

# AUREL

Völker von Aurelion

Version 2.2

Ein Brettspiel von Florian Merx

8/2010

## Inhaltsverzeichnis

1. Konstruktion.....	2
Das System.....	2
Größenkategorien.....	2
Zusatzregel: Eigenheiten.....	2
Zusatzregel: Heimatland.....	3
2. Schwertland.....	3
3. Orcs.....	3
4. Elfen .....	4
5. Kaltblüter.....	5
6. Zwerge .....	5
7. Finsterelfen.....	6
8. Untote .....	7
9. Flussvolk.....	7
10. Eisvolk.....	8
11. Sandläufer.....	9

# 1. Konstruktion

Jeder Spieler spielt den König eines Volkes. Was das Volk ausmacht, bestimmt der Spieler selbst. Um zu spielen, baut er sich mit dem Konstruktionssystem 6 Wesen zusammen. 3 schwache und mittelstarke, ein starkes, ein sehr starkes und ein extrem starkes Wesen. Oder er nimmt eines der vorgefertigten Völker.

## *Das System*

Das Konstruktionssystem ist ein Kaufsystem mit der Maßeinheit Goldstücke. Jeder Punkt in den vier Eigenschaften der Wesen kostet eine gewissen Anzahl davon und sie müssen einzeln und nacheinander bezahlt werden.

Die Kosten der Eigenschaften sind aufsteigend:

- Eigenschaft 1: 1 Goldstück
- Eigenschaft 2: 2 Goldstücke
- Eigenschaft 3: 3 Goldstücke
- Eigenschaft 4: 5 Goldstücke
- Eigenschaft 5: 7 Goldstücke
- Eigenschaft 6: 9 Goldstücke

Die Verteilung bei einer beliebigen Kombination der Werte 1, 2, 2 und 3 sind:

Gesamtkosten:  $(1 + 1 + 1) + (2 + 2 + 2) + (3) = 12$

## *Größenkategorien*

- Gewöhnliche Lebewesen (Stärke 1-3) haben Werte von 0 bis 3 und insgesamt  $\leq 9$  Eigenschaftspunkte insgesamt auf Stärke, Magie, Technik und Bewegungsweite
- Starke Wesen (4) haben Werte von 0 bis 4 und insgesamt  $\leq 12$ . Sie können in einem Volkshaus gebaut werden.
- Sehr starke (5) Wesen haben Werte von 0 bis 5 und insgesamt  $\leq 15$ . Sie können in einem Großen Volkshaus gebaut werden.
- Extrem starke (6) Wesen haben Werte von 0 bis 6 und insgesamt  $\leq 18$ . Sie können in einer Drachenhöhle gebaut werden.

Lebende Wesen haben immer mindestens einen Punkt in Technik und Magie. Sie haben Substanz und eine Seele. Alle Kreaturen haben Kraft. Untote haben mindestens Stärke und Magie, Konstrukte Stärke und Technik.

## *Zusatzregel: Eigenheiten*

Jedes Volk hat seine Eigenheiten. Diese ergeben Boni und Mali diverser Art. Einige Beispiele:

- Halblinge produzieren +1 Nahrung. Halblingshelden und – armeen können sich verstecken (wie der Zauber).
- Zwerge bekommen haben einen Bonus von +1 gegen Angriffe mit Magie. Für sie gelten Bergfelder wie Ebenen in Bezug auf Bewegung und Baukosten.
- Elfenhelden haben einen beliebigen Zauber mehr. Für Elfen gelten Waldfelder wie Ebenen in Bezug auf Bewegung und Baukosten.
- Orc-Helden können mit ihrer Armee alle drei Runden einen Gewaltmarsch durchführen, bei dem sie ihren Bewegungswert verandert halbfachen. Sie können in der Dunkelheit sehen.
- Finsterelfen haben einen beliebigen Zauber mehr. Für sie gelten die Hügel wie Ebenen in Bezug auf Bewegung und Baukosten.
- Menschen bauen billig (-10% Baukosten bei Gebäuden).

## Zusatzregel: Heimatland

Im Heimatland bewegen und bauen Kreaturen dieser Art wie andere in der Ebene, also mit Bewegungskosten \*1 und Baukosten \* 1.

