenöl



Axii







OGROIDE

Eisriesen

Eistrolle

Felstrolle

Wumm-a-Wumm

Golyat

Wolkenriese

Nekker

hagubman

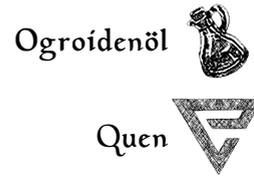
Zyklopen

EISRIESEN

Ich bin einmal im Leben geflohen und zwar vor einem Eisriesen. Und weißt du was? Ich schäme mich kein bisschen.

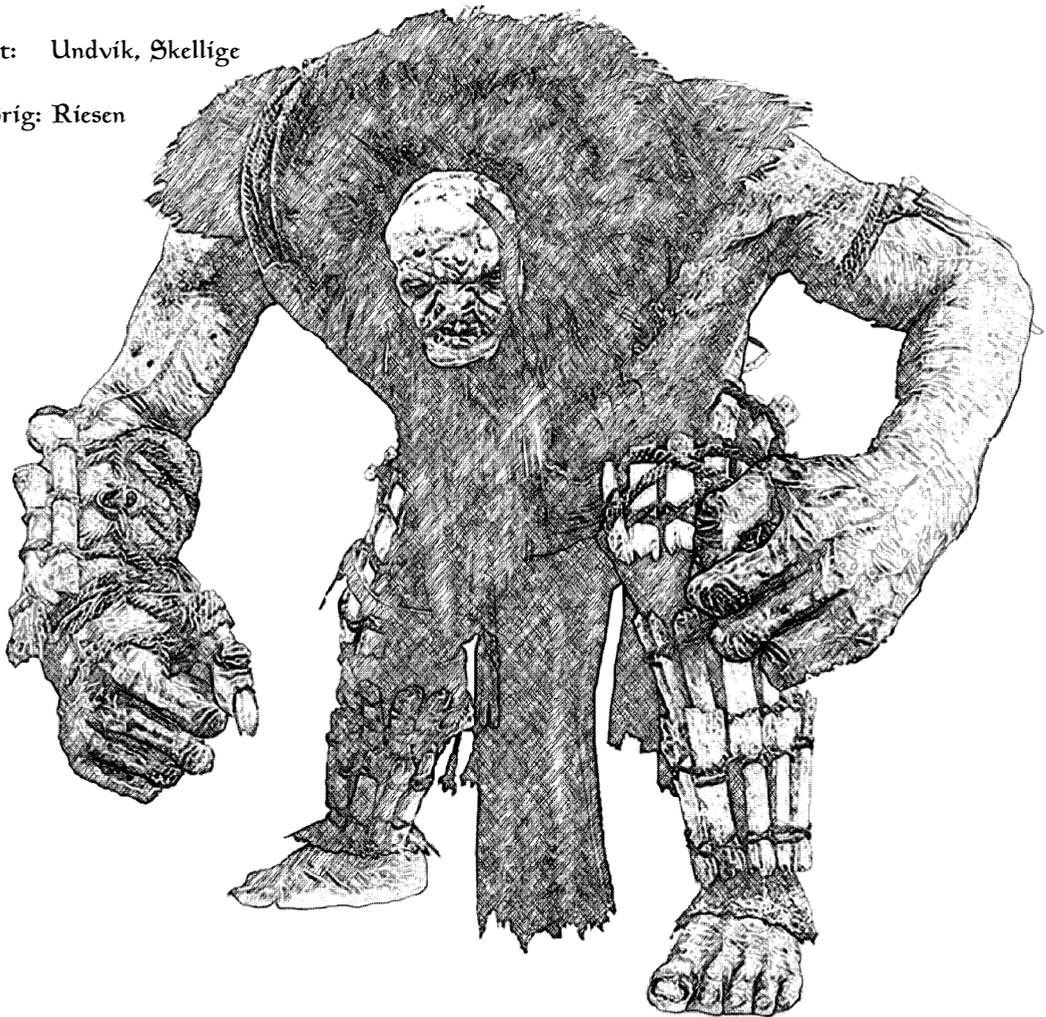
- Rasmusd Kvaalkje, Rudersmann vom Clan Tordarroch

Dieses kräftige, urzeitliche Monster ist wahrscheinlich der letzte Vertreter seiner Art. Der Eisriese ähnelt in vielerlei Hinsicht einem Menschen, ist aber so blau wie der Frost und größer als ein Baum. Obwohl er Verstand zu besitzen scheint, haben bisher alle Versuche, mit ihm zu reden, gleich geendet - mit dem schnellen und schmerzhaften Tod.



habitat: Undvik, Skellige

Zugehörig: Riesen



EISTROLLE

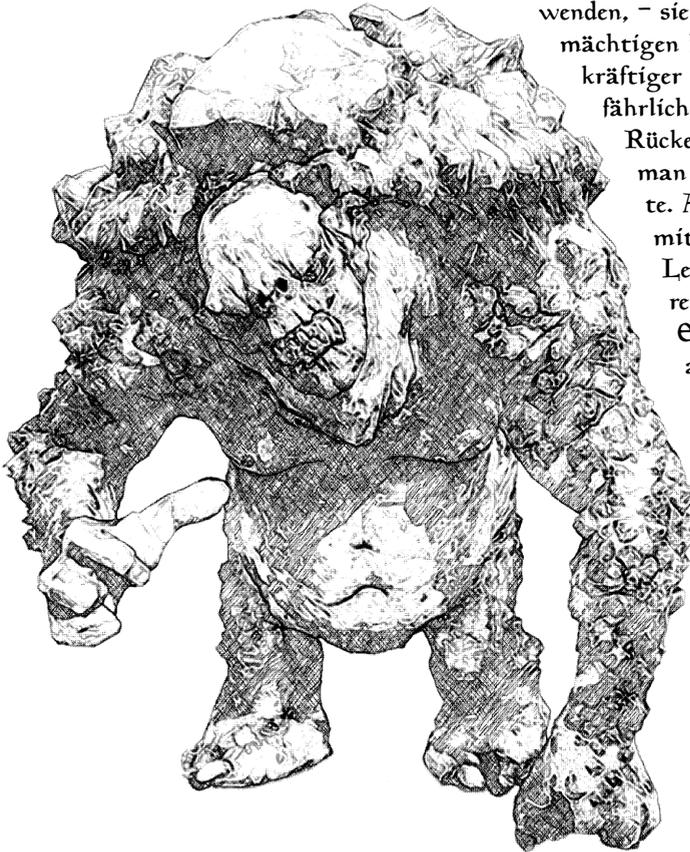
Unser Winter ist kalt, der Frost macht vor deinen Füßen nicht halt, der Schnee fällt und verdeckt den Grund, die Eistrolle erwachen und nun geht's rund!

- Volkslied aus dem nördlichen Kaedwen

Auf die schneebedeckten Gipfel zu klettern, ist keine sichere Sache. Es besteht die Gefahr, in eine Spalte zu fallen, unter einer Lawine begraben zu werden – oder einem Eistroll zu begegnen. Anders als die Felstrolle, die sich in geringeren Höhen aufhalten, sehen diese in Permafrostregionen lebenden Monster jeden Menschen als Leckerbissen an.

Glücklicherweise leben Eistrolle auf so hohen und unzugänglichen Gebirgskämmen, dass sie selten auf Menschen treffen. Einige denken, dies sei auch der Grund, warum sie die Gemeinsprache nicht erlernt haben. Andere wiederum sind der Meinung, dass die raue Umgebung sie ihrer Sprachfähigkeit beraubt hat, da an einem Ort der immerwährenden Kälte einfach kein Platz für Gnade oder Verständnis ist.

Eistrolle sind grausamer als ihre Felsenbrüder. Obwohl sie ähnliche Techniken im Kampf anwenden, – sie werfen Felsen und schwingen ihre mächtigen Fäuste – sind sie energischer und kräftiger als Felstrolle und deshalb auch gefährlicher. Wie Felstrolle schützen sie ihren Rücken mit einer dicken Rüstung, weshalb man sie niemals von hinten angreifen sollte. Aufgrund ihrer Masse lassen sie sich mit einem Aard-Zeichen nicht bewegen. Letztlich sollte man sich niemals während eines Schneesturms auf Handel mit Eistrollen einlassen. Sie ziehen Kraft aus der Kälte der Umgebung und kämpfen dann mit erhöhter Stärke.



habitat: Permafrostregionen

Zugehörig: Felstrolle



Ogridenöl



Quen

FELSTROLLE

Mensch Rätsel sagen. Aber nicht Tricks. Sonst Troll bums auf Kopf.
- Felstroll, der in einer Höhle auf Undvik lebt

Wenn man beim Wandern auf einen sich fortbewegenden Felsen stößt, sollte man ja nicht denken, die Augen würden einem einen Streich spielen. Stattdessen sollte man sein Schwert ziehen - denn man steht einem Felstroll gegenüber. Natürlich endet nicht jede Begegnung mit diesen Kreaturen im Kampf - auch wenn sie nicht besonders intelligent sind, sind Trolle doch vernünftige Wesen. Aber es ist besser, auf das Schlimmste gefasst zu sein. Ansonsten könnte es passieren, dass die Wanderung nicht auf dem Gipfel, sondern im Kochtopf endet.

Trolle sind in der Lage, Feuer und einfache Werkzeuge zu benutzen und einige von ihnen haben sogar die Grundlage der Gemeinsprache erlernt. Obwohl sie mit linguistischen Feinheiten wie Konjugation und Deklination nichts anfangen können, haben sie eine besondere Vorliebe für Rätsel, Reime und alle Arten von Wortspielen, was ein Hexer mit etwas Grips durchaus zu seinem Vorteil nutzen kann.

Wenn ein Kampf unvermeidbar ist, sollte man sich vor den Steinen in Acht nehmen, die von diesen Trollen mit enormer Stärke und Genauigkeit geworfen werden. Ihre starken, schweren Fäuste stellen ebenfalls eine Gefahr dar, da diese selbst die dickste Brustplatte oder KÜRASSE eindrücken können. Da ihr Rücken von einer felsartigen Schicht bedeckt ist, richten Angriffe von hinten keinen großen Schaden an. Sie müssen direkt bekämpft werden, von Angesicht zu Angesicht - und vorzugsweise mit einem Schwert, das mit einer frischen Lage Ogroidenöl bedeckt ist.

Habitat: Undvik, Ard Skellige, Velen, Kaer Morhen

Zugehörig: Eistrolle, Wumm-A-Wumm

Ogroidenöl 

Quen 



WUMM-A-WUMM

Sie in Haus von Troll laufen. Troll sagen, „Raus Männer!“
Aber sie wumm-a-wumm Trollfelsen. Also Troll auch wumm!
- Als Wumm-a-Wumm bekannter Felstroll

Felstrolche wirken begriffsstutzig, schwerfällig, langsam - offen gesagt dumm. Sie sind leicht zu unterschätzen und noch leichter zu verärgern. In diesem Fall sollte man die Beine in die Hand nehmen, denn ein wütender Felstroll ist so tödlich wie eine Steinlawine. Das traf auch auf den riesigen Felstroll zu, der als Wumm-a-Wumm bekannt war. Seine Schläge waren wie Rammböcke: Entweder musste man ihnen ausweichen oder sich mit einem Quen-Zeichen schützen. Seine zähe Haut machte ihn fast unverwundbar gegen Schwerthiebe - erst recht am Rücken, wo seine Felsrüstung am stärksten war. Der einzige Schwachpunkt war seine trolltypische Langsamkeit, am besten unterstützt durch Yrden.

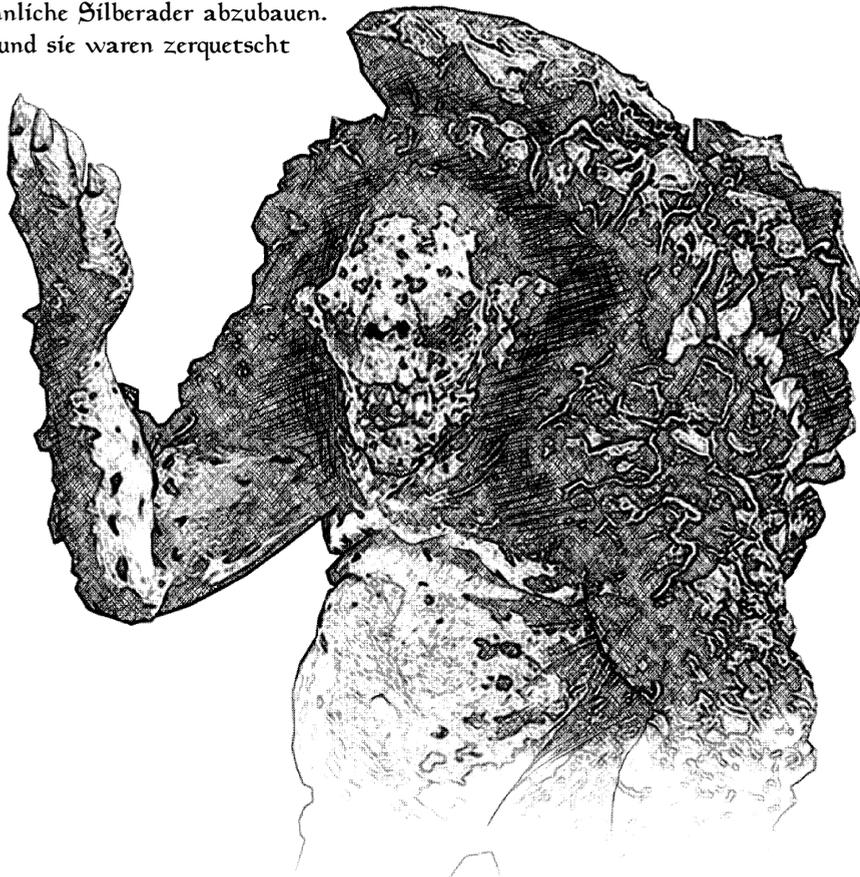
Einige Bergleute aus Skellige erfuhren am eigenen Leibe, wie gefährlich Felstrolche sein können. Sie schlugen alle Warnungen in den Wind und begannen ausgerechnet in Wumm-a-Wumms Höhle damit, eine ansehnliche Silberader abzubauen.

Es dauerte nicht lange und sie waren zerquetscht oder in Stücke gerissen.

Dies war wohl als gerechtfertigte Selbstverteidigung seitens des Trolls zu sehen - traute Höhle, Glück allein, dachte sich der Hexer.

Habitat: Höhle nahe Blandare

Zugehörig: Felstrolche



Ogroidenöl



Quen

GOLYAT

Der Legende nach war Golyat einstmal ein eidbrüchiger Ritter gewesen. Die Dame vom See hatte ihn bestraft und in jenen Riesen verwandelt, als er in die Berge floh. Seitdem kam er nur einmal im Jahr noch in die Zivilisation, wenn der Hunger ihn dazu zwang. Man kann nicht wissen, was an dieser Geschichte dran ist. Fest steht, dass besagter Riese höchst gefährlich war, Schafe und Schäfer auf einmal fraß und weithin dermaßen gefürchtet war, dass die Gouvernanten die Kinder mit Geschichten über ihn erschreckten, damit sie ihr Gemüse aßen.

Golyat galt zwar als wilde, vernunftlose Kreatur, doch er nutzte einfache Werkzeuge, und in seinen Pranken wurde jeder Gegenstand zur tödlichen Waffe. Im Kampf gegen Geralt schwang Golyat einen Mühlstein – mit dem war jeder Streich vernichtend. Zum Glück hatte Geralt einige Erfahrung mit dem Töten von Riesen und machte kurzen Prozess mit Golyat, wobei ihm drei tapfere Ritter treulich zur Seite standen: Milton de Peyrac-Peyran, Palmerin de Launfal und Guillaume de Launfal.

Habitat: Dulcinea-
Wind-
mühle

Zugehörig: Riesen

Ogroïdenöl



Quen



DIE LEGENDE VON GOLYAT

Im Dienste des alten Herzogs standen viele tapfere Ritter, doch der größte von allen war Luis Alberni. Sein Wap-
pen war ein rotes Feld mit einem goldenen Stern, dessen fünf
Zacken für die fünf ritterlichen Tugenden stand.

Doch seine Bekanntheit und sein Ruhm stiegen Alberni zu
Kopfe und einige Jahre später hielt er sich schließlich für den
besten aller Ritter. Am Ende glaubte er, die Inkarnation der
Ritterlichkeit zu sein, und dass es auf der ganzen Welt keinen
wie ihn je gegeben hätte. Das musste in seinen Augen selbst
die Dame vom See anerkennen. Und so machte sich Alberni
auf den Weg zu ihr, auf dass sie ihm ob seiner Großartigkeit
huldigen mochte.

Doch als Alberni zu der Dame kam, begannen sich sein Kör-
per und seine Ausrüstung zu verändern. Der schlanke Ritter
wurde immer dicker und fetter, bis sein Pferd ihn nicht mehr
tragen konnte. Sein Schwert wurde zunächst hölzern und
schließlich zu einem Knüppel, und seine glänzende Rüstung
wurde erst matt und dann zu Asche. So blieb ihm nur sein
helm, der sich in einen Käfig aus Holz verwandelte.

