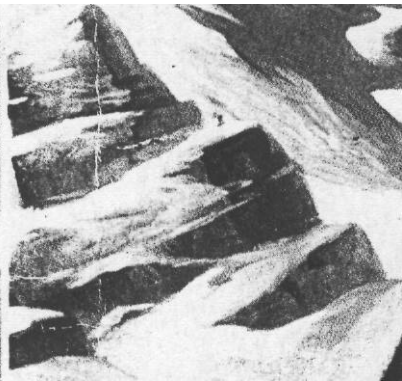


des Schwarzen Auges

Die aventurische Flora und Fauna in Wort und Bild



Inhalt

Vorwort.....	7	6) Wasserbewohner.....	71
Die Kreaturen des Schwarzen Auges.....	8	Dekapus.....	71
1) Kulturschaffende Zweibeiner.....	10	Feuerqualle.....	71
Menschenähnliche.....	10	Haie.....	72
Mensch, Zwerg, Elf.....		Hammerhai, Schwerthai, Reckenhai,	
Goblinske.....	12	Tigerhai, Streifenhai, Ifirnshai.....	
Ork, Gobiin.....		Krakenmolche.....	73
Schratige.....	15	Robben.....	75
Troll, Waldschrat, Wühlschrat, Yeti.....		Neunaugen.....	75
Riesige.....	18	Raubfische.....	76
Zyklop, Oger, Riese.....		Rochenwurm.....	77
Seltsame.....	20	Seeschlange.....	77
Echsenmensch, Zilit, Maru, Kobold, Grolm.....		Wale.....	78
2) Nutztiere.....	24	Fluß- und Seefische.....	79
Geflügel.....	24	7) Schleimgetier.....	81
Katzen.....	24	Morfus.....	81
Hunde.....	26	Riesenamöben.....	81
Pferde und andere Reittiere.....	30	Riesenspringegel.....	82
Rinder.....	34	Sumpfel.....	82
Schafe und Ziegen.....	35	8) Große und kleine Kriechtiere.....	83
Hausschweine.....	36	Feuermolch.....	83
3) Jagdbares Wild.....	38	Fischechse.....	83
Hirsche, Elche und Karene.....	38	Grubenwurm.....	83
Feldhasen und Wildkaninchen.....	39	Horndrache.....	84
Wild- und Jagdflügel.....	40	Hornchse.....	84
Wildrinder.....	40	Krokodile.....	85
Wildschweine.....	42	Panzerchse.....	86
4) Wilde Tiere.....	43	Klippechse.....	86
Adler.....	43	Schlinger.....	86
Affen.....	43	Sumpfechse.....	87
Bären.....	46	Springchamäleon.....	87
Elefanten.....	48	Tatzelwurm.....	88
Falken.....	49	Kröten, Frösche und Lurche.....	89
Fledermäuse.....	50	9) Drachen und Lindwürmer.....	90
Füchse.....	50	Alte Drachen, Baumdrache, Frostwurm,	
Marder.....	51	Gletscherwurm, Höhlendrache, Kaiserdrache,	
Nagetiere.....	53	Purpurwurm, Riesenlindwurm, Westwinddrache.....	
Nashörner.....	53	10) Ungeheuer und magische Kreaturen.....	94
Schlangen.....	54	Unheimliche Wesen.....	94
Steinbock.....	56	Basilisk, Borbarad-Moskito, Einhorn,	
Ratten.....	57	Gargyl, Gestaltenwandler, Greif, Harpyie,	
Raubkatzen.....	57	Hippogriff, Ikanariaschmetterling,	
Raubvögel.....	60	Klammermoloch, Schneelaurer, Werwolf.....	
Riesenalk.....	61	Golems und andere widernatürliche Wesenheiten.....	100
Singvögel u. a.....	62	Wolfsechse, Schlangenmensch, Mantikor,	
Wildhunde.....	63	Golem.....	
Wölfe.....	64	11) Geisterwesen und Bewohner anderer Sphären.....	103
5) Insekten und andere Vielbeiner.....	66	Dämonen.....	103
Gruftassel.....	66	Elementargeister.....	105
Insekten.....	66	Geisterwesen.....	106
Moskitos, Parasiten, Riesenameise, Großer		Mindere Geister, Nachtalp, Spuk,	
Schröter, Schwarminsekten.....		Tiererscheinung.....	
Spinnentiere.....	68	Untote.....	107
Saguraspinne, Vogelspinne, Wüsten-		Leichnam, Zombie, Skelett, Tierkadaver,	
skorpion, Gelbschwanzskorpion, Höhlenspinne,		Ghul, Wiedergänger, Vampir,	
Waldspinne, Maraskantarantel.....		Index.....	111

Vorwort zur 2. Auflage des Spielsystems

Es ist vollbracht! Mit den Kreaturen des Schwarzen Auges halten Sie die Neubearbeitung der letzten Teile des alten AbenteuerAusbau-Spiels in Händen. Es ist vom Umfang her wieder eine Box geworden, da in den Jahren seit dem ersten Erscheinen des Schwarzen Auges - nicht zuletzt durch die tatkräftige Mitarbeit vieler Spieler - eine Unzahl von neuen Kreaturen und Krautern entdeckt wurde, die wir Ihnen mit diesem Band zur spielerischen Verfügung stellen wollen. Mit dem Erscheinen dieser Box sind sämtliche Regeln, wie sie im ehemaligen Basis- und Ausbau-Spiel vorgestellt wurden, außer Kraft gesetzt. Zukünftige Abenteuer und Erweiterungen werden sich stets auf diese Überarbeitung der Regeln beziehen und somit einen offiziellen Regelgrundstock bilden.

Das neue Schwarze Auge besteht somit aus den fünf folgenden Grundbausteinen:

1. Die Helden des Schwarzen Auges (Box)

Eine Anleitung zum Erschaffen von Heldentypen; eine Einführung in das Kampfsystem, das in sich modulartig zusammengestellt ist und - je nach Spielerwunsch - vereinfacht oder hochdetailliert gespielt werden kann; eine Vorstellung des neuen Talentsystems, das Lernfähigkeit und physische wie auch psychische Eigenschaften der Figuren berücksichtigt; eine kurze Darstellung der Lebenshaltungskosten für einen Spieler-Helden.

2. Die Magie des Schwarzen Auges (Box)

Eine Vorstellung der unterschiedlichen magiebegabten Heldentypen; eine Einführung in die Zauberkunst; eine große Sammlung aventurischer Zauberformeln, magischer Kreaturen, Zauberbücher und anderer 'arkaner' Geheimnisse.

3. Die Götter des Schwarzen Auges (Buch)

Eine Darstellung der aventurischen Gottheiten, ihrer Geschichte und ihrer Priesterschaft; Vorstellung der Geweihten

als Heldentypen; geweihte Artefakte, Heilige Orte und religiöse Orden.

4. Das Land des Schwarzen Auges (Box)

Die große aventurische Enzyklopädie mit riesiger Landkarte, dem gesammelten Wissen über die verschiedenen aventurischen Regionen, über Verkehrs- und Heereswesen, Rechtsgrundsätze und viele Informationen mehr, eine detaillierte Beschreibung der Stadt Gareth.

5. Die Kreaturen des Schwarzen Auges (Box)

Eine Beschreibung der aventurischen Flora und Fauna mit umfangreichem **Bestiarium**, Spielleiterhilfen zur Gestaltung von Wildnisabenteuern; Krankheiten und **Heilkräuter**; eine erweiterte Preisliste für viele Güter des täglichen Heldenbedarfs.

Weiterhin werden in lockerer Folge Beschreibungen der verschiedenen aventurischen Regionen und Spielleiterhilfen zu speziellen Themen wie Seefahrt, Zauberei oder Stadtgestaltung erscheinen, mit denen Sie nach Belieben ihre Spielwelt detaillierter gestalten können.

Wir werden auch in Zukunft unserem Grundsatz treu bleiben, die hier - und auch in den anderen Teilen des Spielsystems vorgestellten - Regeln als Vorschläge zu verstehen, die Sie übernehmen oder den Bedürfnissen Ihrer Gruppe anpassen können. Ein Rollenspiel lebt davon, daß die Spieler es als ihr Eigentum betrachten und es so zurichten, daß es ihnen den meisten Spielspaß bereitet. Auch wenn nun das Regelsystem abgeschlossen ist - perfekt wird es nie sein. Wir würden uns freuen, wenn Sie auch weiterhin so tatkräftig an diesem unserem System mitarbeiten würden, wie Sie es in den letzten fünf Jahren getan haben. In diesem Sinne: Mögen Hesinde und Tsa Ihnen stets neue Ideen bescheren und möge Phex ihre Würfelhand leiten.

Bochum und Düsseldorf, im Boronmond 1989

Die Kreaturen des Schwarzen Auges

In diesem Buch haben wir die bekanntesten Kreaturen *Aventuriens* aufgeführt, seien es nun menschenähnliche, intelligente Lebewesen, Nutztiere oder Wilde Bestien, harmloses Ungeziefer oder furchterregende Dämonen, die nur in *Aventuriern* weilen, wenn sie beschworen wurden.

Diese Kreaturen - oft auch bildlich dargestellt, damit Sie einen ersten Eindruck von ihnen gewinnen können - bevölkern das Land des Schwarzen Auges. Als Spielleiter können Sie sich aus diesem *Bestiary* bedienen, wann immer Sie eine Kreatur benötigen, die Ihre Helden zu einer bestimmten Handlung veranlassen soll. Wenn ein Kampf ansteht, finden Sie die spieltechnischen Werte der Kreatur im entsprechenden Kapitel. Zur stimmungsvollen Ausgestaltung einer längeren Reise sind viele Tiere ebenso geeignet wie als Jagdbeute, wenn den Helden einmal der Proviant knapp wird. Einige Kreaturen sind sogar so mächtig oder außergewöhnlich, daß es sich lohnt für die Begegnung mit ihnen ein eigenes kleines Szenario zu verfassen.

Die Kreaturen des Schwarzen Auges leben auf unserem fantastischen Kontinent natürlich auch ohne Dazutun eines Spielleiters. Wenn Sie feststellen wollen, ob Ihre Heldengruppe zufällig auf ein bestimmtes Wesen trifft, dann können Sie dies mit Hilfe der Begegnungstabellen aus dem Handbuch für den Reisenden tun.

Wir wünschen Ihnen viele spannende Abende mit den Kreaturen des Schwarzen Auges, die mehr sein sollten als nur Staffage oder Schwertfutter - nämlich ein Abenteuer für sich.

Einige Hinweise zum Gebrauch dieses Buches

Die Beschreibungen der Tiere gliedern sich in mehrere Teile:

Am Anfang steht eine *Beschreibung* des Tieres vom Gesichtspunkt des Aventuriers aus. In diesem Text finden sich oft viele interessante Details, aber mindestens ebenso oft wüste Gerüchte, Halbwahrheiten und (zumal bei den 'Kulturschaffenden *Zweibeinern*') rassistische Vorurteile. Alle diese Texte könnten so in aventurischen Folianten über Zoologie stehen. Sie sind zugleich das Maximum dessen, was ein Held über eine Kreatur wissen kann, der er noch nie begegnet ist.

Im Abschnitt über die *Kreatur im Spiel* finden Sie Informationen, die im ersten Abschnitt fehlen, ebenso Hinweise zu Lebensgewohnheiten und besonderen Kampftechniken der Tiere. Außerdem stehen hier einige Tips, wie der Meister die Kreatur in in Szenario einbauen kann.

Der dritte Abschnitt schließlich liefert die spieltechnischen *Werte* der Kreatur (neudeutsch: 'stats'), wobei wir versucht haben, alle relevanten Werte - und nicht nur die kampfentscheidenden - aufzunehmen. Die hier verwendeten Begriffe und Abkürzungen sind in den Helden des Schwarzen Auges und der Magie des Schwarzen Auges näher erläutert. Einige Anmerkungen hierzu: GST 1 bzw. GST 2 stehen für die Geschwindigkeitstabellen aus den 'Helden', Seite 82, die angeben, wie schnell sich eine Kreatur bei einer bestimmten

Belastung fortbewegen kann. Der *Ausdauer-Wert* legt fest, wie viele Sekunden die Kreatur ihre Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann. Für menschenähnliche Wesen gilt dabei annähernd $AU=KK+LE$. Oftmals haben wir für bestimmte Werte Würfelprozeduren angegeben, mit denen der Meister unterschiedliche Wesen ein und derselben Art erschaffen kann.

Dieses System ließ sich leider nicht für jede Kreatur verwenden, aber wir hoffen, daß Sie sich dort, wo wir von dieser Einteilung abgewichen sind, trotzdem mit den Beschreibungen zurechtfinden können.

Die *Monsterklasse*

Bleibt noch ein Wert zu klären, der stets am Ende der Liste steht: die Monsterklasse. Wir haben lange überlegt, ob wir nicht auf diese Zahl verzichten sollen (die ja angibt, wie viele Abenteuerpunkte ein Held erhält, der einen Gegner überwunden hat), haben uns dann aber doch entschlossen, die Monsterklasse beizubehalten, obwohl sie die Gefahr mit sich bringt, daß die Spieler ein Lebewesen ganz und gar auf diesen einen Wert reduzieren und kein Interesse für die anderen, meistens interessanteren, Facetten einer Kreaturbeschreibung *aufbringen*. (Ein Beispiel, wie es nicht sein sollte: "He, Meister, meinem Helden fehlen noch *fuffzehn* AP. Schick uns mal 'n paar *Goblins*, die wir *versemmeln können*..")

Wir haben die Monsterklasse beibehalten, da sie einen ungefähren Schätzwert für die Gefährlichkeit einer Kreatur angibt. Halten Sie sich als Meister bei der *AP-Vergabe* jedoch nicht sklavisch an der jeweiligen Zahl fest. Wenn ein Jäger mit seinem Speer den hundertsten Wolf erlegt hat, dann bedeutet dies für ihn keinen Zuwachs an Erfahrung mehr. Genausowenig ist es risikoreich (und damit AP-würdig), einem alten zahnlosen Wolf, der bereits sterbend in einer Ecke liegt, den Gnadenstoß zu versetzen. Ein Moha hingegen, der zum ersten Mal einer solchen Kreatur begegnet (und sie vielleicht erst besiegt, nachdem er *selbst-einige* üble Wunden hinnehmen mußte), sollte ruhig die doppelte Menge an AP erhalten.

Außerdem gilt der AP-Gewinn ja nicht nur für das Erschlagen von Gegnern, sondern auch dafür, Tiere und intelligente Lebewesen geschickt zu umgehen, abzuschrecken, zu überumpeln, gefangenzunehmen usw. Wenn ein Streuner die Goldgier einer Goblinbande ausnutzt, indem er ihnen einen Beutel Münzen vor die Füße wirft, um den sie sich dann streiten - und er weiter seines Weges ziehen kann, dann verdient er dafür ebenso Abenteuerpunkte wie der Schelm, der einen heranstürmenden Oger mit einer farbenprächtigen Illusion in die Flucht schlägt.

Einiges zum Thema "Jagd"

Bei einigen Kreaturen finden Sie drei zusätzliche Werte: *Beschleichen*, *Flucht/Angriff* und *Fleischportionen*. Wir gehen davon aus, daß es sich bei diesen Tieren um solche handelt,

die typischerweise als Jagdbeute dienen. Auch auf andere Tiere kann natürlich Jagd gemacht werden, aber meist hat dies keinen besonderen Wert, außer den Ehrgeiz des Jägers zu stillen.

Die bei 'Beschleichen' angegebene Entfernung bedeutet, daß man sich dem Tier bis zu jener Entfernung nähern kann, ohne eine **Schleich-Probe** ablegen zu müssen. Danach sollte alle 10 Schritt eine Probe abgelegt werden, bei deren Mißlingen das Tier aufgeschreckt wird. Wer natürlich in Kettenhemd und mit Morgenstern auf die Jagd geht, der sollte sich nicht wundern, wenn Tiere vor ihm fliehen, obwohl er noch eine halben Meile entfernt ist.

Ab der unter 'Flucht/Angriff' angegebenen Entfernung bemerkt die Beute den Jäger auf jeden Fall und handelt entsprechend. Der Begriff 'Fleischportion' erklärt sich fast von selbst: Eine Portion Fleisch wiegt etwa einen Stein und reicht aus, um einen ausgewachsenen **Aventurier** einen Tag lang zu ernähren. Auch in **Aventurien** gehört Fleisch übrigens zu den leicht verderblichen Gütern.

Eigene Kreaturen

Wenn Sie als Spielleiter eigene Kreaturen entwickeln wollen - nur zu, es steht Ihnen frei. Wir haben bei weitem nicht alle Arten von Spinnen, Schlangen o.ä. in unserer Zusammenstellung berücksichtigen können. Es bleiben also immer noch genügend große 'Nischen', in denen Ihre Kreaturen leben können.

Sehen Sie sich die in diesem Buch aufgelisteten Tiere an. Was sind typische Geschwindigkeiten, Lebensenergien, Magieresistenzen ? Wo lebt so ein Tier ? Ernährt es räuberisch und wie greift es an ? Die hier vorgestellten Kreaturen bieten einen große Auswahl, aus der Sie sich ein 'Tier nach Wunsch' erschaffen können, das in Ihre Kampagne paßt.

Eine Bitte haben wir jedoch: Bleiben Sie im Rahmen des Vernünftigen. **Aventurien** lebt vom 'Fantastischen Realismus', dem Zusammenspiel von frei Erfundenem mit theoretisch Möglichem oder historisch Gewesenem, vereint in einer Struktur, die dieses Zusammenspiel aus den Gegebenheiten einer **Fantasywelt** erklärt. Oder auf Deutsch: Natürlich gibt es Drachen und Magier, aber ihre Kraft muß begrenzt sein, damit sie das Gefüge der Welt nicht zerstört. In diesem Sinne - verzichten Sie auf sechs Meter lange, giftverspritzende Wölfe und auf titanische Mistkäfer, die einen versteinernen Blick besitzen. Auch mit 'natürlichen' Tieren läßt sich ein gehöriges Maß an Spannung und fantastischer Atmosphäre erzeugen.

Was es in unserem, im 'offiziellen' **Aventurien** nicht geben wird, sind übelriechende Chaoskreaturen mit sieben Armen, drei Beinen und einem Körper, der nur aus Stacheln zu bestehen scheint und die auf irgendeine magotechnische Art an eine atomgetriebene Kettensäge gekommen sind...

So, genug der Vorrede. Vergessen Sie für einige Augenblicke 'Prens Tierleben' und tauchen sie mit uns ein in jene Welt, in der die Kreaturen des Schwarzen Auges leben.

Kulturschaffende Zweibeiner

Menschenähnliche

Menschen, Elfen und Zwerge als Meisterpersonen

Über die Kulturen der Menschen, Elfen und Zwerge wurde schon viel geschrieben. Wenn Sie detaillierte Informationen zu den verschiedenen Völkern benötigen, schlagen Sie bitte in den Büchern *Das Land des Schwarzen Auges*, *Enzyklopädie Aventurica*, *Die Helden des Schwarzen Auges* oder *Die Magie des Schwarzen Auges* nach.

Im folgenden Kapitel wollen wir Ihnen kurz einige typische Vertreter der drei menschenähnlichen Spezies vorstellen. Wir haben darauf verzichtet, den Meisterfiguren Talente oder gar Zauberfertigkeiten mit auf den Weg zu geben - einen Magier oder anderweitig interessanten Nichtspieler-Charakter sollten Sie sowieso selbst entwickeln und ihn in ihr Abenteuer einpassen.

Die angegebenen Werte beziehen sich entweder auf "Bürger" (unerfahren) oder auf verschieden qualifizierte Kämpfer. Sie eignen sich also dazu, als Besucher einer Schänke, als Stadtgardisten o. ä. eingesetzt zu werden. Bedenken Sie jedoch, daß es sich bei allen Angaben immer um Durchschnittswerte handelt, die natürlich von Meisterfigur zu Meisterfigur verschieden sind.

Zwerg (unerfahren)

Einem solchen Zwerg - es mag ein junger Bursche sein oder ein Zwerg, der noch nie seine Höhle verlassen hat - können die Helden nur in den Minen und unterirdischen Städten der Angroschim begegnen.

Es handelt sich um das zwergische Gegenstück zum *aventurischen* Bürger. Zwerge sind in Bergbau, Schmiedearbeiten, allgemeinen Handwerksfertigkeiten und im Zechen *erfahren*.

Die Werte eines unerfahrenen Zwerges:

Größe: 128+2W (130-140) cm; Gewicht: Größe-80 kg
MU: 12; **KL:** 10; **CH:** 9; **GE:** 12; **KK:** 13
LE: 40 **AT:** 10 **PA:** 8
RS: 2 **TP:** 1W+4 (Hammer oder Axt)
GS: GST2 **AU:** 55 **MR:** 3 **MK:** 15

Zwerg (erfahren)

Dies ist ein typischer Zwerg, der sich auch dem oberirdischen Heldenleben zuwenden könnte. In den Minen kann man ihn als Vorarbeiter oder Erkunder antreffen, oberirdisch ist er vielleicht ein Eisenwarenhändler, Schmied oder Bierkutscher. Neben den üblichen zwergischen Talenten beherrscht er auch den Umgang mit Waffen und hat allgemein seine Kenntnisse von der Welt erweitert.