## 2. Schwertland

Sie scharten sich dereinst um einen alten Schmied. Von ihm lernten sie die Wege des Schwerts und des ritterlichen Lebens. Zusammen konnten sie sich der vielfältigen Gefahren des Landes erwehren. über die Jahre entwickelte sich eine kleine Siedlung um die Schmiede. Sie wuchs und gedieh, denn die Krieger des Dorfes zogen erfolgreich mit dem Schwert ins Land. Dabei tat sich der Schmiedesohn hervor. Er wurde schließlich zum Feldherrn berufen. Weitere Familien zogen in das Dorf und stellten sich unter den Schutz des Schmiedesohns.

Zeit ging ins Land und der Feldherr wurde zum König ausgerufen. Er soll sein kleines Volk in eine Zukunft voll reicher Ernten, eitlen Tjosten und immerwährendem Schutz führen. So schickt er seine kleine Streitmacht los, sie sollen neue Quellen erobern und Ungeheuer bezwingen. Dazu steht ihm eine Kreis aus edlen Kriegern bei, Meistern des Schwerts und zu Fuß wie beritten nie bezwungen.

Das Schwertland bietet Platz für vielerlei Helden: noble Schwertkrieger, flüchtige Diebe, listige Barden und geradlinige Bauernjungen ziehen alle in die Welt hinaus. Manche von ihnen lernen dort auch das fürchten.

Eigenheit: Menschen gibt's überall (-10% Kosten der Kreaturen)

Heimatland: Ebene

	Schwertland				Ebene	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Bauern	1	1	1	1	2	6
Krieger	2	2	1	2	2	10
Schütze	3	3	1	3	2	16
Greif	4	4	3	1	4	29
Paladin	5	5	3	3	4	41
Goldschwinge	6	6	4	4	4	60

## 3. Orcs

Dies sind die dunklen Mannen, die zur Zeit des großen Krieges eine erste Blüte erlebten. Über Jahrtausende hatten sie sich in den Öden der Welt gegenseitig gefressen. Mit dem großen Krieg ließen die ständigen Patrouillen der Menschenreiche nach und hörten schließlich ganz auf. Die ersten Banden von Goblins zogen aus den Öden, hinter ihnen kamen die Orcs und langsamer, bedächtiger die größeren Wesen. Mittlerweile sind sie in der ganzen Welt verstreut, ihr ursprünglicher Lebensraum bleiben aber die südlichen Öden.

Das Hauptvolk sind hier die Orcs, deren gewaltige Wohntürme gleich Termitenbauten in den Himmel ragen. Sie siedeln Goblins in der Gegend aus und ernten sie oder ihre Produkte in unregelmäßigen Abständen. Oger werden in dieser Gesellschaft als

Schwerlasttiere gezüchtet, während Trolle als Verwerter an den Rändern der Gesellschaft leben.

Helden der Orcs sind oft Schamanen, die sich auf einer Geisterreise befinden. Sie suchen neue Zauber und neue Futtergründe für ihren Stamm.

Eigenheit: Orc-Helden können mit ihrer Armee alle drei Runden einen Gewaltmarsch durchführen, bei dem sie ihren Bewegungswert verandert halbfachen. Sie können in der Dunkelheit sehen

Heimatland: Ebene

	Orcs				Ebene		
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten	
Goblin	1	1	1	1	1	4	
Orc	2	2	1	1	2	8	
Wolfsreiter	3	3	1	2	3	16	
Orc-Schamane	4	4	3	3	2	26	
Oger	5	5	2	1	3	28	
Hydra	6	6	4	1	3	45	

## 4. Elfen

Sie waren die ersten, die im Alten Reich die Augen aufschlugen. Jahrtausendlang herrschten sie praktisch unangefochten neben den Echsen von Yaqishat. Ein jeder hatte sein Reich, seine Welt, der Berührungspunkte waren es wenige. Die Menschen, die sonst jedes Stück Land beanspruchten, egal ob Wald, Wüste oder Sumpf, waren damals noch wenige und wild wie Gazellen.

Diese Eintracht zerbrach mit Abspaltung der späteren Finsterelfen. Erbitterte Kriege folgten, in die auch die Echsen mit hinein- und hinabgezogen wurden. Am Ende waren alle drei Reiche gebrochen und die erstarkten Menschen betraten zum ersten Mal die Bühne.