Alberni stand am Seeufer und wollte etwas sagen, doch es
kam nur ein wildes Krächzen über seine Lippen. Der Ritter
blickte auf sein Spiegelbild im See und da begriff er, dass er
sich in einen Riesen verwandelt hatte. Dann erhob sich die
Dame vom See aus dem Wasser und sprach: „Du hast den Weg
der Ritterlichkeit schon vor langer Zeit verlassen. Von all
deinen Sünden war Stolz die größte. Sie hat dein Schwert in
einen Knüppel verwandelt, deine Rüstung genommen und ein
Monster aus dir gemacht. Von jetzt an trägst du den Namen
Golyat. Begib dich zur Gorgo, wo du in dieser Gestalt fernab
der Augen der Menschen dein Dasein fristen wirst, stets be-
gleitet von der schmerzvollen Erinnerung an deinen verlorenen
Ruhm, bis dich eines Tages der Tod von deinen Qualen erlösen
wird.“

WOLKENRIESE

Vom Himmel fallen nicht nur Schnee und Regen. Es können auch mal Frösche sein ... oder der Wolkenriese.

- Sibald „Zahn“ Faalde, Schäfer aus Fuchstal

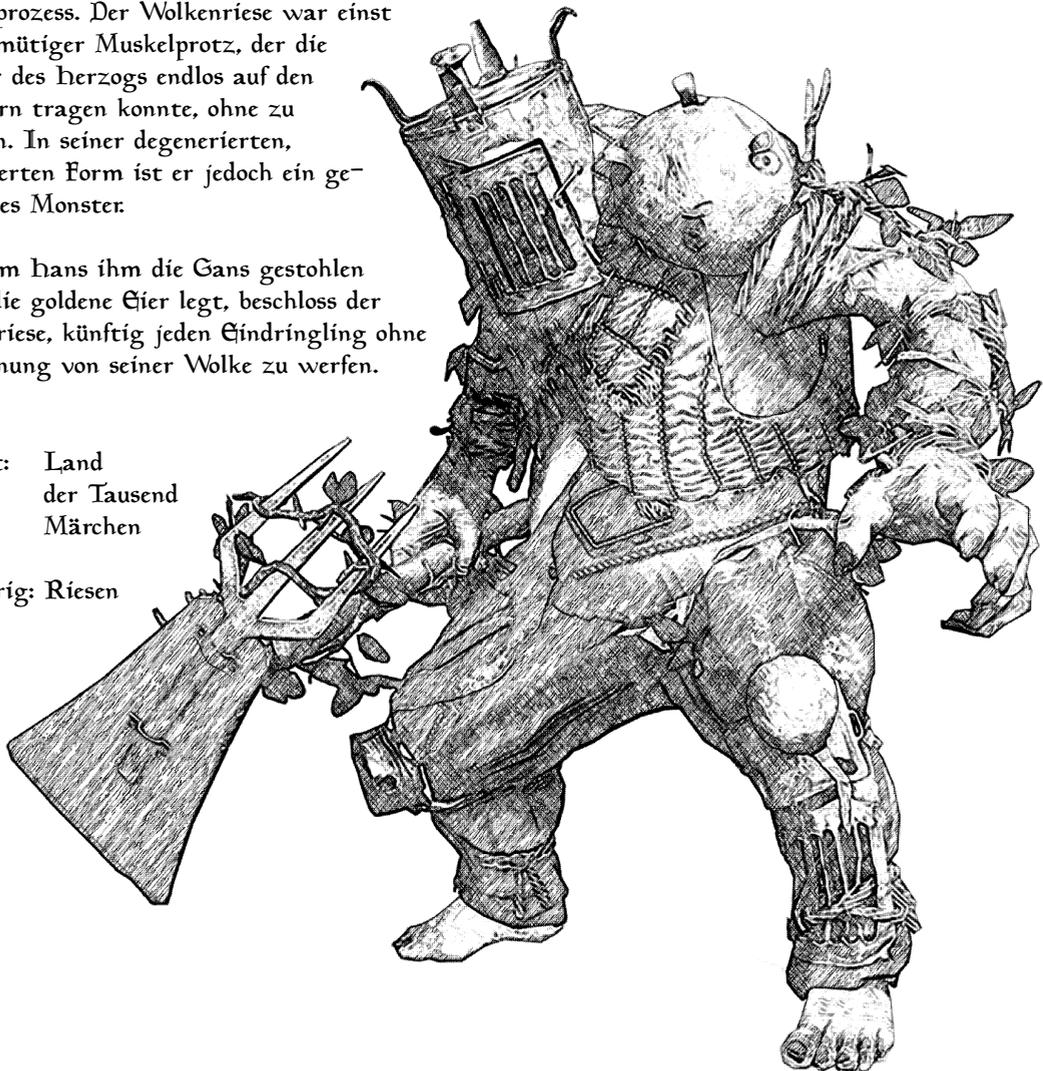
Der Wolkenriese ist vermutlich ein degeneriertes illusionäres Wesen. Er wohnt im Land der Tausend Märchen im Himmelsschloss. Das Land liegt seit langer Zeit verlassen und verwahrlost. Es befindet sich in einem Degenerations- und Verfallsprozess. Der Wolkenriese war einst ein gutmütiger Muskelprotz, der die Töchter des Herzogs endlos auf den Schultern tragen konnte, ohne zu ermüden. In seiner degenerierten, verwilderten Form ist er jedoch ein gefährliches Monster.

Nachdem Hans ihm die Gans gestohlen hatte, die goldene Eier legt, beschloss der Wolkenriese, künftig jeden Eindringling ohne Vorwarnung von seiner Wolke zu werfen.

habitat: Land
der Tausend
Märchen

Zugehörig: Riesen

Ogroïdenöl



NEKKER Seid vorsichtig, Leute, unter der Brücke hausen Nekker. Wenn ihr die Brücke überquert, ohne langsamer zu werden und anzuhalten, passiert nichts. Sollte an eurem Wagen aber eine Achse brechen und ihr hängt dort draußen fest ... Nun, dann schließt ihr besser die Augen und betet zu Melitele.

- Kurt Hammerbach, Stadtwache in Vengerberg

Ein einzelner Nekker ist harmlos. Fünf sind gefährlich. Zehn können selbst einen erfahrenen Monsterschlächter umbringen. Größere Probleme bereiten die größeren, stärkeren Wesen, die Krieger, wie auch die seltene Nekker-Art namens Púca.

Nekker und Púca leben in dunklen Wäldern, die in feuchten, nebligen Tälern zu finden sind, und schließen sich zu Gruppen von mehreren Dutzend Exemplaren zusammen. Sie graben tiefe Höhlen für ihre Nester und verbinden diese mit einem Netzwerk aus engen Tunneln. Innerhalb dieser Tunnelsysteme können sie sich schnell zwischen und innerhalb der Kolonien bewegen.

Nekker greifen immer in Gruppen und immer aus dem Hinterhalt an. Sie versuchen, ihre Beute so schnell wie möglich einzukreisen und alle Fluchtwege abzuschneiden. Glücklicherweise sind ihre Angriffe meist weniger gut organisiert, denn Nekker sind nicht gerade mutig - und einzelne Wesen zögern häufig, bevor sie ihre Angst überwinden und doch angreifen. Wenn man gegen sie kämpft, sollte man diesen Augenblick des Zögerns nutzen und die mutigeren Nekker vernichten, bevor man sich über die zurückhaltenderen unter ihnen hermacht.

habitat: Dunkle Wälder, neblige Täler

Zugehörig: hagubman

Ogroïdenöl



Nordwind



hAGUBMAN

hat man je von einem Monster gehört, das einen Wagen als Köder auf der Straße parkt und sich dann auf die Lauer legt? Monster sind nicht schlau genug dazu!
 - Egil, Krieger aus Hindarsfjall

Normalerweise sind Nekker feige und schwach. Sie greifen nur in Gruppen an - und das auch nur, wenn sie ihren Gegnern zahlenmäßig weit überlegen sind. Manchmal ist jedoch einer unter ihnen stärker und schlauer als der Rest. Ein solcher Nekker wird für gewöhnlich Krieger genannt, obwohl das irreführend ist, denn Krieger kämpfen ehrenhaft von Angesicht zu Angesicht. Diese übergroßen Nekker gehen eher wie Meuchelmörder vor - sie greifen überraschend aus dem Hinterhalt an oder von hinten oder in dem Moment, in dem ihr Gegner beim Angriff aus der Deckung kommt. Zum Glück sind alle Nekker empfindlich gegen Zeichen und es ist nicht schwer, ihren Schlägen auszuweichen oder sie zu parieren.

Ein solches Monster lebte in der Nähe des Dorfes Larvik auf Hindarsfjall und nicht einmal die stärksten Inselbewohner konnten es töten. Bei einem Hexer jedoch ... Bei einem Hexer sieht das ganz anders aus.

habitat: Nahe Larvik
 auf Hindarsfjall

Zugehörig: Nekker

Ogroidenöl 

Nordwind 



ZYKLOPEN Was haltet ihr davon? Wir nehmen einen langen Pfahl, spitzen ihn an und rammen ihn dem Zyklopen ins Auge - dann schleichen wir als Schafe verkleidet aus der Höhle. Wäre das keine gute Idee?

- Odess Thaka, Reisender, verstarb unter tragischen Umständen auf Spikeroog

Zyklopen sind leicht an dem einzigen Auge in der Mitte ihrer Stirn zu erkennen. Falls das Auge aus irgendeinem Grund nicht zu sehen sein sollte, sind andere charakteristische Merkmale ihre enorme Größe, unglaubliche Stärke und ein brennender Hass auf alle Menschen.

habitat: Zerstörte Bastion,
Spikeroog

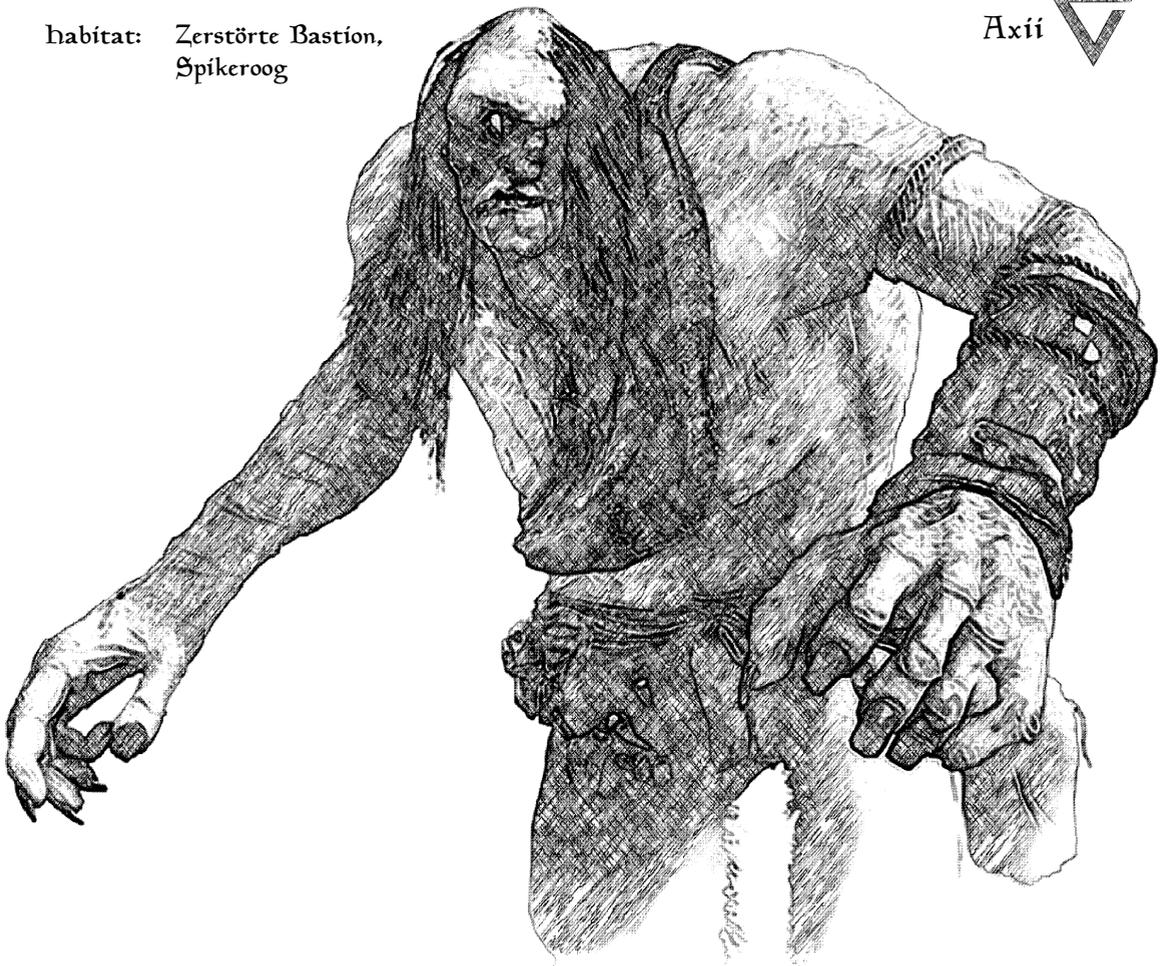
Ogroïdenöl



Quen



Axí





RELIKTE

Bies (Unholde)

Morvudd

Böse hexe

Doppler

Glumaare

Glumaar des Kaisers von Nilfgaard

Das Monster von Tufo

Göttlinge

Muhmen

Der Peddel

Silvane

Tschorts

Brüllaffe

Waldschrute

Kernun

Geist des Waldes

Waldteufel

Grottore

BIES (UNHOLDE)

Mit großem Bedauern muss ich Euer Gnaden mitteilen, dass Euer Gnaden Sohn bei der Jagd auf ein Bies gefallen ist. Er war auf der Stelle tot, wie auch sein Knappe, sein Führer, seine Treiber, seine Bauerngefolgschaft und seine Hunde.

– Kavin Jell, Verwalter des Anwesens der Villepins bei Wyzima

Bies sind wandelnde Muskelberge mit Hörnern und großen Zähnen. Wie ihre seltenen Verwandten, die Bum-bakwetsch, leben sie in dichten Wäldern, Sümpfen und Mooren. Menschen gehen sie nach Möglichkeit aus dem Weg, aber wenn dies nicht möglich ist, töten sie sie mit Leichtigkeit.

habitat: Dichte Wälder, Sümpfe, Moore

Zugehörig: Morvudd, Tschort

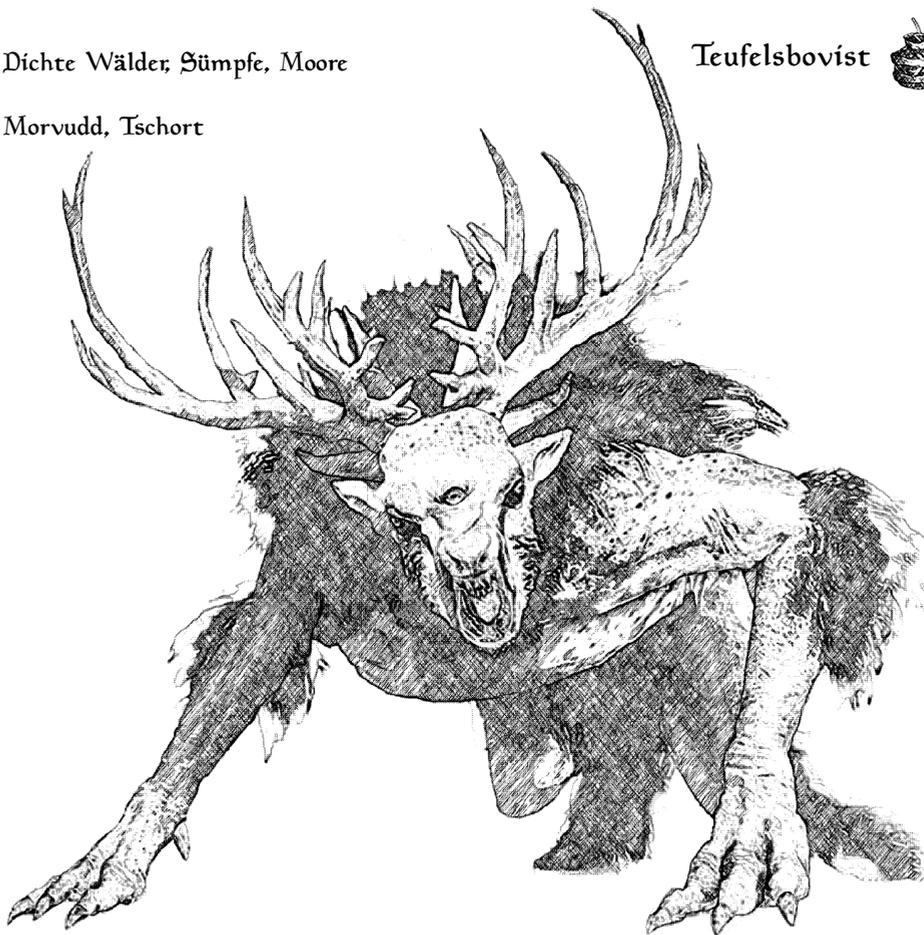
Reliktöl



Samum



Teufelsbovist



MORVUDD

Nur die Eingeweide wurden gefressen. Wählerisch.

