



von Dzaarion

4.2 eittier-estiarium

hantastische

eittiere - reifen

Bei diesen Tieren handelt es sich um Wesen aus Sagen, Legenden oder der modernen Fantasy. Sie wurden teilweise für das Spiel in DS angepasst, entsprechen aber größtenteils ihren Vorbildern. Einige entstammen auch der eigenen Feder basieren aber auf gängigen Konzepten. Bei allen Wesen, die eine direkte Vorlage haben, ist diese vor der Beschreibung mit unverändertem Namen angegeben.

Welches Volk diese Wesen, wie gezähmt oder vielleicht sogar gezüchtet hat ist stark abhängig vom Hintergrund der bespielten Welt und daher SL-Entscheid.

Die Reittiere sollten natürlich immer nur in einer Region erworben werden können, in der sie vorkommen und in der es auch Völker gibt, die ein solches Wesen zähmen könnten.

Ebenso ist es möglich, dass für einige Reittiere bestimmte von der Welt vorgegebene Bedingungen von ihren neuen Besitzern erfüllt werden müssen, um sie zu erhalten, kaufen zu können oder ihrer Loyalität zu gewinnen.

Alle Angaben zu Größe, Länge und Gewicht sind ungefähre Angaben, da diese recht variabel sein können. Meist sind es Maximalwerte.

Bei der Größe ist bei vierbeinigen Tieren fast immer die Schulterhöhe angegeben, Länge meint für gewöhnlich die Kopf-Rumpf-Länge Stoßzähne, Schweife u.ä. wird außer Acht gelassen.

Bei denjenigen Tieren bei denen ein Geschlechtsdismorphismus vorliegt, wird immer das größere und/oder das bewaffnete Geschlecht gewählt.

Die Beschreibungen sollen nur einen kurzen Eindruck des Tieres geben. Für ausführliche Beschreibungen des Wesens empfiehlt sich ein Blick auf Wikipedia, meist die englische Version.

Der ursprüngliche Greif ist ein Mischwesen aus Adler und Löwe, doch gibt es noch andere Kreaturen, die als greifenartig bezeichnet werden, die hier ebenfalls auftauchen sollen.



Schnellübersicht

PHANTASTISCH - GREIFENARTIGE				
REITTIER	GK	VERHALTEN	REGIONSBONUS	PREIS
Bäregreif	Groß	Aggressiv	Flug	15.000 GM
Canidagreif	Groß	Aggressiv	Flug	10.000 GM
Criosphinx	Normal	Aggressiv	Gebirge, Wüste	500 GM
Dachsgreif	Normal	Aggressiv	Flug, Tunnel	7.500 GM
(Großer) Greif	Groß	Aggressiv	Flug	10.000 GM
(Großer) Greif - Sekretärgepard	Groß	Aggressiv	Flug	10.000 GM
(Kleiner) Greif	Normal	Aggressiv	Dschungel o. Schnee, Flug	5.000 GM
Hieracosphinx	Groß	Aggressiv	Wüste	1.000 GM
Hippalectryon	Groß	Defensiv	-	1.000 GM
Hippogreif	Groß	Aggressiv	Flug	7.500 GM
Peryton	Groß	Aggressiv	Flug	10.000 GM
Prähistorischer Greif	Groß	Aggressiv	Flug	10.000 GM
Reptiliengreif	Groß	Aggressiv	Flug, Salz- Süßwasser	3.000 GM

Phantastische Reittiere -

Greifenartige

Bäregreif

 BÄRENGREIF					
Körper 14		Agilität 8		Geist 1	
ST 6	HÄ 6	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		90	<i>Laufen</i>		8
<i>Abwehr</i>		21	<i>Schlagen</i>		23
<i>Initiative</i>		10	<i>Schießen</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -2)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
GK:	Groß		Preis:	15.000 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Flug	
Reitstufen:	I-III		Traglast:	2	
Verbrauch:	Nahrung: 10 (k), Wasser: 10		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,8 m	Länge:	3,2 m	Gewicht:	500 kg
<p>Bäregreife sind besonders gefährliche Geschöpfe, die vor allem in den Nadelwäldern kälterer Regionen zu finden sind. Sie besitzen den Körper eines Bären und die Vorderbeine, Kopf und Flügel eines gewaltigen Uhus.</p>					