Doch es gibt viele, die sich mit dem Untergang nicht zufrieden geben wollen. Sie wollen die leuchtende Flagge der Elfen wieder weit über den Landen fliegen sehen. Sie wollen wieder lebendige Straßen, Austausch mit fremden Völkern und einsamen Landen. Sie schickt der Elfenkönig los in die Welt, sie zu erforschen. Währenddessen halten er und seine Leibwache aus Silbernen Elfenrittern vor ihrem Stammbaum Wache.

Eigenheit: Elfenhelden haben einen beliebigen Zauber mehr. Für Elfen gelten Waldfelder wie Ebenen in Bezug auf Bewegung und Baukosten.

Heimatland: Wald

	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Bauer	1	1	2	1	2	8
Wache	2	2	2	1	2	10
Klingentänzer	3	3	2	1	3	16
Pegasus	4	4	3	1	4	29
Elfenritter	5	5	4	3	3	41
Äonenseher	6	6	6	3	3	66

## 5. Kaltblüter

Die Kaltblüter sind die Überbleibsel der Armee von Yaqishat. Sie sind die Nachkommen der kriegerischen Echsen, die von ihren Herren dereinst emporgezogen wurden. In den späten Jahren der Elfenkriege rebellierten sie gegen die magiebegabten Schlangenmenschen, brachen ihre Herrschaft in einer geeinten Aktion. Die Schlangen flohen in die unzugänglichen Gegenden der Welt während die Echsen ein neues, krudes Königreich erschufen.

Aber auch diese Königreiche vergingen. Nur einige Eier blieben übrig, bewacht von einer uralten Echse. Zu ihr gesellte sich eine der sich immer wieder verjüngenden Schlangen und zusammen brüteten sie die Eier aus. Aus dieser Keimzelle wurden mehrere, eine große Brutkammer wurde gebaut. Echse und Schlange zogen wieder gemeinsam auf die Jagd. Die Schlangen gaben den Echsen gerne ihr Wissen, zogen es aber vor, eher zu beraten als zu herrschen. So kommen beide Völker sehr gut miteinander zurecht.

Die Helden der Kaltblüter sind gewaltige Echsenkrieger oder schlaue Schlangen. Die Echsen sind massive Fresser, wenig intelligenter als Krokodile, aber mit einer besonderen Verschlagenheit versehen. Die Schlangen sind alt und dennoch immer wieder jung, alle sieben Jahre streifen sie ihre Haut ab und damit jede Narbe.

Eigenheit: Echsen erhalten +1 auf den Angriff in der Wüste und -1 im Gebirge wegen ihrer Kaltblütigkeit, Ihre Helden erhalten einen beliebigen zusätzlichen Zauber

Heimatland: Sumpf

	Echsenmenschen				Sumpf	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Geckokrieger	1	1	1	1	1	4
Waranführer	2	2	1	2	2	10
Echsenkrieger	3	3	2	2	2	12
Echsenreiter	4	4	2	2	4	28
Schlangenzauberer	5	5	5	3	2	45
Echsenavatar	6	6	6	2	4	68

## 6. Zwerge

Sie sind Geschöpfe der Felsens, Wesen des Bergs. Sie gewöhnen sich nur langsam an Veränderungen. Obwohl sie schon früh das Licht der Welt erblickten, zogen sie es doch lange vor, weiter mit Steinkeilen ihre Höhlen auszugraben. Schon weit in der Geschichte der Welt nahmen es einige Elfen auf sich, die Zwerge in die höheren Kulturtechniken einzuweihen. Sie hatten viel Geduld. Und wirklich, unter ihrer Hilfe bauten die Zwerge ihre ersten Bingen. Bald schon übertrafen sie ihre Meister wenn es um Stein oder Metalle ging. Und die Elfen schafften es die Zwerge in die Gesellschaft der Welt einzuführen - gerade als diese in den Krieg schlitterte, der die erste Welt zerstören sollte.

Wieder verbargen sich die Zwerge in den Bergen. Einige Bingen wurden Opfer des ersten Krieges, die Mehrheit konnte sich aber behaupten. Sie hatten vom Geschehen auf der Oberwelt Abstand genommen, waren sich selbst genüge. Doch dann begannen fremde Hände ihre Berge zu bearbeiten. Das Wild auf ihren Almen verschwand. Die Menschen hatten die Welt erobert. Nach einigen lokalen Zusammenstößen kam es mancherorts zu Handel. In der Folge entwickelte sich eine Zusammenarbeit - Zwergenschmiede stellten ihre Dienste und Menschen Waren aus aller Welt. Aus Zusammenarbeit wurde

Freundschaft.