- Geralt von Riva

Es heißt, dass jede Reise auf Skellige mit einem Abenteuer endet. Und manche Abenteuer enden mit dem Tod. So war es auch einer Gruppe von Abenteurern aus Skellige ergangen: Auf der Suche nach Schätzen hatten sie in vergessenen Ruinen gestöbert, in denen ein mächtiger Bies namens Morvudd zu jagen pflegte.

Der Hexer wusste, dass er sich im Kampf gegen diese Kreatur nicht den geringsten Fehler erlauben durfte. Im kürzesten Moment der Unaufmerksamkeit konnte der Bies ihn mit dem dritten Auge hypnotisieren und dann in Fetzen reißen. Morvudd war ein besonders großes Exemplar, daher war ihm mit schnellen Schlägen nicht beizukommen. Angesichts der mächtigen Streiche des Ungeheuers waren eine starke Rüstung oder das Quen-Zeichen unentbehrlich.

Morvudd hatte zwar die Krieger aus Skellige ohne Federlesens getötet, doch dem Hexer war er nicht gewachsen. Schließlich suchte er sein Heil gar in der Flucht, konnte den Tod durch die Silberklänge des Hexers dadurch aber nur hinauszögern.

Habitat: Kaer Nyssen,
Boxholm

Zugehörig: Bies, Tschort

Reliktöl



Samum



Teufelsbovist



BÖSE HEXE

Es war einmal eine böse Hexe. Die trank jeden Abend nach dem Essen ein Glas frischgepressten Leichensaft ...

- Karl Himm, Verfasser von Kindermärchen

Böse Hexen werden oft der überaktiven Fantasie von Fabulisten und Mythologen zugeschrieben und als müder Kinderschrecken abgetan. Doch es gibt Leute, die behaupten, solch unwahrscheinlichen Wesen begegnet zu sein. Diese Leute stimmten darin überein, dass die Hexen nicht nur Menschen fressen, sondern daraus sogar eine Kunstform gemacht haben. Zu ihren Leibgerichten, so die Berichte, gehören in Butter gebratene Kinderleber mit Safransoße, in Balsamessig marinierte geröstete Finger und tatsächlich sogar frischgepresster Leichensaft. Es muss dazu erwähnt werden, dass die genannten Berichte ausnahmslos von Insassen des Ellander-Instituts für Geistesgestörte stammen, was die Zuverlässigkeit ihrer Aussagen schwer bestimmbar macht.

habitat: Land der
Tausend Märchen



Reliktöl



DOPPLER

Dein Paket? Das hat dein Bruder abgeholt. Weißt du, ihr zwei seht ja fast identisch aus ... he! Wo willst du denn hin?!

- hanna Kluger, Postmeisterin

Doppler, auch als Vexling oder Wandler bekannt, sind Wesen, die jede beliebige Menschen- oder Tierform annehmen können. Diese Verwandlung ist nicht nur eine einfache Illusion, die mit einem einfachen Zauber zu brechen ist, sondern eine authentische und vollständige Metamorphose. Dies bedeutet, dass keine Schutzamulette oder Hexermedaillons die Anwesenheit eines Dopplers anzeigen - sie strahlen dieselbe Aura wie das Wesen aus, dessen Form sie angenommen haben. Dies würde Doppler in Verbindung mit ihrem unglaublichen Verstand und ihrer großen Schläue zu den besten Meuchelmördern oder Dieben machen - hätte Mutter Natur ihnen nicht ein edelmütiges und zurückhaltendes Gemüt vermacht, das sie Blutvergießen um jeden Preis vermeiden lässt.

Reliktöl



GLUMAARE In den Eingeweiden der Erde hausen sehr seltsame und schreckliche Kreaturen. Wenn sie jemals beschließen, forthin an der Oberfläche zu wohnen, würden wir noch am ersten Tag der Invasion allesamt verschlungen.

- Ramus Vendenratz, Steiger aus Mahakam

Glumaare verbringen den größten Teil ihres Lebens tief unter der Erde und pflegen mit der Oberwelt keinerlei Kontakt. Manchmal allerdings kommen sie doch nach oben und verschlingen sämtliche Menschen in Reichweite. Einige Glumaare graben ihre Tunnel auch dicht unter der Oberfläche, sodass es zu Erdbeben und zum Einstürzen von Gebäuden kommt.

Da Glumaare blind sind, orientieren sie sich an Vibrationen und Geräuschen. Die beste Taktik im Kampf gegen solche Monster besteht folglich darin, etwas Schweres oder Lautes gegen einen Felsbrocken oder eine Wand zu werfen und dann stumm zu beten, dass die Bestie sich auf den Lärm stürzt und durch die Kollision mit dem Hindernis außer Gefecht gesetzt wird.

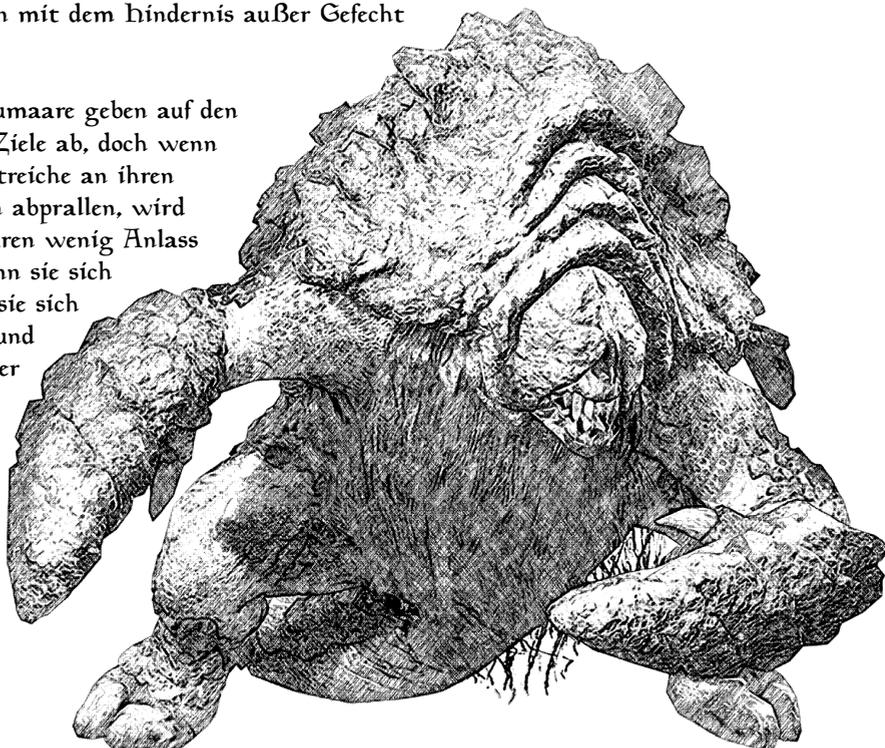
Die schwerfälligen Glumaare geben auf den ersten Blick einfache Ziele ab, doch wenn selbst die härtesten Streiche an ihren dicken Rückenpanzern abprallen, wird klar, dass diese Kreaturen wenig Anlass zur Flucht haben. Wenn sie sich bedroht fühlen, rollen sie sich zu Bällen zusammen und wälzen sich mit großer Wucht voran. Sie werden zu unaufhaltsamen Naturgewalten, die alles vor sich niederwalzen.

habitat: Toussaint

Reliktöl 

Samum 

Aard 



GLUMAAR DES KAISERS VON NILFGAARD

Gladiatorenkämpfe in riesigen Arenen sind eine beliebte Form der Unterhaltung in Nilfgaard. Üblicherweise sind die Kämpfer speziell zu diesem Zweck ausgebildete Sklaven. Manchmal lassen die Arenalmeister jedoch auch Menschen gegen Monster antreten. Der Glumaar, gegen den Geralt auf dem Turniergelände kämpfen musste, war ein Geschenk des Kaisers an seine Verwandte, die Herzogin Anna Henrietta. Das Monster war schon jung gefangen und von nilfgaardischen Ausbildern auf seine Bestimmung vorbereitet worden. Das heißt allerdings nicht, dass die Bestie zahm gewesen wäre. Im Gegenteil – ihre Wildheit war ganz und gar ungebrochen. Wie alle Kreaturen dieser Spezies war sie blind, konnte die Position ihres Gegners aber punktgenau per Echolokation bestimmen. Der Glumaar hatte einen starken Panzer und nahezu undurchdringliche Haut. Außerdem konnte er sich zusammenballen und seine Feinde überrollen. Der Bauch allerdings war relativ verletzlich und nach Überrollversuchen vorübergehend exponiert.

Schließlich besiegte Geralt den Glumaar nach langem, hartem Kampf. Als die Herzogin ihn dazu aufforderte, der Bestie den letzten Streich zu versetzen, weigerte der Hexer sich jedoch, sie zu töten, nur um das Publikum zu amüsieren.

→
habitat: Turnierrgelände
von Toussaint

Zugehörig: Glumaare

Reliktöl 

Samum 

Aard 



DAS MONSTER VON TUFO

Ein Ritter vermag vielleicht einen Ghul zu töten, und ein Bauer mit einer Hundemeute schafft vielleicht einen Bären. Stellen wir jedoch eines klar: Nicht einmal die feinste Stahlrüstung noch Sankt Plegmunds eigenes Schlüsselbein jedoch helfen einem Sterblichen gegen jene Monster, die da tief in der Erde wohnen.

- Toussainter Veteran der Herzogswache, Rekrutenausbilder

Es gibt Kreaturen, die für Menschen tödlich sind, Gelege von Kikimoras fressen und unterirdische Tunnel graben – so breit, dass die Krönungskutsche des Kaisers von Nilfgaard sechsspännig hindurchfahren könnte. Diese Kreaturen graben mit solcher Gewalt, dass die Erde bebt und schon manches Haus, unter dem sie gewühlt haben, eingestürzt ist. Anhand dieser Symptome konnte Geralt zwar noch nicht sicher bestimmen, womit er es zu tun hatte, aber er wusste, dass er höchste Vorsicht walten lassen musste.

Erst, als er die Spuren des Monsters in Augenschein genommen hatte, stand fest, dass es sich um einen alten weiblichen Glumaar handelte. Das Monster, das Tufo zerstört hatte, erwies sich als Mutterglumaar. Geralt jagte die Kreatur und kämpfte tief unter der Erde gegen sie. Sie war zwar blind wie alle ihre Artgenossen, konnte sich aber mühelos anhand von Vibrationen und Geräuschen orientieren. Solange Geralt sich nicht bewegte, war er nicht zu erkennen. Doch sobald er einen Schritt tat oder auch nur zu laut atmete, bewegte das Monster sich mit erheblicher Geschwindigkeit auf ihn zu.

Es fiel dem Hexer nicht leicht, diese Kreatur zu besiegen, deren Panzer von keiner seiner Waffen durchdrungen werden konnte. Schließlich jedoch gewann er die Oberhand, und Tufo war von der Bestie befreit.

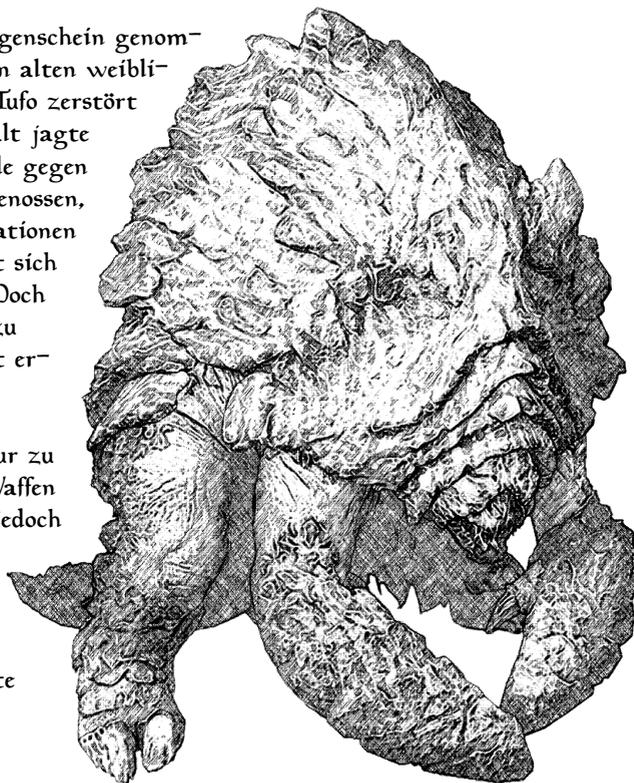
Habitat: Tufo-Weingut, Eulenaugengrotte

Zugehörig: Glumaare

Reliktöl 

Samum 

Aard 



GÖTTLINGS

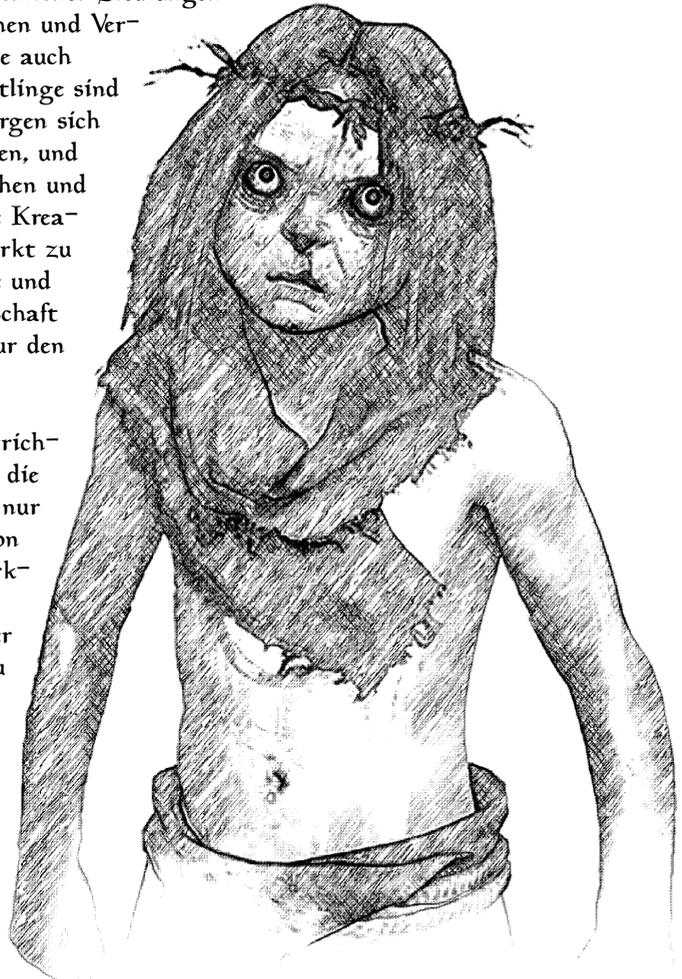
Vor nicht all zu langer Zeit tummelten sich in der Gegend viele Wächtergeister um ländliche Weiler. Heute ist es fast unmöglich, einen Wichtel, Bucca oder Lutin zu sehen. Und Göttinge sind immer die Ersten, die verschwinden. Das ist der Preis der voranschreitenden Zivilisation.

- Aus dem Vorwort von „Die Welt, die wir verloren haben“ von Professor Dorregaray

Göttinge werden manchmal auch mit Lutin verwechselt. Sie sind Waldwesen, die in Höhlen und moosbewachsenen hohlen Baumstümpfen am Rande menschlicher Siedlungen wohnen. Sie erinnern von ihrem Aussehen und Verhalten an Kinder und treiben genau wie auch Kinder gerne allerlei Schabernack. Göttinge sind tief mit ihrer Umgebung verbunden, sorgen sich um diejenigen, die in ihrer Nähe wohnen, und beschützen sie. Sie wachen über Menschen und Tiere, aber da sie von Natur aus scheue Kreaturen sind, versuchen sie, lieber unbemerkt zu bleiben. Göttinge fühlen sich zu Freude und Unschuld hingezogen, lieben die Gesellschaft von Kindern und zeigen sich deshalb nur den Jüngsten.

Diese fleißigen und schlauen Wesen verrichten gerne kleine Dienste für diejenigen, die unter ihrem Schutz stehen, und bitten nur um Respekt und Bezahlung in Form von Lebensmitteln oder ausrangiertem Werkzeug. Göttinge schätzen den Frieden und die Ruhe. Wenn in einem Dorf, über das ein Götting wacht, irgendwann zu viele Menschen leben oder die Bevölkerung die alten Bräuche vergessen hat, verlässt er seinen Bau für immer und zieht an einen anderen Ort.

