

NAMARA

Die Namara sind das Resultat eines Experiments eines Zauberers, der Versuche an Kar durchgeführt hat.

Sie sind etwa 3 m groß, sehr muskulös und haben einen feinen grauen Pelz auf ihrer rauen Haut. Ihr Körper ist leicht nach vorne gekrümmt und ihre Hände berühren fast den Boden. Ihre Stirn steht wulstig nach vorne und ihr großes kräftiges Gebiss steht etwas vor. Ihr platte Nase und ihre großen Augen geben den Namara ein dümmliches, primitives Aussehen. Trotz ihrer hinkenden, unförmigen Bewegungen sind die Namara schnelle und sehr ausdauernde Wesen, die keinerlei Erschöpfung kennen. Durch ihre hervorragende Witterung können die Namara ihre Opfer viele Stunden verfolgen ohne ihre Spur zu verlieren.

Auch wenn die Namara eine primitive Spezies sind, so verfügen sie über einen natürlichen Instinkt für die Jagd. Sie sind sehr geschickt darin Hinterhalte oder Fallen aufzustellen bzw. diese zu erspüren.

Namara sind gnadenlos, brutal und gierig. Haben sie erst einmal ein Opfer erspäht, so verfolgen sie dies gnadenlos, bis sie ihren Gegner zur Strecke gebracht haben.

Die Namara haben eine außergewöhnliche Regeneration, die selbst bei einem (scheinbar) toten Körper noch einsetzt. Wird ein Namara verletzt, so heilt sein ganzer Körper, unabhängig von der Schwere der Verletzung innerhalb von 24 Stunden komplett. In dieser Zeit schließen sich Wunden, heilen Organe und abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder nach.

Zentrum dieser außergewöhnlichen Heilung ist der Kopf. Solange das Hirn der Namara noch einigermaßen intakt ist, geht von diesem eine Regenerationswirkung aus, die alles an diesem Wesen heilt, selbst kleinere Hirnschäden. Diese Regeneration führt dazu, dass die Namara keinen natürlichen Tod sterben.

Ihre einzige Schwäche ist Sonnenlicht. Man vermutet, dass Schöpfer der Namara diese Wesen als Wächter seines Grabs erschaffen hat. Da er nicht wollte, dass diese sein Grab jemals verlassen, hat er sie mit einer tödlichen Allergie gegen Sonnenlicht ausgestattet. Innerhalb von 6 Runden löst sich ein Namara völlig im Sonnenlicht auf.

Durch ihr Leben im Dunkeln verfügen die Namara über Wärmesicht. Weiterhin ist ihre Haut so zäh, dass sie einen natürlichen Rüstungsschutz von 3 haben.

Die Namara leben in kleinen Familienclans unter der Erde in Verbänden von bis zu zehn Wesen. Sie ernähren sich ausschließlich von allen Sorten Fleisch. Obwohl sie auf magische Art geschaffen worden sind, können sich diese Wesen fortpflanzen.

Die Namara sind auf Valcreon nicht sehr verbreitet. Man begegnet ihnen meist in tiefen Höhlen und Gräbern und manchmal auch in einer mondlosen Nacht, wenn sie auf Jagd sind.

Ihre Verständigung ist einfach, primitiv und mit keiner der bekannten Sprachen verwandt.

ST	KO	GE	SC	CH	IN	GK	LP	MP
23	25	12	15	7	6	7	55	-

Krit. Treffer	Ohnm./Tod	Ausweichen	Zauberres.
25	-8 / -12	3	7

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Fallenbau	9	Überleben	15
Fliehen	10	Verstecken	9
Jagen	12	Wahrnehm. (Geruch)	19
Klettern	8	Wahrnehmung	8

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP
Waffenloser Kampf	ST	6	3	1W6+4
2 ApR (Krallenhieb) (M)	ST	0	0	0
Schwere Holzkeule	ST	16	5	2W6+7
2 ApR (Holzkeule) (M)	ST	0	0	0
Schw. Schlag (Holzk.)	ST	0	0	0
Großer Wurfspeer (50 m)	ST	12	0	1W6+6