Canidagreif

 CANIDAGREIF					
Körper 12		Agilität 11		Geist 2	
ST 4	HÄ 4	BE 3	GE 0	VE 2	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		78		<i>Laufen</i>	10
<i>Abwehr</i>		17		<i>Schlagen</i>	19
<i>Initiative</i>		14		<i>Schießen</i>	-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
GK:	Groß		Preis:	10.000 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	Flug	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1 ½	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (k), Wasser: 10		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,6 m	Länge:	2,8 m	Gewicht:	400 kg
<p>Canidagreife sind eine besonders seltene Abwandlung der Greife. Statt dem Körper einer Raubkatze besitzen sie den Körper eines Canidae. Wie auch beim Greif besitzen sie den besonders großen Körper eines Canidae, sowie die Vorderbeine, Kopf und Flügel eines Raubvogels. In Anbetracht ihrer extremen Seltenheit kommen die Kombination aus Grauwolf und Aguja, sowie Fuchs und Falke noch am häufigsten vor. Canidagreife lassen sich sehr viel leichter abrichten als gewöhnliche Greife und stehen ihrem Herren auch treuer zur Seite. Da sie für gewöhnlich in Rudeln leben sind sie jedoch auch bedeutend schwerer zu fangen.</p>					



Criosphinx

CRIOSPHINX					
Körper 8		Agilität 10		Geist 1	
ST 4	HÄ 2	BE 4	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		30		<i>Laufen</i>	9
<i>Abwehr</i>		11		<i>Schlagen</i>	14
<i>Initiative</i>		14		<i>Schießen</i>	-
Bewaffnung			Panzerung		
Pranke, Horn (WB +2; GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schleudern: Schlagen-Immersieg (kreaturspezifisch) schleudert das Ziel (sofern gleiche Größenkategorie oder kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden. Alternativ: sofern gleiche Größenkategorie oder kleiner				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GK:	Normal		Preis:	500 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Gebirge, Wüste	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 2 (h), Wasser: 5		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,3 m	Länge:	2,2 m	Gewicht:	350 kg
<p>(Ägyptische Mythologie) Criosphinxen sind Mischwesen, die aus dem Körper eines Löwen und dem Kopf eines Widders bestehen. Sie leben meist in Felsformationen in oder nahe Wüstenoasen und verteidigen ihre Heimat energisch gegen alle Eindringlinge.</p>					

Dachsgreif

 DACHSGREIF					
Körper 10		Agilität 8		Geist 2	
ST 4	HÄ 3	BE 3	GE 0	VE 2	AU 0
<i>Lebenskraft</i>	35	<i>Laufen</i>	7,5		
<i>Abwehr</i>	14	<i>Schlagen</i>	17		
<i>Initiative</i>	11	<i>Schießen</i>	-		
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
	Tunnelgräber: Kreatur kann sich (auch mit Reiter) mit halbiertem Laufen-Wert durch Erdboden graben und hinterlässt einen Tunnel entsprechend seiner Größe.				
GK:	Normal		Preis:	7.500 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Flug, Tunnel	
Reitstufen:	I-III		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 2 (k), Wasser: 5		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,2 m	Länge:	2 m	Gewicht:	350 kg
<p>Dachsgreife sind gewiefte Jäger und Aasfresser, die sich aus dem Körper eines Dachses und den Vorderbeinen, Kopf, Flügeln und vor allem Verstand eines Raben zusammensetzen. Als einzige der greifenartigen graben und leben sie in Höhlen und nutzen ihre Flügel ausschließlich zur Jagd und zur Flucht.</p>					

