

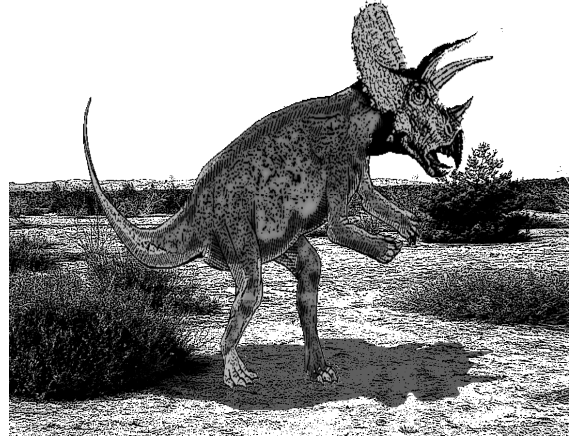
KREATUREN AUS DEM UMBARLA-BECKEN

Eine Erklärung für die Wildheit und Härte der Umbar Babaren ist, die gefährliche und feindliche Umgebung in der sie leben. Die Zerstörung von Valstedt durch die Dämmersteinexplosion hat nicht nur die Landschaft des Umbarla-Beckes nachhaltig verändert, sondern auch die Kreaturen, die in ihr leben. Die arkane Katastrophe setzte wilde Magie frei, welche die Tiere in ihrer Umgebung veränderte. Obwohl die meisten dieser unnatürlichen Kreaturen in den Ruinen von Valstedt hausen, streifen einige von ihnen durch das Umbarla-Becken und nur die wagemutigsten unter den Umbar Babaren wagen es ihnen entgegenzutreten.

Hier sind zwei Beispiele:

TARC TREPIOS

Der Tarc Trepios ist eine aufrecht gehende Echse mit schwarzen Schuppen und einem breiten Schädelpanzer aus dem drei Hörner ragen. Ständig ist das gefräßige Tier auf Futtersuche und ist dabei bei seiner Auswahl nicht sehr wählerisch. Was den Tarc vor allem gefährlich macht, ist seine Schlaue und seine intuitive Magie, die er Dank der Dämmersteinexplosion besitzt. Er hat nämlich die Fähigkeit sich unsichtbar zu machen. Manch Unvorsichtiger sah sich schon einem Tarc Trepios gegenüber, der plötzlich aus dem Nichts auftauchte und wurde von ihm frontal auf seine spitzen Hörner gespießt. Es wurden auch schon kleine Gruppen von drei bis vier Exemplaren gesichtet, die gemeinsam in der Gruppe auf die Jagd gingen. Die Hörner des Tarc Trepios gelten unter den Umbar Babaren als begehrte Jagdtrophäe.



UMBARLAGEIER

Lautlos zieht der Umbarlageier seine Bahnen und wirft seinen tödlichen Schatten über die flache Ebene des Umbarla-Beckens. Der riesige Vogel hat eine Spannweite bis zu zehn Metern. Sein langer Hals und Kopf sind federlos und von dunklem Purpur. Nicht nur Rinder sondern auch Menschen zählen zu seiner Beute, auf die er gnadenlos herabstößt. Auch den Umbarlageier hat die Katastrophe in Valstedt geprägt. Wenn er seinen gefährlich gebogenen Schnabel zu seinem schrecklichen Schrei aufreißt bricht ein Blitz daraus hervor.

TARC TREPIOS	
KÖR: 8	AGI: 7 GEI: 3
ST: 5	BE: 3 VE: 3
HÄ: 4	GE: 0 AU: 2
Bewaffnung	Panzerung
Hörner (WB+2, GA-2) Klauen (WB+1, GA-1)	Schuppenpanzer (PA +2)
Mehrere Angriffe (+1): Kann gleichzeitig mit Klauen und Hörnern angreifen	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.	
Zauber: Unsichtbarkeit	
Beute:	Trophäe (BW 1A:15)
GH: 9	GK: gr EP: 140

UMBARLAGEIER			
KÖR: 6	AGI: 9	GEI: 3	
ST: 4	BE: 3	VE: 2	
HÄ: 2	GE: 3	AU: 2	
Bewaffnung	Panzerung		
Schnabel (WB+2, GA-1)	Federkleid (PA+1)		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagpanzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.			
Zauber: Kettenblitz			
Beute:	Trophäe (BW 1A:11)		
GH: 7	GK: gr	EP: 124	