Habitat: Waldige Gebiete
am Rande menschlicher
Siedlungen



MUHMEN Muhmen-Schwestern, hand in hand, Schrecken zur See wie an Land, wiederholen ohne Rast und Ruh: Drei für dich, drei für mich und nochmal drei muss sein, um zu erhalten neun.

- Macveth, Akt 1, Szene 3

In den einsamen Ecken unserer Welt gibt es Kreaturen, die älter sind als Menschen, als Akademien und Magier und sogar als Elfen oder Zwerge. Die Muhmen aus dem Buckelsumpf gehören dazu. Niemand kennt ihre wahren Namen oder weiß, um was für Geschöpfe es sich bei ihnen genau handelt.

Reliktöl



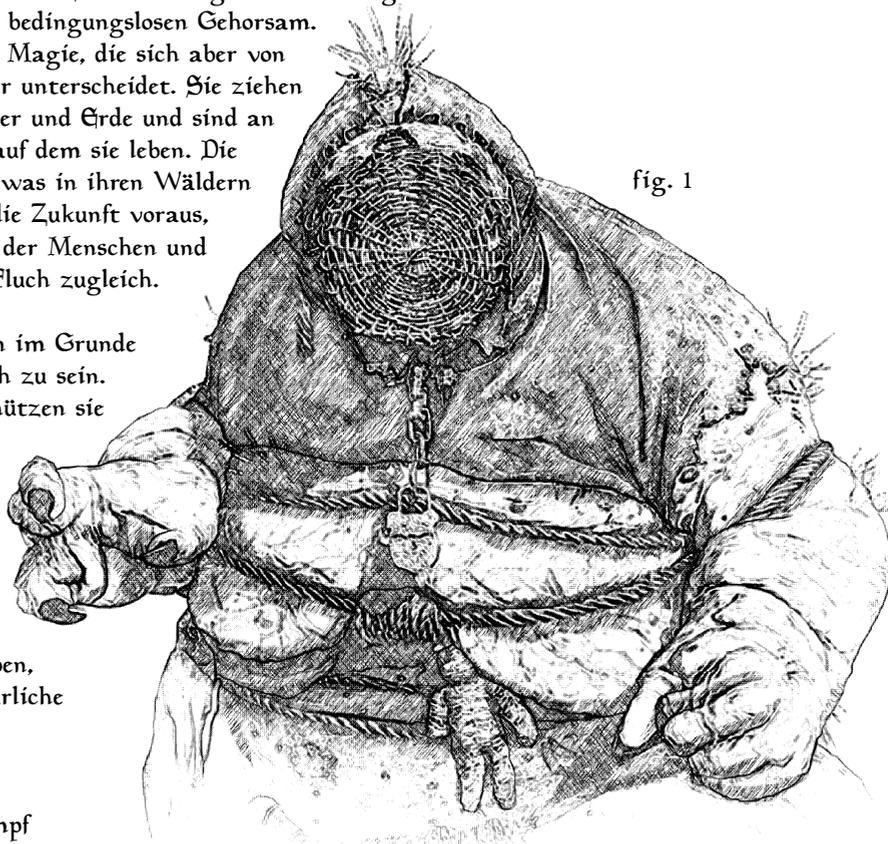
Quen



Die gewöhnlichen Leute haben ihnen die Namen Weberin, Brauerin und Flüsterin gegeben und nennen die drei „die Herrinnen des Waldes“ oder einfach nur „die guten Herrinnen“. Die Muhmen sind die wahren Herrscherinnen von Velen, dessen Bewohnern sie über harte Zeiten hinweghelfen. Als Gegenleistung erwarten sie bedingungslosen Gehorsam. Sie wirken mächtige Magie, die sich aber von der Magie der Magier unterscheidet. Sie ziehen ihre Macht aus Wasser und Erde und sind an das Land gebunden, auf dem sie leben. Die Muhmen hören alles, was in ihren Wäldern geschieht, sie sagen die Zukunft voraus, ändern die Geschicke der Menschen und bedeuten Segen und Fluch zugleich.

fig. 1

Die Muhmen scheinen im Grunde genommen unsterblich zu sein. Magische Elixiere schützen sie vor dem Altern und ermöglichen ihnen, das Aussehen junger Frauen anzunehmen. Diese Elixiere und ihre geheimnisvollen Verbindung zum Sumpf, in dem sie leben, geben ihnen übernatürliche Stärke und Kraft.



habitat: Buckelsumpf

Die Weberin (fig. 2) mochte die jüngste der drei Muhmen sein, doch war sie keinen Deut weniger böse oder hässlich als ihre großen Schwestern. Sie war diejenige, welche die magischen Wandteppiche aus Menschenhaar wob, das die Muhmen den Dörfern in der Nähe als Tribut abnahmen – zum Teil in „Schneidezeremonien“ bei kleinen Kindern. Über diese Wandteppiche beteten die Gläubigen die Herrinnen des Waldes als Gottheiten an und zollten ihnen Tribut. Der Kampf auf dem Kahlen Berg sollte das Ende der Herrschaft der drei Muhmen herbeiführen, doch die Weberin entging dem Schicksal ihrer älteren Schwestern. Sie konnte fliehen, indem sie sich in einen Rabenschwarm verwandelte. Cırillas Amulett nahm sie mit.



fig. 2

Die als Brauerin (fig. 1) bekannte Muhme war die mittlere der drei dämonischen Schwestern, was das Alter angeht, doch körperlich war sie die größte. Die Brauerin kannte sich angeblich meisterlich mit magischen Mixturen aus, und man munkelte, dass sie über ein Dutzend Rezepte für Menschenuppe hatte. Beim Muhmensabbat kam heraus, dass die Schwestern tatsächlich Menschenfleisch aßen, das sie mit Wurzeln des verfluchten Baums auf dem Kahlen Berg würzten. Schließlich teilte die Brauerin das Schicksal der Flüsterin: Sie fiel Cırıs Schwert zum Opfer.



fig. 3

Die Flüsterin (fig. 3) war unter den grässlichen Schwestern die älteste, jedenfalls behaupteten das die Legenden, die sich die Sumpfbewohner leise erzählten. Leise, denn sonst hörte die Muhme sie ... und sie verlangte Tribut in Form menschlicher Ohren, die sie dann an Bäumen befestigte und benutzte, um mit Hilfe ertümlischer Magie alle Ereignisse im Sumpf zu belauschen. Allerdings konnte keine Magie, weder alte noch neue, sie vor Cırillas Zorn beschützen.

DER PEDDEL

Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als eure Philosophenweisheit sich träumen lässt.

- Bartolomeo Darez im Irrenhaus nach dem Versuch, Kontakt mit Kreaturen von einer anderen Ebene aufzunehmen.

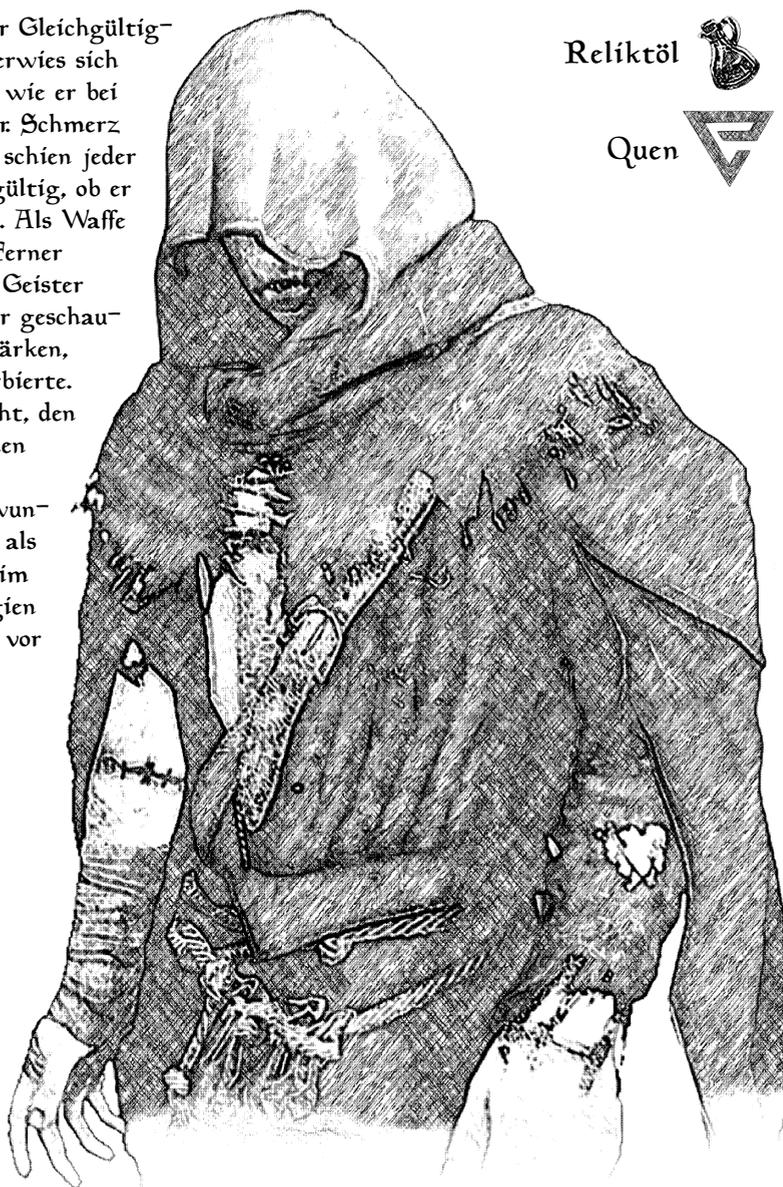
Der Pedell diente mit der Gleichgültigkeit eines Golems und erwies sich im Kampf als so gefährlich, wie er bei der Arbeit gewissenhaft war. Schmerz spürte er nicht. Tatsächlich schien jeder Hieb ihn zu stärken, gleichgültig, ob er ihn einsteckte oder austeilte. Als Waffe benutzte er seinen Spaten. Ferner konnte der Pedell mächtige Geister aus den Gräbern rufen, die er geschaufelt hatte, und sich selber stärken, indem er diese Geister absorbierte. Es fiel dem Hexer nicht leicht, den vernichtenden Spatenstreichen auszuweichen. Seine einzige Chance, die Kreatur zu verwunden, bestand in den Phasen, als der Pedell mit dem Spaten im Boden außerweltliche Energien beschwor, um seinen Gegner vor Angst zu lähmen.

Habitat: Von-Everec-Anwesen

Reliktöl



Quen



SILVANE

Silvane sind grausam, gierig und verräterisch.
Dennoch ziehe ich sie den Dh'oíne vor.

- Yaevínn, legendärer Kommandant der Scoia'tael

Silvane und Yakshas, eine ähnliche Art, sind besonders seltene Waldwesen, deren Aussehen das einer Ziege und das eines beliebten Menschen vereint. Diese Wesen sind für gewöhnlich harmlos, da sie Menschen lediglich kleine, wenn auch lästige Streiche spielen und sich von den Früchten auf ihrer Felder ernähren.

habitat: Nahe Farmen

Reliktöl



Samum



Teufelsbovist



Igni



Tschorts

Tschorts sind kleiner als Bies, das stimmt. Aber sie sind immer noch groß genug, um zu töten.

- Agnes Diestel, Kräuterfrau aus dem Schwarzen Wald

Tschorts sind die etwas kleinere Ausgabe der Bies oder Bumbakwetsch. Sollte ein Hexer davon ausgehen, dass sie aufgrund ihrer zierlichen Statur keine Gefahr darstellen, begeht er einen schwerwiegenden Fehler - was seine Karriere unter Umständen sofort beenden könnte. Diese Bewohner dunkler und alter Wälder gehören zu den gefährlichsten Monstern, die den Menschen bekannt sind.

Reliktöl



Teufelsbovist



habitat: Alte dichte Wälder

Zugehörig: Bies,
Morvuud,
Brüllaffe



BRÜLLAFFE

Ich bin wegen des Auftrags hier. Hast du eine Ahnung, was für ein Monster es ist? Nein, aber es muss ziemlich groß sein. Es hat ein Dutzend Wölfe gerissen.
- Gespräch in Lindenvale

Es ist sehr schwer, in dieser Welt ein Gebiet zu finden, in dem es mehr Monster gibt als in Velen. Diese traurige Tatsache hat einen Vorteil: Die Bestien müssen dort erbittert um ihre Jagdreviere kämpfen, was bedeutet, dass Monster häufig andere Monster töten. Ein aggressiver Tschort, der auch als Brüllaffe bekannt ist, unternahm einen solchen Bruderkrieg. Er riss ein Wolfsrudel in Stücke, griff dann einen Bies an, der viel größer war als er selbst, und tötete ihn.

Reliktöl



Teufelsbovist



Brüllaffe war ein schrecklicher Gegner. Jeder seiner Streiche war tödlich und ohne starke Rüstung oder das Quen-Zeichen war man verloren. Vor allem den Ansturm galt es zu vermeiden. Am besten war es, das Monster von der Seite anzugreifen.

Geralt erschlug Brüllaffe ohne große Schwierigkeiten, was vermutlich dem Umstand zu verdanken war, dass die zahlreichen Kämpfe gegen andere Monster die Bestie schon geschwächt hatten. Die Moral von der Geschichte: Wenn zwei Monster sich streiten, freut sich der Hexer.

habitat: Nahe Lindental

Zugehörig: Tschorts



WALDSCHRATE

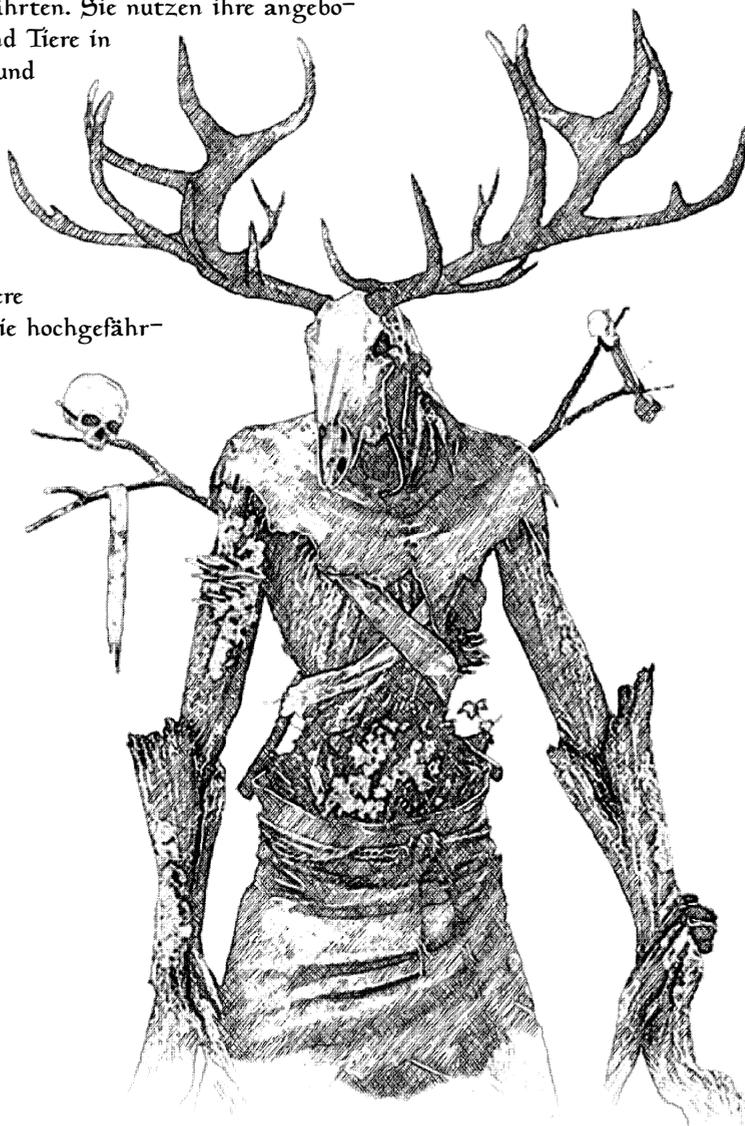
In diesem Wald jagen wir nicht. Nie. Auch wenn das ganze Dorf hungern muss.

- Mulliver, Dorfältester von Hoshberg in Unter-Aedirn

Waldschrate leben in dichten, urwüchsigen Wäldern. Sie sind sehr auf ihr Revier fixiert und Heimlichkeit und List sind ihre einzigen Jagdgefährten. Sie nutzen ihre angeborene Magie, um die Pflanzen und Tiere in ihrem Revier zu beeinflussen - und wenn sie den Tieren auflauern, müssen sie nur nahe genug an sie herankommen, um zuschlagen zu können. Waldschrate, die alt genug sind, um die Bezeichnung „Steinalt“ zu verdienen, verfügen über besondere Fähigkeiten und Taktiken, die sie hochgefährlich machen.