Die Werte eines erfahrenen Zwerges:

MU: 13; **KL:** 11; **CH:** 10; **GE:** 13; **KK:** 15
LE: 60 **AT:** 13 **PA:** 11
RS: 4 **TP:** 1W+6 (Hammer oder Axt)
GS: GST2 **AU:** 75 **MR:** 6 **MK:** 30

Zwergischer Veteran

Ein solcher Kämpfer ist bei den Angroschim hoch angesehen. Vielleicht ist es ein Clansoberhaupt, ein Meisterschmied, ein *erfahrener* Höhlenforscher oder ein Tunnelkämpfer, der bereits mehrfach das Eindringen von Goblins oder *Tatzelwürmern* abgewehrt hat. Wenn die Helden ihm mit Freundlichkeit begegnen, wird er sich womöglich als ein wahrer Quell an Bier und Informationen erweisen. Rüpel gegenüber *läßt* er seine Fäuste sprechen - und wer ihm feindlich gegenübertritt, bekommt den Stahl seiner Axt (für gewöhnlich eine *'persönliche Waffe'* oder ein wertvolles Erbstück) zu schmecken...

Die Werte eines zwergischen Veteranen:

MU: 14; **KL:** 12; **CH:** 10; **GE:** 14; **KK:** 17
LE: 90 **AT:** 16 **PA:** 13
RS: 4 **TP:** 1W+8 (Streitaxt)
GS: GST2 **AU:** 110 **MR:** 10 **MK:** 50

Unerfahrener Elf

Einem unerfahrenen *Elfen* zu begegnen, ist schon eine Seltenheit. Die Werte können für einen jugendlichen Elfen gelten, der noch nie sein Heimatdorf verlassen hat. Gerade bei den Firnelfen sind solche Stammesmitglieder etwas häufiger als bei den Au- oder Waldelfen, die recht schnell Erfahrungen sammeln und eher bereit sind, in die Welt hinauszuziehen.

Ein unerfahrener Elf wird sich auf seine angeborenen Zauberkräfte verlassen und versuchen, einer Auseinandersetzung aus dem Wege zu gehen. Es gibt unter ihnen aber auch junge Heißsporne, die sich allen anderen Wesen überlegen fühlen und somit leicht einen *Streit* vom Zaun brechen können.

Die Werte eines unerfahrenen Elfen:

Größe: 160+W20+4W (165-204) cm; Gewicht: Größe-120 kg
MU: 10; **KL:** 12; **CH:** 12; **GE:** 12; **KK:** 9
LE: 25 **AT:** 8 **PA:** 8
RS: 1 **TP:** 1W+2 (Dolch, Bogen)
GS: GST1 **AU:** 35 **MR:** 6 **MK:** 16

Erfahrener Elf

Wenn man außerhalb eines Elfendorfes einmal Angehörigen dieses Volkes begegnet, so handelt es sich meist um erfahrene Personen, die schon große Teile des Landes bereist haben und wissen, wie man sich an bestimmten Orten zu verhalten und sich notfalls zu verteidigen hat. Die Talente eines solchen Elfen mögen eher im Bereich der Natur und der Körperbeherrschung liegen, wenn er sich die *aventurische* Natur näher angesehen hat, oder im Bereich der Gesellschaft, wenn er sich mit dem Studium des menschlichen Zusammenlebens beschäftigt hat. Er benutzt zwar noch sein Zauberfertigkeiten, verläßt sich jedoch mehr auf seine weltlichen Fähigkeiten.

Die Werte eines erfahrenen Elfen:

MU: 12; **KL:** 13; **CH:** 13; **GE:** 13; **KK:** 10
LE: 45; **AT:** 12; **PA:** 11
RS: 3; **TP:** 1W+3 (Degen, Schwert, Bogen)
GS: GST1; **AU:** 55; **MR:** 8; **MK:** 30

Elfischer Veteran

Es gibt Elfen, die vom üblichen Weg des Gleichgewichts abweichen und sich mehr dem Schwert als der Magie zuwenden. Solche Kämpfer sind überall hoch geehrt, nicht nur bei den Elfen selbst, wo sie als Jäger und Kundschafter den Stamm beschützen, sondern auch bei den Menschen. In diese Gruppe fallen auch viele auf Abenteuer ausziehende Elfen. Ihre Talente sind weit gefächert, was nicht zuletzt zu ihrem Ansehen beigetragen hat. Auch wenn sie den Umgang mit Waffen beherrschen, heißt das nicht, daß sie blutrünstig oder grausam geworden wären. Sie kämpfen, wenn sie es für notwendig halten - dann aber mit schonungsloser Härte und tödlicher Eleganz.

Die Werte eines elfischen Veteranen:

MU: 13; **KL:** 14; **CH:** 13; **GE:** 16; **KK:** 11
LE: 60; **AT:** 15; **PA:** 14
RS: 3; **TP:** 1W+4 (Schwert, Bogen)
GS: GST1; **AU:** 75; **MR:** 12; **MK:** 50

Mensch (unerfahren) *

Das 'unerfahren' heißt natürlich nicht, daß ein solcher Mensch keine Ahnung von dem hat, was in seiner Umgebung vor sich geht. Der hier vorgestellte Mensch ist ein typischer **aventurischer** Durchschnittsbürger, der sicherlich eine Menge verschiedener Fähigkeiten besitzt, je nachdem, welchen Beruf er ausübt. Auch die Eigenschaften können natürlich von der Norm abweichen (ein Schmied wird eine höhere KK besitzen, ein Schreiber eine höhere KL usw.).

Unerfahren bedeutet, daß solch ein Mensch noch nie weiter als bis zum nächsten Marktflecken gekommen ist und den größten Teil Aventuriens nur vom Hörensagen kennt. Für ihn wird die Begegnung mit einem Helden ein Erlebnis sein, von dem er seinen Kindern noch erzählen kann (es liegt an Ihnen, wie ihre Helden auftreten und was der gute Mann später seinen Nachkommen über das **aventurische** Abenteuerunwesen weitergibt). Typischerweise begegnet man solchen Leuten in einer Schänke oder auf dem Markt. Sollte es zu kämpferischen Auseinandersetzungen kommen, werden sie normalerweise das tun, was in einer solchen Situation angebracht ist - sie ergreifen die Flucht.

Die Werte eines unerfahrenen Menschen:

MU: 10; **KL:** 11; **CH:** 11; **GE:** 12; **KK:** 12
LE: 30; **AT:** 8; **PA:** 7
RS: 1; **TP:** 1W+2 (Knüppel, Dolch)
GS: GST1; **AU:** 40; **MR:** 0; **MK:** 10

Erfahrener menschlicher Kämpfer

Solch ein Mensch ist typischerweise Stadtgardist, Leibwächter oder Abenteurer. Er hat schon einige Kämpfe hinter sich gebracht und auch bereits einiges an Lebenserfahrung gewonnen.

Vielleicht ist er sogar schon durch die Welt gezogen und kann von seinen Reisen oder Aufträgen in **fernen** Ländern erzählen. Seine Talente sind generell aufs Überleben in

seiner typischen Umgebung ausgerichtet **und auch** der Umgang mit Waffen ist ein alltägliches Handwerk für ihn.

Die Werte eines erfahrenen menschlichen Kämpfers:

MU: 13; **KL:** 11; **CH:** 11; **GE:** 14; **KK:** 14
LE: 50; **AT:** 14; **PA:** 12
RS: 3; **TP:** 1W+4 (Säbel, Schwert, Speer)
GS: GST1; **AU:** 65; **MR:** 4; **MK:** 20

Menschlicher Veteran

Auch unter den Menschen ist ein solcher Kämpfer selten. Während andere Menschen mit seiner Erfahrung angesehene Handwerksmeister, Priester, Gelehrte oder gar Zauberer sind, hat er sich ganz dem Umgang mit dem scharfen Stahl verschrieben. Vielleicht ist er ein hochbezahlter Söldner, vielleicht ein Erkunder, der alleine durch die Wildnis zieht, ein Offizier der Armee oder gar ein Meuchelmörder. Um es auf seinem Gebiet so weit zu bringen, mußte er viele andere Talente vernachlässigen.

Die Werte eines menschlichen Veteranen:

MU: 15; **KL:** 12; **CH:** 12; **GE:** 16; **KK:** 15
LE: 75; **AT:** 16; **PA:** 14
RS: 4; **TP:** 1W+6 (Zweihandschwert oder -axt)
GS: GST1; **AU:** 90; **MR:** 6; **MK:** 40

Neandertaler

"Vom Affenmensch: Es gibt viel Streit darüber, ob es Affenmensch oder Menschenaffe heißen muß. Die Kreaturen gehen nämlich auf zwei Beinen, gerade so wie die Menschen, und sie können sich auch mit Lauten verständigen, aber sie haben beinahe so viel Haare und so wenig Verstand wie die Riesenaffen."

Von den Affenmenschen leben nicht viel in Aventurien - die wenigen, welche man entdeckt hat, leben in Gruppen in abgelegenen Tälern zusammen. Sie jagen gemeinsam und sammeln gemeinsam und teilen Beute und Ertrag untereinander auf. Unter allen aus der Herde gibt es einen Ausgezeichneten, dem die übrigen gefügig sind. Menschen gegenüber sind die Neandertaler, wie sie auch geheißen werden, eher scheu und nicht feindlich gesonnen, auch wenn man einem Affenwesen nie recht trauen mag."

Der Neandertaler im Spiel:

Neandertaler leben ausschließlich in kleinen Sippen zusammen. Der Zusammenhalt einer solchen Gemeinschaft ist außerordentlich hoch. Die Sippenmitglieder ernähren sich von der Jagd und bringen Waldfrüchte ein.

Neandertaler sind mäßig intelligent und verständigen sich untereinander mit einer simplen Sprache. Mit etwas Geduld kann man ihnen sogar die Grundzüge der **neuaventurischen** Sprache beibringen. Sie sind Menschen nicht feindlich gesonnen, aber treten ihnen argwöhnisch entgegen. Wenn sich eine Heldengruppe bei der Begegnung mit einer Neandertalersippe nicht gleich zu Beginn von ihrer schlechtesten Seite zeigt, ist es mit etwas Einfühlungsvermögen möglich, freundschaftlichen Kontakt zu der Sippe herzustellen. Kleine Geschenke beschleunigen die Annäherung enorm. Die freundschaftliche Beziehung zu einer Sippe von Neandertalern kann von unschätzbarem Wert sein: Sie kennen sich in ihrer Umgegend hervorragend aus und besitzen einen ungetrübten

Gefahreninstinkt. Wenn die Helden in Bedrängnis geraten, steht die Sippe geschlossen hinter ihren Freunden. Auch wenn die Neandertaler nur primitiv bewaffnet sind, sollte man sie nicht unterschätzen. Es ist nämlich nicht gerade empfehlenswert, eine geschlossene Gruppe von 20 bis 30 denkenden Wesen zum Feind zu haben.

Werte eines Neandertalers:

Größe: 160+W20 (170) cm

MU: W+7 (11); **KL:** W+2 (5); **CH:** W+5 (8); **GE:** W+6 (9); **KK:** W+8 (12)

LE: 3W+25 (35)

AT: 10

PA: 8

RS: 1

TP: 1 W+5 (Keulen, Äxte)

GS: GST1

AU: 50

MR: -2W (-7) **MK:** 15

Necker

"Vom Meervolk: Wenig ist uns bekannt über das Meervolk, welches man auch Ozeaniden oder im Volksmunde Necker heißt. Diese Wesen, welche vor allem an der westlichen Küste leben, haben eine *helle*, fast blaue Haut (mitunter auch grünlich) und langes, metallisch schimmerndes Haar. Sie leben wohl stets in den Wassern (im Meer wie auch in den Flüssen), sind aber mitunter auch auf dem festen Land zu finden, ohne daß sie dabei Schaden nehmen. In allem anderen sind sie den Menschen und Elfen sehr ähnlich, wiewohl sie etwas kleiner und zierlicher sind, breite Wangenknochen, wulstige Lippen und eine sehr glatte Haut besitzen. Keiner von ihnen spricht die Sprachen der Landvölker, und auch keinem Gelehrten ist bisher gelungen, die Sprache der Meermenschen zu enträtseln.

Es scheint jedoch, daß sie in der Lage sind, sich durch den Austausch von Gedanken zu verständigen. Auch müssen sie nie schlafen, sondern sich nur einmal am Tage mit Wasser benetzen. Sie sind ein friedliches Volk, das jedoch auch Arten der Raserei kennt, besonders nach dem Genuß von Alkohol oder bei Vollmond, wo sie mitunter *berserk* gehen. In Havena findet man sie hier und dort als Diener der feinen Herrschaften, was ihnen anscheinend keinen Ungemach bedeutet.

Wenn man der *tulamidischen* Sage glauben darf, so sind die Necker Nachkommen jenes Volkes, das auf einer Insel südlich vom Gildenland lebte, als die Welt noch jung war. Sie verdingten sich und ihre Schiffe als Söldner an alle, die ihnen

Gold gaben, und sie lästerten die Götter und glaubten sich gar *Efferd* überlegen. Dieser strafte sie, indem er ihre Insel unter die Oberfläche des Meeres zog und die Bewohner zu seinen Dienern machte.

Die *Norbarden* wissen wiederum von den '*Blauen Mahren*', welche sie wie das *Mervolk* beschreiben. Jedoch leben diese Wesen in den entlegenen Hochtälern des Ehernen Schwertes und verhindern jede Passage, indem sie die Wagemutigen in ihren Bann ziehen. Dereinst soll zwischen den Völkern Aventuriens und des Landes im Nordosten ein unbarmherziger Krieg getobt haben, in dem die '*Blauen Mahre*' als Söldner dienten. Dieser Krieg sei erst durch das Eingreifen *Ingras*, des Feuergottes beendet worden, der mit seinem Flammenschwert auf die Erde niederhieb, worauf sich auf der Stelle ein *Gebirgszug* zwischen den Streitenden erhob, welchen wir heute als das Eherne Schwert kennen."

Die Necker im Spiel:

Inwieweit die obigen Sagen der Wahrheit entsprechen, können auch wir Ihnen nicht verraten. Wahr ist jedoch die Beschreibung der Necker und die Aussage, daß sie nach Genuß von Alkohol rasend werden und bisweilen in Vollmondnächten aufbegehren und ungeahnte Kräfte entwickeln.

Sie müssen einmal am Tag ihre Haut befeuchten, sonst sterben sie binnen kurzer Zeit. Ein Amulett aus Lapislazuli kann diesen Zeitraum auf drei Tage ausdehnen.

Necker beherrschen eine eigene Form von Magie, die sich vor allem in der Fähigkeit des Gedankenlesens und der sanften Beherrschungszauber äußert. Wenn möglich, vermeiden sie den Kampf und ergreifen lieber die Flucht oder versuchen, die Angreifer friedlich zu stimmen.

Die Werte der Necker:

(Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Necker im Berserkerrausch)

Größe, Gewicht: wie Menschen

MU: 7/20; **KL:** 12/6; **CH:** 15; **GE:** 13/9; **KK:** 10/18;

LE: 30

AT: 10/15

PA: 10/7

RS: 1

TP: 1 W/1 W+4 (waffenlos)

GS: GST1/6

AU: 40/60

MR: 12

MK: 25/30

Goblinske

Orks

"Von den Orken: Nach Menschen, Elfen und Zwergen das wichtigste Volk in Aventurien sind die Schwarzpelze oder Orken, welche *zuhauf* im Land gleichen Namens leben. Sie sind ein wenig kleiner und kräftiger als ein Mensch, haben einen dichten schwarzen Pelz, langes Haupthaar, Zähne wie ein Keiler und eine fliehende Stirn.

Sie verehren widerliche Götzen und leben von Mord und Brand, und nur selten von der Scholle. Ja gelegentlich tun sie sich auch mit den *Ogern* oder Menschenfressern zusammen, welche sie auch ihre Sprache gelehrt haben. Die Orken sind räuberisch und heimtückisch und haben schon oft Tod und Verderben über die Länder der Elfen und Menschen gebracht."

Die Kultur der Orks

Die Gesellschaft der Orks hier genauer zu beschreiben, ist leider nicht möglich. Einige Tatsachen *solten* Ihnen als Spielleiter und Spieler jedoch bekannt sein: Heimat der Orks ist das Orkland, eine baumarme, hochgelegene Steppe im Nordwesten Aventuriens. Hier leben mehr als die Hälfte aller aventurischen Orks von Ackerbau und Viehzucht, Jagd, Handwerk und gelegentlichen Beutezügen gegen ihre Nachbarn, seien es Menschen oder andere *Orksippen*.

Die größten Stämme der Orks sind die *Orichai* mit 25000 Köpfen, die *Zholochai* mit 18000 Mitgliedern, die *Truanzhai* mit 12000 Stammesangehörigen und die *Korogai* mit 7000 Köpfen. Daneben gibt es noch eine Unzahl weiterer, kleiner Stämme, oftmals nur Sippenverbände mit etwa 50 Mitglie-

dem. Die Gesamtzahl der Orks im Orkland dürfte etwa achtzigtausend betragen.

Ihre Gesellschaft ist in einer Art Kastensystem untergliedert, das nur den Stärksten und Durchsetzungsfähigsten einen sozialen Aufstieg erlaubt. Die orkischen Bezeichnungen für diese Kasten sind: **Yurach** (Ausgestoßene), **Grishik** (Bauern), **Drasdech** (Handwerker), **Khurkach** (Jäger und Krieger), **Okwach** (Clansoberhäupter, Erfahrene Krieger, Gravesch- und Rikai-Priester) und **Harordak** (**Tairach**- und **Brazoragh**-Priester).

Das Handwerk, vor allem die Schmiedekunst, ist bei den Orks relativ hoch entwickelt. Dies liegt daran, daß sie in grauer Vorzeit mit einem der **Zwergenvölker** Höhle an Höhle lebten. Ihre Schmiedearbeiten sehen zwar recht grob und unschön aus, erfüllen aber ihren Zweck besser als so manches menschliche Gerät.

Gelegentlich kommt es vor, daß die Orks ihre Heimat zu Tausenden verlassen und sich in die Gebiete der Menschen und Elfen vorwagen. Dies passiert besonders dann, wenn **Mißernten** das Überleben eines Stammes in Frage stellen oder wenn die Menschen untereinander uneins sind und die Kundschafter der Orks melden, daß es irgendwo reiche Beute zu machen gibt. Zur Zeit wird ein weiterer, großer Vorstoß der Orks befürchtet, da Gerüchte über einen Häuptling umgehen, der sowohl die Hörner des **Brazoragh** als auch die Blutrote Mondscheibe trägt und der bereits mehrere Stämme unter seiner Führung vereinigt haben soll.

Weitere Informationen über die Orks des Orklandes und über ihre Religion finden sie im Buch *Die Götter des Schwarzen Auges*.

Viele **Yurach** suchen ihr Glück außerhalb des Orklandes, verdingen sich als Leibwächter oder Minenarbeiter und führen auch hier kaum ein besseres Leben. Einige **Khurkach** ziehen aus, um Ruhm und Ehre zu ernten. Sie bilden oft gefährliche Räuberbanden, die das Gebiet zwischen **Riva** und **Havena** unsicher machen. Durch diese Wanderungen haben sich die Orks mittlerweile über ganz **Aventurien** verbreitet, so daß man ihnen auch im tiefsten Süden begegnen kann.

Die Orks im Spiel:

Als Meister können Sie praktisch überall Orks auftauchen lassen. Ob nun in ihrer angestammten Heimat oder in 'zivilisierten' Gebieten **Aventuriens** - Orks neigen meist zu aggressivem Auftreten, denn ihr Leben ist durch Kampf und Konkurrenz bestimmt.

Aus diesem Grund wird man auch immer wieder Orks begegnen können, die im Dienste eines Schurken stehen und für wenig Gold 'schmutzige Arbeiten' erledigen. Auch als Räuber haben sie - zumindestens in den nördlichen Landesteilen - eine gewisse Berühmtheit erlangt.

Frieden und Harmonie sind also nicht unbedingt die Lebensgrundsätze der Orks. Dennoch kann man mit ihnen auskommen - und sogar ein Nebeneinander der Kulturen ist bisweilen möglich.

Die Helden werden den Orks jedoch meist als Widersacher gegenüberstehen. Orks neigen dazu, sich in grellbunte Stoffe zu kleiden und meist ein mittleres Waffenlager mit sich herumzuschleppen (so ähnlich wie die Helden auch). Sie lassen sich zwar häufig durch Drohungen oder Zauberei einschüchtern, gelegentlich aber, besonders wenn sie in der Überzahl sind und sich vielleicht sogar mit einem **Oger** verbündet haben, sind sie durch nichts von ihren Vorhaben abzubringen.