(Großer) Greif

(GROSSER) GREIF					
Körper 11		Agilität 12		Geist 2	
ST 5	HÄ 3	BE 5	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		72	<i>Laufen</i>		11
<i>Abwehr</i>		15	<i>Schlagen</i>		19
<i>Initiative</i>		17	<i>Schießen</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
GK:	Groß		Preis:	10.000 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	Flug	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1 ½	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (k), Wasser: 20		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,6 m	Länge:	2,8 m	Gewicht:	400 kg
<p><i>(Altorientalische Mythologie)</i> Der Greif besteht aus dem unnatürlich großen Körper einer Raubkatze mit den Vorderbeinen, dem Kopf und den Flügeln eines riesigen Raubvogels. Dabei erinnern diese bei der am weitesten verbreiteten Art an die Kombination eines Löwen und eines Adlers. Diese leben meist in Felsformationen in der Nähe von Savannen. Für gewöhnlich sind es Adlerlöwen, die verkauft werden, da es bei ihnen eine lange Zuchttradition gibt, die diese Art der Greife zu verlässlichen Reittieren ausgebildet hat. Doch soll es auch weit exotischere Kombinationen geben. So finden sich in Savannen auch Geierhyänen-Greife (ST u. HÄ +1, BE -2), in tropischen Dschungeln sollen Jaguare mit Flügeln, Kopf und Vorderbeinen von Papageien oder Tukanen (Regionsbonus Dschungel), sowie Harpyienpanther (Regionsbonus Dschungel) jagen. Die Schluchten weiter Gebirge</p>					

sollen das Jagdgebiet von Kondorpumas (Regionsbonus Gebirge) sein, während in Bambuswäldern Rothalsfalkentiger (Regionsbonus Wald) und Schneeeulenschneeleoparden (Regionsbonus Schnee) in verschneiten Tundras ihr Unwesen treiben.

Greife sind trotz ihrer schweren Zähmbarkeit bei vielen Völkern äußerst beliebte Reittiere, da sie nicht nur schnell fliegen können, sondern auch äußerst starke Kämpfer sind. Da sie als Reittiere von Abenteurern oft auf deren Schätze aufpassen müssen wurde ihre natürliche Eigenschaft sich für glitzerndes zu interessieren durch Zucht verstärkt, bis heutige gezüchtete Greife kaum jemand anderen als ihren Besitzer an ihre Satteltaschen oder ihren Lagerplatz lassen.

(G)roßer (G)reif - (S)ekretärgepard

 (GROSSER) GREIF - SEKRETÄRGEpard					
Körper 9		Agilität 14		Geist 2	
ST 7	HÄ 1	BE 7	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>	60	<i>Laufen</i>	12		
<i>Abwehr</i>	11	<i>Schlagen</i>	21		
<i>Initiative</i>	21	<i>Schießen</i>	-		
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +5, GA -3)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
GK:	Groß		Preis:	10.000 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Flug	
Reitstufen:	I-V		Traglast:	¾	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (k), Wasser: 10		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,5 m	Länge:	2,6 m	Gewicht:	350 kg
<p>Die mit Abstand seltenste, aber wohl auch gefährlichste Großgreifenart ist der Sekretärgepard. Mit seinem auffälligen Schädel erkennt ein Abenteurer in sofort, doch ist es dann meist schon zu spät. Ihr schlanker Körper kann trotz der schmalen, langen Beine ein enormes Tempo erreichen, wenn auch nicht für lange Zeit. Doch braucht es das auch nicht, meist reicht ein einzelner Hieb ihrer verheerenden Krallen und der Kraft ihrer Beine bereits aus, um ihre Beute oder einen unvorsichtigen Abenteurer zu töten. Aufgrund ihrer relativ niedriger Ausdauer und ihrer niedriger Traglast, die gerade mal einen ungerüsteten leichten Menschen erlaubt ist ihre Nutzen als Reittier recht beschränkt.</p>					

(K)leiner) (G)reif

(KLEINER GREIF)					
Körper 8		Agilität 10		Geist 2	
ST 3	HÄ 2	BE 5	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		30	<i>Laufen</i>		9
<i>Abwehr</i>		11	<i>Schlagen</i>		14
<i>Initiative</i>		15	<i>Schießen</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	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.				
Besonderes					
Schleichen +6.					
GK:	Normal		Preis:	5.000 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	Dschungel o. Schnee, Flug	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 2 (k), Wasser: 5		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,2 m	Länge:	2 m	Gewicht:	250 kg
<p>Kleine Greife bestehen wie ihre nahen Verwandten aus dem vergrößerten Körper einer Raubkatze und den Vorderbeinen, Kopf und Flügeln eines Raubvogels. Jedoch sind diese bekannten Arten deutlich kleiner als die Großen Greife und verstehen sich deutlich besser auf das Schleichen, als ihre großen Verwandten. So sind die in Dschungeln lebende Kombination aus Nebelparder und Habicht, sowie die in verschneiten Regionen anzutreffende Unterart aus Luchs und Milan bekannt.</p>					