Habitat: Alte dichte Wälder

Zugehörig: Kernun, Geist des Waldes, Waldteufel



Reliktöl



Dimeritium



Igni

KERNUN

Wir haben dem Pisser gesagt, dass was im Wald lauert, aber er wollte uns nicht glauben ...

- Louis Closster, holzfäller

Novigrad - die größte Stadt der Welt, das Zentrum der Zivilisation, der lebende Beweis - so hofft man jedenfalls - der menschlichen Fähigkeit, die Natur zu zähmen und zu kontrollieren. Doch vor den Toren der Stadt liegt die Wildnis von Novigrad und ein jeder, der sie betritt, merkt schnell, dass sich die Vorherrschaft der Menschen nicht über die Stadtmauern hinaus erstreckt.

Eines der Monster, das im dichten Wald einen Unterschlupf gefunden hatte, war ein alter, mächtiger Waldschrat. Er tötete jeden, der in sein Territorium eindrang, mit typischer Grausamkeit: Er zerfleischte sie mit seinen rasiermesser-scharfen Klauen, ließ Würgepflanzen aus dem Boden wachsen oder verfütterte die Opfer an hungrige Wölfe. Wäre er nicht empfindlich gegen Feuer und gäbe es nicht noch das Quen-Zeichen, könnte wohl nicht einmal der tapferste hexer der Welt dieses Ungeheuer zur Strecke bringen.

Geralt von Riva konnte dem Waldschrat erst nach einem langen, aufreibenden Kampf den Garaus machen. Als die Bestie tot war, konnten die holzfäller ihre Arbeit wieder aufnehmen. Nun werden die Wälder allmählich kleiner. Vielleicht sind sie irgendwann ganz verschwunden - und ihre monströsen Bewohner mit ihnen.

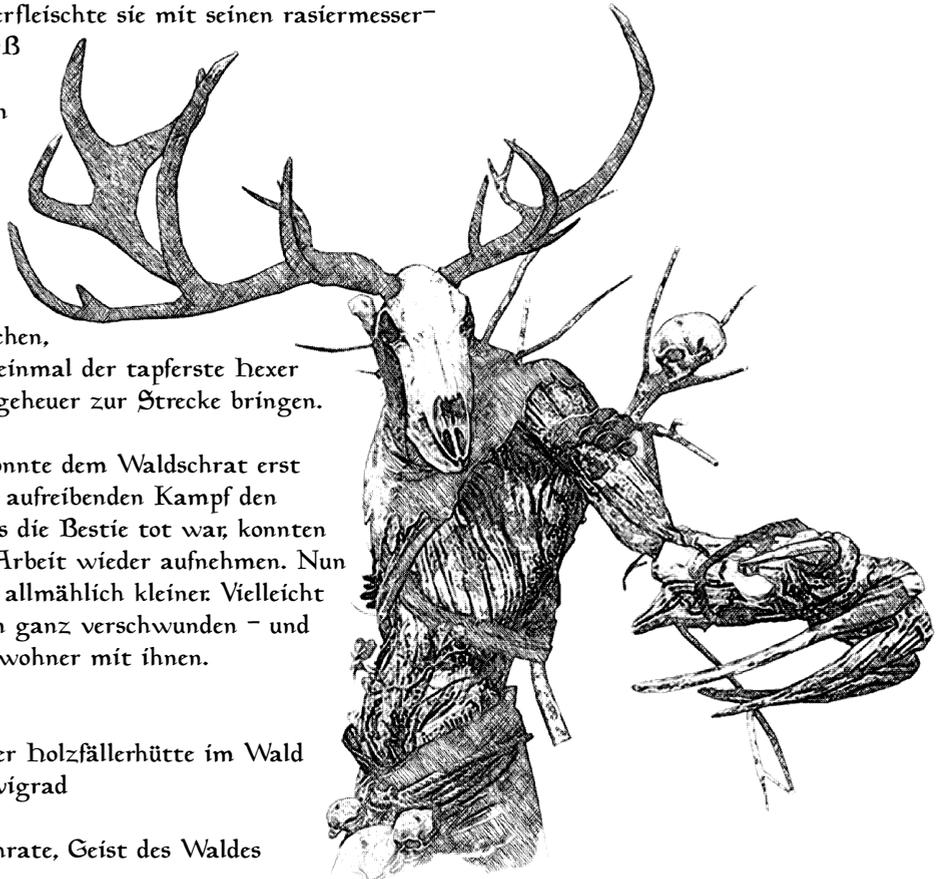
habitat: Nahe der holzfällerhütte im Wald von Novigrad

Zugehörig: Waldschrate, Geist des Waldes

Reliktöl 

Dimeritium 

Igni 



GEIST DES WALDES

Wir haben ihn erzürnt, Sven. Der Geist des Waldes sinnt nach Rache. Mit diesem Opfer sagt er uns, dass wir von den alten Wegen abgekommen sind.

- harald aus Fayrlund



Manche Monster sind so mächtig, dass die Einwohner der Gegend damit anfangen, sie als Götter zu verehren. Dies traf auch auf den Waldschrat zu, der in den Wäldern bei Fayrlund auf Skellige hauste. Die Dorfältesten waren überzeugt, dass das Monster über sie wachte, sie vor Feinden beschütze und ihre Jäger ausbildete.

Der Hexer hegte da jedoch seine Zweifel. Waldschraten sind niederträchtige, eigennützige Kreaturen, da bildete das uralte Exemplar in den Wäldern bei Fayrlund gewiss keine Ausnahme.

Geralt wusste, dass es nicht einfach sein würde, die Dörfler aus dem Grind ihres vermeintlichen Beschützers zu befreien – falls er es überhaupt versuchen wollte. Der Waldschrat, der als Geist des Waldes bekannt war, war so mächtig, dass er die Kunst des Markierens beherrschte. Dies bedeutete, dass das Monster einem Einwohner von Fayrlund seine Essenz eingegeben hatte. Solange diese unglückliche Seele am Leben und in der Nähe des Dorfs blieb, würde der Waldschrat immer wieder neu erstehen.

Doch auch wenn der Markierte tot war, würde es noch schwierig sein, dem Waldschrat beizukommen. Das Monster genoss den Gehorsam der Waldbewohner – er konnte Wölfe, Raben und sogar Bäume selbst zur Hilfe rufen. Doch zum Glück hatte er auch eine Schwachstelle: Feuer. Vor allem das Feuer im Igni-Zeichen.

Schließlich kam es zwischen Geralt und dem Waldschrat nicht zum Kampf. Der Hexer wusste, dass der Herr des Waldes kaum so gütig war, wie die Ältesten glaubten. Doch er wusste auch, dass es mehr Schaden als Nutzen würde, ihn zu töten.

Habitat: Wald nahe Fayrlund

Zugehörig: Waldschraten, Kernun, Waldteufel

Reliktöl



Dimeritium



Igni



WALDTEUFEL Ich sammelte Beeren, wie immer um die Jahreszeit, und da bebten plötzlich die Bäume ... und ich sah dieses ... dieses Ding ...

- Fragment der Erzählung einer Frau, die aus dem Wald zurückkehrte

Waldteufel sind eine Unterart jener Monster, die als Waldschrate bekannt sind. Man findet sie in schwer zugänglichen Waldbezirken mit wenig menschlichem Betrieb. Normalerweise greifen sie nicht unprovokiert an, doch wenn man ihnen zusetzt, können sie fürchterlich werden und Schaden anrichten, der ihren beträchtlichen Kräften entspricht. Ihr Appetit ist größer als der von tausend Hochzeitsgästen. Waldteufel gebieten über bestimmte Pflanzen und sind untrennbar mit ihnen verbunden. Wenn sich jemand an solchen Pflanzen vergreift, kriegt er es folglich mit dem Waldteufel zu tun.

Im Kampf setzen Waldteufel ihre mächtigen Gliedmaßen geschickt ein. Sie greifen behände und kraftvoll an, was angesichts ihrer großen Masse problematisch werden kann.

Ihre schwielige Haut schützt sie sogar vor starken Schwerthieben, und ihre Angriffe sind nicht zu parieren. Außerdem halte man ein Auge nach Wurzeln offen, mit denen der Waldteufel einen zu Fall zu bringen sucht.

Nicht zuletzt kann diese Kreatur teleportieren - in diesem Fall erscheint sie urplötzlich vor ihrem Gegner und greift unverzüglich an. Das Aard-Zeichen richtet nichts aus. Keine Macht der Welt kann einen Waldteufel umwerfen.

habitat: Tief im Wald

Zugehörig: Waldschrate, Grotto

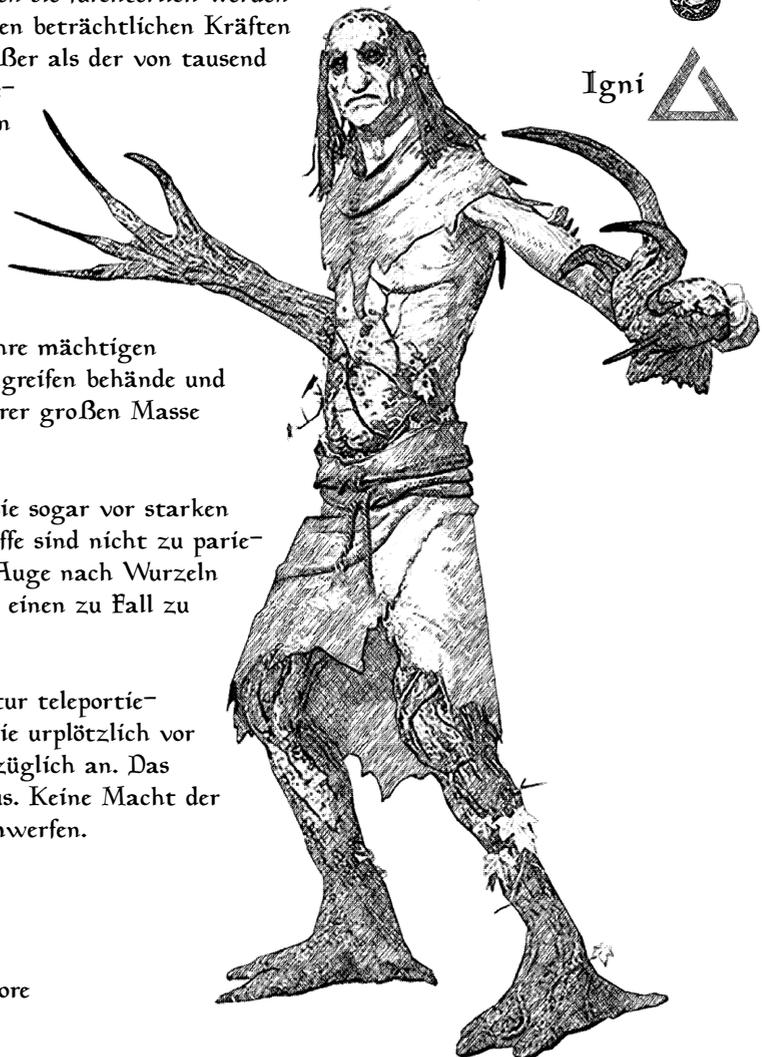
Reliktöl



Dimeritium



Igni



GROTTORE

Es war so: Ich war im Wald, und da ging ein Platzregen runter. Ich dachte mir, ich suche mir lieber einen Unterschlupf, als mir in meinem Alter eine Erkältung einzufangen. Also kroch ich in eine Höhle. Und da brüllt mich plötzlich irgendwas an! Ich rannte so schnell davon, dass der Wind meinen Mantel getrocknet hatte, als ich zu Hause ankam.

- Velis Stail, Kräuterkundler

Niemand weiß, seit wann der Waldteufel, den man Grottores nennt, am Fuße der Gorgo lebt. Eigentlich bevorzugen Waldteufel die abgelegensten und tiefsten Wälder. In Höhlen findet man sie selten.

Aber Grottores schien Gefallen an seiner namensgebenden „Grotte“ gefunden zu haben.

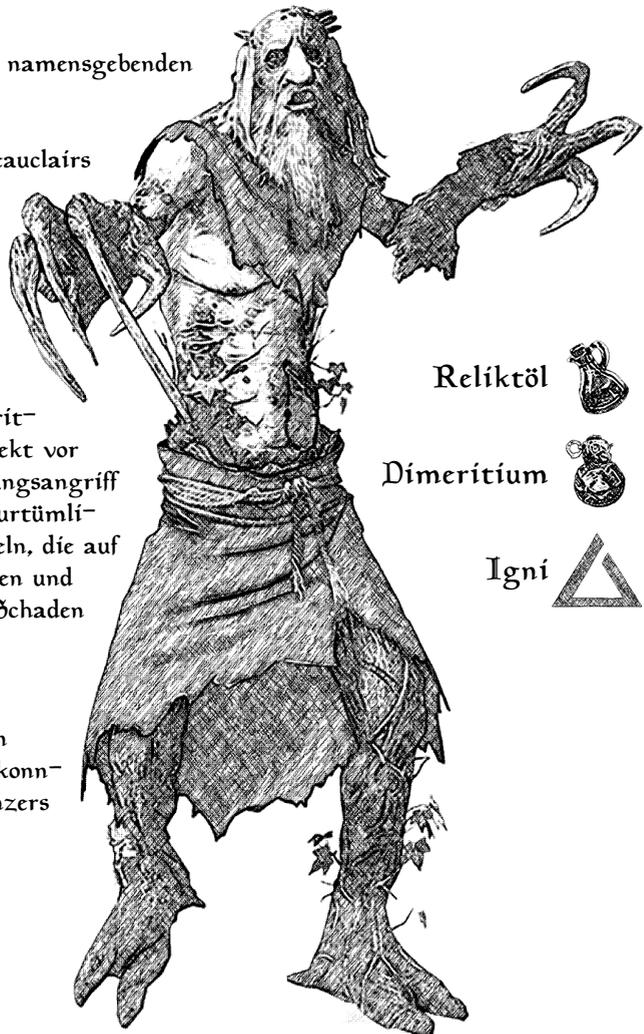
Das Monster war unter den Rittern Beauclairs recht bekannt und wurde als potenzielle Ruhmesquelle besonderen Ranges gehandelt. Allerdings war keiner von ihnen allzu scharf darauf, die Bestie im Kampf zu stellen. Niemand - außer dem jungen Ritter François.

Grottores war ein Gegner für Fortgeschrittene. Er konnte teleportieren, damit direkt vor Geralt erscheinen und einen Überraschungsangriff landen, der nicht zu parieren war. Mit urchümlicher Magie kontrollierte er Baumwurzeln, die auf seinen Befehl hin aus dem Boden schossen und dabei jedweden Hindernis erheblichen Schaden beibrachten.

Das Monster war resistent gegen das Aard-Zeichen, jedoch empfindlich gegen Feuer. Streiche mit dem Silberschwert konnten ihm trotz seines borkenartigen Panzers Schaden zufügen.

Habitat: Am Fuße der Gorgo

Zugehörig: Waldteufel, Waldschrate





VAMPIRE

Alpe

Bruxae

Bruxa von Corvo Bianco

Ekimma

Sarasti

Flatterer

Garkíns

Alpha-Garkíns

höhere Vampire

Dettlaff van der Grettein

Katakane

Gael

Protoflatterer

ALPE

Sah aus wie eine Bruxa, war aber keine Bruxa ...
 - Konversationsfragment zwischen dem Ältesten
 von Falkoane und einem Hexer

Alpe sind Vampire, die den Bruxae nicht unähnlich sind. Manche nennen sie auch Phantome. Der Name geht darauf zurück, dass Alpe Menschen verfolgen und quälen. Üblicherweise nehmen sie die Gestalt von Frauen an, können aber auch als Tiere erscheinen. Besonders häufig findet man sie in der Nähe von Dörfern. Sie greifen nachts an und haben zu Vollmond die aktivste Phase. Speichel von Alpen wirkt als starkes Schlafmittel und verursacht bei Schlafenden Albträume. Manche glauben, dass Alpe der Kern der Geschichten von Leuten sind, die gesund zu Bett gehen und morgens schnee-weiß und blutleer aufgefunden werden.

Im Kampf legen Alpe übernatürliches Tempo und eine sogar für Vampire beachtliche Ausdauer an den Tag. Sie erfordern höchste Präzision beim Führen des Schwertes, da sie auch die Kunst des Ausweichens beherrschen. Das Yrden-Zeichen empfiehlt sich zum Schwächen ihrer Verteidigung. Außerdem ist der Konsum des Tranks Schwarzes Blut anzuraten, da Alpe das Blut ihrer Opfer trinken, um sie zu schwächen und die eigenen Kräfte zu regenerieren.