Als Meister sollten Sie Orks wie andere Nichtspielerfiguren führen, besondere Charaktere mit Talentwerten, persönlichen Zielen usw. ausstatten und sie nicht nur als AP-Lieferant für eine Heldengruppe benutzen - denn das haben die Orks, bei allen unangenehmen Eigenschaften, die sie zeigen, wirklich nicht verdient.

Unerfahrener Ork

Die meisten Bewohner des Orklandes fallen in die Kategorie "unerfahren". Viele von ihnen sind Bauern oder Fallensteller, denen ihr eigenes Leben lieber ist als irgendwelche orkischen Tugenden. Sie werden auch bei ihren Stammesgenossen nicht in hohen Ehren gehalten. Auch **orkische** Jung-Abenteurer, die sich durch ruhmreiche Taten einen Namen machen wollen, gibt es unter ihnen, aber mindestens ebenso selten, wie dies unter den Menschen vorkommt. Unerfahrene Orks sind im Umgang mit Waffen nicht geübt. Sie verwenden am liebsten ihre Fäuste oder was sich gerade als Waffe anbietet.

Die Werte eines unerfahrenen Orks:

Größe: 150+W20 (151-170)cm; Gewicht: Größe -100 kg
MU:1W+4 (8); KL:1W3+4 (6); CH:1W3+4 (6); GE:1W3+6 (8); KK:1W+5(9)
LE: 3W+5 (15) AT: 9 PA: 5
RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe (Keule oder Dolch)
GS: GST 1 AU: 35 MR: -4W MK: 8

Erfahrener Ork

Als "erfahrene Orks" bezeichnen wir solche, die es in ihrem Stamm zu einigem Ansehen gebracht haben, sei es als Jäger oder als Kämpfer. Sie haben enormes Selbstvertrauen, wenn sie mit Ihresgleichen verhandeln und sind auch für menschliche Augen stattlich (wenn auch nicht unbedingt schön) zu nennen. Auch die Mitglieder der vielen marodierenden Orkbanden, die sich im Steineichenwald, an den Ufern des **Svellt** oder in der Gegend von **Olport** herumtreiben, gehören in diese Kategorie. Sie besitzen alle genügend Verstand, einen Kampf aufzugeben, wenn er für sie aussichtslos geworden ist.

Die Werte eines erfahrenen Orks:

MU:1W+5; KL:1W3+4; CH:1W3+4; GE:1W3+7; KK:1W+7
LE: 4W+10 AT: 11 PA: 7
RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe
GS:GST1 AU: 50 MR: -3W MK: 10

Ork-Veteran

„Ork-Veteranen“ sind eine seltene Erscheinung außerhalb des Orklandes. Während sie in ihrem Gebiet meistens Unterhüptlinge oder **Brazoraghpriester** stellen, sind sie in den Ländern der Menschen und Elfen als Anführer von - mehr oder minder - erfolgreichen Räuberhorden gefürchtet. Die Veteranen des Orklandes sind todesverachtende Kämpfer, egal, ob sie nun um die Hüptlingswürde oder gegen Eindringlinge streiten. Räuber hingegen neigen dazu, ihrem Selbsterhaltungstrieb zu folgen und lieber etwas mehr Gehirnschmalz in die Planung von Unternehmungen zu investieren (und auch den Rückzug **miteinzubeziehen**). Beide Arten jedoch legen Wert auf rordrianisches Auftreten, sei es durch wüste Gesichtsmasken, eine gefärbte Haarpracht oder schwere, schon allein durch ihr Aussehen einschüchternde Waffen.

Die Werte eines Ork-Veteranen:

MU: 1W+7; KL: 1W+4; CH: 1W3+5; GE: 1W+7; KK: 1W+10
LE: 5W+15 AT: 14 PA: 10
RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe
GS: GST1 AU: 70 MR: -2W MK: 20

Goblins

„Von den Goblins: Kleiner und häßlicher noch als die Orken sind die Goblins, kleine, affengleiche Wesen mit rotem, struppigem, schütterem Fell, über das sie gerne allerlei Lumpen hängen. Wie die Ratten leben sie in Höhlen und Kellern und fressen auch alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt.“

Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig uneins und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elfen begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig und stets auf ihren Vorteil bedacht.

„Nichtsdestotrotz haben sie geschickte Finger, weswegen man sie im Bornlande auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.“

Die Kultur der Goblins

Die Goblins sind ein zahlenmäßig sehr großes Volk. In ganz **Aventurien** leben schätzungsweise 200000 von ihnen unter den verschiedensten **Lebensumständen**. Im alten Stammgebiet der Goblins, der Roten und Schwarzen Sichel, den Drachensteinen und Trollzacken gibt es heute kaum noch einheitliche **Goblinstämme**, sondern fast ausschließlich mehr oder weniger große, marodierende Räuberbanden. Eine Kultur im eigentlichen Sinne besitzen sie nicht, viel mehr ein Mischmasch aus menschlichen, orkischen und **goblinischen** Eigenheiten. Sie sind meist miserabel ausgerüstet und dem Verhungern nahe. Traditionell lebende Goblinstämme finden wir nur noch nördlich der Salamandersteine und der Roten Sichel. Hier wird noch die Religion der Mailam Rekdai und des Orvai

Kurim gepflegt. Man lebt von der Jagd und dem Sammeln von Beeren, Wurzeln und Feldfrüchten. Die Behausungen sind meist primitiv, und auch das Handwerk der Goblins ist nicht besonders weit entwickelt. Alle in Stammesverbänden lebenden Goblins sprechen noch ein reines Goblinisch und nur die wenigsten verstehen ein paar Brocken Neuaventurisch.

Die alleine, als Sippen oder Banden durch Aventurien streifenden Goblins besitzen überhaupt keine ursprüngliche Kultur mehr. Selbst ihre Sprache haben sie aufgegeben, und sie beten einen Götzen an, dem auch viele Menschen dienen: **Gold**

Die Goblins im Spiel:

Goblins können im Spiel in mehreren Funktionen auftreten. Zum einen können sie für einen Menschen arbeiten, der sie mit ein wenig Silber abspeist. Dabei ist es egal, ob sie als Schlägertrupp oder in einer stinkenden Gerberei eingesetzt werden. Die zweite Möglichkeit ist, daß sie sich zu einer Räuberbande zusammengeschlossen oder **Anschluß** bei anderen Räubern gefunden haben. Drittens schließlich können die Helden auf einen ganzen Stamm von Goblins treffen, der ein bestimmtes Gebiet oder ein Höhlensystem bewohnt.

Begegnungen der ersten und zweiten Art sind meistens recht unangenehm, da die Goblins wirklich keine schmutzigen Tricks auslassen, um eventuelle Auseinandersetzungen zu gewinnen. Eine Begegnung mit einem Goblinstamm kann hingegen ein recht interessantes Erlebnis sein.

Unerfahrener Gobiin

Auch ein unerfahrener Gobiin hat meist eine Lehre aus dem Leben gezogen: Von den Menschen hast du nichts Gutes zu erwarten, sie kennen kein Mitgefühl und achten ein **Goblinleben** gering.

Auch unerfahrene Goblins tun alles, um am Leben zu bleiben: Sie lügen, schlagen aus dem Hinterhalt zu, wechseln die Seiten und ergreifen die Flucht. Dies hat allen Goblins den Ruf eingebracht, feige und heimtückisch zu sein. Unerfahrene Goblins haben wirklich noch nicht viel von der Welt gesehen und auch kaum Erfahrungen in den verschiedenen Talenten gesammelt. Häufig handelt es sich bei ihnen um Jugendliche, die wegen einer größeren Verfehlung vom Stamm ausgeschlossen wurden.



Die Werte eines unerfahrenen Goblins:

Größe: 137+3W (140-160) cm; Gewicht: Größe -110 kg
MU: 1W+2 (5); KL: 1W+3 (6); CH: 1W(3); GE: 1W+7 (10); KK: 1W+4 (7)
LE: 1W+10(13) AT: 7 PA: 6
RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe (Dolch, Knüttel)
GS: GST1 AU: 3 MR: 1W-5 MK: 5

Erfahrener Gobiin

Dies ist der eigentlich typische Gobiin, wie er den Helden auf ihren Reisen begegnen kann: Ein kleiner, gerissener Räuber

oder umherstreifender Jäger, schlecht ausgerüstet, ein noch schlechteres **Neuaventurisch** sprechend und ständig auf der Suche nach einem **Vorteil**. Solche Goblins findet man meist in Gruppen von mehreren Dutzend, denn eins haben sie von den Menschen gelernt - mangelnde Fähigkeiten des Einzelnen können durch schiere Anzahl ersetzt werden. So sind diese Goblintrupps dann auch recht erfolgreiche Jäger oder Räuber, wobei die Grenzen zwischen beiden Aktivitäten fließend ist.

Die Werte eines erfahrenen Goblins:

MU: 1W+3; KL: 1W+4; CH: 1W; GE: 1W+8; KK: 1W+5
 LE: 2W+15 (22) AT: 10 PA: 7
 RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe (Dolch, Speer)
 GS: GST1 AU: 40 MR: 1W-4 MK: 10

Goblin-Veteran

Erfahrene Kämpfer sind unter den umherziehenden Goblins schon eine Seltenheit, eine Aussage, die in noch viel stärkerem Umfang auf **Goblin-Veteranen** zutrifft. Bei einem ortsfesten **Goblin-Stamm** handelt es sich meist um den erfahrensten Jäger, bei einer umherziehenden Bande um einen Räuberhauptman oder Söldnerführer. Je nach kulturellem Umfeld sind auch ihre Talente entwickelt. Beide können jedoch recht gut mit ihren Lieblingswaffen umgehen.

Die Werte eines **Goblin-Veteranen**:

MU: 1W+4; KL: 1W+4; CH: 1W+1; GE: 1W+9; KK: 1W+6
 LE: 2W+20 AT: 13 PA: 9
 RS: je nach Rüstung TP: je nach Waffe
 GS: GST1 AU: 45 MR: 1W-2 MK: 15

Schratige

Troll

"Von den Trollen: Vier Schritt **mißt** ein ausgewachsener Troll, und es gibt welche, die noch größer werden. Sie haben alle eine **glaubraune**, ledrige, bald borkige Haut, weswegen sie auch manchmal zu den Schraten gezählt werden. Sie sind zwar auch stur, aber nicht so verschroben und dumm, wie die übrigen Schrate, und es mag sein, daß sie vielmehr zu den Riesen zu zählen sind.

Es ist ein Leidwesen mit den Trollen, daß sie in ihrer Umwelt allerlei Schaden anrichten, da wo sie wohnen, und weil sie sehr alt werden, verwüsten sie umso mehr. Die Trolle mögen Süßes, aber auch den Geschmack einiger Baumrinden, die sie aus diesem Grunde dann und wann von den Bäumen schälen. Wenn sie nicht so große Flurschäden verursachen würden, könnte man mit den Trollen sogar gut auskommen. Sicherlich sind sie **dickschädlig**, und Kompromisse mit ihnen fallen oft recht einseitig aus, doch wenn man sie in Ruhe läßt, trachten sie einem auch nicht nach dem Leben. Auch können sie eine große Hilfe sein, weil sie stark sind, wenn auch ein wenig ungestüm. Natürlich darf man die sturen Gesellen nicht ärgern, und es gibt auch unter den Trollen welche, die gar nicht friedfertig sind. In den letzten Jahrhunderten ist aber kein Zwischenfall bekannt geworden, wo ein Troll einen Menschen ohne **Anlaß** getötet

hat, und es gibt viele Trolle, die in zivilisierten Gegenden wohnen, ohne daß es Probleme gibt."

Der Troll im Spiel:

Die Trolle sind wie die Elfen und Zwerge ein sehr altes **Volk**, aber sie sind nicht so anpassungsfähig wie diese. Früher gab

es mehrere tausend Trolle, aber eine große Zahl von ihnen wurde während der Schlacht bei den Trollzacken getötet, so daß heute nur noch knapp tausend von diesen Riesen leben. Der überwiegende Teil der Trolle bewohnt Höhlen in den Trollzacken. Dieses mitelländische Gebirge ist die stammesgeschichtliche Heimat der Riesen. Vereinzelt kommen Trolle in allen nördlichen Gebieten vor, manche wohnen sogar in der Nähe menschlicher Siedlungen. Solche Trolle sprechen **meist** auch ein paar Fetzen Neuaventurisch.

Trolle sind einigermaßen intelligent. Sie werden **etwa** 300 bis 400 Jahre alt und neigen im Alter bisweilen dazu, einen gewissen Sinn für derben Humor zu entwickeln. Man kann mit ihnen verhandeln, auch wenn das ein hartes Brot ist, denn Trolle sind sehr stur und eigensinnig. Besonders gut kommt man in Verhandlungen voran, wenn man Süßigkeiten dabei hat, denn Trolle mögen alles, was süß ist. Die Mengen, die ein Troll bei



seinen Mahlzeiten für angemessen hält, ist allerdings recht groß, und wer will schon ständig ein paar Pfund Lakritz mit sich herumschleppen (von den Kosten einmal abgesehen). Neben den Süßigkeiten haben die Trolle oft eine leidenschaftliche Zuneigung zur Musik, obwohl sie selbst keine Instrumente spielen. Außerdem verfallen Trolle leicht der Sammelleidenschaft, besonders für kleine Dinge, denn sie lassen ihre Sammlung nicht gerne irgendwo herumliegen, sondern führen sie fast immer bei sich. Manche Trolle sammeln Miniaturen, andere Schnitzereien. Es gibt im Grunde nichts, was nicht die Aufmerksamkeit und Sammelleidenschaft eines Trolls wecken könnte.

Trolle sind sehr wankelmütig, man sollte selbst bei gutgelaunten Trollen nicht vorschnell unvorsichtig werden: Manchmal reicht eine einzige falsche Bemerkung, um die Stimmung des Trolls zu verdunkeln, und ein schlechtgelaunter Troll kann wirklich sehr, sehr wütend werden. Oft zerstören die Riesen irgend etwas ohne böse Absicht, sondern nur, um ihren Zorn zu kühlen. Es kommt nur selten vor, daß sie sich hinterher für eine Schandtat entschuldigen, aber je klüger ein Troll ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sich zumindest dafür schämt (Man hüte sich davor loszulachen, wenn das vorkommen sollte, auch wenn ein Troll, der bis über beide Ohren rot wird, geradezu putzig aussieht). Die Trolle kennen normalerweise kein Mitleid, aber je älter und je klüger sie sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sie eine, wenn auch nur sehr schwache, Regung dieser Art entwickeln.

Trolle sind normalerweise nicht bewaffnet; wenn sie wütend werden, schlagen sie meist mit einer provisorischen Keule, einem herumliegenden Ast oder der bloßen Faust zu. Wenn sie sehr wütend werden (man nennt das in 'kalte Trollwut geraten'), verfinstert sich ihre Miene. Dann legen sie sich einen regelrechten Schlachtplan zurecht und machen sich auch die Mühe, eine angemessene Bewaffnung (für gewöhnlich eine zwei Schritt hohe Axt) zu suchen oder eigens herzustellen.

Jeder Held, der irgendwie am Leben hängt, sollte darauf verzichten, einen Troll in diese kalte Wut zu versetzen.

Werte:

Größe: 380+2W20 (400) cm

MU: 2W+16 (24); **KL:** W+4 (8); **CH:** W+5 (8); **GE:** W3+5 (7);

KK: W20+20 (30)

LE: 2W20+50 (50)

AT: 10

PA: 8

RS: 3

TP: 2W/3W+3/4W+8 (Faust/Keule/Axt)

GS: 7

AU: 120

MR: W+4 (8) **MK:** 50

Waldschrat

"Vom Waldschrat: Bald sieht er einem Baum zum Verwechseln ähnlich, der Waldschrat; doch man würde sich wünschen, daß er genauso unbeweglich wäre. Er hat eine borkige Haut, die ihm guten Schutz bietet, und Haare wie frisches Laub. Es ist für wahr schwer, ihn unter Bäumen ausfindig zu machen, solange er sich nicht bewegt.

Wo auch immer ein Waldschrat haust, kann man nicht mehr sicher durch den Wald gehen. Der Waldschrat hält nämlich den ganzen aventmischen Wald für sein Revier, und er greift all jene an, die er für Eindringlinge hält. Er gibt nicht Ruh, bis er sein Opfer vertrieben oder getötet hat. Wie oft schon

hat man einen toten Köhler oder Holzfäller gefunden, der nichtsahnend bei der Arbeit hinterrücks von einem Waldschrat erschlagen wurde. Es ist ein Glück, daß es nicht in jedem Wald einen Schrat gibt, denn sonst wär man seines Lebens nicht mehr sicher."

Der Waldschrat im Spiel:

Der Waldschrat hält sich für den König der Wälder, und er ahndet jeden Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Ein Wald, der von dieser seltsamen Kreatur bewohnt wird, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen.

Wenn der Waldschrat zuschlägt, hat er in der Regel seine Opfer schon lange Zeit unbemerkt beobachtet. Er kommt stets aus einem Hinterhalt hervor und hat deswegen einen Überraschungsangriff frei, bevor die Helden bemerken, was eigentlich los ist. Der Waldschrat kämpft entweder mit abgebrochenen Ästen, die er vom Boden aufgreift, oder ganz ohne Waffe - was sich letztendlich gleichbleibt, da seine Arme genauso zäh sind wie ein Knüppel. Er gibt einen Kampf nie auf: Wenn er zu unterliegen droht, flieht er vorübergehend wieder in den Wald zurück, um wenige Zeit später erneut anzugreifen. Einem fliehenden Waldschrat nachzusetzen, hat herzlich wenig Sinn, denn die Kreatur ist unglaublich flink und kennt sich zudem im Wald besser aus als jeder andere.

Werte:

Größe: 260+3W20 (290) cm

MU: W+17 (20); **KL:** W+2 (6); **CH:** W3+4 (6); **GE:** W+12 (15);

KK: W+10 (13);

LE: 2W+20 (25)

AT: 14

PA: 6

RS: 6

TP: 1W+6 (Knüppel, Faust)

GS: 11

AU: 45

MR: W+6 (10) **MK:** 25

Wühlschrat

"Von den Wühlschraten. Die Wühlschraten sind ein Schrecken für alle Zwerge, graben sie ihnen doch Gänge kreuz und quer durch die wohldurchdachten Stollenwerke. Oftmals, wenn man von einem Stolleneinbruch Kunde nimmt, handelt's sich nicht etwa um die Nachlässigkeit eines Baumeisters, sondern um den Unfug dieser lichtscheuen Kreaturen. Dabei suchen sie nicht einmal nach Gold noch nach Edelsteinen, und es ist überhaupt ein Rätsel, warum sie sich unter der Erde durch die Felsen beißen.

Die Wühlschraten gibt es - zum Leidwesen der Zwerge und aller Minenbesitzer - fast in allen Bergen und Gebirgen Aventuriens. Sie sind von so unterschiedlicher Größe, daß man nur schlecht ein Maß angeben kann, im Durchschnitt aber wohl eineinhalb Schritt groß. Ihre Haut ist wie Stein und nicht mit einer Waffe zu durchdringen. Alle Wühlschraten haben große schwarze Augen, können aber doch nicht sehr gut gucken und sind lichtscheu, weil sie ihr ganzes Leben in Höhlen und Gängen hausen - sie fliehen gar vor einer Fackel oder sphärischem Licht.

Ihr Gebiß, womit sie die Felsen bearbeiten, ist scharf wie eine Spitzhacke - wenn sie damit zubeißen, trennen sie einem wohlmöglichst gar die Knochen durch. Die Wühlschraten sind aber sowieso ungeschickt und feige, da muß man wohl nicht befürchten, daß sie überhaupt angreifen. Überdies sind sie von dumpfsten Geistes, weil sie nie etwas von der Welt zu sehen bekommen."

Der Wühlschrat im Spiel:

Wühlschraten sind wirklich seltsame Wesen. Es gibt kleine pummelige und große schlacksige unter ihnen, aber alle haben die großen schwarzen lichtempfindlichen Augen und die undurchdringliche steinartige Haut gemein, die sie in ihrer Bewegung stark beeinträchtigt. Wovon sich die Wühlschraten ernähren ist ungeklärt, aber man **muß** vermuten, daß sie Steine fressen.

Da Wühlschraten nie ihre Höhlen verlassen, kann man ihnen auch nur dort begegnen. Normalerweise fliehen diese seltsamen Kreaturen schon beim Anblick einer Fackel, es ist daher beinahe ausgeschlossen, daß es mit ihnen zum Kampf kommt. Treibt man einen Wühlschrat indes in einem toten Stollen mit der Fackel oder anderem Licht in die Enge, dann wird er schon angreifen, weil ihm keine andere Wahl bleibt.

Im Kampf bewährt sich die steinerne Haut des Wühlschrats gut - mit normalen Waffen ist ihm fast nicht beizukommen. Deswegen kann der Kampf mit einem Wühlschrat auch sehr lange dauern. Bei seinen Angriffen benutzt das eigenartige Wesen zumeist seine Fäuste. Manchmal beißen die Wühlschraten auch zu, und zwar dann, wenn der Meister für ihren Angriff eine 1 würfelt. Der Biß eines Wühlschrats ist scharf und durchdringt jegliche Art von Rüstung, schließlich beißen sich die Kreaturen auch durch Granit und anderes hartes Gestein. Normalerweise sollte der Biß genügend an schmerzlicher Erfahrung sein, um von den Wühlschraten abzulassen und sich nicht mehr weiter mit ihnen zu beschäftigen - es lohnt sich ohnehin nicht, denn sie sind nur wenig klüger als der Stein, an dem sie tagtäglich herumknabbern.