Hieracosphinx

 HIERACOSPHINX					
Körper 10		Agilität 11		Geist 2	
ST 4	HÄ 2	BE 4	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		66		<i>Laufen</i>	9
<i>Abwehr</i>		13		<i>Schlagen</i>	17
<i>Initiative</i>		15		<i>Schießen</i>	-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GK:	Groß		Preis:	1.000 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Wüste	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (k), Wasser: 15		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,4 m	Länge:	2,5 m	Gewicht:	350 kg
<p>Hieracosphinxen sind greifenähnliche Geschöpfe, die in Savannen und an Wüstenrändern leben. Sie besitzen den Körper eines Löwen mit dem Kopf eines Falken, jedoch keine Flügel. Gerne werden junge Hieracosphinxen an ahnungslose Abenteurer als Greife verkauft.</p>					

Hippalektryon

 HIPPALEKTRYON					
Körper 10		Agilität 9		Geist 1	
ST 4	HÄ 2	BE 5	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>	66	<i>Laufen</i>	8		
<i>Abwehr</i>	12	<i>Schlagen</i>	16		
<i>Initiative</i>	14	<i>Schießen</i>	-		
Bewaffnung			Panzerung		
Huf (WB +2; in Notwehr)			-		
Fähigkeiten					
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Zauber (Zeitstopp): Kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe (für W20 Kampfrunden) den Zauber <i>Zeitstopp</i> für sich und seinen Reiter wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).				
Besonderes					
Kann über Abgründe u.ä. von max. 5 Metern hinweggleiten oder aus Höhen von bis zu 10 Metern sicher herabgleiten.					
Kann wie ein Hahn krähen, was alle (natürlich) schlafenden Personen weckt.					
GK:	Groß		Preis:	1.000 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	-	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (h), Wasser: 40		Verhalten:	Defensiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,7 m	Länge:	2,4 m	Gewicht:	600 kg
<p><i>(Griechische Mythologie)</i> Hippalektryons sind greifenähnliche Wesen. Ihr vorderer Teil ist der eines Pferdes, während ihr Hinterteil das eines Hahnes ist, mit ausladendem sichelförmigem Schwanz aus langen Federn und kleinen Flügeln ist. Zudem besitzen sie einen Halsbehang aus langen Federn, einen Hahnenkamm auf dem Pferdekopf, dessen Schnauze ähnlich einem Schnabel spitzer zuläuft als bei gewöhnlichen Pferden. Das Fell des Pferdes hat einen orangen oder roten Ton, während die Schwanzfedern grün oder schwarzbläulich sind, wie die Färbung eines Hahnes. Ähnlich einem seiner Ausgangstiere kräht ein Hippalektryon morgens, doch steht dieses äußerst seltsame Wesen in dem Ruf die Zeit nicht nur ankündigen, sondern sogar manipulieren zu können.</p>					

Hippogreif

 HIPPOGREIF					
Körper 11		Agilität 11		Geist 1	
ST 4	HÄ 1	BE 7	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		66		<i>Laufen</i>	10
<i>Abwehr</i>		13		<i>Schlagen</i>	18
<i>Initiative</i>		18		<i>Schießen</i>	-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +3, GA -1)			Federn (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	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.				
GK:	Groß		Preis:	7.500 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	Flug	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 3 (k), Wasser: 40		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,7 m	Länge:	2,4 m	Gewicht:	750 kg
<p><i>(Italienische Renaissance Kunst)</i> Ein Hippogreif besteht aus dem Körper eines Pferdes mit den Vorderbeinen, dem Kopf und den Flügeln eines Adlers, sie gehören somit zu den greifenartigen Kreaturen. Meist haben sie eine graue oder braune Farbe. Hippogreife leben in flachen Gebirgen nahe Savannen, wo sie Jagd auf kleinere Beute machen.</p>					