Anders als Bruxae können sie sich nicht unsichtbar machen, verfügen jedoch ebenfalls über eine Schallwaffe zum Betäuben des Gegners. Ihre größte Stärke ist ihre Wendigkeit. Sie vollführen Sprünge, die nahe an der Lichtgeschwindigkeit scheinen. In menschlicher Form können sie sich sehr unauffällig unter die Leute mischen, was sie zu einer besonderen Gefahr macht.

habitat: Toussaint

Zugehörig: Bruxae

Vampiröl 

Mondstaub 

Schwarzes Blut 

Yrden 



BRUXAE Wer durch die Wälder reisen muss, der halte sich fern von Orten, an denen mehrere Vogelsorten zugleich zu hören sind. Oft genug bedeutet dieses Omen, dass man das Gebiet einer Bruxa betritt und sein Leben praktisch verwirkt hat.
- Anonymer Ratschlag

Zum Glück für uns alle, sind Bruxae seltene Kreaturen. Viele von ihnen leben weit fort von jeder Zivilisation, da sie sehr auf ihre Sicherheit bedacht sind und sich nur an Orten ansiedeln, an denen sie Überraschungsangriffe ausschließen können. Wenn sie beschließen, sich in der Nähe von Menschen aufzuhalten, meiden sie Menschenmengen und kommen nur im Schutze der Nacht aus ihrer Deckung. Man kann sie dann gut mit verspäteten Reisenden verwechseln, die zu ihrer Herberge eilen. Doch an einigen versteckten Zeichen kann man sie leicht erkennen: an ihrer Vorliebe für Vögel, an ihrer schrillen Stimme und an ihrer atemberaubend schnellen Art, sich zu bewegen. Bruxae sind sehr viel schneller und stärker als Menschen, aber am mächtigsten ist ihre Gabe, sich unsichtbar zu machen.

Bruxae können sich im Nu von einem Ort zum anderen bewegen. Da sie sich obendrein unsichtbar machen können, sind sie in der Lage, ihre Gegner zu verwirren und unerwartet von hinten zuzuschlagen. Daher sind Mondstaub-Bomben im Kampf gegen solche Kreaturen nützlich. Die Unsichtbarkeit lässt sich damit zwar nicht vollständig aufheben, aber wenigstens lassen sich die Bewegungen der Bruxae verfolgen. Außerdem sollte man auch eine großzügige Portion Vampiröl als wirksames Mittel im Kampf gegen diese Monster nicht vergessen.

Bruxae greifen mit ihren scharfen Klauen an und können die gegnerische Verteidigung problemlos durchbrechen, indem sie ihre Gegner mit einem Hagel aus Schlägen aus allen Richtungen eindecken. Sobald ihre Beute geschwächt ist, beißen sie zu und trinken ihr Blut. Hexer tun folglich gut daran, vor entsprechenden Kämpfen eine Portion Schwarzes Blut zu konsumieren. Außerdem sind Bruxae für ihre Schallattacken berüchtigt, mit denen sie ihre Opfer umwerfen und betäuben.

Habitat: Toussaint

Zugehörig: Alpe, Bruxa von Corvo Bianco

Vampiröl



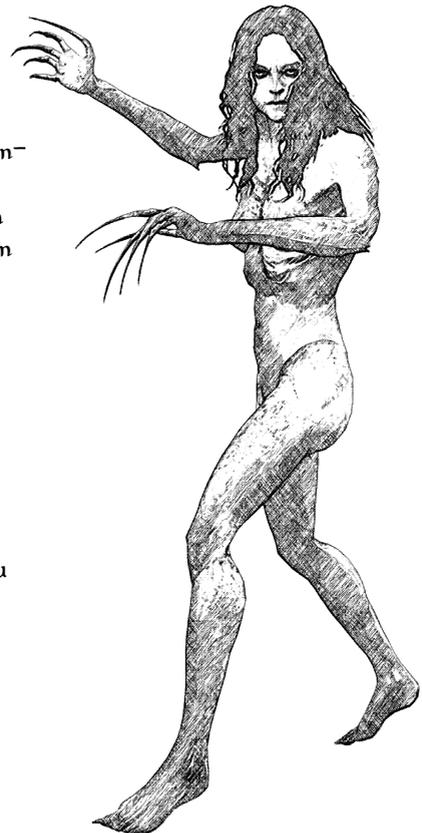
Mondstaub



Schwarzes Blut



Yrden



BRUXA VON CORVO BIANCO

Die Bruxa, auf die Geralt auf Corvo Bianco stieß und die er in Notwehr tötete, unterschied sich von anderen Kreaturen dieser Art. Sie war ungewöhnlich intelligent und konnte sich sogar ohne große Schwierigkeiten in der menschlichen Sprache äußern. Außerdem stand diese Bruxa mit dem Biest in Verbindung, jenem geheimnisvollen Mörder, der zu jener Zeit Beauclair unsicher machte.

Der Kampf war für Geralt durchaus herausfordernd. Wie alle Bruxae besaß auch diese übermenschliche Kraft und Beweglichkeit. Sie konnte sich unsichtbar machen und Schall als Waffe einsetzen.

Wie bei Vampiren üblich, war sie darauf aus, ihrem Opfer das Blut auszusaugen. Das hieß, dass die übliche Abwehrmaßnahme gegen solche Kreaturen, der Trank „Schwarzes Blut“, auch in diesem Fall wirksam sein würde, ebenso wie Mondstaub-Bomben und natürlich das gute alte Silberschwert.

habitat: Corvo Bianco

Zugehörig: Bruxae, Alpe



Vampiröl



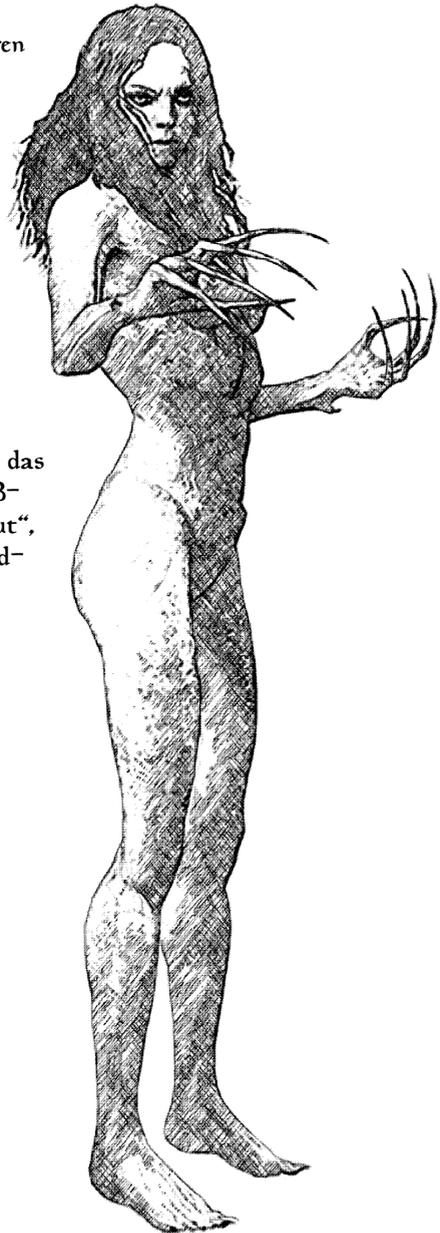
Mondstaub



Schwarzes Blut



Yrden



EKIMMEN

Pah, da muss man keine Angst haben. Ekimmen sind nur übergroße Fledermäuse.

- Letzte Worte einer unbekanntenen Stadtwache

Wie andere Vampire sind auch Ekimmen trotz aller Gerüche keine untoten Menschen, sondern Monster, die während der Konjunktion erschienen sind und sich nichts aus Knoblauch, Weihwasser oder religiösen Symbolen machen. Anders als in Balladen und Legenden verbreitet, sehen sie nicht wie schöne, blasse Aristokraten mit bezaubernden östlichen Gesichtszügen aus, sondern haben wie Katakane oder Nosferatu Ähnlichkeit mit riesigen Fledermäusen. Auch saugen sie nicht mit einem zarten, kussähnlichen Biss das Blut aus dem Hals von Jungfrauen, sondern reißen die Jungfrauen mit ihren langen, scharfen Krallen in Stücke und schlürfen anschließend das Blut vom Boden auf.

Ekimmen sind äußerst grausam und außergewöhnlich flink. Sie sind in der Lage, schnell einen Schlag nach dem anderen zu landen und selbst die beste mahakamer Rüstung in kleinste Stücke zu reißen. Sie sollten mit einem Silberschwert bekämpft werden, doch darf man nicht vergessen, dass sie mit der Zeit ihre Gesundheit wieder zurückgewinnen. Man darf also niemals versuchen, sie zu ermüden oder - noch viel schlimmer - verbluten zu lassen. Stattdessen gilt es, sie so schnell wie möglich zu erschlagen. Wenn möglich, sollten sie dann verbrannt und ihre Asche in alle vier Winde verstreut werden.

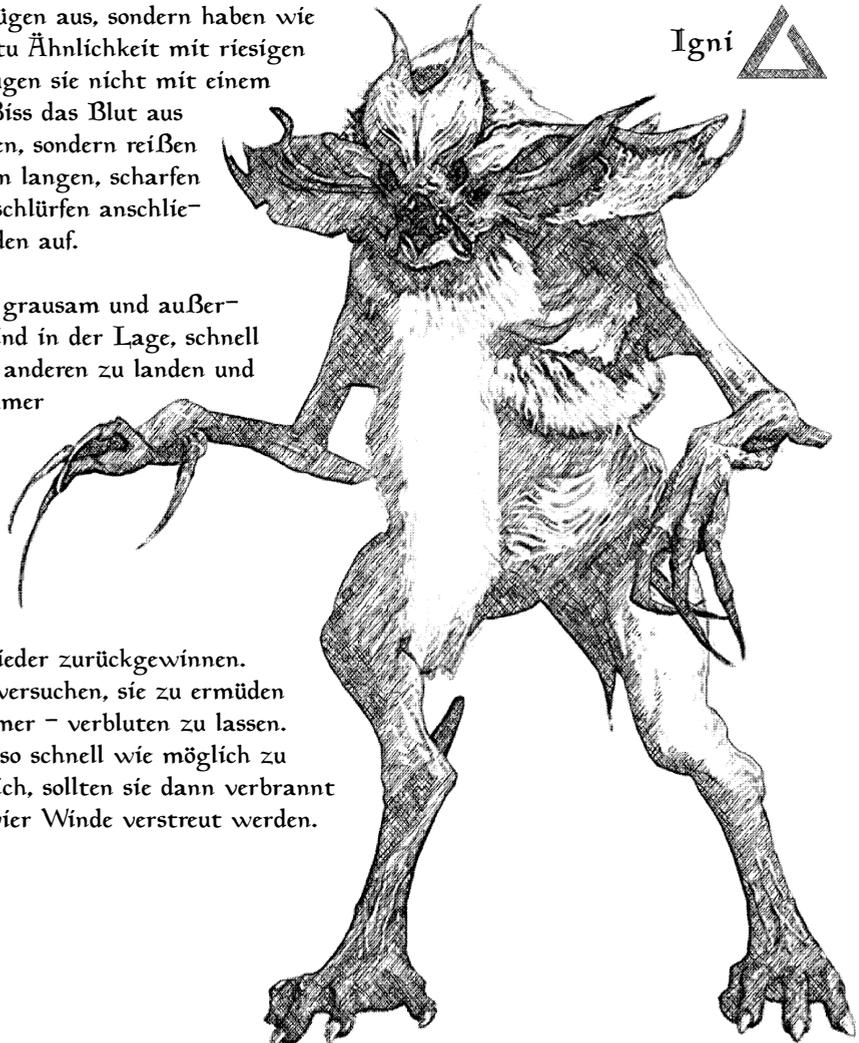
habitat: Städte

Zugehörig: Sarasti

Vampiröl 

Teufelsbovist 

Igni 



SARASTI Im Schutt haben wir eine Kammer gefunden. Mit einer schlafenden Bestie. Wir haben die Stützbalken zerstört, die Decke ist eingestürzt. Aber das Monster wurde nicht begraben ...

- Bytomir aus Velen über seine Begegnung mit einem Ekimma

Wer Elfengräber plündert, wird entweder schnell reich oder stirbt bei dem Versuch. Die verfallenen Tempel und Paläste der Aen Seidhe beherbergen unzählige Schätze, das mag zwar stimmen, aber es schlummern dort auch viele schreckliche Monster. Dies war auch in Kleinweg der Fall, wo einige Bauern einen ungewöhnlich bössartigen Ekimma aufweckten, ohne sich der Gefahr bewusst zu sein.

Dem Hexer war klar, dass dieses Monster nicht einfach zu töten sein würde, weil es sich so schnell regenerierte, seine Hiebe schwere Blutungen verursachten und es in der Lage war, sich in Luft aufzulösen. Er wusste auch, was diesen Vorteilen entgegenzusetzen war: Yrden, Quen und starke Schläge. Außerdem musste er natürlich vermeiden, sich umbringen zu lassen. Der Vampir hatte bereits mehrere Bauern und eine schwer bewaffnete Patrouille Nilfgaards getötet. Gewiss wäre die Liste der Opfer noch länger geworden, wäre nicht zufällig Geralt von Riva vorbeigekommen, der Weiße Wolf.

habitat: Elfenruinen nahe Kleinweg

Zugehörig: Ekimma



Vampiröl



Teufelsbovist



Igni



FLATTERER

Die Leiche des Verbliebenen war schlimm zugerichtet. Von der Nase war nur noch ein blutiges Loch übrig. Ein Auge war bis zur Unkenntlichkeit zerkaut worden. Der Unterkiefer war abgerissen. Feldwebel Dovate übergab sich angesichts der Bescherung ausgiebig. Riechsalz musste eingesetzt werden. Die Untersuchung wurde abgebrochen und die Tat einem Monster zugeschrieben.

- Berichtfragment der Toussainter Herzogswache

Flatterer gelten als niedrigere Vampire. Sie mögen ihren höheren Verwandten in jeder Hinsicht von der Physiologie bis zur Physiognomie unterlegen sein, aber sie dürfen keinesfalls unterschätzt werden, da sie immer noch höchst gefährlich sind. Flatterer sind nicht mit anderen Kreaturen zu verwechseln, da ihre breiten, zahnbewehrten Kiefer, ihre flachen, hässlichen Gesichter und ihre haarlosen und oft warzigen Körper höchst charakteristisch sind. Diese Vampire kämpfen überwiegend mit Klauen und Zähnen, die sie wie im Rausch einsetzen und auch dann nicht aufhören, wenn ihr Gegenüber längst tot ist. Ein einziger Flatterer ist stark genug, um einem ausgebildeten Soldaten den Garaus zu machen.

Im Vergleich zu anderen Vampiren sind Flatterer nur mäßig intelligent. Dafür spricht gerade auch die hirnlose Wut, mit der sie sich geradezu zwanghaft auf jedes schwächere Wesen stürzen müssen.

Im Kampf gegen Flatterer macht man sich am besten ihre besondere Bewegungstechnik zunutze. Die Kreaturen neigen zwar nicht zum Rennen, doch sie sprinten ihrer Beute nach und reißen sie im Sprung zu Boden. Diese Taktik sollte man einplanen, um sich nicht böse überraschen zu lassen.

Habitat: Toussaint

Zugehörig: Protoflatterer



Vampiröl



Schwarzes Blut



PROTOFLATTERER

So einen Vampir habe ich meinen Lebtag noch nicht gesehen.

- Geralt von Riva, Hexer

Protoflatterer sind mit Flatterern verwandt, welche bei der Sphärenkonjunktion aus der Welt der höheren Vampire in die unsere kamen.

Die Vertreter der Spezies zeichnen sich durch ihre beträchtliche Körperkraft und Wendigkeit sowie durch die Tatsache aus, dass sie eigentümlich zu leuchten scheinen - vermutlich ist dies auf ihre außerweltliche Natur zurückzuführen. Protoflatterer interagieren kaum mit der äußeren Welt. Sie haben die Höhle des Unsichtbaren praktisch nie verlassen, weil die Atmosphäre dort ihrer Heimatwelt recht ähnlich ist.