Werte:

Größe: 4Wx10 (140) cm

MU: W+2 (5); **KL:** W (3); **CH:** W (3); **GE:** W+2 (5); **KK:** W20+5 (15)

LE: 20+3W20 (50) **AT:** 7/1 (*) **PA:** 3

RS: 8 **TP:** 1W+4W20+5 (Fäuste/Zähne)

GS: 2 **AU:** 100 **MR:** 2W (7) **MK:** 15

(*) Würfelt der Meister beim Angriff für den Wühlschrat eine 1, so gilt das als Angriff mit den überaus scharfen Zähnen, die W20+5 Schadenspunkte verursachen.

Yetis

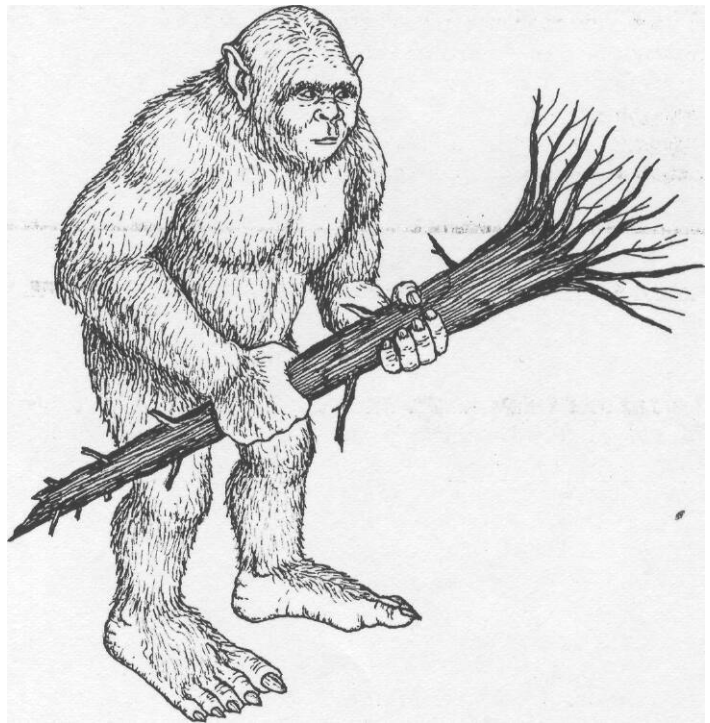
"Von den Schneeschraten: Die Schneeschrate, welche auch Yetis genannt werden, leben nur da, wo es auch ewiges Eis hat. Auf Yeti-Land soll es gar ganze Stämme und Familien von ihnen geben. Die Yetis messen an die drei Schritte, sie haben eine bleiche Haut im Gesicht und ein weißes Fell ansonsten. Ihr Kopf ist dem eines Menschen oder Affen nur entfernt ähnlich, eher dem eines Neandertalers. Die Schneeschraten sind sehr dumm und affenartig übertreffen aber die Intelligenz eines Riesenaffen. Wenngleich nur Wenige je einen Yeti gesehen haben, läßt sich doch sagen, daß die Schneeschraten recht gefährlich sind. Wenn sie großen Hunger haben, jagen sie auch Menschen, und so sind sie neben der unglaublichen Kälte der zweite gute Grund, nicht in den hohen Norden vorzudringen."

Der Yeti im Spiel:

Auf einen Yeti werden die meisten aventurischen Abenteurergruppen nur im Ausnahmefall stoßen. Die zu den Schraten gehörenden Schneeriesen verlassen nämlich ihre Heimat, das Yeti-Land, nicht, weil es ihnen weiter südlich zu warm

wird. Nur in der Gegend um **Farlorn** wurden bisher Yetis auf dem aventurischen Festland gesehen.

Yetis leben stets in kleinen Gruppen und Familien zusammen. Wenn man auf einen einzelnen Yeti trifft, kann man davon ausgehen, daß weitere Mitglieder seiner Familie in der Nähe sind. Es ist deshalb nicht ratsam, einen Yeti grundlos anzugreifen. Die Behauptung, daß Yetis auch Menschen



jagen, ist grundsätzlich falsch - es verhält sich vielmehr so, daß die meisten Yetis noch nie im Leben einen Menschen gesehen haben und deswegen den seltsamen zwei Schritte großen Zweibeinern mit großem Argwohn begegnen. Wenn die Yetis in der Überzahl sind, greifen sie Menschen normalerweise nicht an, da sie sich überlegen fühlen und keinen Grund darin sehen, sich zu verteidigen. Vorsicht ist jedoch geboten, wenn man einem einzelnen Yeti begegnet, der sich von den "Fremdlingen" in die Ecke gedrängt fühlen könnte und zu seiner Verteidigung eine Keule ergreift. Eine Begegnung mit Yetis muß nicht unbedingt zum Kampf führen, aber häufig scheitert eine friedliche Absicht (beider Seiten) an Verständigungsproblemen und Dummheit.

Werte:

Größe: 280+2W20(300)cm

MU: W+8 (12); **KL:** W3+2 (4); **CH:** W3+4 (6) **GE:** W3+4 (6);

KK: W+15 (18)

LE: 40+W20 (50)

AT: 10 **PA:** 6

RS: 3

TP: 2W+6 (Keule)

GS: 10

AU: 100

MR: W-3 (0) **MK:** 25

Riesige

Zyklop

"Von den Zyklopen: Die einäugigen Riesen, welche Zyklopen genannt werden, sind eine große Gefahr für die Schifffahrt: Wohl an die fünf oder sechs Schritt erreichen sie an Höhe und können ganze Felsen werfen, daß ein Schiff von einem einzigen Treffer untergeht.

Da ihnen aber ein Auge fehlt, wodurch das andere (das größer ist als eine Menschenhand!) in die Mitte gerückt ist, treffen sie nicht genau - was gar ein großes Glück ist, denn sonst wären wohl schon viele Schiffe versunken, die zu nah an die Zyklopeninseln herangekommen sind. Die Riesen werfen nämlich ohne Grund nach allem, was sich bewegt. Fürchterlich wird der Riese aber erst, wenn er geblendet worden ist - da trifft er zwar fast nicht mehr, aber wirft so wild um sich, daß einem allein der Anblick des Rasenden in alle Glieder fährt.

Heut gibt es nicht mehr auf allen Zyklopeninseln Zyklopen, auch wenn sie noch so geheißen werden, um vor der Gefahr zu warnen.

Aber es leben • wenn man's nicht für Seemannsgarn halten will - weit draußen noch mehr von den Einaugen auf noch unerforschten Inseln, und sie treiben dort ihr Unwesen wie eh und je. Was auch berichtet wird von den Ungetümen; daß sie nicht so ungeschickt sind mit ihren Händen, wie man's vermuten müßte, wenn man sie Steine werfen sieht. Riesige Zweihänder schmieden sie - für ihre Größe angemessen, so daß es einem schon beim Gedanken graust, sie könnten damit zuschlagen.

Aber sie schmieden nicht roh, sondern so fein verziert, als es sonst nur Zwerge vermögen. Da hat mancher angeblich auch schon andere Dinge als Waffen von ihnen erworben; Ringe, Ketten und Diademe gar - obschon es ein hartes Brot ist, mit den Zyklopen zu verhandeln. Denn wer mag schon dieser monströsen Kreatur trauen, daß sie Verträge einhält?!"

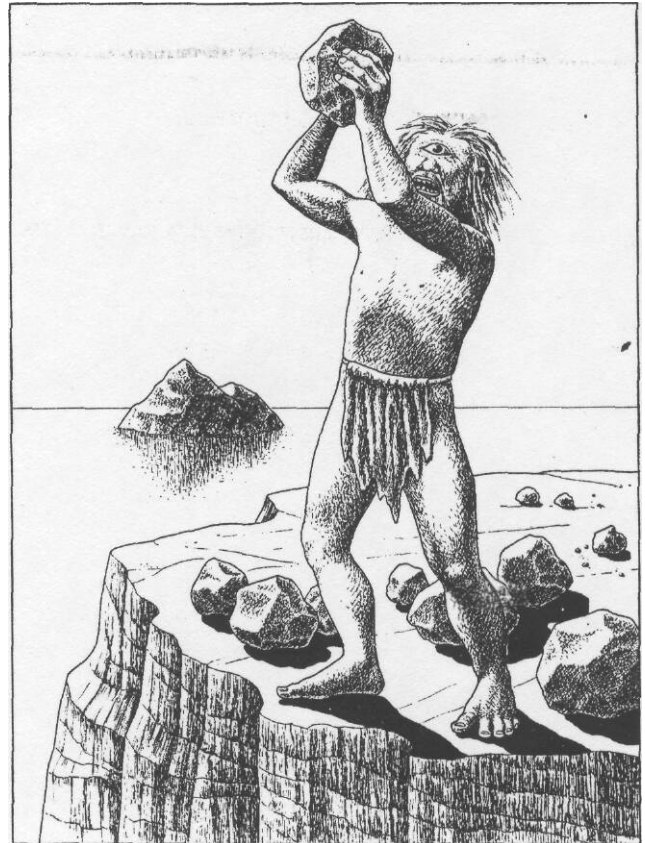
Der Zyklop im Spiel:

Zyklopen sind fast so intelligent wie Menschen. Sie bewohnen ausgedehnte Höhlensysteme auf einsamen Inseln, wo sie Erz abbauen und schmieden. Ihre Schmiedekunst wird nur von einigen Zwergen übertroffen. Trotz der riesigen Hände verstehen sie es nämlich, auch kleine und komplizierte Dinge herzustellen. Waffen, die von einem Zyklopen angefertigt wurden, sind in Aventurien sehr begehrt und werden wegen ihrer Seltenheit zu Wucherpreisen gehandelt. Die gewaltigen Riesen trennen sich nur ungern von den Produkten ihrer Handwerkskunst - ja selbst bestellte und im Voraus bezahlte Arbeiten rücken sie oftmals nicht heraus.

Zyklopen dulden es nicht, daß jemand ihre Höhlen betritt, sie werden zuweilen sogar schon ärgerlich, wenn sich ein Schiff "ihrer" Insel nähert. Die Riesen sind unberechenbar und können sehr grausam sein. Aus diesem Grunde werden die von Zyklopen bewohnten Eilande von Schiffen gemieden, denn die einäugigen Riesen werfen nach den vermeintlichen Störenfriedern zuweilen mit Felsbrocken. Glücklicherweise können die Zyklopen mit ihrem einen Auge Entfernungen aber nur schwer abschätzen, und daher treffen sie selbst große Ziele nur selten.

Im direkten Kampf verwenden Zyklopen bevorzugt die riesigen Zweihänder, die sie sich selbst schmieden. Haben sie eine solche Waffe nicht zur Hand, so nehmen sie alles, womit man zuschlagen kann - häufig ihren Schmiedehammer. Aber auch mit ihrer bloßen Faust können die Zyklopen gewaltige Treffer landen.

Wenn es zum Kampf mit einem Zyklopen kommt, können die Helden das Monstrum zu blenden versuchen. Das Auge des Zyklopen kann man nur im Fernkampf treffen, wenn man mehr als 10 Meter von dem Ungetüm entfernt ist - es gilt als



winziges Ziel. Ein geblendeter Zyklop verfällt in Raserei, er wird den Kampf gegen die Helden niemals von sich aus abbrechen und kämpft bis zu seinem Tode.

Werte:

Größe: 460+4W20(500) cm

MU: W20+20 (30) KL: W+4 () CH: W+1 (4) GE: W+10(13)

KK: W20+25 (35)

AT: 7/3(*)

LE: 2W20+60 (80)

PA: 3/00

RS: 1

TP: 3W/W20+5/2W20(3W+5/W20+10/2W20+5)

Faust/Schmiedehammer/Zweihänder

GS: 9

AU: 30

MR: 2W+6

(13) MK: 90

(*) Die hinter dem Schrägstrich angegebenen Werte für AT und PA gelten für einen geblendeten Zyklopen, der die in Klammern angegebenen Trefferpunkte erzielt (je nach Art der Waffe)

Im Fernkampf würfelt der Zyklop gegen seine Geschicklichkeit auf der folgenden Tabelle:

Entfernung	s. klein	klein	mittel	groß	s.groß
6-10 Schritt	+6	+4	+2	0	0
11-15 Schritt	+8	+6	+4	+2	0
16-25 Schritt	+10	+8	+6	+3	0
26-40 Schritt	+12	+10	+8	+4	+2
41-60 Schritt	+14	+12	+10	+7	+4
61-100 Schritt	+16	+14	+12	+10	+7
100-200 Schritt	+18	+16	+14	+12	+10

Winzige Ziele gibt es für einen Zyklopen nicht, da bereits die Steine, mit denen er wirft, viel größer sind als diese **Ziele**. ein geblendeter Zyklop erhält einen zusätzlichen Aufschlag von 8 Punkten auf seine Geschicklichkeitsprobe.

Die durch einen Treffer verursachten Schadenspunkte hängen davon ab, wie groß der Stein war, den sich der Zyklop ausgesucht hatte. Normalerweise wirft er mit kleineren Felsbrocken, die $3W+6$ SP verursachen. Es kommt aber auch vor, daß er größere Brocken schleudert, die $4W+8/5W+10/W20+20$ oder sogar $2W20+20$ Schadenspunkte erzielen - allerdings kann er mit den größeren Steinen noch schlechter zielen und erhält auf seine Geschicklichkeitsprobe einen zusätzlichen Aufschlag von $1/2/4$ bzw. 8 Punkten. Der Meister sollte bedenken, daß der Zyklop selbst bei den unglaublichsten Probenaufschlägen trifft, wenn er eine 1 würfelt.

Oger

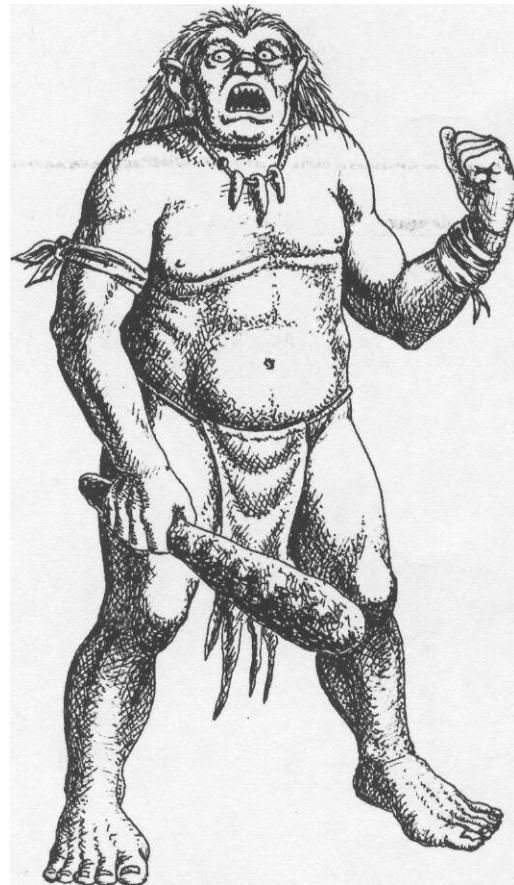
"Vom Menschenfresser: Die Menschenfresser, auch Oger geheißen, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elfen und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenn's Vieh wär. Häßlich sind die Oger allemal: Mehr als zweieinhalb Schritt groß und bleich wie Kreide, weil sie das Angesicht *Praios'* scheuen und in unterirdischen Höhlen krauchen. Sie fetten ihre unbehaarte Haut überdies mit Schmalz und Tran, daß es widerlich anzusehen ist, und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken; und sie geben ein Gurren von sich wie Schweine - was wohl ihre Sprache sein soll. Aus ihrem Maul ragen gelbe, scharfe Schneidezähne, mit denen sie alles reißen, was sie erlangen können.

Hinterlistig sind die Oger auch. Da verbünden sie sich wohl mit Goblins und Orks, um wehrlose Menschen zu überfallen und zu verschlingen. Und wenn sie gar keinen Erfolg haben, mögen sie auch ihre Verbündeten als Speise nicht verabscheuen. Schlimm wird es, wenn sich das Pack zusammenrottet, wie es schon zweimal passiert ist - da kann man von Glück sagen, daß der Kaiser und tapfre Kämpfer aus allen Ländern bei den Trollzacken Hunderte der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben, daß es ihnen eine Lehre gewesen sein mag!"

Der Oger im Spiel:

Die normalerweise in Höhlen oder Bauruinen hausenden Oger sind unter allen Zweibeinern diejenigen, welche die geringste Intelligenz aufweisen. Gerade das ist aber ein Grund, Oger nicht zu unterschätzen. Nur allzuleicht lassen sich diese Monster durch Magie beeinflussen (Wir erinnern hier nur an die gräßliche Ogerschlacht) - und die abscheuli-

chen Kreaturen, können unter falschem **Einfluß** noch schlimmere Dinge verrichten, als sie es schon von sich aus tun. Oger sind mutig und kampflustig, was von ihrem **imerwäh**-renden Hunger herrührt. Unter all ihren Speisen haben sie sich ausgerechnet das Menschenfleisch als ihr Leibgericht ausgesucht, und daher ist es für einen Menschen doppelt so schwer mit einem Oger zu verhandeln, oder - um es genauer zu sagen -, es ist unmöglich, mit einem Oger zu verhandeln. Im Kampf sind die Kreaturen eher plump, aber wenn sie mit ihren Keulen Treffer landen, dann sind ihre Schläge nicht so einfach wegzustecken. Glücklicherweise sind die meisten



Oger nur mit recht zerbrechlichen, provisorischen Keulen bewaffnet - was nicht heißt, daß der Fausthieb eines Ogers ein Segen ist. Oger sind so mutig und so dumm, daß sie selbst dann nicht fliehen, wenn sie einen Kampf schon sicher verloren haben.

Werte:

Größe: $240+2W20(260)$

MU: $W+17$ (20) **KL:** $W+1$ (4) **CH:** W (3) **GE:** $W3+3$ (5)

KK: $W+12$ (15)

AT: 9

LE: $30+W20$ (40)

PA: 5

RS: 3

TP: $2W/2W+6$ Faust/Keule

GS: 10

AU: 30

MR: $W-4$ (0) **MK:** 20

Riesen

"Von den Riesen: Von den ehemals vierundzwanzig leben heute nur noch sieben in unserer Welt, darunter das einzige Weib, *Yumuda*, auf einer Insel weit westlich von Olport, so

daß sie nur dann mit den riesigen Kerlen **zusammenkommen** kann, wenn das Meer der Sieben Winde einmal zugefroren ist, wovor uns die Götter **beschützen** mögen. Wenn aber Riesen und Riese nicht **zueinander** finden, wird es niemals mehr junge Riesen geben, und nach und nach wird die Welt wohl frei von diesen Ungetümen werden.

Jeder Riese ist eine echte Plage für das Land, das er bewohnt, denn sein Appetit ist so gewaltig, daß keine Bauernschaft - und sei sie noch so fleißig - ihn zu ernähren vermag.

Zum Glück hausen die sechs Riesenkerle, die uns verblieben sind, samt und sonders in den entlegensten Gegenden und sorgen selbst für ihre Speisen.

Ihre wahren Namen sind uns unbekannt und sollen es auch bleiben, denn mit diesen kann man sie herbeirufen, und davon wollen wir ein für allemal Abstand nehmen! Also nennen wir hier die Namen, die die Menschen den Riesen gegeben haben, und zur allgemeinen Warnung geben wir auch den jeweiligen Aufenthaltsort bekannt: Yumuda lebt auf der Insel Schneeland; im Orkland hausen Neunfinger, Orkfresser und Glantuban - worunter Glantuban der mächtigste sein soll -; der übellaunige Milzenis hat sich im Bornland breitgemacht; Felsknacker geht auf **Maraskanum** und im Rashtulswall schließlich soll es einen geben, der Adawadt heißt.

Von allen sagt man, daß sie älter als manche Götter seien, was aber nicht stimmen muß und leicht eine Lästerung sein kann!

Am besten bekannt ist uns der bornländische Milzenis. Er wurde schon mehr als einmal von Jägern und Fallenstellern beschrieben. Die Worte dieser wackeren Leut sollen uns den **Koloß** vor Augen führen. Vieles von dem, was sie uns zutrug, mag **auch** für die anderen Riesigen gelten: Mehr als drei Mannslängen hoch soll Milzenis sein und einen Bauch vor sich tragen wie das große Faß von Vinsalt. Wenn er brüllt - und er gerät leicht in Zorn -, flattert das Laub an den Bäumen, und der Boden ringsumher erzittert. Milzenis trägt Bart und Kopfhaar drei Schritt lang und kleidet sich in einen

Mantel aus dem Fell von mehr als einem halben Dutzend Bären.

