

# Amsehn

<i>Name:</i>	Amsehn
<i>Gesinnung:</i>	Bösartig
<i>Größe:</i>	ca. 1,80 Meter
<i>Organisation:</i>	Einzelgänger, oder Kolonie
<i>Klima/Gelände:</i>	Jedes Terrain und Unterirdisch

Amsehn versuchen alles zu ordnen, und zu kolonisieren. Alles was sie erblicken wird eingenommen und alles lebende wird als Arbeiter in ihren Schwarm gezwungen. Ihr Ziel ist es überall ihre Kolonien zu errichten, bis sie alles übernommen haben und ihre Ordnung außer Frage steht. Um dieses Ziel zu erreichen greifen sie alles und Jeden an, üblicherweise um sie zur Arbeit beim Bau und der Erweiterung ihrer Städte zu zwingen!

Amsehn bauen prächtige Schwarmstädte, in denen Hunderte dieser Kreaturen hausen. Sie werden in ihren Stand geboren, ohne Chance auf einen gesellschaftlichen Aufstieg.

*Kampf:* Amsehn sind generell aggressiv und versuchen alles zu unterwerfen, denen sie begegnen. Wenn sie nur die leiseste Bedrohung für ihre Stadt oder ihre Königin wahrnehmen, greifen sie sofort an und kämpfen bis zum Tod.

Jeder Ameisenkrieger greift sofort an, wenn sein Vorgesetzter es ihm befiehlt.

*Arbeiter:* Sie sind die zahlreichsten in ihrem Stamm und stellen den niedrigsten Stand dar. Sie leben nur um zu dienen, und erfüllen all die notwendigen niederen Arbeiten, die für den Schwarm nötig sind.

<i>Angriff:</i>	2	<i>Körperkraft:</i>	3
<i>Verteidigung:</i>	2	<i>Intelligenz:</i>	2
<i>Tempo:</i>	8		





# Amsehn

**Krieger:** Sie existieren nur für den Kampf. Sie stehen nur knapp über dem Stand der Arbeiter. Der Biss wie auch der Stachel der Krieger sondert ein Gift ab, welches zugleich lähmend und schmerzvoll ist.

*Angriff:* 2      *Körperkraft:* 3

*Verteidigung:* 2      *Intelligenz:* 2

*Tempo:* 8

**Besonderheiten:** Das Gift der Amsehn schmerzt fürchterlich, welchen Schaden es aber verursacht kann man anhand des Kampfwürfels ermitteln.

Totenkopf = Der Gegner verliert einen Punkt an Körperkraft

Weißes Schild = Der Gegner krümmt sich vor Schmerzen, und verliert seine nächste Aktion.

Schwarzes Schild = Das Amsehn Gift lähmt den Gegner für 1 Runde und raubt ihm einen Punkt an Körperkraft.

**Aufseher:** Sie gleichen den Kriegern, nur können sie kein Gift absondern. Ihre Aufgabe sehen sie darin niedere Amsehnkrieger zu kontrollieren, oder für den Stamm neue Lebewesen zu versklaven.

Ameisenkrieger verlassen sich darauf, dass die von ihnen versklavten Kreaturen für sie kämpfen!

*Angriff:* 1      *Körperkraft:* 3

*Verteidigung:* 2      *Intelligenz:* 4

*Tempo:* 8

**Besonderheiten:** Der Aufseher kann versuchen ein Wesen zu versklaven, indem er für jeden Punkt an Intelligenz des Wesens, er einen Kampfwürfel wirft. Nun muß jeder der geworfenen Kampfwürfel einen Totenkopf zeigen. Ist dies der Fall, dient das Wesen willenlos dem Aufseher.

Um sich aus den Fängen zu befreien, bedarf es eines mächtigen Zaubers, den nur die wenigsten beherrschen.

**Myrmarc:** Sie sind die Elite der Amsehn.

Die stehen nur noch unter der Königin, und bezeichnen sich als die Kommandanten ihres Stammes.