Vampiröl

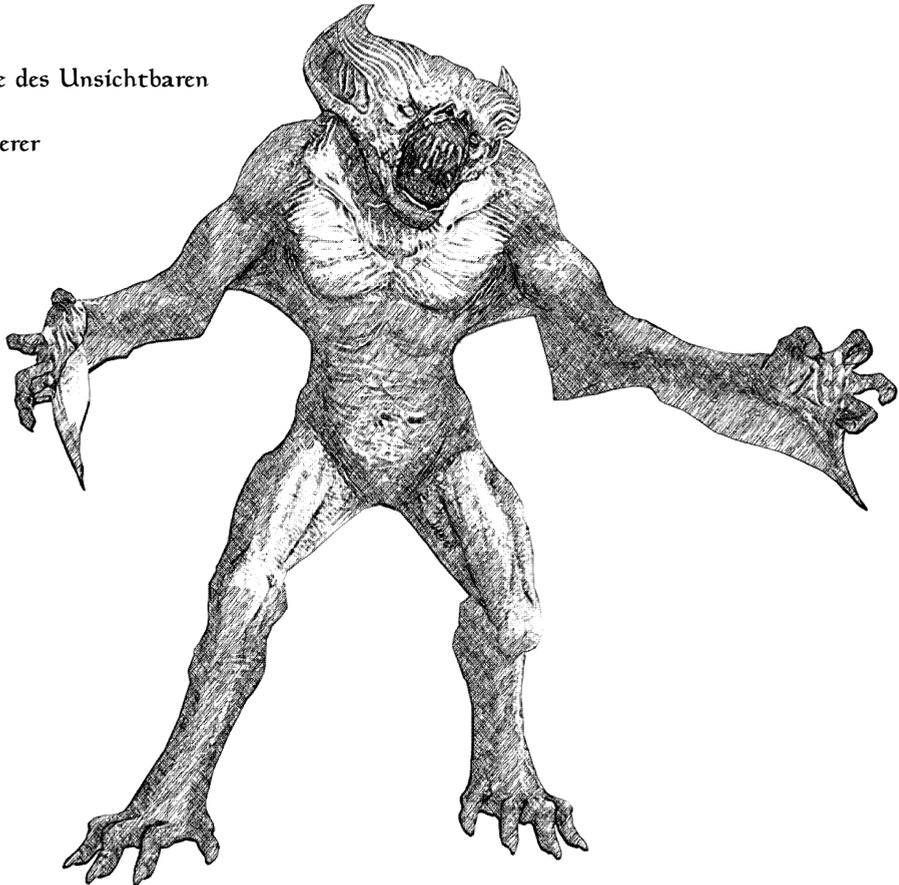


Schwarzes Blut



habitat: Höhle des Unsichtbaren

Zugehörig: Flatterer



GARKINS

Blut an der Decke, Gedärme an den Wänden ... das muss ein Garkin gewesen sein.

- Yan von Lan Exeter, Ermittler und Hauptmann der Stadtwache

Garkins gehören wie Flatterer zu den besonders gefährlichen Vampiren, deren Stärke sogar die von Bies übertrifft. Begegnungen mit ihnen verlaufen praktisch immer tödlich, weswegen es nur wenige Augenzeugenberichte über sie gibt. Aus den Stadtwachenberichten über die Angriffe auf Lan Exeter im Jahr 1104 durch drei Garkins, später erschlagen von einem gewissen Hexer namens Olivier von Gulet, geht hervor, dass diese fürchterlichen Monster nicht nur das Blut ihrer Opfer trinken. Vielmehr haben die Ermittler aus den Schauplätzen der Verbrechen gefolgert, dass Garkins ihre Opfer mit Genuss zerreißen und in ihren Eingeweiden herumwühlen.

Garkins gehören zu jener Kreaturengruppe, die als niedere Vampire bekannt sind. Oft sammeln sie weitere Vertreter niederer Vampire um sich und fungieren dann als Rudelführer. Rennen können sie im Allgemeinen nicht, allerdings weit springen - auf diese Art fallen sie auch oft ihre Beute an. Im Kampf bleiben sie auf Distanz und versuchen ihrem Gegner mit Mentalenergie beizukommen, die betörende, verwirrende Visionen hervorruft.

Bevor man einen Garkin packt, sollte man den Trank Schwarzes Blut konsumieren und sich mit Vampiröl rüsten. Außerdem sind Samum- und Mondstaub-Bomben wirksam gegen mentale Angriffe.

Habitat: Toussaint

Zugehörig: Alpha-Garkin



Vampiröl



Mondstaub



Schwarzes Blut



Samum



ALPHA-GARKINS

Die Vorstellung, dass Garkins einen besonderen Hass auf Menschen hegen, ist verständlich. Welchen Vorwurf könnte man ihnen daraus auch machen, wenn man sich ansieht, wie die Menschen sich aufführen?

- Agnes von Myrkvíð, Druiden-Flamínica und Gelehrte

Wenn ein Vampir einen Hexer beauftragt, einen anderen Vampir zu töten, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass beide nicht sämtliche Tassen im Schrank haben.

Der Auftrag schien simpel genug, doch Geralt wusste, dass es um einen Vampir ging. Wobei Vampire eine sehr heterogene Spezies sind, deren Unterformen sich erheblich voneinander unterscheiden können.

Der Hexer fand heraus, dass das gesuchte Exemplar lange krumme Klauen hatte, mit denen es seine Opfer mühelos zerreißen konnte, und dass es ein Gift zur Hemmung der Blutgerinnung absonderte. Mit seinen Klauen konnte es außerdem senkrecht an Gebäuden hochklettern, was ihm den Ruf schier magischer Fähigkeiten eintrug. Nicht zuletzt stellte Geralt fest, dass sein Gegner ein erfahrener Räuber war, der seine Beute in Fallen lockte und aus dem Hinterhalt angriff. Das Monster erwies sich als besonders mächtiger Garkin, vielleicht ein Alpha-Exemplar. Wie der Hexer erwartet hatte, konnte dieser Alpha-Garkin nicht nur Wellen von Mentalenergie erzeugen, sondern verfügte auch über ein besonders potentes Gift. Das Monster tötete aus Freude, nicht nur aus Hunger. Es muss eingestanden werden, dass Geralt es befriedigend fand, diesen Garkin zu töten, da er sich noch gut an das Massaker im Waisenhaus erinnerte, das der Unhold angerichtet hatte.

habitat: Toussaint

Zugehörig: Garkin



Vampiröl



Mondstaub



Schwarzes Blut



Samum



höHERE VAMPIRE

Menschen, zumindest die höflichen, nennen mich ein Monster. Eine blutdürstige Missgeburt.

- Emiel Regis, höherer Vampir

Nur der Durst nach Blut verbindet höhere Vampire mit ihren entfernten und sehr viel primitiveren Verwandten: den Ekimmen, Alps, Katakänen und ähnlichen Wesen. Höhere Vampire sind Menschen tatsächlich sehr viel ähnlicher als diese fledermausartigen Blutsauger. Sie gleichen uns nicht nur in ihrem Aussehen, sondern teilen auch unsere Intelligenz und Vorlieben. Dies bedeutet, dass sie nicht in weit entfernten Wäldern kauern oder sich in den Schatten verstecken. Im Gegenteil, sie mögen Städte besonders gern, wo sie ein täuschend normales Leben führen. Selbst Hexer sind nicht in der Lage, sie sofort zu erkennen, da ihr Medaillon bei der Anwesenheit höherer Vampire vollkommen ruhig bleibt. Trotz aller Ähnlichkeiten dürfen wir einen grundlegenden Unterschied nicht vergessen: Anders als Menschen sind höhere Vampire unsterblich. Diejenigen, die ihnen im Kampf gegenüberstanden und überlebt haben, lassen sich an einer Hand abzählen.

Hexer können von Glück sagen, dass höhere Vampire extrem selten sind - und nicht alle stellen eine Gefahr für die Menschen dar. Obwohl sie Blut mögen, müssen sie es nicht trinken, um zu überleben. Einige höhere Vampire trinken überhaupt kein Menschenblut und tun niemandem etwas zuleide, andere geben ihrem Verlangen jedoch nach. Ein Hexer, der mutig gegen einen höheren Vampir kämpft, darf nicht vergessen, dass er einem Monster gegenübersteht, das über unglaubliche Kräfte verfügt und Menschen und Tiere beeinflussen, sich unsichtbar machen und in eine riesige Fledermaus verwandeln kann - außerdem ist es nahezu unsterblich. Mit anderen Worten: Selbst ein erfahrener Monsterjäger sollte es sich zweimal überlegen, einen Auftrag anzunehmen, bei dem eine solche Kreatur das Ziel ist, selbst wenn ihm dafür ein halbes Königreich und die Hand einer Prinzessin versprochen wird.

Vampiröl



Igni



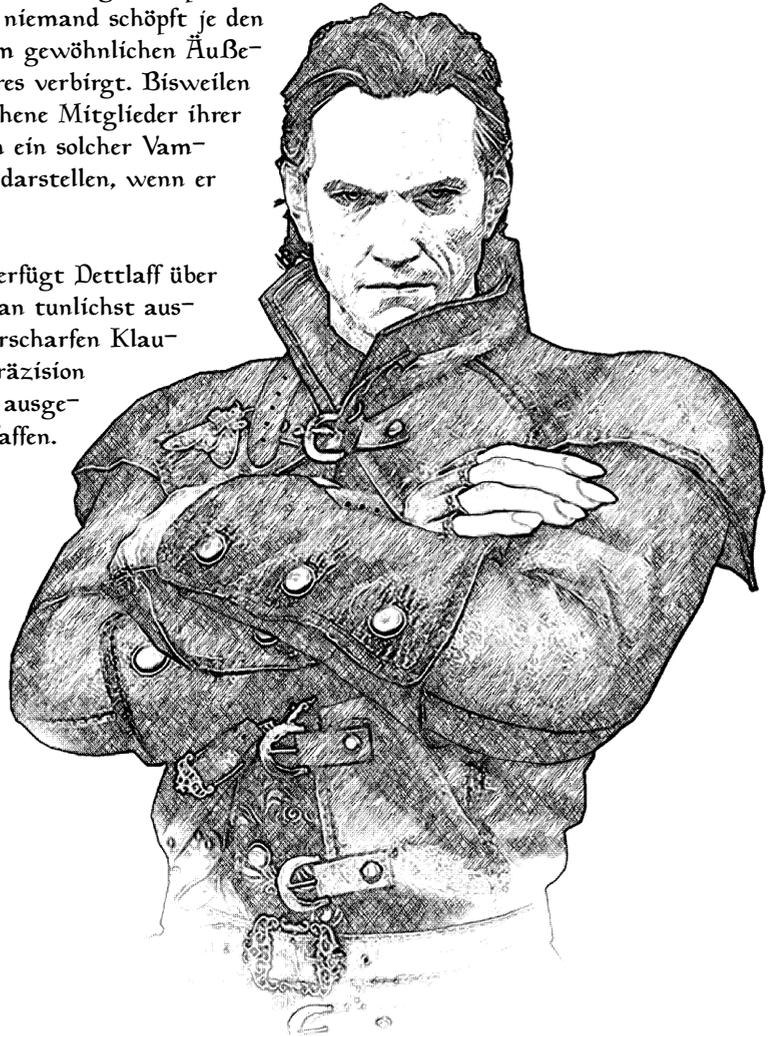
DETLAFF VAN DER GRETEIN

Es war entsetzlich, mit ansehen zu müssen, wie diese freundliche Person sich plötzlich in eine Bestie verwandelte, die Menschen mit der Präzision eines Schlachtermeisters in Fetzen riss ...

- Fragment eines Augenzeugenberichts

Detlaff ist ein höherer Vampir und gehört zu den furchterregendsten Wesen der Welt. Einige Vampire seiner Art leben unter den Menschen, und niemand schöpft je den Verdacht, dass sich hinter ihrem gewöhnlichen Äußeren vielleicht etwas ganz anderes verbirgt. Bisweilen sind sie sogar besonders angesehene Mitglieder ihrer Gemeinden. Dennoch kann auch ein solcher Vampir eine ungeheuerliche Gefahr darstellen, wenn er provoziert wird.

In seiner menschlichen Form verfügt Dettlaff über einzigartige Angriffe, denen man tunlichst ausweicht. Mit seinen rasiermesserscharfen Klauen schlägt er mit Kraft und Präzision zu. Außerdem versteht er sich ausgezeichnet auf das Führen von Waffen.



Vampiröl



Schwarzes Blut



Quen

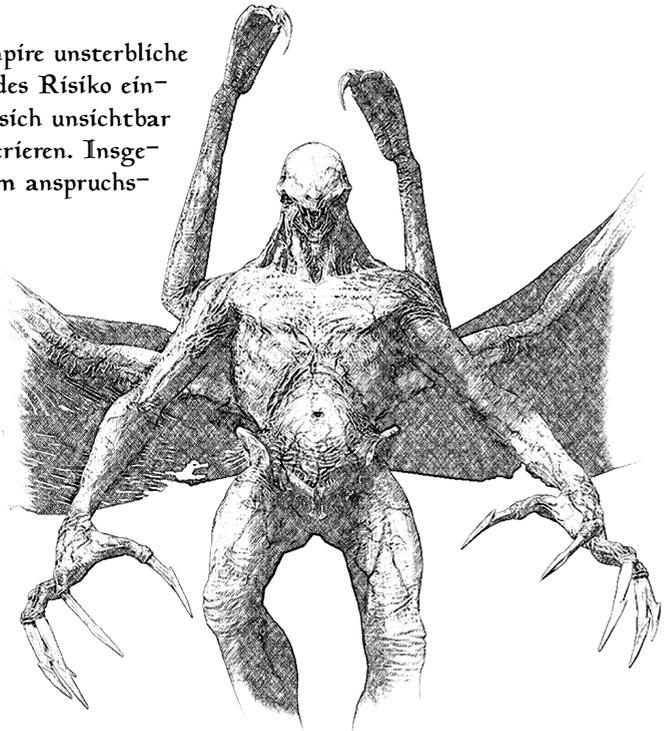


Als höherer Vampir kann er sich in Nebel verwandeln und seine Gegner umhüllen. In diesem Fall muss man sich vor magischen Pfützen und Angriffen aus der Luft hüten. Wird er verwundet, nimmt er meist seine geflügelte Form an. Seine mächtigen Schwüngen betäuben einen Hexer mühelos.

Es gilt zu bedenken, dass höhere Vampire unsterbliche Wesen sind, die im Kampf folglich jedes Risiko eingehen können. Außerdem können sie sich unsichtbar machen und Stärke im Kampf regenerieren. Insgesamt stellen sie sogar für Hexer enorm anspruchsvolle Gegner dar.

habitat: Beauclair

Zugehörig: höhere Vampire



KATAKANE

Melítele, Große Mutter, beschütze uns vor dem Bösen, vor unreinen Teufeln und verdorbenen Dämonen und vor allem vor den Fängen von Katakane und Nosferatu ...

- Auszüge aus einem Gebet

Katakane und ihre gefährlicheren Verwandten, die Nosferatu, stellen die Verkörperung der menschlichen Ängste dar. Sie verstecken sich in den Schatten. Sie ernähren sich von Blut. Sie gleichen riesigen Fledermäusen - aber sie haben längere Reißzähne und noch längere Krallen. Und als ob sie nicht schon für genügend Angst sorgen würden, können sie sich obendrein unsichtbar machen und ungesehen abwarten, wie ihre Opfer von der Angst vor dem bevorstehenden Angriff überwältigt werden

habitat: Städte, dunkle Höhlen

Zugehörig: Gael

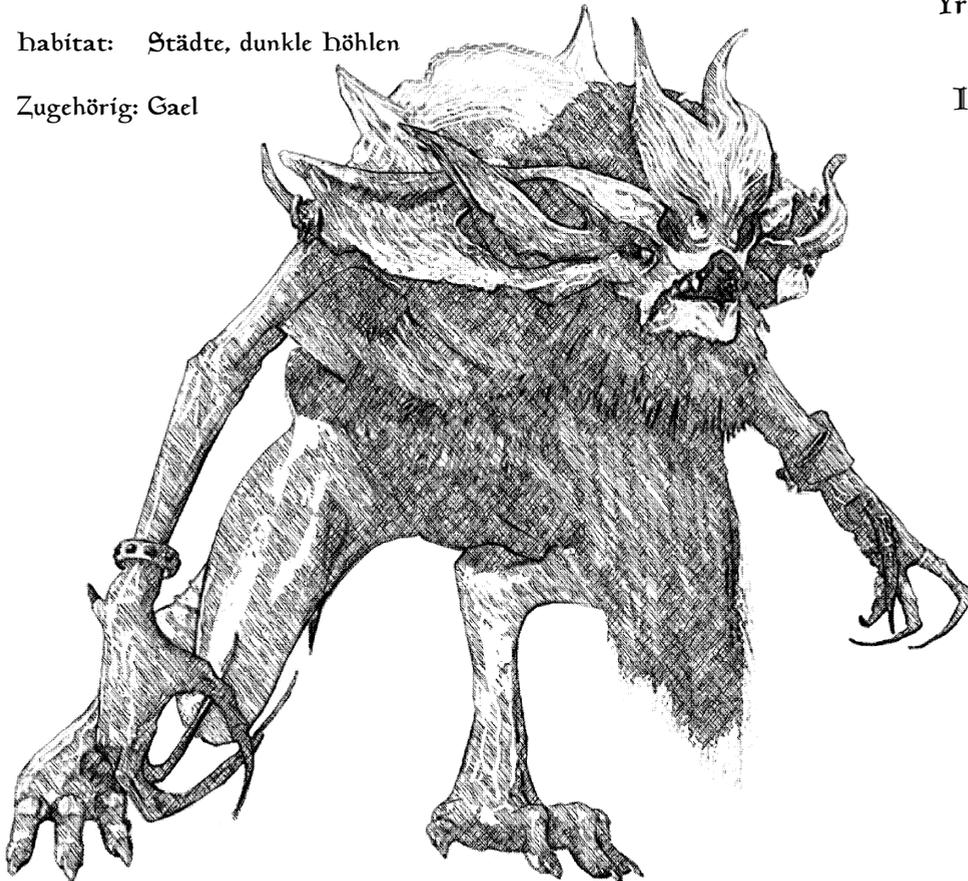
Vampiröl 

Mondstaub 

Teufelsbovist 

Yrden 

Igni 



Gael

Vampirbisse ... Und der starke Geruch von Alkohol.
- Geralt von Riva

Anders als allgemein angenommen sind nicht alle Monster gleich. Wie Menschen haben auch sie bestimmte Eigenschaften, Vorlieben und Schwächen. Ein gutes Beispiel hierfür ist jener Katakane, der einst über die Bewohner von Oxenfurt herfiel. Dieser Vampir hatte - vielleicht durch die Nähe zu den trinkwütigen jungen Studenten in dieser Stadt - eine Vorliebe für eine Dosis starken Alkohols entwickelt und ebenso für Schmuck und farbenfrohe Juwelen aller Art.