Er spricht eine Sprache, die kein Mensch versteht und fuchelt beim Reden wild mit den Händen. Besser, man versucht gar nicht erst, mit ihm ein Wort zu wechseln, sondern nimmt die Beine in die Hand, sobald man ihn nur von fern erblickt."

Der Riese im Spiel:

Mit den **aventurischen** Riesen verhält es sich ähnlich wie mit den alten Drachen: Mit ihnen spielt man nicht! Sie sind ein Teil der Landschaft, die sie bewohnen - eher eine Naturgewalt als ein Lebewesen. Eigentlich unterscheiden sie sich von manchen Göttern nur durch ihre Intelligenz, die zumeist nicht eben als göttlich bezeichnet werden kann. Hier bietet sich den Helden, wenn sie unversehens mit einem Riesen konfrontiert werden, immerhin die Möglichkeit, sich mit einer List aus dieser brenzligen Lage zu befreien. Wenn die Spieler-Helden ernsthaft darüber nachdenken, wie sie dem Riesen mit Gewalt beikommen können, dann haben Sie, der Spielleiter, den Koloß falsch dargestellt!

Andererseits sind die aventurischen Riesen auch keine Trottel. Ihr Verstand entspricht in etwa dem eines einfältigen Menschen. Sie sollten darauf achten, daß "Ihr" Riese nicht etwa lächerlich wirkt. Die meisten Riesen sind recht gutgläubig - sie können sich schlicht nicht vorstellen, daß jemald sie zu belügen wagt. Ein Riese aber, der erkennt, daß er getäuscht wurde, gerät in einen Zorn, der seiner Körpergröße entspricht...

Die Werte eines Riesen:

Größe: 500+10W20 (500-700) cm Gewicht: sehr schwer

MU: 20; KL: 1W+4 (8); CH: 1W+10 (14); GE: 1W3+5 (7);

KK: 20+1W20 (30)

LE: 175

AT: 8

PA: 8

RS: 5

TP: 3W20

GS: 8 AU: 200

MR: 4W

MK: 150

Seltsame

Echsenmenschen

"Von den Echsenmenschen: Auch unter den geschuppten Wesen hat es solche, welche mit der Gabe der Sprache und der Fähigkeit zum geordneten Zusammenleben gesegnet sind. Neben den Ziliten und den Marus sind hier besonders die Echsenmenschen zu erwähnen, **schlankwüchsige** Wesen mit spitzigem Kopfe, einem langen und kräftigen Schwanz, mit welchem sie auch um sich schlagen können und von grünlicher Hautfarbe.

Man findet sie **dorten**, wo es Wasser hat. Sie leben in Hütten und Wasserburgen beisammen und tun keinem Menschen ein Leid. Wer aber unter ihnen böse ist, der wird **ausgestoßen** und findet sich oft als Scherge manch üblen Schurken oder Piraten wieder.

Sie sind ein einfaches Völkchen, das sich mit dem zufrieden gibt, was **Efferd** und **Peraine** ihnen schenken. Sie tun nichts, um ihr Wohl zu mehren. Sie verehren einen Götzen, den sie **H'Ranga** nennen und der von ihrer Gestalt ist."

Die Kultur der Echsenmenschen

Echsenmenschen leben normalerweise in kleinen Stammesgemeinschaften. Ihr Hauptverbreitungsgebiet sind die sogenannten '**Echsensümpfe**' südöstlich von **Selem**, geschützt liegende Täler des Regengebirges und die Niederungen um Loch **Harodrol**. Kleinere Gruppen leben auch in der Nähe von **Brabak**, im Mhanadital und sogar im Orkland und einige von ihnen ziehen - man glaubt es kaum - wie Menschen, Elfen und Zwerge auch auf Abenteuer aus.

Die Stämme ernähren sich zumeist von Jagd und Fischfang, seltener vom Sammeln von Beeren - und noch seltener ist bei ihnen der Ackerbau. Als amphibische Lebewesen sind sie fast überall in Wassernähe anzutreffen, wo sie oft kompliziert anmutende Pfahlbauten oder Biberburgen ähnliche Kuppeln errichten. Kleinere **Stämme** werden von einem oder einer Ältesten geleitet, wobei jedoch alle Stammesmitglieder ein Mitspracherecht bei wichtigen Entscheidungen haben. Größere Gemeinschaften werden von einem '**König**' gelei-

tet, der von den erfahrensten Jägern und Kriegern beraten wird. Wir verzichten hier darauf, die Begriffe in der Sprache der Echsen wiederzugeben - es würde bei Menschen ohnehin nur zu fürchterlichen Verschlingungen der Zunge führen. Echtenmenschen sind grundsätzlich friedliche Lebewesen. Es ist diesem kleinen Volk weder an Gebietserweiterungen noch an Macht und Einfluß gelegen (und einmal ehrlich, was sollten sie auch mit der knochentrockenen Khomwüste anfangen?). Auch ein Missionierungsdrang, wie er den Novadis oder den Anhängern der Zwölfgötter zu eigen ist, gehört nicht zu den hervorstechenden Eigenschaften der Echsen-



menschen, obwohl sie einen gänzlich anderen Gott verehren als alle anderen Völker Aventuriens. Über den Kult der Gott-Echse H'Ranga ist uns so gut wie nichts bekannt, es scheint sich jedoch um eine Fruchtbarkeitsspendende Eingöttin zu handeln (weswegen es besser die Gott-Echsin heißen sollte). Es gibt zwar Tempel und Bilder der H'Ranga, aber ob es Priesterinnen oder Priester gibt, entzieht sich bereits unserer Kenntnis.

Im Kampf verwenden die Menschenechsen am liebsten einen langen Speer oder Fischspeiß, den sie auch als Wurf-Waffe zu handhaben wissen. Auch steinerne Messer und Schilde aus hartem Leder sind bei ihnen im Gebrauch, eine Rüstung legen sie jedoch nie an, da sie ihren empfindlichen Flüssigkeitshaushalt stören würde. Ihre Haut wird jedoch mit zuneh-

mendem Alter immer zäher und gibt einen recht passablen Rüstungsschutz ab.

Die Echtenmenschen im Spiel:

Es kann gut vorkommen, daß die Helden einer Gruppe von Echtenmenschen begegnen, die wie sie durch die Lande ziehen, um Ruhm und Ehre zu gewinnen. An Gold sind sie selten interessiert und wenn sie sich einem Bösewicht verdungen haben, liegt das oft an ihrer erschreckenden Naivität, was 'menschliche' Wertvorstellungen betrifft.

Unter Echtenmenschen gibt es genauso wie unter allen anderen Rassen Personen, die zum Guten wie zum Bösen neigen. Moral und Werte der Echtenmenschen sind jedoch für Menschen immer noch ein Rätsel (wie auch umgekehrt), was häufig zu tragischen Mißverständnissen führt.

Als Meister sollten Sie die Echtenmenschen führen wie eine andere intelligente Nichtspielerfigur auch. Wenn man sich an ihren starren Blick und ihre zischelnde, hohe Sprache gewöhnt hat, wird man nicht umhinkommen, in den grazilen Bewegungen der Echtenmenschen eine gewisse Schönheit zu entdecken.

Unerfahrener Echtenmensch

Dies sind die typischen Werte eines Stammesmitglieds der Echtenmenschen, wie wir sie südöstlich von **Selem**, in der Nähe von **Brabak** und im Orkland finden, wo sie ein bescheidenes Dasein als Fischer und Jäger fristen. Mit **Waffengang** und Abenteuerleben haben sie wenig im Sinn, ja, sie sind sogar noch mehr an einem friedlichen Zusammenleben mit anderen Wesen interessiert als Menschen, Elfen oder Zwerge.

Die Werte eines unerfahrenen Echtenmenschen:

Größe: 1,65 m +1W20 (166-185 cm) Gewicht: Größe - 120 kg

MU: 1W3+5 (7) **KL:** 1W+5 (9) **CH:** 1W+5 (9) **GE:** 1W3+5 (7)

KK: 1W3+4 (6)

AT: 7

LE: 1W+12 (16)

PA: 6

RS: 2

TP: je nach Waffe

GS: GST 1

AU: 25

MR: 2W

MK: 7

Erfahrener Echtenmensch

Irgendwann packt auch einen Echtenmenschen die Neugier nach den Ländern jenseits des Horizonts. Viele von ihnen ziehen einige Jahre durch Aventurien und sammeln so Erfahrungen, die für den Stamm von großem Nutzen sind. Diejenigen, die bleiben, vervollkommen ihre Fähigkeiten und werden zu geachteten Jägern, Fischern oder gar Kämpfern, die den Stamm vor wilden Tieren und feindlich gesinnten Eindringlingen schützen. Je nach Lebensumständen verfügen erfahrene Echtenmenschen über die Talente eines Abenteurers oder über solche, die mehr dem Überleben ihres Stammes dienlich sind.

Die Werte eines erfahrenen Echtenmenschen:

MU: 1W3+6 **KL:** 1W+7 **CH:** 1W+5 **GE:** 1W3+6 **KK:** 1W3+6

AT: 8

LE: 2W+18 **PA:** 7

RS: 3

TP: je nach Waffe

GS: GST 1

AU: 35

MR: 2W

MK: 10

Echtenmenschen-Veteran

Einen solchen Echtenmenschen anzutreffen, dürfte ausgesprochen selten sein. Wer sich unter den Geschuppten so weit

hervorgetan hat, ist meist einer der erfolgreichsten Jäger eines Stammes, vielleicht sogar ein Häuptling. Außerhalb des Stammesgebietes wird man einen Veteranen wohl kaum finden, da er für die Geschicke des Stammes zu wichtig ist. Seine wichtigsten Talente liegen demzufolge auch im Bereich der Jagd und des Überlebens in der Wildnis.

Die Werte eines *Echsenmenschen-Veteranen*:

MU: 1W3+7 **KL:** 1W+9 **CH:** 1W+6 **GE:** 1W3+7 **KK:** 1W+6
AT: 9 **LE:** 3W+30 **PA:** 8
RS: 4 **TP:** je nach Waffe
GS: GST 1 **AU:** 50 **MR:** 2W **MK:** 15

Zilit

"Von den Fischmenschen: Im Süden, in den Echsen Sümpfen, hat man diese eineinhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie *daherwandeln* gleichen sie einem aufgerichteten Molch. Die Fischmenschen haben Kiemen, womit sie im Wasser atmen können, aber sie können auch lang an Land sein, ohne zu ersticken. Wenngleich die Fischmenschen recht seltsame Laute von sich geben - *ungewohnt für Menschenohren* und nicht lang zu ertragen - haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja man kann sich ihnen sogar mit Zeichen ein wenig verständlich machen. Geschickt sind sie, die Fischmenschen, und schlau wie Füchse, daß sie Hinterhalte legen und Fallen stellen.

Woher die Fischmenschen kommen und wo sie leben ist ungewiß. Von den Echsenmenschen werden sie Ziliten genannt. So man auf deren Gerede etwas geben will, sind die Ziliten dem Gott *H'Ranga* geweihte Heilige, die in Höhlen unter dem Wasser hausen und nur selten in heiliger Mission an Land kommen. Es wollen aber Seeleute die Fischmenschen viel weiter im Süden gesehen haben - und zwar beileibe nicht in Unterwasserhöhlen, sondern in richtigen Häusern aus Lehm."

Der Zilit im Spiel:

Ziliten sind tatsächlich recht intelligent und verfügen über eine eigene Sprache. Sie können die übrigen *aventurischen* Sprachen zwar alle erlernen, aber niemals selbst sprechen, da sie keine Stimmbänder besitzen und die Laute ihrer eigenen Sprache mit den Kiemen erzeugen. Auf diese Art und Weise können sich die Ziliten untereinander sowohl an Land als auch unter Wasser verständlich machen. Für einen Menschen, dem bereits die Töne des *Echsischen* schrill und unwirklich erscheinen mögen, ist die Sprache der Ziliten nichts anderes als ein unglaublich hohes Zischeln und Piepen.

Auf dem *aventurischen* Festland gibt es nur sehr wenige Ziliten, und diese leben vorwiegend in kleinen Dörfern in den Echsen Sümpfen bei *Selem*, in der Nähe von *H'Rabaal* und am *Flußlauf* des *Mysob*. Auch im *Benbukkulenarchipel* gibt es einzelne kleine Inseln, auf denen Ziliten wohnen. Sie ernähren sich fast ausschließlich von Fisch, Algen und allen möglichen Land- und Wasserpflanzen. Zum Fischfang verwenden sie feuergehärtete Holzspieße und andere harpunenähnliche Waffen. Da sie nie gelernt haben, mit einer Waffe umzugehen, verwenden sie diese Geräte auch, um sich zu verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Bedenkt man diesen Umstand, so muß man zugeben, daß die Ziliten im

Umgang mit ihren Waffen erstaunlich geschickt sind.

Werte:

Größe: 150+2W20(170)

MU: W3+3 (5) **KL:** W+5 (9) **CH:** W+2 (5) **GE:** W+8 (12) **KK:** W3+3 (5)

LE: 15+W (18)

AT: 10 **PA:** 10

RS: 2(*)

TP: 1W+3 Fischspieß

GS: 1/8

AU: 30

MR: 2W (7) **MK:** 15

(*) da die Ziliten ihre Haut unbedingt zum Atmen benötigen, können sie keine Rüstungen tragen.

Marus

"Von den Marus oder *Wüt-Echsen*: Fast *gänzlich* wie ein Mensch oder ein aufrecht gehender Kaiman sind die *Wüt-Echsen*, fast zwei Schritt hohe *Menschiere* mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie haben sich oftmals an einen Unhold verdungen und sind durch und durch von Übel. Gemeingefährlich sind sie durch ihren Kampfrausch, welcher sie berserk gehen *läßt*, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann hauen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen mit dem Schwantze und werden ganz irr im Kopf. Es hat sie da, wo es auch die friedlichen *Echsen-Menschen* hat, doch sind sich beide Völker *spinnefeind*. Als Schergen eines Räuberhauptmanns oder Schwarz-Künstlers kann man sie *jedoch* aller Orten finden."

Die Marus im Spiel:

Bis vor kurzem waren die Marus und ihr unberechenbarer Kampfkoller ein Schrecken vieler Abenteurergruppen. Jedoch hat uns eine Nachricht erreicht, nach der die - ohnehin nie sehr zahlreichen - Marus vom Angesicht der Welt verschwunden sind. In einem Scharmützel in der Nähe der Stadt *H'Rabaal* sollen die letzten Marus (eine vom *Brabakischen* König *Mizirion* angeworbene Söldnergruppe) im Kampf mit *al'anfanischen* Truppen zugrunde gegangen sein. Wir glauben, daß es in *Aventurien* nun keine Marus mehr gibt, es sei denn, in entlegenen Winkeln wie dem *Orkland* oder den *Selemer Sümpfen*...

Kobolde

"Von den Kobolden: Gar *sonderlich* anzuschauen sind die *Waldmännchen* oder Kobolde, welche die "*Großen*", wie sie uns Menschen nennen, *allzuerne* durch ihre *Schelmereien* plagen. Sie *ähneln* einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Affchens, *werden* kaum einen halben Schritt hoch und haben *ungewöhnlich* flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen *Schwerthieb* zu verletzen. Man sagt, daß ein Mensch *Macht* über einen Kobold gewinnt, wenn man seinen Namen kennt und ruft.

Besondere Kobolde sind die *Klabautermänner*, die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kinds-



körper zur Schau tragen. Man findet sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde."

Die Koblode im Spiel:

Koblode gibt es überall. Sie bevorzugen zwar die lichten Wälder Nordaventuriens, sind aber auch im tiefen Süden, in dichtbesiedelten Städten oder auf See zu finden. Allerdings gibt es recht wenige von ihnen, so daß ein aventurischer Held nicht befürchten **muß**, ihnen allzu oft zu begegnen.

Das Aussehen der Koblode ist stark unterschiedlich. So gibt es einige, die wie kleine Bären oder Affen aussehen, aber auch solche, die nur einfach eine vollkommen runzlige Haut haben. Auch Pfeife rauchende Koblode mit Libellenflügeln wurden schon beobachtet. Allen ist jedoch gemein, daß sie nicht größer als vier Spann, dafür aber gewiß älter als hundert Jahre werden.

Koblode sind Geschöpfe der Göttin Tsa, die auf diese Weise die durch die Natur fließende unkontrollierte Astralenergie in feste Formen gebannt hat. Wie die Göttin selbst haben die Koblode viel Freude an allen neuen und unbekannten Dingen und lassen sich gerne Geschichten erzählen. Auch wenn sie anderen Lebewesen gerne Streiche spielen, so werden sie doch nur selten ein Wesen absichtlich verletzen oder gar töten. Einem Kampf weichen sie stets aus und bringen sich häufig mit ihren magischen Fähigkeiten in Sicherheit, um von anderer Stelle aus ihre Schelmereien fortzusetzen.

Der übelste Streich, den Koblode den Menschen oder Zwergen spielen, ist die Entführung von Säuglingen aus der Wiege. Die Kinder werden dann durch kleine Koblode ersetzt, die auf diese Art die Welt kennenlernen sollen. Die entführten Kinder verbringen ihre Jugend bei den Kobolden (sei es in einer Höhle, unter Baumwurzeln oder einem tiefen Keller) und übernehmen viele Eigenschaften ihrer Ziehltern. Diese Menschen werden später als Schelme bezeichnet. Als Meister können Sie Koblode auftauchen lassen, um die Helden zu behindern oder ihnen weiterzuhelfen, nie jedoch, um sie ernsthaft zu gefährden. Die Begegnung mit einem Kobold bringt einem Helden zwischen 10 und 100 Abenteuerpunkten, je nachdem, zu welchen Scherzen der Kobold gerade aufgelegt ist. Wer jedoch ein solches Wesen erschlägt, der kann sich der Rache der ganzen Sippe gewiß sein. Koboldrache ist zwar nie lebensbedrohend, aber langwierig und überaus gehässig...

Die Magie der Koblode

Es ist nicht falsch, zu sagen, die Koblode seien fleischgewordene Astralenergie. Sie beherrschen viele Zauber, von denen einige nicht einmal den gelehrtesten Magiern bekannt sind. Vor allem Illusionen, Bewegungszauber und **Beherrschungs-**

sprüche scheinen bei ihnen beliebt zu sein. Wenn sie als Meister einen Kobold mit Zaubersprüchen ausstatten wollen, geben sie ihm Zauberfertigkeiten im Wert von 150 Punkten aus den obigen drei Spezialgebieten und weitere 20 Punkte für weitere Zauber (besonders Unsichtbarkeit ist ein beliebter Spruch). Daß die Koblode natürlich alle Schelmen-sprüche in Vollendung beherrschen, versteht sich von selbst. Koblode besitzen keine eigene Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung. Ihre Magieresistenz beträgt 3W+6 Punkte. Einen weiteren magischen Schutz besitzen sie nicht. Sie können sich ohne Anstrengung mit allen Geistern verständigen (weswegen man auch ab und an Koblode antreffen kann, die in ein Selbstgespräch vertieft scheinen).

Um die Sprache der Koblode aussprechen zu können, benötigt ein Mensch den Zauber **AXXELERATUS BLITZGESCHWIND**, um seine Zunge so flink zu machen, daß sich die Sprachversuche für den Kobold nicht nur wie ein monotones Gebrummel anhören. Schelme, die ihre Jugend ja unter Kobolden verbracht haben, beherrschen das Koboldische fließend.

Grolme

Mit den Kobolden eng verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich von ersteren aber durch eine völlig andere Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren Dorfgemeinschaften. Sie* halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.

Jede Grolmensiedlung schickt regelmäßig reisende Händler aus, welche auch unter dem Namen "Feilscher" bekannt sind. Solche Feilscher tauschen vorzugsweise wirksame Heilelixiere - auf deren Herstellung sich die Grolme ausgezeichnet verstehen - gegen alle möglichen Güter oder Goldstücke ein. Bei diesen Geschäftsabschlüssen kennen sie keine Moral - für sie ist alles käuflich, das sie auf ihren Reisen erblicken, geweihte Gegenstände, Familienerbstücke, Götterbilder, alle Arten von Lebewesen. So haben sie keine Hemmungen, einen Menschen, der einem ihrer **Beherrschungszauber** zum Opfer fiel, in die Sklaverei zu verkaufen oder selbst als Arbeitssklaven in ihr Dorf zu entführen.

Ihre Magie ist noch um einiges mächtiger als die der meisten Koblode, da sich die einzelnen Grolme in einem starken Magischen Bund zu vereinen wissen.

"Mit jedermann kannst du Geschäfte machen", heißt es in einem Merkspruch der tobrischen Straßenfahrer, "nur nicht mit einem Feilscher!" Ihre Helden sollten das beherzigen.

Nutztiere, dem Menschen dienlich

Geflügel in Haus und Hof

"Von Hühnern, Gänsen und Tauben: Wo aber der Herr den Falken besitzt, der ihm ein treuer Jagdbegleiter ist, da hat der Knecht das Huhn, welches ihm für den Tag ein Ei gibt, oder den wilden Hahn, auf dessen Sieg im Kampf er sein karges Geld verwettet. Alle Farben der Federn gibt es hier zu sehen - oftmals zieht man Hühner nur wegen ihres Federkleides..."

