

## Bra''saaal

In Orcádu in Myrkgard sind die so genannten Bra''saaal seit kurzer Zeit bekannt. Hierbei handelt es sich um eine etwas überdimensionale Art von Käfer, die en Orks bei Belagerungen aller Art helfen. Dazu schießen (werfen) sie mit einem Ruck ihrer Flügel bis zu 4m lange Holzpfähle von 30cm Durchmesser auf die gegnerischen Stellungen. Diese Handlung ist den Bra''saaal so lange beigebracht worden, dass sie sie jetzt immerhin mit Schlkeudern+15 beherrschen. Hierbei richtet einer der Pfähle 3W10+8 Punkte Strukturschaden an und durchbricht damit eine Menge Mauern.

So kommt es, dass sie Bra''saaal in ganz Myrkgard seit langer Zeit mehr schlecht als recht gefürchtet werden. Es gibt nämlich eine Schwäche der überdimensionalen Käfer. Erst einmal sind alle feuerempfindlich und erleiden dadurch den doppelten Schaden. Außerdem ist, seitdem sie durch kranke magische Experimente in ihre heutige Form gebracht worden ihr Lichtgefühl stark gestört. Bei den Bra''saaal ist jetzt alles andersherum: Sie meiden Licht (ähnlich den Vampiren) und suchen die Dunkelheit. Sollte ein Bra''saaal mehr als 8h dem Licht ausgesetzt sein fängt er an zu verdampfen. Dies dauert nochmals 8h. Der kluge Orcische Feldherr achtet also auf die Dauer der Schlacht.

Auch können Bra''saaal beritten werden, was allerdings nicht so effektiv ist, aufgrund ihrer geringen Bewegungsweite. Dafür haben sowieso alle Gegner vor so einem Vieh Angst, so dass der reitende Kämpfer +2 auf Angriff und Abwehr bekommt. Ein Bra''saaal kann bis zu 10 Einheit transportieren. Er kann auch von einer Person geritten werden und gleichzeitig 600kg Versorgung auf seinem rücken tragen.

Zum Fliegen sind die Bra''saaal allerdings zu schwach. Ihr Flugmuskel ist nur ausgebildet um Holzpflocke zu schleudern und sich alleine in die Lüfte zu erheben. Zu Mehr reicht es nicht.

Bra''saaal sind nicht sehr gewandt und haben daher keine hohe Abwehr, jedoch sind sie sehr zäh.

<b>Bra''saaal</b> (Dämon Grad7) In: t60 <b>LP</b> 10W6+12 <b>AP</b> 12W6+25 EP 9 Gw60 St190 B16/30 VR Abwehr+11 Resistenz+16/17/17
---

<b>Angriff:</b> Biß+14 (3W6+2), Holzpflock- katapult+15 (3W10+8) - Raufen+14 (1W6+4)
---