Der Vampir hatte seiner hochprozentigen Ernährungsweise ausgiebig gefrönt. Er war besonders stark geworden und konnte seine Lebenskraft rasch regenerieren. Seine Klauen rissen schwer blutende Wunden und zu allem Überfluss war der Katakane auch noch imstande, sich in Luft aufzulösen, um hinter dem Rücken seines Gegners wieder aufzutauchen. Gegen solche Überraschungsangriffe bot glücklicherweise das Quen-Zeichen Schutz und mit Yrden konnte Geralt die Bestie in eine Falle locken.

Um den Vampir anzulocken, beherzigte Geralt dessen kulinarische Vorlieben und würzte sein Blut mit einem gerüttelt Maß billigen Weins. Das erschwerte ihm zwar die Zielfindung, aber er konnte die Bestie dennoch überwinden. Am anderen Morgen stand ihm freilich Teil zwei der Schlacht in Form eines ordentlichen Katers ins Haus.

Habitat: Oxenfurt

Zugehörig: Katakane

Vampiröl 

Mondstaub 

Teufelsbovist 

Yrden 

Igni 







VERFLUCHTE WESSEN



Archesporen
Berserker
Fehlgeborene
Der Krötenprinz
Werwölfe
Ulfhedinn

ARCHESPOREN

Sieht wie eine Blume aus. Eine hässliche, abstoßende Blume.

- Blasco Tennerbe, letzte Worte

Archesporen sehen wie unästhetische Riesenblumen aus, die an den außergewöhnlich grausamen und blutdürstigen Sonnentau gemahnen. Leider sind sie noch weitaus gefährlicher als der riesigste Sonnentau. Ihr besonderes Äußeres macht sie von anderen Pflanzen schwer zu unterscheiden. Wenn man nahe genug heran ist, um ihre Identität zu erkennen, ist es meist zu spät zum Fliehen.

Einem landläufigen Glauben zufolge sind Archesporen verfluchte Pflanzen, die in Boden gedeihen, der mit dem Blut von Sterbenden gedüngt wurde. Tatsächlich findet man sie besonders häufig an Orten, an denen Prognose, blutige Rituale und grausame Morde verübt wurden. Bis heute wurden vier Arten von Archesporen katalogisiert, die sich jeweils in der Farbgebung unterscheiden: Braun (am wenigsten gefährlich), grün, violett (größte Gefährlichkeit) sowie gelb als Variante, die von Magiern in Ban Art kultiviert wurden und deren Stärke etwa der von grünen Archesporen entspricht.

habitat: Toussaint

Verfluchtenöl



Aard



Igni



BERSERKER

Iss deine Suppe, sonst kommt dich ein Berserker

holen und verschluckt dich, ohne zu kauen.

- Mutter auf Skellige, die ihr Kind schimpft

Die Legenden von Skellige erzählen von Menschen, die als Berserker bezeichnet werden. Wenn sie im Kampf in Raserei geraten, verwandeln sie sich in Bären, verlieren alle menschlichen Empfindungen, jede Vernunft und sind von reiner Blutgier erfüllt. Sie müssen diese befriedigen, um wieder menschliche Form annehmen zu können. Diese makaberen Geschichten glaubt natürlich kaum jemand, selbst auf Skellige nicht, obwohl dort die abwegigsten Legenden mit großem Ernst behandelt werden. Berserker dürften also entweder die Gespinste vom Met zerweichten Geister sein, oder sie haben gelernt, ihre Fähigkeiten vor den übrigen Skelligern zu verbergen.

In den Balladen der Skalden heißt es, dass ein verwandelter Berserker in der Schlacht nicht von einem echten Bären zu unterscheiden ist. Nur winzige anatomische Details wie die Zungen- und die Zahnform können das Geheimnis enthüllen. Kämpfende Berserker sind angeblich unempfindlich gegen Schmerz, und obendrein sollen ihre Wunden praktisch sofort heilen.

Sofern diese Bärenmenschen wirklich existieren, ist anzunehmen, dass ihnen wie Werwölfen und anderen Lykanthropen vor allem mit Ölen gegen verfluchte Kreaturen beizukommen ist. Aber wenn die alten Lieder über die Untaten und Massaker dieser Kreaturen glaubwürdig sind, steht zu hoffen, dass kein Hexer diese Hypothese je wird testen müssen.

Habitat: Skellige, Dorf der Vidkaarle

Zugehörig: Bären



Verfluchtenöl



Teufelsbovist



Quen



Igni



FEHLGEBORENE

Einem Fehlgeborenen hässlich zu nennen, ist, als würde man Scheiße als nichts besonders lecker bezeichnen: Es ist keine Lüge, aber die ganze Wahrheit ist es auch nicht.

- Lambert, Hexer der Wolfsschule

Fehlgeborene sind womöglich die abstoßendsten Kreaturen, mit denen Hexer das Missvergnügen haben können. Sie entstehen aus toten ungewollten Säuglingen, die nicht beerdigt werden, und haben das Erscheinungsbild eines halbverwesten Ungeborenen, das ungeformte Fleisch verzerrt von Hass, Angst und Bosheit. Diese grässlichen Kreaturen nähren sich vom Blut schwangerer Frauen und werden von solch irrsinnigem Hunger getrieben, dass ihre Opfer meistens sterben.

Fehlgeborene steigen nachts aus ihren Verstecken und schleichen sich an die Betten werdender Mütter, wo sie diesen und ihren ungeborenen Kindern im Schlaf die Lebenskraft rauben. Derart belagerte Frauen haben zunächst schlimme Träume, gefolgt von Fieber, Delirium und allgemeiner Schwäche. Nach einigen solcher Nächte sind sie nicht mehr in der Lage, sich zu verteidigen. Dann greift der Fehlgeborene direkt an, schlägt die langen Fangzähne in ihren Körper und trinkt ihr Blut, bis sie und das Ungeborene gemeinsam sterben.

Fehlgeborene sind etwa einen halben Meter groß, können jedoch in Gefahr sowie nach ausreichendem Blutkonsum die Form ändern. Dann verwandeln sie sich in deformierte Männer, gebeugt und einem Affen gleichend bewegen sie sich mit Hilfe der Arme fort. In dieser Erscheinungsform sind Fehlgeborene stärker und wilder. Sie stürzen sich direkt in den physischen Kampf, beißen ihren Gegner und greifen ihn mit scharfen Klauen an.

Der Fluch von Fehlgeborenen lässt sich aufheben, indem man sie in Tölpelbolde verwandelt. Dies sind Wächtergeister des Herdes. Sie wachen in dem Haus, das ihnen kein Zuhause wurde, über die Familie, deren Teil sie nicht werden durften.



Verfluchtenöl



Axii



DER KRÖTENPRINZ

Das Mädchen trat ans Teichufer. Dort sah sie inmitten der duftenden Seerosen etwas höchst Ungewöhnliches auf einem Blatt sitzen: einen kleinen grünen Frosch mit einer goldenen Krone auf dem Kopf. Das Mädchen war begeistert von der merkwürdigen Kreatur, hob sie auf und gab ihr einen Kuss. Sofort verwandelte sich der kleine Frosch in einen hübschen Prinzen. Voller Dankbarkeit bat er das Mädchen, seine Frau zu werden.

- Volksmärchen, Autor unbekannt

Zeitlose Märchen enthalten immer einen Funken Wahrheit. Die Mär vom Froschkönig macht da keine Ausnahme - daran glaubten jedenfalls die Einwohner von Oxenfurt, als sie in der Kanalisation eine gigantische Kröte fanden. Jene Damen, die sich auf der Suche nach Romantik und einem besseren Leben in diese Katakomben begaben, nahmen jedoch ein sehr unglückliches Ende. Sie trafen nämlich nicht auf einen niedlichen kleinen Frosch, sondern auf eine blutrünstige Bestie. Diese ließ sich nicht nur nicht küssen, sondern verschlang die Frauen und auch sonst jeden, der ihr in die schleimige Quere kam, mit Haut und Haar.

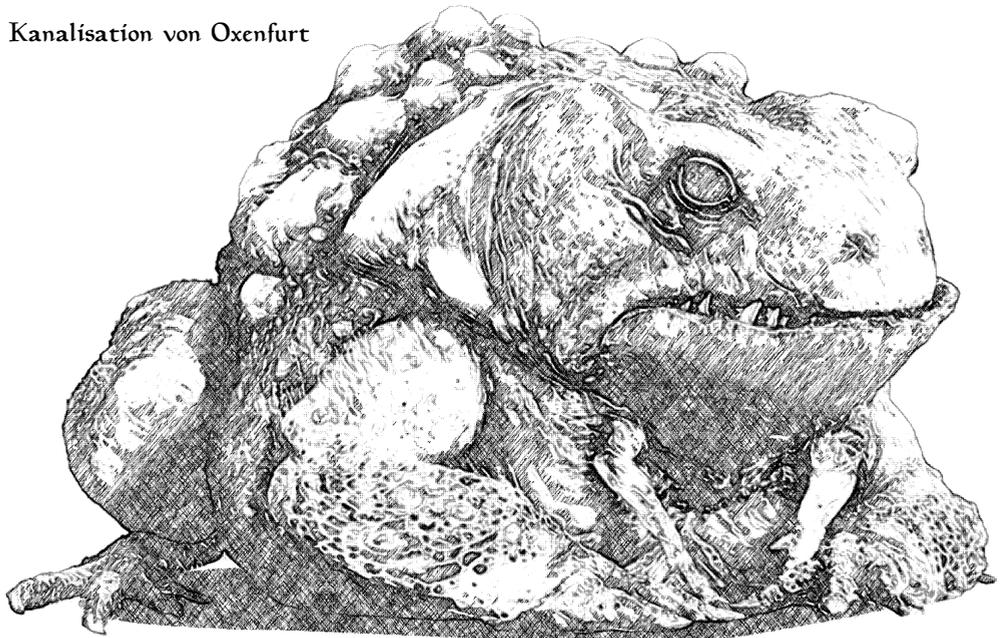
Verfluchtenöl 

Nordwind 

Goldener Pirol 

Yrden 

habitat: Kanalisation von Oxenfurt



WERWÖLFE

Wölfe sind nicht so bösartig, wie man sagt. Werwölfe hingegen sind noch viel bösartiger.
- Elsa Vilge, Schützin

Werwölfe sind teils Mensch, teils Wolf. In der Tierform dominieren die schlimmsten Eigenschaften beider Wesen: der Tötungstrieb des Wolfs und seine Gier nach rohem Fleisch, dazu die grausame berechnende Intelligenz des Menschen. Werwölfe sind das Ergebnis von Verfluchungen. Die Verwandlung vollzieht sich außerhalb ihrer bewussten Kontrolle. Wenn sie wider zu Menschen werden, erinnern sie sich nicht an ihre Taten - wenn sie es täten, würden sie den Verstand verlieren oder sich umbringen.

Werwölfe sind nachtaktiv, vor allem bei Vollmond. Sie jagen zwar alleine, doch bei Gefahr rufen sie Wölfe zu ihrem Schutz herbei. Fliehen müssen sie freihlich selten, da ihre Gegner in der Regel rasch besiegt sind. Sie schlagen mit rasiermesserscharfen Klauen blitzschnell zu und regenerieren Verletzungen innerhalb weniger Augenblicke. Vor Kämpfen gegen Werwölfe sollten Hexer ihre Klängen mit Ölen gegen verfluchte Kreaturen überziehen. Außerdem sind genügend Teufelsbovisten bereitzuhalten.

Bisweilen lässt sich der Fluch, unter dem ein Werwolf steht, brechen, doch dazu gibt es keine narrensichere Methode. Hexer mit einem solchen Vorhaben sollten daher viel Geduld mitbringen - und eine zähe Rüstung.

habitat: Wälder und höhlen nahe Ortschaften

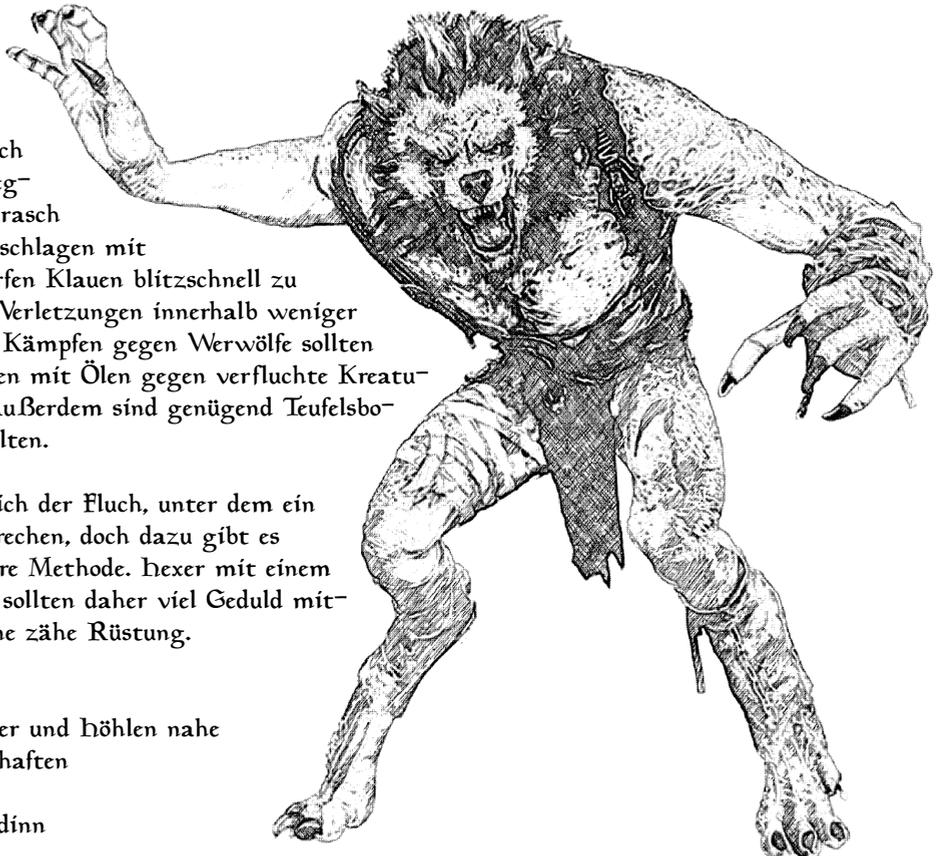
Zugehörig: Ulfhedinn

Verfluchtenöl 

Mondstaub 

Teufelsbovist 

Igni 



ULFHEDINN Ulfhedinn? Was ist denn das - ein Fisch?

- Professor Artibus Joannes Rack, Geograf, seit einer Vermessungsexpedition auf Skellige verschwunden

Ulfhedinn sind eine vorwiegend in Skellige zu findende Unterform der Werwölfe. Die rauen Bedingungen auf den Inseln erklären vielleicht, warum sie vorwiegend Menschen jagen und stärker als ihre Brüder auf dem Festland sind. Ältere und besonders gefährliche Ulfhedinn werden Worefs genannt. Bisher ist es nur wenigen Waghälsen auf Skellige gelungen, einen Ulfhedinn zu besiegen, und bis heute wird jeder von ihnen in Balladen als Held besungen.

Wie Werwölfe sind Ulfhedinns und Worefs nachtaktiv, vor allem bei Vollmond. Sie sind schnell, stark und verblüffend zäh - und sie töten mit verstörender Leichtigkeit. Man sollte Silberklängen und Teufelsbovisten gegen sie einsetzen. Außerdem ist zu beachten, dass Ulfhedinns, die dem Tode nahe sind, besonders gefährlich werden und mit doppelter Wut angreifen. Ferner rufen sie Wölfe zur Hilfe herbei.

habitat: Skellige

Zugehörig: Werwölfe

Verfluchtenöl 

Mondstaub 

Teufelsbovist 

Igni 