Die Gans gibt es selten auf dem Hof, doch werden ihre Federn wohl geschätzt, denn dem Bürger geben sie ein weiches Kissen...

Die Taube ist der Vögel heimatständigster, denn wohin man sie auch immer bringt, sie findet in ihren Schlag zurück. So dient sie auch dem Menschen als Bote wo kein Weg oder Steg ist und hat schon so manchem Verlorenen das Leben gerettet."

Hausgeflügel im Spiel:

Im allgemeinen hat das Hausgeflügel für die Helden kaum eine spieltechnische Bedeutung, es sei denn als **Magenfüllung**.

Bestenfalls verhindert das Federvieh ein unbemerktes Anschleichen an einen Gutshof (Gänse sind hier besonders berüchtigt) oder belästigt die Langschläfer mit ihrem **Gekräh**e und Geschnatter. Lebendes Geflügel kostet zwischen 1 Silbertaler und 1 Dukaten, je nach Gewicht.

Hühner und Hähne

Das auf aventurischen Bauernhöfen am meisten verbreitete Geflügel sind Hühner - sie liefern fast jeden Tag ein Ei und landen am Ende in der Suppe (1 Portion Fleisch).

Die eitlen Hähne treiben den lieben langen Tag nichts anderes als beeindruckend auszusehen, häufig zu krähen und für Nachwuchs zu sorgen. Auch ihr Schicksal ist Topf oder Speiß.

Gänse

Gänse sind zwar erheblich schwerer als Hühner (etwa 2 bis 3 Portionen Fleisch), dafür hapert es etwas mit ihrer Eierproduktion.

Außerdem sind sie bekanntlich mit den Wildgänsen - den heiligen Tieren der Travia - verwandt, und so mancher Bauer weiß nicht recht, ob er nicht eine Sünde begeht, wenn er eines der Tiere schlachtet.

Truthähne

Die schwersten Hühnervögel - und eine gute Alternative zu den Gänsen - sind Truthähne und Truthühner. Die schwersten unter ihnen erreichen bis zu 5 Portionen Fleischgewicht. Bedauerlicherweise sind sie keine **Resteverwerter**, sondern ausgesprochene Feinschmecker, was zur Folge hat, daß sich ein einfacher Bauer höchstens ein oder zwei der Tiere leisten kann.

Tauben

Tauben werden nur in seltenen Fällen ihres Fleisches wegen gehalten. Sie stellen zwar eine Spezialität auf vielen Tischen dar, aber die Haus- oder Botentauben haben eine viel wichtigere Eigenschaft: Ihr Orientierungssinn ist so hoch entwickelt, daß sie als Überbringer von Nachrichten eingesetzt werden.

Tauben erreichen eine Geschwindigkeit von 50 Meilen pro Stunde und sind in der Lage, Strecken bis zu 500 Meilen am Tag zurückzulegen. Dabei können sie am Bein oder unter dem Flügel Nachrichten von 1 Unze Gewicht transportieren. Sie finden mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% zurück in ihren Schlag. Eine ausgebildete Brieftaube kostet 3 Dukaten, Tauben zum Verzehr sind schon für wenige Silbertaler zu haben.

Katzen

"Von den Katzen: Daß man den schwarzen Katzen nicht über den Weg trauen kann, weiß jeder. Mit den Hexen stehen sie im Bunde, und wer vermag schon auszuschließen, daß sie auch mit den Dämonen etwas zu tun haben. Aber nicht nur die schwarzen Hexenkatzen sind eine Plage: In den Dörfern auf dem Lande vermehrt sich die bunte Scheunenkatze wie die Pest, und wenn man sich einer Katze nur einmal mitleidig zeigt, weil sie ausgemergelt ist vor Hunger, dann wird man sie nicht wieder los. Gewiß fangen die Katzen fleißig die Mäuse weg und halten andere Schädlinge fern, aber das Rechte ist es mit ihnen auch nicht: Man weiß nämlich nie, ob sich im Wurf der bunten Katze eine Schwarze einschleicht und den ganzen Nachwuchs verdirbt."

Die Katzen im Spiel:

Über kein anderes Tier in Aventurien gibt es so viele Vorurteile und Gerüchte, wie über die Katze. Das Verhältnis der Menschen zu den Katzen ist sehr zwiespältig, und obwohl den Katzen die schrecklichsten Sachen nachgesagt werden, gibt es eine Unzahl von ihnen - mancherorts werden sie sogar zu einer richtigen Landplage. Schwarze Katzen sind besonders berüchtigt, denn sie sollen mit Hexen, Dämonen und allen Niederhöhlen in Verbindung stehen. Die meisten Aventurier machen deswegen einen großen Bogen, wenn sie einer schwarzen Katze begegnen, denn sie wollen nichts mit den finsternen Mächten zu tun haben und sich schon gar nicht mit ihnen anlegen. Aus diesem Grunde haben die schwarzen

Katzen auch die größte Lebenserwartung unter allen Katzen. Bunte Katzen sind im Gegensatz zu den schwarzen Katzen beliebte Haustiere, denn sie fangen die Mäuse weg. Allerdings sollte die Katze aus einem Wurf stammen, in dem es keine schwarzen Katzen gab - meistens ist das natürlich nur schwer festzustellen, da sich die Katzen für die Geburt ihrer Jungen immer ein sicheres, schwer zugängliches Versteck suchen. Außerdem gibt es auf manchen Bauernhöfen so viele Katzen, daß man leicht den Überblick darüber verliert, welche Jungen zu welcher Katze gehören.

Neben der gemeinen **Scheunenkatze** gibt es auch edle Katzen in **Aventurien**. Diese Tiere sind ungemein teuer, und man achtet streng darauf, daß sie im Haus bleiben, damit sie sich nicht mit unedlen Katzen paaren (und unter Umständen gar schwarze Junge bekommen). Dennoch **läßt** es sich nicht vollkommen verhindern, daß sich Edelkatzen mit dahergelaufenen mischen, und so gibt es eine Unzahl halbedler Katzen, **die** sich großer Beliebtheit erfreuen.

Im allgemeinen sind Katzen sehr geschickt und eigensinnig. Selbst wenn sie ständig im Haus leben und ihrem Besitzer treu ergeben sind, gehen sie weiter ihre eigenen Wege; und man kann eine Katze nie so zuverlässig dressieren und abrichten wie einen Hund.

Scheunenkatze

Die **Scheunenkatze** oder auch gemeine Katze ist am weitesten verbreitet. Überall in **Aventurien**, wo es Menschen gibt, leben auch Scheunenkatzen und stellen dem Ungeziefer nach.

Das Fell der Scheunenkatze ist struppig und unedel. Das Tier gibt es in vielen Farben: Schwarz, Rot, Grau, Weiß und in allen möglichen Kombinationen davon; gescheckt, getigert, fleckig usw... Keine Katze sieht aus wie eine andere (außer den schwarzen Katzen natürlich).

Al'Anfaner

Die Al'Anfaner Katze hat ein buschiges silbergraues bis blaues Fell und tiefblaue Augen. Sie ist geschickter und schneller als die übrigen Katzenarten, aber nicht besonders schlau und mutig. Reiche Händler halten sich gerne ein solches Tier, das aus einer edlen Zucht in **Al'Anfa** stammt.

Aranier

Die **Aranierkatze** hat ein kurzes, rotgetigertes Fell. Auf Brust und Unterseite ist die Katze weiß gezeichnet. Die Aranierkatze gilt als eigensinnig und stur; wenn ihr etwas nicht paßt, zeigt sie gerne **ihre** scharfen Krallen.

Hexenkatze

Die Hexenkatze ist größer als alle anderen Katzenarten. Sie hat mittellanges schwarz bis blauschwarz glänzendes Fell und unergründliche grüne Augen, die nachts gespenstisch leuchten. Natürlich gilt die Hexenkatze in **Aventurien** nicht als Edelkatze, obwohl das Tier, das ausschließlich von Hexen und weniger abergläubischen Genossen gezüchtet wird, reinrassig ist. Wer sich eine solche Katze hält, ist nicht besonders hoch angesehen und wird von seinen Mitmenschen oft gemieden.

Werte der Scheunenkatze:												
MU	KL	GE	KK	LE	AU	RS	AT	PA	TP	GS	MR	
W6+2	W6	W6+5	W6+1	W6+4	12	1	9	4	2SP	6	0	1. Stufe
+1	+1	+1	+0	+4	+4	+0	+3	+2	+2	+2	+1	2. Stufe
+0	+1	+1	+0	+6	+6	+0	+0	+2	+0	+0	+1	3. Stufe
Werte der Al'Anfaner Katze:												
MU	KL	GE	KK	LE	AU	RS	AT	PA	TP	GS	MR	
W6	W6	W6+6	W6+1	W6+4	12	1	10	4	2SP	7	1	1. Stufe
+1	+1	+2	+0	+4	+4	+0	+3	+2	+1	+2	+1	2. Stufe
+1	+1	+1	+0	+6	+6	+0	+2	+2	+0	+1	+1	3. Stufe
Werte der Aranierin:												
MU	KL	GE	KK	LE	AU	RS	AT	PA	TP	GS	MR	
W6+1	W6+1	W6+5	W6+2	W6+4	12	1	8	3	2SP	5	-1	1. Stufe
+1	+1	+1	+1	+6	+7	+0	+3	+2	+2	+2	+1	2. Stufe
+0	+1	+1	+1	+6	+7	+0	+1	+1	+1	+1	+1	3. Stufe
Werte der Hexenkatze:												
MU	KL	GE	KK	LE	AU	RS	AT	PA	TP	GS	MR	
W6+2	W6	W6+7	W6+2	W6+4	12	1	10	4	2SP	6	0	1. Stufe
+1	+1	+1	+1	+7	+8	+0	+2	+2	+2	+2	+2	2. Stufe
+0	+1	+1	+0	+5	+5	+0	+2	+2	+0	+0	+1	3. Stufe

Hunde

*"Von den Hunden: Was wäre die Menschheit ohne die treuen Vierbeiner. Ob bei der Jagd auf Ratten oder Hirsche, beim Hüten der Herden oder als Spielgefährte der Kinder und Kampfgefährte der Krieger und Beschützer der Schwachen - wohl kaum ein anderes Tier weist soviel **Verständigkeit** und **Edelmüt** **auf** wie der Hund. Es gibt mehr Hundarten als wir zu zählen vermögen, vom spannhohen **Zorganer** Dachshund bis zu den großen Bornländern und **Olportern**. Die Hunde sind mit den Wölfen verwandt, und beide werden wohl nie vergessen, daß sie zur gleichen Art gehören - deshalb sollte man auch in hellen Firunmondnächten die Hunde einsperren, denn dann rufen die freien Wölfe ihre Gefährten zu sich."*

Der Hund im Spiel

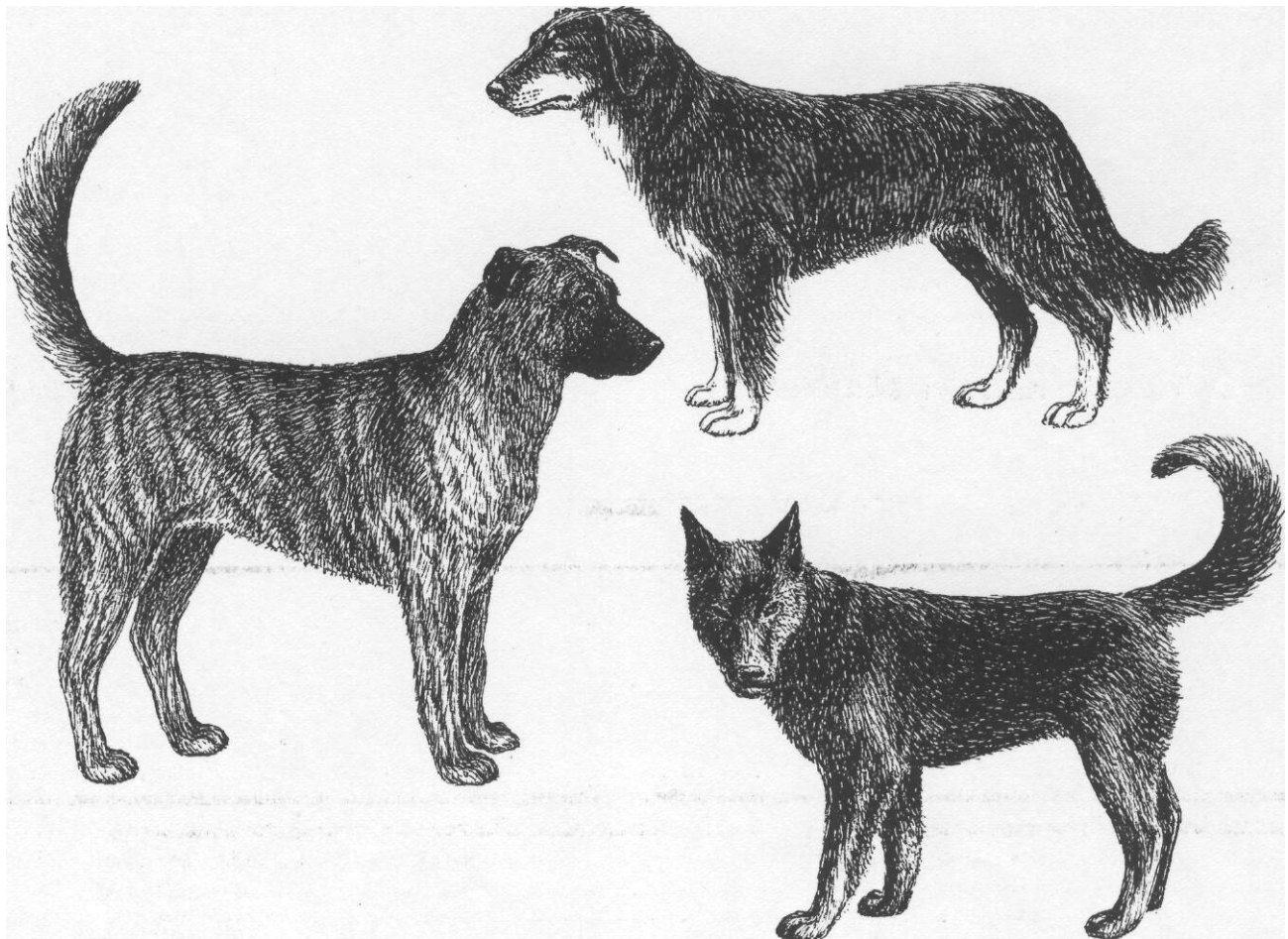
Im Gegensatz zu vielen anderen Tieren aus diesem Kompendium sind die Hunde die Begleiter der Helden. Aus diesem Grund haben wir ihnen (wie den Reittieren) ein längeres Kapitel gewidmet.

Niemand hat bisher die **aventurischen** Hunderassen gezählt - vermutlich **kennen** Sie, lieber Leser, die eine oder andere, von denen wir noch nie gehört haben. Wir stellen im folgenden fünf Rassen vor, die sich besonders zum Gefährten der

Helden eignen: den **Bornländer**, den **Nivesischen Steppenhund**, den **Olporter**, den **Winhaller Wolfsjäger** und den **Tuzaker**.

Es gibt in Aventurien kaum Hundefrauchtler (wenn man von **Al'Anfa** einmal absieht, wo Kampfhunde für die Arena abgerichtet werden). Einen zugelaufenen oder erbeuteten Hund mit ins Abenteuer zu nehmen hat keinen Sinn; ein solcher Hund würde wieder fortlaufen und den meisten Befehlen seines neuen "Herrchens" oder "Frauchens" nicht gehorchen. So bleibt für die Helden nur eine Möglichkeit: Sie müssen einen jungen Hund aufziehen und selbst abrichten. Dies bedeutet, daß der Held den Hund durch mindestens ein längeres Abenteuer führen und sich auch in seiner übrigen Zeit viel mit dem Tier beschäftigen muß.

Aventurische Hunde sind keine Wundertiere. Man kann sie zum Beispiel nicht in das Labor eines Alchimisten schicken, damit sie dort ein bestimmtes grünes Fläschchen stehlen. Sie sind jedoch zu allen Taten imstande, zu denen auch ein kluger irdischer Hund fähig ist: Fährten und verlorene Gegenstände zu suchen, eine Wurfwanne zu **apportieren**, Helden und Person des Helden zu bewachen, Gegner anzugreifen oder in Schach zu halten und so weiter. (*Anmerkung: Bitte*



verderben sie das Spiel nicht durch **aventurische "Lassies"**, die, nachdem sie dem Helden durch eine Herzmassage das Leben gerettet haben, wieder zu ihrer geliebten Stickerei zurückkehren.)

Der Hund sollte natürlich einen Namen erhalten. Der Held **muß** sich um die Versorgung des Hundes kümmern. Auch die vierbeinigen Abenteurer benötigen Proviant und Wasser, wobei letzteres kein Problem darstellen dürfte. Außer in der Wüste, in die man Hunde ohnehin nicht mitnehmen sollte, werden sich überall in **Aventurien** Bäche oder Pfützen finden lassen.

Der Bornländer und der **Olporter** benötigen mindestens 40 Unzen Fleisch pro Tag, der **Tuzaker** mindestens 30 Unzen und der Nivesische Steppenhund mindestens 25. Der Held muß also für ein länger währendes Abenteuer eine beträchtliche Menge Hundefutter auf sein Packpferd schnallen - oder das Abenteuer hin und wieder für eine Jagd unterbrechen. Bei **kurzen** Abenteuern ist die Hundeverversorgung generell unwichtig, da ein gesunder Hund notfalls eine Woche ohne Futter auskommen kann.

Der Meister kann einem Hund Kraft-, Geschicklichkeits-, Mut- oder **Fährtsuchproben** abverlangen. Dies wird er vor allem dann tun, wenn Herrchen oder Frauchen gar zu phantastische **Vorstellungen** von den Möglichkeiten ihres Hundes entwickeln. Hierzu eine wichtige Ausnahme: Wenn der Held gegen einen Gegner kämpft, wird sich der Hund immer an diesem Kampf beteiligen - es sei denn, der Held hätte ihn vorher angebunden. In diesem Fall darf der Meister - ganz gleich, wie übermächtig der Gegner auch sein mag - keine Mutprobe vom Hund verlangen. Wenn das Herrchen sich allerdings zur Flucht wendet, wird der Hund normalerweise ebenfalls fliehen. Sollte der Held Gegenteiliges behaupten, kann der Meister dem Hund nun doch eine Mutprobe abverlangen.

Ein Hund bekommt für Kämpfe und gelöste Aufgaben ebenfalls Abenteuerpunkte, denn auch die treuen Vierbeiner machen eine Entwicklung durch.

Die Erschaffung eines Hundes

Genau wie Menschen besitzen Hunde gute und schlechte Eigenschaften. Als gute Eigenschaften gelten MUT, GESCHICKLICHKEIT und KÖRPERKRAFT, als schlechte NEU-

Der Bornländer

Die Bornländer sind eine große, kräftige Rasse (Schulterhöhe 0,7 bis 0,9 Schritt, Gewicht 40 Stein), die ursprünglich in der Provinz gleichen Namens als Hütehund gezüchtet wurde. Sie sind von ruhigem Temperament und zeichnen sich durch einen massigen, breiten Körperbau aus. Das Fell

GIER (Abk.: NG), HÖHENANGST und RAUMANGST. Würfeln Sie die Eigenschaften entsprechend der jeweiligen Tabelle für die Hunderasse aus und addieren sie die angegebenen Zuschläge.

Wenn der Hund eine neue Stufe erreicht, zählen sie die Aufschläge der zweiten bzw. dritten Zeile zu den bisherigen Werten hinzu. Das bedeutet, daß ein Bornländer, für dessen KK eine 5 gewürfelt wurde, auf der ersten Stufe eine Körperkraft von 7, auf der zweiten eine von **14** und auf der dritten Stufe eine KK von **17** besitzt.

Auf diese Eigenschaften können Sie als Meister eine gewöhnliche Probe mit dem W20 verlangen. Beachten Sie jedoch, daß es sich jeweils um "hündische" Eigenschaften handelt: Auch der geschickteste Hund ist nicht in der Lage, einen Schlüssel in einem Schloß zu drehen. Dazu fehlen ihm einfach die körperlichen und verstandesmäßigen Voraussetzungen.

Wenn Sie **wollen**, können Sie natürlich auch eigene Hunderassen erschaffen und entwickeln (zum Beispiel nach dem Vorbild Ihres eigenen Hundes).

Die Entwicklung des Hundes

Die Reife des Hundes vollzieht sich in drei Stufen. Die erste Stufe ist die des Junghundes, der kaum dem Welpenalter entwachsen ist. Diese erste Stufe gilt für das erste **Abenteuer**, an dem der Hund teilnimmt. Danach erreicht er automatisch die zweite Stufe.