Peryton

PERYTON					
Körper 10		Agilität 11		Geist 1	
ST 4	HÄ 2	BE 5	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>	0	<i>Laufen</i>	0		
<i>Abwehr</i>	0	<i>Schlagen</i>	0		
<i>Initiative</i>	0	<i>Schießen</i>	-		
Bewaffnung			Panzerung		
Geweih (WB +2, GA -1)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Durchdringende Treffer: Bei einem Schlagen-Immersion (nur bei Angriffen mit Geweih, Horn, Stoßzähnen o.ä.) wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Zauber (Schatten): Kann den Zauber <i>Schatten</i> mit einem PW von 20 und einem Radius von 20 Metern wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).				
GK:	Groß		Preis:	10.000 GM	
Ausdauer:	2		Regionsboni:	Wald	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	1	
Verbrauch:	Nahrung: 2 (k), Wasser: 10		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,6 m	Länge:	2,2 m	Gewicht:	350 kg
<p>Trotz ihres harmlos wirkenden Äußeren sind Perytons wohl die gefährlichsten greifenartige Geschöpfe, zumindest für humanoide Wesen, da sie sich hauptsächlich vom Fleisch dieser ernähren. Ein Peryton sieht aus wie ein von Moos bewachsener Hirsch, der jedoch die Hinterbeine und Flügel eines großen farbenprächtigen Vogels besitzt. Sie leben in dichten Wäldern, wo sie mit Hilfe ihrer Fähigkeit Schatten zu manipulieren, versuchen Menschen und andere Humanoide zu fangen und zu fressen.</p> <p>Gewöhnliche Menschen würden sich nie auf den Wahnsinn einlassen zu versuchen ein Peryton zu reiten, doch bei Dämonologen gilt es als anregende Herausforderung ein solches Geschöpf zu zähmen.</p>					

Prähistorischer Greif

 PRÄHISTORISCHER GREIF					
Körper 12		Agilität 11		Geist 2	
ST 5	HÄ 4	BE 4	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		78	<i>Laufen</i>		10
<i>Abwehr</i>		17	<i>Schlagen</i>		22
<i>Initiative</i>		15	<i>Schießen</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB +5, GA -3)			Fell (PA +1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Besonderes					
Kann über Abgründe u.ä. von max. 5 Metern hinweggleiten oder aus Höhen von bis zu 10 Metern sicher herabgleiten.					
GK:	Groß		Preis:	10.000 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	-	
Reitstufen:	I-IV		Traglast:	2	
Verbrauch:	Nahrung: 4 (k), Wasser: 15		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	1,7 m	Länge:	2,5 m	Gewicht:	450 kg
<p>Hartnäckig halten sich Gerüchte, dass es in sehr versteckten Pampas noch eine Art Prähistorischen Greif zu finden geben soll. Dieser soll aus dem massigen Körper eines riesigen Säbelzähntigers, sowie den kräftigen Vorderbeinen, dem riesigen Schnabel und den verkümmerten Flügeln eines Kelenken, auch Terrorvogel genannten Vogels, bestehen. Gesehen hat ein lebendiges Exemplar dieser Art bisher aber niemand...oder zumindest hat niemand davon berichtet.</p>					

Reptiliengreif

 REPTILIENGREIF					
Körper 12		Agilität 10		Geist 1	
ST 4	HÄ 4	BE 3	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft</i>		78		<i>Laufen</i>	9
<i>Abwehr</i>		18		<i>Schlagen</i>	18
<i>Initiative</i>		13		<i>Schießen</i>	-
Bewaffnung			Panzerung		
Biss, Krallen (WB +2, GA -2)			Schuppen (PA +2)		
Fähigkeiten					
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.				
	Verschlingen: Schlagen-Immersion verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersion, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.				
GK:	Groß		Preis:	3.000 GM	
Ausdauer:	1		Regionsboni:	Flug, Salz- Süßwasser	
Reitstufen:	I-II		Traglast:	2	
Verbrauch:	Nahrung: 2 (k), Wasser: 10		Verhalten:	Aggressiv	
Beschreibung					
Schulterhöhe:	0,5 m	Länge:	6 m	Gewicht:	700 kg
<p>Eine doch sehr absonderliche Greifenart stellt der Reptiliengreif dar. Dieser besitzt den Körper eines Leistenkrokodils, den Kopf, Vorderbeine und Flügel eines sehr reptilienhaften Vogels (Archaeopteryx). Reptiliengreife sind deutlich weniger intelligent als ihre Artverwandten und werden nur selten zu einem Reittier abgerichtet, da es sich kaum lohnt. In vielen Kulturen dient es jedoch als Ritttier.</p>					

<Reittier-Bestiarium – Phantastische Reittiere - Greifenartige> von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International