Sie erfüllen die Anweisungen der Königin, und stellen sicher, dass diese exakt umgesetzt werden.

Myrmaren haben aber noch eine weitere Rolle.

Sie zerstören jegliche andere Form von Ordnung, auch die des Chaos, und koordinieren andere Amsehn um ihr Ziel der absoluten Ordnung sicherzustellen zu können.

*Angriff:* 3      *Körperkraft:* 4

*Verteidigung:* 3      *Intelligenz:* 2

*Tempo:* 8



# Amsehn

*Königin:* Die Königin sitzt im Zentrum der Schwarmstadt und bewegt sich niemals aus ihrer königlichen Kammer.

Sie hat verkümmerte Beine und steckt in einem fetten, aufgeblähten Körper. und ist absolut Bewegungsunfähig.

Sie wird von zehn der treuesten Myrmarcen bedient und beschützt.

Die Königin ist nicht in der Lage zu kämpfen, kann aber dank ihrer mächtigen Magie große Zauber wirken, die sie zu ihrem eigenen Schutz oder zu dem des Schwarms einsetzt!

Wenn die Königin getötet wird, sterben auch alle anderen Amsehn, ohne irgendeine Gegenwehr

*Angriff:* 0      *Körperkraft:* 4

*Verteidigung:* 0      *Intelligenz:* 10

*Tempo:* 0      *Mana:* 27

*Besonderheiten:* Wenn die Königin einen Zauber gesprochen hat, hat sie keine Möglichkeit ihre verbrauchte Mana wieder aufzufüllen.





# Amsehnarbeiter

Volk:

Amsehn

Gesinnung:

Bösartig



Angriff:	2	Körperkraft:	3
Verteidigung:	2	Intelligenz:	2
Tempo:	8	Mana:	0
Fliegen:	-		

Besonderheiten

- Keine -



# Amsehnkrieger

*Volk:*

Amsehn

*Gesinnung:*

Bösartig



Angriff:	2	Körperkraft:	3
Verteidigung:	2	Intelligenz:	2
Tempo:	8	Mana:	0
Fliegen:	-		

## Besonderheiten

Das Gift der Amsehn schmerzt fürchterlich, welchen Schaden es aber verursacht kann man anhand des Kampfwürfels ermitteln.



= Der Gegner verliert einen Punkt an Körperkraft.



= Der Gegner krümmt sich vor Schmerzen, und verliert seine nächste Aktion.



= Das Amsehngift lähmt den Gegner für 1 Runde und raubt ihm einen Punkt an Körperkraft.



# Amsehn aufseher

*Volk:*

Amsehn

*Gesinnung:*

Bösartig



Angriff:	1	Körperkraft:	3
Verteidigung:	2	Intelligenz:	4
Tempo:	8	Mana:	0
Fliegen:	-		

## Besonderheiten

Der Aufseher kann versuchen ein Wesen zu versklaven, indem er für jeden Punkt an Intelligenz des Wesens, er einen Kampfwürfel wirft. Nun muß jeder der geworfenen Kampfwürfel einen Totenkopf zeigen. Ist dies der Fall, dient das Wesen willenlos dem Aufseher.

Um sich aus den Fängen zu befreien, bedarf es eines mächtigen Zaubers, den nur die wenigsten beherrschen.



# Myrmare

Volk:

Amsehn

Gesinnug:

Bösartig



Angriff:	3	Körperkraft:	4
Verteidigung:	3	Intelligenz:	2
Tempo:	8	Mana:	0
Fliegen:	-		

Besonderheiten

- Keine -



# Amsehnkönigin

*Volk:*

Amsehn

*Gesinnung:*

Bösartig



Angriff: 0      Körperkraft: 4

Verteidigung: 0      Intelligenz: 10

Tempo: 0      Mana: 27

Fliegen: -

## Besonderheiten

Wenn die Königin einen Zauber gesprochen hat,  
hat sie keine Möglichkeit ihr  
verbrauchtes Mana wieder aufzufüllen.