Sollte ein Hund während der **1.** Stufe bereits AP sammeln, so werden diese gesondert festgehalten. In der **1.** Stufe stürzt sich der Hund in jeden Kampf, in den der Held verwickelt wird. Das kann leicht tragisch enden und sollte darum auch vom Helden tunlichst verhindert werden. Um von der 2. auf die 3. Stufe zu gelangen, benötigt der Hund 200 AP.

Im folgenden stellen wir Ihnen die vier oben genannten Hunderassen und ihre Entwicklung von Stufe zu Stufe vor. Das Talent Fährtsuche ist wie eine gesonderte Eigenschaft zu behandeln, d.h., sie können als Meister Proben mit dem W20 verlangen. Einige Hunde können auch als Tragtiere verwendet werden, ihre Tragkraft finden Sie ebenfalls in den Tabellen.

MU	GE	KK	NG	HA	RA	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	MK	
1W	1W+1	1W+2	1W	1W+1	1W+1	1W+1	0	5	0	1W-3	9	30	2	1. Stufe
+6	+6	+7	-1	-2	-2	+10	+2	+7	+3	+5	+3	+30	+6	2. Stufe
+4	+5	+3	-0	-1	-1	+10	+0	+2	+3	+2	+0	+10	+6	3. Stufe

Fährtsuche: 0/+2/+3; Tragkraft: 0/200/600 Unzen

ist dicht und halb lang (etwa wie beim Wolf), aber es ist von erdbrauner Farbe und auf Rücken und Beinen von unregelmäßigen schwarzen Flecken und Querstreifen gezeichnet. Die stumpfe Schnauze und die Lefzen sind schwarz, von gleicher Farbe wie die flatternd herabhängenden kurzen

Ohrklappen. Meistens trägt der Bornländer seine buschige Rute unternehmungslustig hochgestellt, was in seltsamem Kontrast zu seinem etwas melancholischen Gesichtsausdruck steht.

Der Bornländer ist im Grunde ein friedfertiger Hund. Er lässt sich nicht auf einen Gegner hetzen; das Kommando "Faß!" ist ihm fremd. Er verteidigt seinen Besitzer jedoch aufopferungsvoll, wenn dieser angegriffen wird.

Der Nivesische Steppenhund

Der Nivesische Steppenhund - die Hausform des in ganz Nordaventurien bekannten Steppenhundes - zählt zu den ältesten bekannten Hunderassen. Die Nivesen, die das Tier domestizierten, benötigten einen klugen, zuverlässigen, aber genügsamen Hund, der ihnen bei der Jagd und dem Treiben der Karen-Herden gute Dienste leisten kann. Die Steppenhunde sind eine mittelgroße Rasse (Schulterhöhe um 0,5 Schritt, Gewicht bis 20 Stein). Genau wie die Nivesen haben sie leicht schräg gestellte

Augen. Ihr dichtes, weiches Fell ist nachtschwarz. Der Steppenhund hat große, spitze Stehohren. Wenn er sie anlegt, die Nase kraus zieht und aus den schwarzen Lefzen die weißen Zähne blitzen lässt, flößt er so manchem überlegenen Gegner Respekt ein. Nivesische Steppenhunde sind gute Fährtsensucher, sie gehorchen dem Kommando "Faß!". Sie schlagen an, sobald sie Orkgeruch wahrnehmen (was in einigen Situationen auch nachteilig sein kann).

MU	GE	KK	NG	HA	RA	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	MK	
1W+1	1W+2	1W	1W	1W+1	1W+2	1W	0	5	0	1W-4	9	30	2	1. Stufe
+6	+7	+6	-1	-2	-2	+8	+1	+6	+3	+5	+3	+40	7	2. Stufe
+5	+4	+1	-1	-1	-1	+6	+0	+1	+1	+1	+0	+20	11	3. Stufe

Fährtsensuche: 1W+2/+5/+7; Tragkraft: 0

Der Schwarze Olporter

Aus dem rauen Nordwesten Aventuriens stammen diese großen Hütehunde (Schulterhöhe bis 0,9 Schritt, Gewicht 50 Stein), die auch in gebirgigem Terrain gut Tritt zu fassen vermögen. Sie besitzen einen gedrungenen, massigen Körperbau, große Hängeohren und ein dichtes, schwarzes Fell.

Die Olporter sind bei den Schafhirten Thorwals und im Svelltschen Bund wegen ihrer Anhänglichkeit und Zuverlässigkeit beliebt, jedoch auch wegen ihrer Neugier berüchtigt.

Auch wenn ihre Bewegungen etwas tapsig erscheinen, so machen ihre Kraft und ihre Ausdauer sie doch zu furchterregenden Kämpfern. Olporter hören auf das Kommando "Faß!" - allerdings erst, wenn sie speziell dazu abgerichtet worden sind (auf der dritten Stufe). Als Fährtsensucher sind sie nicht geeignet - es sei denn, um Fische aufzuspüren, denn das Wasser ist das zweite Element der Olporter, die mit Vorliebe planschen und im Wasser balgen, gelegentlich sogar einen Fisch erhaschen.



MU	GE	KK	NG	HA	RA	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	MK	
1W	1W	1W+2	1W+3	1W	1W+2	1W+2	0	4	0	1W-3	8	35	2	
+5	+5	+7	-1	-1	-1	+12	+2	+7	+3	+5	+2	+35	+7	
+4	+4	+4	-1	-1	-2	+10	+0	+2	+3	+2	+1	+30	+5	

Fährtsensuche: 0/+2/+2; Tragkraft: 0/250/500 Unzen

Der Tuzaker

Diese von der Insel **Maraskan** stammende Rasse ist sehr lebendig und temperamentvoll - manchmal etwas übernervös. Der Tuzaker (Schulterhöhe 3 Spann, Gewicht 25 Stein) hat eine zweifarbige Behaarung: Das Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen ist hellockerfarben, am Bauch ins weißliche spielend, Rücken, Oberschenkel usw. sind dagegen mit langen, seidig glänzenden schwarzen Haaren bedeckt. Über beiden Augen trägt der Tuzaker einen runden hellen Fleck, eine Zeichnung, die seinem Gesicht in Verbindung mit den Hängeohren einen fast schelmischen Ausdruck verleiht.

Von diesem Anschein sollte man sich jedoch nicht täuschen

lassen, denn der Tuzaker ist ein erbitterter Kämpfer. Im Gegensatz zum Bornländer hört er sehr wohl auf das Kommando **"Faß!"**, greift als auch einen entfernten Gegner an, der sich seinerseits nicht einmal feindselig verhalten muß. Wenn der Besitzer des **Tuzakers** angegriffen wird, bedarf es keines Kommandos, damit er Hund den Helden verteidigt. Tuzaker sind immun gegen das Gift der Maraskantarantel, erleiden also nur einfachen Schaden durch den Stachel dieses Untiers.

Tuzaker eignen sich nicht zur Fährtenuche. Sie können sich nicht auf dieses mühselige Geschäft konzentrieren, dazu sind sie zu lebhaft.

MU	GE	KK	NG	HA	RA	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	MK	
1W+2	1W	1W	1W+2	1W+1	1W+1	1W	0	5	0	1W-3	10	20	2	1. Stufe
+6	+7	+7	-1	-1	-2	+10	+1	+7	+3	+4	+3	+50	+5	2. Stufe
+4	+5	+2	-2	-2	-1	+7	+0	+1	+2	+1	+0	+10	+5	3. Stufe

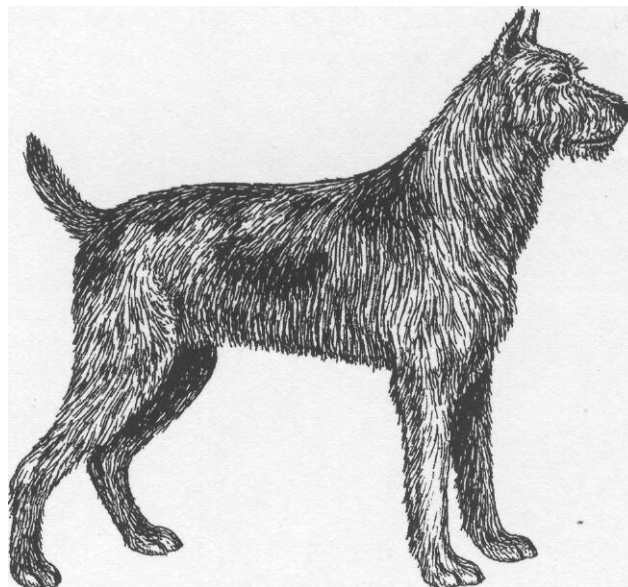
Fährtenuche: 0; Tragkraft: 0/100/200 Unzen

Winhaller Wolfsjäger

Diese robuste Hunderasse ist vor allem bei Jägern von Stand beliebt, die sie bei Fuchs- und Wolfshatzen einsetzen. Auch bei der Großen Werwolfsjagd von Winhall waren sie die treuen Begleiter der (erfolglosen) Jäger.

Winhaller erreichen eine Schulterhöhe von gut einem halben Schritt. Sie besitzen ein mittellanges, recht struppiges Fell von mittelgrauer Farbe, oftmals mit unregelmäßigen schwarzen Flecken am Rücken. Ihre Ohren sind klein und fast immer aufgerichtet, dasselbe gilt für ihren Schwanz. Besonderes Kennzeichen ist der lange Backenbart.

Der Winhaller ist ein typischer Jagdhund: robust, ausdauernd, angriffslustig und gesellig. Er wird deshalb oft in Meuten eingesetzt. Er hört auf Kommandos wie "Faß!" und "Apport!", allerdings nur, wenn es sich um eine tierische Beute handelt. Winhaller können recht gut Fährten folgen und Wache halten, obwohl sie bei letzterer Aufgabe durch ihr lautes Kläffen oftmals mehr schaden als nutzen.



MU	GE	KK	NG	HA	RA	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	MK	
1W+2	1W+1	1W	1W+2	1W	1W+1	1W	0	6	0	1W-2	10	25	2	1. Stufe
+6	+5	+5	-1	-1	-1	+9	+1	+7	+3	+4	+3	+60	+6	2. Stufe
+5	+4	+2	-2	-1	-1	+6	+0	+2	+1	+1	+1	+10	+5	3. Stufe

Fährtenuche: 1W+1/+4/+7; Tragkraft: 0

Pferde und andere Reittiere

"Von den Pferden: Das dem Menschen dienlichste und **treueste** Tier von allen Geschöpfen **Los'** und **Sumus** ist das edle Pferd, wie groß oder alt oder von welcher Farbe es auch sein mag. Die Legende sagt, daß die **Tulamiden** und **Nivesen** keine Pferde kannten, bis die ersten Siedler aus dem **Güldenland** kamen - ein wahrlich trübes Leben! Pferde hat es in allen Größen, vom ein Schritt hohen, wilden **Maraskanpony** bis zu den mehr denn zwei Schritt messenden **Tralopper** und **Norburger Riesen**, wobei die edelste Art der **Shadif** aus der Gegend von **Unau** ist. Von der Farbe des Fells her unterscheiden wir **Rappen**, **Braune**, **Füchse**, **Falben**, **Schimmel** und **Gescheckte**. Pferde werden bis zu dreißig Jahre alt und tun lange ihre Pflicht, doch kommen immer wieder **Roßtäuschereinen** vor, die einem Käufer ein junges Pferd weismachen wollen, wo ein alter Klepper steht."

"Von den Eseln und **Maulthieren**: Eher dem niederen Adel der **Thiere** zuzuordnen sind die Esel, welche genügsam und fleißig, aber dennoch oft störrisch oder rebellisch sind. Auch sie findt man wild, vor allem in **Mhanadistan**, wo man auch häusliche Arten daraus zieht. Sie sind von grauer oder schwarzer Farbe und nicht ganz so groß wie ein Pferd, obwohl sie viel mit ihm gemein haben. Aus dieser Gemeinsamkeit erklärt sich auch, warum ein Pferdshengst über eine Eselin oder ein Eselshengst über eine Stute springt, woraus dann die **Maulesel** und die **Maulthiere** entspringen."

"Von den Kamelen, auch **Trampelthiere** oder **Bidenhocker** genannt: Diese großen Thiere findt man stets dort, wo es warm und trocken ist, in der **Khomwüste**, im südlichen **Ararien** und **Mhanadistan** also. Sie erreichen wohl zweieinhalb Schritt Höhe, haben einen langen Hals mit kleinem Kopf und zwei große Höcker auf ihrem Rücken. Ihr Fell ist meist ein sandiges Gelb oder schmutziges Braun. Sie dienen dem **Menschen** schon seit vieltausend Jahren und sind dem **Novadi** ein steter und treuer Begleiter geworden."

Die Reittiere im Spiel

Neben den eigenen Füßen stellen die vierbeinigen Reittiere in Aventurien das einzige Fortbewegungsmittel zu Lande dar. Ob geritten oder vor eine Kutsche gespannt - Pferde und Esel tragen die Last des Menschen. Der Bauer hinter dem Pflug, der Händler auf seinem bunt bemalten Wagen oder der stolze Ritter, sie alle sind auf Pferdestärken angewiesen. Es gibt in Aventurien eine Unzahl von Pferderassen, von denen einige - wie das **Orklandpony** oder die **Khunchomer Windsmähnen** - auch noch in freier Wildbahn vorkommen. Wir haben hier die für die Bewohner **Aventuriens** wichtigsten Pferderassen, zwei Eselarten und das Kamel aufgeführt. Alle diese Rassen sind durch Züchtung aus den verschiedenen Wildpferden oder **-eseln** hervorgegangen und werden zu den verschiedensten Zwecken eingesetzt. Pferde benötigen täglich eine gehörige Portion Futter: Ein ausgewachsener **Tralopper** frißt gut und gerne 20 Stein Hafer und Heu und säuft 25 bis 40 Maß Wasser am Tag; einem gewöhnlichen **Warunker** reichen 10 Stein Futter, und ein **Zwergenpony** begnügt sich gar mit fünf Stein Hafer und Heu. Auch an ein wenig Grünfutter, einige Rüben, etwas

Salz und natürlich an Leckereien zur Belohnung sollte ein Pferdehalter denken - und die Körperpflege des Tieres sei auch nicht vergessen.

Aventurische Pferde sind zu vielerlei Verrichtungen fähig, die über das Tragen und Ziehen von Lasten hinausgehen. So weiß man von **Shadif**, die für ihre Reiter Wache stehen, von Pferden, die einen bewußtlosen Reiter aufhoben und sicher in den heimischen Stall brachten und von Tieren, die einen gefallenen Reiter mit Leib und Leben verteidigten. Ebenfalls berühmt ist der Orientierungssinn der Pferde und die Fähigkeit der Kamele, in der Wüste unter dem Sand verborgene Wasserlöcher zu finden.

Ein gut ausgebildetes Pferd oder Kamel wird dem Helden ein treuer Begleiter sein, weswegen wir hier einige Worte mehr über diese Tiere verlieren wollen als über andere Vierbeiner. Pferde kommen in drei **Erfahrungsstufen** vor: **unerfahren**, **erprobt** und mit **Schlachtroß-Ausbildung**. Unerfahrene Pferde sind meist Jungtiere bis zu zwei Jahren Alter, die sich noch nicht an einen Reiter oder ein Zuggeschirr gewöhnt haben. Erprobte Pferde haben bereits eine gewisse Zeit einen Reiter getragen, einige gefährliche Situationen überstanden oder sind vom Zureiter auf die speziellen Bedürfnisse des Besitzers hin ausgebildet worden. **Schlachttrösser** schließlich behalten auch in ausgesprochenen Gefahrensituationen die Ruhe und sind sogar in der Lage, ihren Reiter im Kampf zu unterstützen.

Abrichten und Ausbilden von Reittieren

Normalerweise wird ein Held die Ausbildung seines Tieres einem besonders geschulten Zureiter überlassen oder ein bereits erprobtes Pferd erwerben. Der Zureiter verlangt etwa 50 Dukaten für die ein Jahr dauernde Ausbildung.

Will der Held sein Pferd selbst trainieren, so kann er dies auf zwei Arten tun: Er kann sich selbst als Zureiter betätigen (was viel Zeit, eine Menge Proben auf Reiten, Abrichten, Tierkunde, Charisma etc. erfordert) und das Pferd zwischen zwei Abenteuern zu einem erprobten Reittier ausbilden, ein Vorgang, der etwa ein halbes Jahr in Anspruch nimmt.

Die andere Möglichkeit ist, das Pferd durch Umgang mit anderen Tieren, durch regelmäßiges Ausreiten, leichte Sprungübungen und das Leben in der Wildnis mit ihren Gefahren - durch ein abenteuerliches Leben also - auf die Stufe eines erprobten Reittieres zu bringen. Dieser Prozeß dauert etwa zwei Jahre, während denen Roß und Reiter ihre Abenteuer gemeinsam erleben sollten.

Erprobte Pferde erleichtern alle Reitproben um einen Punkt, während für unerfahrene Tiere ein Malus von einem Punkt - im Kampf sogar von drei Punkten - gilt.

Streitrösser

Unter normalen Umständen wird ein Pferd nicht zu heldenhaften Aktionen neigen, sondern vernünftigerweise die Flucht ergreifen, wenn ihm eine große Gefahr droht. Durch eine Ausbildung zum Streitroß bleibt das Tier auch in Gefahrensituationen ruhig und läßt sich vom Reiter noch lenken. Streitrösser lassen sich Rüstungen anlegen und sind zu besonderen Angriffsarten in der Lage: Sie können auf niedergeworfenen Gegnern trampeln (was ohne **Angriff-Wurf** ge-

lingt und pro KR 5W TP anrichtet) und mit ihren Hufen gezielt bestimmte Gegner angreifen, sowohl solche, die vor ihnen stehen, als auch solche im Bereich ihrer Hinterhufe. Streitrösser erleichtern alle Reit-Proben um 2, im Kampf sogar um 3 Punkte.

Die Ausbildung eines erfahrenen Pferdes zum Streitroß oder -Kamel dauert etwa ein Jahr und ist eine teure Angelegenheit, die einen speziellen Zureiter erfordert (Talente Reiten und Abrichten meisterlich), der sich täglich um das Pferd kümmern muß. In der Endphase der Ausbildung muß auch der zukünftige Reiter für etwa zwei Wochen zugegen sein. Die Kosten belaufen sich auf etwa 150 Dukaten.

In der folgenden Auflistung finden Sie die Werte der verschiedenen Reittiere. Dabei gilt die erste Zeile für ein unerfahrenes Tier, die zweite für ein erprobtes Reittier und die dritte für ein Pferd oder ein Kamel mit Schlachtroßausbildung. Fehlt diese Zeile, so läßt sich das Tier auch nicht für einen Kampf trainieren. Ein (+) in der Zeile Rüstungsschutz bedeutet, daß das Pferd es zuläßt, daß ihm eine Rüstung angelegt wird. Die **AT/PA-Werte** gelten normalerweise für ein reiterloses Pferd; ein Schlachtroß kann von seinem Reiter zum Auskeilen oder zum Trampeln angehalten werden. In der **TP-Spalte** bedeutet ein (*), daß das Pferd zum Trampeln fähig ist. Die beiden Geschwindigkeitswerte gelten für Trab und Galopp, so wie die beiden Ausdauerwerte angeben, wie lange (in Spielrunden) das Pferd diese Gangarten durchhalten kann. Tragkraft und Zugkraft geben an, welche Last das Pferd tragen oder ziehen kann, ohne in der Geschwindigkeit nachzulassen. Maximal kann ein Pferd bis zur doppelten angegebenen Last tragen oder ziehen, wobei es sich jedoch nur im langsamen Schritt fortbewegt. Ist die gezogene Last ein leichtgängiger Wagen, so ist sogar eine vierfache Belastung möglich. Der Preis schließlich gilt für ein gesundes Tier in bestem Alter, ein unterernährter Klepper oder eine alte Mähre bringen natürlich weniger ein, während ein Zuchthengst leicht das doppelte erbringt. Die Preise mögen für einen einfachen Bauern drastisch überhöht wirken, jedoch züchten viele Dörfer ihre Pferde und Esel selbst, lassen sie im Nachbarort decken oder erwerben ausgediente Armeepferde, so daß die Kosten im Rahmen des Erträglichen bleiben.

Einige Reittierassen:

Tralopper Riese

Die Tralopper Riesen sind mit einem Stockmaß von 1,90 bis 2,10 die größten **aventurischen** Pferde. Ihr Fell ist meist reinweiß, jedoch auch Falben, Grau- und Apfelschimmel wurden bereits gesehen. Besonders auffällig an ihnen sind die riesigen Hufe, mit denen sie auch wuchtige Tritte austreten können, und die zotteligen Fesseln, oftmals von dunklerer Farbe als das übrige Fell. Sie sind von ruhiger Art und vermögen ungeheure Lasten zu schleppen und nicht geringere auch zu ziehen. Die Tralopper sind die **Schlachtrösser** der Ritter von einst und jetzt und in dieser Aufgabe durch nichts zu ersetzen. Eine bekannte Abart sind die Norburger Riesen, die in den Wäldern am Born schwerste Lasten ziehen und meist als Falben gezüchtet werden.