Der Krieg traf sie hart und unvorbereitet. Denn die Zwietracht der Menschen war für sie ein kurzes Flackern, flüchtig und kaum verständlich. So kam es, daß die großen Zwergenbingen alle Opfer des Großen Krieges wurden. Weit verstreut überlebten isolierte Festungen, verteilt in den Weiten der Welt. Sie gruben sich ein.

Doch ein neuer Duft liegt in der Luft. Die Zwerge haben sich entschlossen, selbst eine neue Herrschaft auf der Oberwelt zu errichten. Nur so können sie sicher sein, daß es auch funktioniert.

Eigenheit: Zwerge erhalten +1 auf Angriffe mit Magie

Heimatland: Gebirge

	Zwerge				Gebirge		
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten	
Lehrling	1	1	1	2	2	8	
Geselle	2	2	1	2	2	10	
Berserker	3	3	1	2	2	16	
Meister	4	4	2	4	2	28	
Altrat	5	5	3	5	2	45	
Langbart	6	6	4	6	2	68	

## 7. Finsterelfen

Die Finsterelfen sind der dunkle Schatten der mächtigen Elfen. Vor Jahrtausenden schon haben sie sich auf Betreiben ihrer Götter entzweit. Ihr Bruderzwist war unbarmherzig, in ihrem Kampf brachen sie sich gegenseitig und sind nunmehr Schatten noch von Schatten. Sie halten sich durch pure Langlebigkeit, denn ihre Zahl ist gering. So haben sie sich in die Tiefen der Erde verkrochen, wo die Kriege der anderen sie nicht erreichen können.

Doch der Niedergang muß ein Ende haben. Der König der Finsterelfen war es leid, auf ein ewig schrumpfendes Reich zu blicken. So sandte er seine besten Krieger aus. Sie brachten ihm das tote Herz eines Halbgottes, geborgen von den Schlachtfeldern des Großen Brandes. Sie brachten ihm viele Zauber. Und sie brachten ihm Neuigkeit, daß kein Zweibeiner mehr das Land oberhalb eint. Der König nahm dies als Zeichen für einen Neubeginn auf der Oberwelt. Er sammelte seinen Hofstaat und gemeinsam gründeten sie die Höhlenfestung im Tal von Corsuna.

Der König der Finsterelfen kann auf eine hochdisziplinierte Armee von Schwerttänzern unter dem Kommando von uralten Veteranen herabblicken. Manche, insbesondere die jüngeren haben jedoch Anpassungsschwierigkeiten an das harte Regiment der Dunklen Streitmacht. Sie werden ausgesondert und erhalten die Chance, ihren Wert auf andere Weise zu beweisen. Sie haben ihren eigenen Charakter und treiben durch die Welt.

Eigenheit: Finsterelfen erhalten einen beliebigen zusätzlichen Zauber

Heimatland: Hügel

	Finsterelfen				Hügel	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Sucher	1	1	2	1	2	8
Blutmaid	2	2	2	1	2	10
Schattentänzer	3	3	3	1	2	16
Schattenhexe	4	4	4	2	2	50
Seelensplitter	5	5	5	2	3	45
Schattendrache	6	6	6	2	4	68

## 8. Untote

Schon bald nach der Entdeckung der Magie wurde sie auch dazu genutzt, untotes Leben zu erschaffen. Insbesondere die Schlangemenschen waren Meister in diesem Fach. Ihre Armeen der lebenden Leichen hatten großen Anteil am Untergang der Elfenreiche. Im Alten Reich war die Necromantie anfangs unterdrückt, eine Kunst, die nur ob der Kunst willen betrieben wurde. Doch auch diese Einstellung änderte sich, denn die Macht dieser Magie ist allzu offensichtlich. Sie kann mächtige Zauberer zu unsterblichen Lichen verwandeln und einfache Krieger wieder und wieder gegen gegnerische Mauern anbränden lassen. Mithin war es die Unsterblichkeit, die dem Alten Reich das Leben kostete - wenn keiner friedlich die Macht loslässt, kommt es irgendwann zu einem Machtstau bei den Jungen.

Das Volk der Untoten sammelt sich um einen mächtigen Gegenstand, das Auge der Unsterblichkeit. Dieses Artefakt wird von allen Untoten angebetet und hat große Macht über sie. Den Zugang zu dem Auge kann allein der Wärter freigeben, ein uralter Lich aus der Zeit des Alten Reichs. Neben ihm regelt eine zweiter Lich, der Geisterkönig, das Zusammenleben der Toten. Denn es sammeln sich immer mehr von ihnen, aus allen Richtungen strömen sie beisammen, um das Auge zu sehen. So wird aus dem kleinen Ruinenfeld im Ödland bald eine kleine Stadt und wer weiß, welche Pläne die Ruhelosen im Stillen aushecken.

Helden der Untoten sind meist jüngere Liche oder Dracoliche, oft aber auch Bleiche Reiter, die mit einem flinken Geist ausgestattet sind.

Eigenheit: Untote benötigen keine Nahrung, sondern magische Komponenten und Opferungen. Sie verbrauchen 20% weniger Nahrung (minimal 1, es wird aufgerundet).

Heimatland: Ebene

	Untote				Hügel	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Skelett	1	1	1	0	2	5
Zombie	2	2	1	0	2	7
Geist	3	3	3	0	3	18
Bleicher Reiter	4	4	3	1	4	29
Lich	5	5	5	3	2	45
Dracolich	6	6	5	3	4	62

## 9. Flussvolk

Die Magi des Flussvolks sind die Erben des alten magischen Wissens aus der Zeit vor dem Krieg. Sie bilden kleine Kommunen in den Flüssen, wo sie eifersüchtig alte Schriften aus der Vorzeit

bewahren. Ihre Flussinseln sind aber auch ohne sie geschäftige Orte. Sie sind Zentren des Handels und des Handwerks und versorgen Siedlungen entlang ihres Flusses.

Die Magi haben aus der alten Zeit einige Geheimnisse der Steinerschaffung mitgenommen. So können sie Gargylen und Golems herstellen. Beide sind wirksame Waffen gegen alle, die sich ihnen entgegenstellen. Dabei sind nur selten feindliche Reiche gemeint - die Wälder ihres Heimatlandes sind Heim mächtiger Jäger und der ursprüngliche Grund, wieso sie im Fluß siedelten.

Helden der Magi sind einerseits junge Zauberlehrlinge oder mächtige Beschworene, die für ihre Meister eine Aufgabe vollbringen.

Eigenheit: Helden der Zauberer erhalten einen zusätzlichen zufälligen Spruch, sie können einmal pro Kampf, ein zerstörtes Konstrukt zu reparieren.

Heimatland: Ebene

	Magier				Ebene	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Kobold	1	1	2	1	2	8
Konstrukt	2	2	0	2	2	6
Magier	3	3	2	2	2	15
Gargyle	4	4	3	1	4	29
Erzmagier	5	5	5	3	2	45
Golem	6	6	6	1	2	61

## 10. Eisvolk

Die Eisländer haben sich im Krieg in die nördlichen Öden verzogen, daß weitestgehend vom Krieg verschont wurde. Nichtsdestotrotz hatten auch sie Kämpfe zu bestehen, denn Desertierer, entbannte Monster und elementare Stürme zogen auch über ihr Land. Doch alles war besser als das Verglühen auf den Schlachtfeldern des grünen Landes.

Das Leben im Norden ist allerdings karg, es fehlt an allem. Um das nötigste zu erlangen muß man weit reisen, was in den stürmischen Nordmeeren nicht ohne Gefahr ist. Daher wurden die Eisländer gute Seefahrer, die auf ihren schnellen Booten die Siedlungen der südlichen Küsten besuchen. Dort handeln oder plündern sie, grade wie es sich ergibt.

Das Eisland bringt immer wieder mächtige Krieger hervor, die auf schnellen Schiffen die Welt bereisen. Ob Raubzug oder Handelszug, für die Barden daheim muß am Ende nur genug Gold rausspringen.

Eigenheit: Eisländer sind gute Schiffbauer, vom Endpreis ihrer Schiffe werden 20% abgezogen, die Bauzeit bleibt gleich. Auch sind ihre Schiffe schneller als andere (+1 auf Bewegung).

Heimatland: Ebene & Eis

	Eisländer				Hügel	
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung	Kosten
Fischer	1	1	1	1	2	6
Axtschwinger	2	2	1	2	2	10
Axtwerfer	3	3	1	3	2	16
Berserker	4	4	2	2	2	20
Druide	5	5	5	3	2	45
Nordwind	6	6	6	1	4	66

## 11. Sandläufer

*Wiedergefundene Fragmente aus dem Tagebuch von Skamreth von Niskamon*

In den Tiefen der Wüste, weit jenseits jedes Baums, jedes Strauchs, gibt es Leben. Wo nur noch der Käfer und die Eidechse ihr Leben fristen, haben sie riesige Städte hoch in den Himmel errichtet. Denn ihr Wille zu überleben ist grenzenlos.

Man nennt sie die Sandläufer. Ihr Name für sich selbst ist wie ihre Sprache selbst, für menschliche Zungen nicht auszusprechen. Kratz- Knack- und Kehllaute zusammen mit ein paar tiefe Vokalen machen ihre Zunge aus. Sie ist so eigentümlich wie die Sandläufer.

Ein Sandläufer misst meist ein bis anderthalb Schritt in der Länge. Er ist von Farbe beige bis braun, um so besser er sich in die Landschaft einfügen kann. Seine Haut ist mit Brocken und Platten von steinernem Sand besetzt, die sich in Schichten abheben. Sie geben ihm Schutz gegen die Unbillen der Wüste. An sie ist er ganz vortrefflich angepasst, wie sein zweites Augenlid und die wenige Wasseraufnahme beweisen. Tatsächlich muß der Sandläufer nur in den trockensten Flecken trinken, er nimmt seine Feuchtigkeit durch Nahrung und Reservoirs in den porösen Hautschuppen auf. Die Schuppen werden regelmäßig abgeschabt und erneuert, um lästige Parasiten loszuwerden. Da dabei schon ganze Gelege von Skorpionen gefunden wurden, ist diese Waschung mit viel Ritual verbunden. Dem Vernehmen nach gibt es dabei zwei Stufen: Die kleine 'Waschung mit dem reinen Sand der Inneren Wüste' und die 'Waschung der Gegensätze'. Die Worte hierfür waren die einzigen Worte in der Sprache der Sandläufer, die meinen Ohren nicht schmerzten. Die 'Waschung der Inneren Wüste' wird von drei Kriegerern ausgeführt, die einen vierten umringen. Sie beginnen mit einer Dusche aus feinem Sand, der bis in die letzten Ritzen dringt. Er vertreibt die größeren Bewohner, die fein säuberlich aufgesammelt werden. Als nächstes brechen sie mit dünnen Feuersteinen die oberen Lagen der Haut weg. Dies geht in drei bis sieben Gängen, wobei mir nie ganz klar wurde, nach welchem Schlüssel sie vorgingen. Wenn nur noch eine unebene, verkarstete Struktur auf dem Sandläufer vorhanden ist, nehmen die Krieger harte Lappen getränkt mit Sand und reiben die letzte Steine vom Körper des Sandläufers. Zu diesem Zeitpunkt wurde ich immer weggeführt. Im Gehen hörte ich aber ein ums andere Mal ein merkwürdig weiches Schurren, wie von Katzen.

Der Waschung der Gegensätze muß ein ganz eigenes Kapitel in meiner Chronik gewidmet sein. Nur der Götter Gunst konnten die selte[...]

[...] Besondere Aufmerksamkeit verdienen die Würmer der Sandläufer. Sie züchten sie wie Schweine in ähnlichen Ställen, wobei die kleinsten eher Kaninchenställen unterkommen. Der größte Wurm, dem ich begegnete, war gut sieben Schritte lang. Er kam gerade aus einem neu geschaffenen Stollen und war ganz staubig von Stein. Der Sandläufer, der ihn führte, tat das mit einem Stock und einigen Duftfläschchen. Aber ich habe auch gesehen wie Würmer gemolken werden und wie sie gebraten werden. Diese Wesen treten in tausend verschiedenen Formen auf und werden von den Sandläufern für tausend verschiedene Zwecke genutzt. [...]

Eigenheit: Sandläufer haben +1 auf ihre Angriffe in Wüsten. Außerdem beherrschen sie die Fähigkeit Verstecken in Wüsten, Hügeln und Bergen.

Heimatland: Wüste

	Sandläufer				Wüste		Kosten
	Stärke	Kraft	Magie	Technik	Bewegung		
Wurmzüchter	1	1	1	2	2	8	
Sandläufer	2	2	1	2	2	10	
Wurmführer	3	3	2	2	2	15	
Wurmreiter	4	4	2	3	3	26	
Ktenak-Biest	5	5	4	2	3	41	
Fließender Stein	6	6	5	5	2	66	