Svelltaler Kaltblut

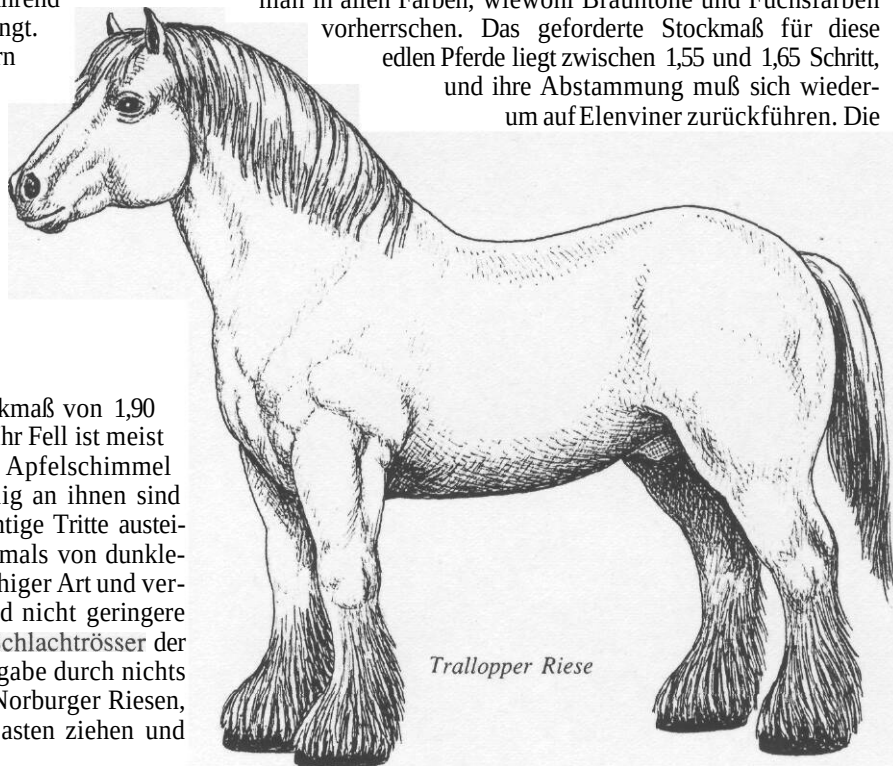
Svelltaler Kaltblute werden in der Gegend um Lowangen gezüchtet. Sie erreichen ein Stockmaß bis zu 1,95 Schritt, sind jedoch meist etwas kleiner. In der Landwirtschaft, bei den Holzfällern, vor schweren Gespannen und auch bei schwer gerüsteten Kriegern sind die in allen Farben vorkommenden, jedoch meist braungescheckten Tiere als Freunde und Helfer willkommen. In ihrer Zugkraft sind sie unübertroffen, und da sie kaum aus der Ruhe zu bringen sind, haben auch der Bauer, der Hufschmied und der unerfahrene Reiter selten einmal Schwierigkeiten mit ihnen. Etwas kleiner und leichter gebaut, jedoch mit fast gleichen Kräften ausgestattet, sind die **Teshkaler**, schwarze Kaltblüter aus der gleichnamigen andergastianischen Grenzstadt. Ebenfalls von den **Svelltalern** stammen die Nordmähnen ab, die sich in der Gegend von Weiden finden, braune ausdauernde Zugtiere mit hellblonder Mähne.

Warunker Pferde

Die Warunker oder Radromtaler sind das Bild, das einem bei dem Wort 'Pferd' sofort in den Kopf kommt. Sie sind nicht im eigentlichen Sinne eine Pferderasse, sondern vielmehr eine Mischung von vielen. So gibt es die Warunker auch in allen Farben, und sie besitzen ein durchschnittliches Maß von 1,60 Schritt. Sie werden fast überall eingesetzt, als Reit- oder Lasttier, vor dem Wagen oder im Kriege. Radromtaler sind die am häufigsten vertretenen **aventurischen** Pferde und von so unterschiedlichem Temperament, wie ihre Abstammung verschieden ist.

Elenviner Vollblut

Die Elenviner Vollblute sind eine recht neue Züchtung, die auf fünf Shadif-Hengsten (und wenn man den Gerüchten glauben darf, auch auf einem der legendären **Elfenrösser**) und ausgesuchten **Warunker-Stuten** beruht. Auch sie findet man in allen Farben, wiewohl Brauntöne und Fuchsfarben vorherrschen. Das geforderte Stockmaß für diese edlen Pferde liegt zwischen 1,55 und 1,65 Schritt, und ihre Abstammung muß sich wiederum auf Elenviner zurückführen. Die



Pferde besitzen ein starkes Temperament und sind von adligem Aussehen. Sie werden sowohl für einen scharfen Galopp als auch für gute Sprungleistungen ausgebildet; die edelsten Tiere finden sich in der berühmten Ferdoker Reitergarde. Die Kreuzung aus Elenviner Vollbluten und Warunkern wird allgemein Ferdoker Warmblut genannt, obwohl hier sehr unterschiedliche Schläge vorkommen.

Shadif

Bei vielen **aventurischen** Pferdekennern und -liebhabern gelten die Shadif, die Pferde der Wüstenreiter, als die edelsten Tiere überhaupt. Eigentlich ist es falsch, von den Shadif zu sprechen, gibt es doch drei bekannte Unterarten dieser Pferde: die Tulamiden aus dem nördlichen Teil der Khom und dem westlichen Mhanadistan, die Goldfelser vom Westrand der Khom und die eigentlichen Shadif aus der Nähe von Unau. Letztere sind die Pferde der Novadis, von schlankem

Wuchs, edlen Hals- und Rückenformen und entweder von schneeweiß oder tiefschwarzer Farbe. Ihr Maß beträgt etwa 1,55 Schritt, das der anderen beiden Rassen ist etwas größer. Unter den Tulamiden finden sich sehr viele Apfelschimmel, Nebelschimmel und Falben, während die Goldfelser auch Fuchsfarben zeigen. Alle drei Arten sind sehr temperamentvoll, schwer zu bändigen und noch schwerer auszubilden.

Hat sich ein Shadif **jedoch** einmal mit seinem Reiter oder Ausbilder angefreundet, so wird diese Freundschaft wohl unverbrüchlich sein. Aus diesem Grund lassen sich auch selten **Shadif-Schlachtrösser** käuflich erwerben. Bei einigen Tulamiden wurde in letzter Zeit eine Besonderheit festgestellt, nämlich daß sie sich von magisch begabten Personen leichter reiten lassen und diese auch leichter zum Freund gewinnen. Diese **'Magierpferde'** erzielen oft noch höhere Preise als die üblichen Shadif.

Werte für Reittiere I

MU	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	Tragkraft	Zugkraft	Preis	
Tralopper Riese											
20	50	2	12	8	2W+4	9/12	3/1	5000	7000	75 D	unerfahren
22	65	2	13	9	2W+4	10/13	3/1	6000	7500	225 D	erprobt
25	80	2+	14	10	2W+6*	10/13	4/1	7500	7500	525 D	Streitroß
Svelttaler Kaltblut											
16	45	1	12	8	2W+2	8/11	4/1	5000	7500	55 D ..	unerfahren
18	55	1	12	8	2W+3	9/12	4/1	5500	8500	140 D	erprobt
20	65	1+	13	9	2W+4*	9/13	4/1	6000	9000	380 D	Streitroß
Warunker											
20	40	1	12	8	2W+2	10/14	2/1	3500	4500	50 D	unerfahren
21	45	1	12	9	2W+2	10/14	3/1	4000	5500	100 D	erprobt
22	50	1+	13	10	2W+2	10/14	3/1	4500	6000	300 D	Streitroß
Elenviner Vollblut											
23	40	1	12	10	2W+2	10/14	3/1	4000	3000	65 D	unerfahren
23	40	1	12	10	2W+2	10/15	4/1	4000	3500	200 D	erprobt
23	45	1+	13	11	2W+2	11/15	4/2	4500	4500	320 D	Steitroß
Shadif											
18	35	1	12	10	1W+5	10/15	2/1	3500	—	80 D	unerfahren
22	40	1+	12	11	1W+6	11/15	3/1	4000	—	280 D	erprobt
26	45	1+	12	12	1W+7*	12/16	3/1	4500	—	640 D	Streitroß

Paaviponys

Diese kleinen Pferde von höchstens 1,35 Schritt Stockmaß sind in ganz **Nordaventurien** verbreitet. Ihr dichtes und zotteliges weißes Fell mit dem schwarzen Aalstrich schützt sie gut gegen die Unbilden der Witterung, und mit ihren großen Hufen haben sie auch wenig Schwierigkeiten mit vereistem Felsboden oder verharschtem Schnee.

Vor allem bei den norbardischen Händlern sind diese Ponys als Reit-, Pack-, Wagen- und Schlittenpferd beliebt. Zwar besitzen die **ramsnasigen** Paaviponys ein etwas eigenwilliges Temperament, aber dennoch kann ein gutwilliger Reiter, ja selbst ein Kind schnell Freundschaft mit diesen Tieren schließen.

Zwergen- oder Seemannsponys

Diese Ponys fallen vor allem durch Gutmütigkeit und gute Berggängigkeit auf. Sie besitzen meist ein braunes Fell mit schwarzer Mähne, Aalstrich und schwarzem Schweif und ein Stockmaß von etwa 1,40 Schritt. Die kleinen Pferde lassen sich fast überallhin mitnehmen, ja selbst auf Schiffen oder in Höhlen überfällt sie selten Furcht, weswegen sie auch bei Zwergen und Seefahrern solche Beliebtheit erlangt haben. Ursprünglich stammen sie von der Insel **Maraskan**, und so ertragen sie - im Gegensatz zu ihren nördlichen Vettern - auch große Hitze ohne Klagen. Sie benötigen auch sehr wenig Futter und Wasser, was sie schließlich zu den vielseitigsten Pferden überhaupt macht.

Schwarze Thaluser

Diese Esel, die wegen ihre häufigen Verwendung in zwergischen Minen auch "Zwergpferde" genannt werden, leiten sich direkt von den Wildeseln des zerklüfteten Berglands von Rashdul, den Quadan, ab. Sie erreichen mit 1,50 Schritt Stockmaß die Größe eines normalen Pferdes, übertreffen diese aber in Zug- und Tragkraft. Die Hengste sind berüchtigt für ihren Starrsinn und für ihre Brünstigkeit, die auch vor Pferdestuten nicht haltmacht. Schwarze Thaluser erklimmen Stock und Stein und sind das wichtigste Transportmittel der südöstlichen Lande, wiewohl man sie auch schon in Andergast, den Bergfreiheiten, im Bornland oder in Nostria gesehen hat.

Mherwati

Noch verbreiteter als der Thaluser Esel ist der kleine Mherwati von höchstens 1,20 Schritt Maß. Genügsamer noch als Zwergenponys und auf den steilsten Gebirgssiegen wie in den endlosen Weiten der Khom gleichermaßen zu finden, ist diese graubraune Eselsart die bekannteste und weitverbreitetste überhaupt. Da die Mherwatiesel auch nicht ganz so störrisch sind wie ihre großen Vettern, sind sie neben dem Ochsen das Tier des aventurischen Bauernstandes, zum Tragen wie zum Ziehen und Reiten gleichermaßen geeignet und von allen Reittieren am billigsten zu erwerben.



Mherwati

Maultier

Diese häufige Kreuzung aus Pferdehengst und Eselstute vereint Robustheit und Trittsicherheit mit Ausdauer und Genügsamkeit. Vom Aussehen her mehr dem Vater als der Mutter ähnlich und auch von ähnlichem Starrsinn, sind Maultiere doch unersetzliche Lastträger in vielen Teilen Aventuriens, die wegen ihrer guten Eigenschaften oft von Schatzsuchern, Forschungsreisenden und Armeen eingesetzt werden. Sie erreichen ein Stockmaß bis zu 1,50 Schritt und sind meist von grauer oder brauner Farbe, selten einmal finden sich unter ihnen auch Rappen.

Kamel

Die Kamele oder Bidenhocker sind schwere Tiere von etwa 2,50 Schritt Schulterhöhe, die in ihren großen Fetthöckern Wasser für vier bis fünf Tage speichern können. Sie sind von sandgelber bis dunkelbrauner Farbe, und sie besitzen lange Haare am Hals, an den Höckern und unter dem Bauch. Kamele begnügen sich pro Tag mit wenig Nahrung, oftmals nur einer Handvoll Dattelkerne oder den Trieben eines Dornbuschs. Man sieht sie oft an einem Bissen stundenlang nagen und mahlen, selbst wenn sie genügend Futter haben. Sie begleiten schon im jüngsten Alter die Karawanen und werden mit zwei Jahren bereits als Lasttier eingesetzt. Wir finden diese Tiere fast überall in einem Gürtel zwischen Punin im Norden und Selem im Süden, und sie sind - neben den Pferden - der Stolz der Wüstenreiter. Sie eignen sich sowohl zum Reiten als auch zum Tragen schwerster Lasten, nicht jedoch zum Ziehen von Karren.

Werte für Reittiere II

MU	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	Tragkraft	Zugkraft	Preis	
Paaviponys											
25	35	2	9	8	1W+5	6/10	3/1	3500	4000	45 D	unerfahren
25	40	2	10	8	1W+5	6/11	4/2	4000	6000	110D	erprobt
Zwergenponys											
18	35	1	10	7	1W+5	5/10	4/1	3000	4000	50 D ..	unerfahren
20	45	1	11	7	1W+5	5/10	6/1	3500	5000	100 D	erprobt
Schwarze Thaluser											
20	40	1	10	7	2W+1	6/10	3/1	4000	5000	40 D -	unerfahren
22	45	1	11	7	2W+2	6/10	4/1	5000	7000	120 D	erprobt
Mherwati											
16	25	1	9	4	1W+4	5/9	3/1	2500		25 D -	unerfahren
18	30	1	10	4	1W+4	5/9	3/1	3500	5000	60 D	erprobt
Maultier											
16	35	1	8	5	2W	7/11	4/1	4000	4500	35 D	unerfahren
17	45	1	10	6	2W+1	7/11	5/1	4500	6000	90 D	erprobt
Kamele											
22	45	1	10	8	1W+5	8/13	7/3	5500		70 D	unerfahren
26	55	1	11	9	2W+2	9/13	8/4	8000	—	250 D	erprobt
28	65	1	12	9	2W+3	10/14	9/4	9000		550 D	Streitroß
					1W+2	tngrieff durch Beißen (AT 10)					

Rinder

"Von den Rind-Viechern: Was wäre das Land ohne sie - die gehörnten Hufthiere, die uns Milch und Fleisch, Fell und Leder und - nicht zu vergessen - ihre Kraft schenken. Wie haben es die Götter doch wohl eingerichtet, daß jene Kreaturen uns dienen und von vielerlei Last und Müh befreien. Rind-Viecher hat es überall im Lande (so man von der tiefsten Wüste einmal absieht). Sie mögen langes oder kurzes Fell haben, gerade oder gedrehte Hörner, schwarz, weiß oder gefleckt sein, immer wieder sind sie doch die Diener und Begleiter des Menschen. Sie stammen wohl von den wilden Rindern ab, vom Auerochs und Steppenrind, vom Ongalobullen oder dem Grunzochsen, welche wir heute noch in den un-zivilisierten Gebieten beobachten können. Sie messen an der Schulter wohl sechs bis sieben Spann und haben allesamt Hörner (wobei die Bullen stets längere besitzen als die Kühe). Ihre Schwänze sind lang, und sie wedeln damit oft herum, um die Fliegen abzuhalten"

Die Rinder im Spiel:

Die Helden des Schwarzen Auges werden mit den verschiedenen Rinderarten nur selten zu tun haben, es sei denn als Bestandteil einer Fleischplatte oder einer Hartwurst. Für die aventurische Bevölkerung sind Rinder jedoch ein wichtiger Teil der Lebensgrundlage, sei es als Milch- oder Fleischlieferant, als Zug- oder Lasttier, oder um Haut, Knochen und Sehnen für Leder oder anderen Gebrauchsgegenständen zu liefern - ja selbst die Kuhfladen können noch als Brennstoff oder Dünger verwendet werden.

Genau wie Schweine, Schafe und Ziegen prägen sie das Bild des typischen aventurischen Bauernhofes (obwohl der Besitz von Rindern bereits einen gewissen Wohlstand anzeigt). Die Kampfwerte für die Rinder beziehen sich auf die Bullen und auch nur, wenn sie gereizt werden. Ansonsten sind Rinder eher friedfertige Tiere. Die Zugkraft bestimmt, wieviele Unzen Gewicht ein Rind (meistens ein Ochse) ziehen kann, ohne in seiner Geschwindigkeit nachzulassen. Einen gut geschmierten Karren kann ein Ochse sogar bis zum dreifachen der angegebenen Last ziehen. Die Geschwindigkeit von Zugtieren beträgt im allgemeinen 1 bis 3 Meter pro Sekunde. Der angegebene Preis bezieht sich auf gute Zugochsen oder produktive Milchkühe. Ein Kalb oder eine ältere Kuh kostet oft nur die Hälfte des Geldes, ein prämierter Zuchtbulle auch schon einmal leicht das dreifache, besonders ausgewählte Tiere auch bis zum zehnfachen. Deswegen findet man in kleineren Dörfern meist nur einen Zuchtbullen, der der Dorfgemeinschaft gehört und für billigen Nachwuchs sorgt.

Eine Kuh liefert pro Tag etwa fünf Liter Milch (entsprechend fünf Portionen). Die Fleischmenge eines geschlachteten Rindes liegt bei etwa 100 Portionen.

Im folgenden nun die Werte der einzelnen Rinderrassen:

Darpatbullen

Darpatbullen (oder besser: Darpatochsen) sind die Zugtiere für schwere Lasten. Es handelt sich um eine recht neue Züchtung hellbrauner Rindviecher mit einem mächtigen Buckel und kurzen Hörnern. Die Kühe liefern wenig Milch, sind aber ebenfalls sehr kräftig und verrichten demzufolge auch einen Teil der Feldarbeit. Bullen wie Kühe liefern etwa 150 Portionen Fleisch und stabile Sehnen. Das Leder, das aus ihrer Haut gewonnen wird, ist recht derb und wird selten verwendet.



Darpatbulle

Puniner Hornochsen

Ebenfalls ein kräftiger Zugtierschlag sind die Puniner Hornochsen, so genannt wegen ihrer Verbreitung im südlichen Mittelreich und wegen ihrer weit ausladenden Hörner. Außer als Zugtiere werden sie kaum verwendet. Die Kühe werden zur Zucht gehalten oder recht bald geschlachtet, wobei sie ein zähes und widerstandsfähiges Leder liefern, das für Besspannungen, Kutschenfedern, Lederseile und ähnliches verwendet wird.

Haarige Gepürsküh

Diese Tiere sind fast nur noch im Bornland, im nördlichen Finsterkamm und in Thorwal anzutreffen. Sie sind in der Lage, selbst in schwierigstem Terrain große Lasten zu tragen, ja hin und wieder werden sie sogar geritten. Sie haben ein langes, graues bis schwarzes Fell, kurze Hörner und einen langen Hals. Für die Fleischproduktion sind sie nicht sonderlich geeignet, aber ihre Milch gilt als sehr nahrhaft, wenn sie auch einen etwas strengen Geschmack hat. Es ist bisher nicht gelungen Gepürsküh mit anderen Rinderrassen zu kreuzen.

Bornländer Bunte

Bornländer Bunte sind die am häufigsten anzutreffende Rinderart ganz Aventuriens. Sie liefern sowohl Milch als auch Fleisch und sind die Zierde eines jeden Bauernhofes. Sie sind meist braunweiß oder schwarzweiß gescheckt und von ruhigem Gemüt. Meist werden nur wenige Bullen zum Decken ausgewählt, die anderen werden kastriert und als Zugochsen eingesetzt. Bornland-Rinder fühlen sich auf Bergwiesen und in Talauen heimisch, die beste Milch liefern sie jedoch, wenn sie auf den saftigen Weiden des nördlichen Mittelreichs gehalten werden.

Warunker Braune

Warunker Rinder werden vor allem wegen ihres schmackhaften Fleisches gehalten, wobei auch bereits Kälber geschlachtet werden, um ein besonders zartes Fleisch zu erhalten. Eine weitere Spezialität ist der Sembelquast-Hartkäse,

der aus der Milch der **Warunker** Braunen gewonnen wird und unter Feinschmeckern Spitzenpreise erzielt. Sie bevorzugen saftige Niederungswiesen, wie man sie im Radrom- und **Yaquirtal** findet.

Weißer Gadangstiere

Diese Stiere sind eine Besonderheit Mhanadistans. Sie benötigen nur wenig Futter - meist reicht dünnes Gras - und sind doch kräftige Zugtiere. Obwohl sie nur das karge und trockene Hochland kennen, sind sie doch in der Lage, längere Strecken zu schwimmen - eine wirkliche Seltenheit unter den aventurischen Rindern. Die Kühe liefern wenig Milch, und das Fleisch ist recht zäh. Dafür **läßt** sich aus ihrer Haut ein exzellentes weiches Leder gewinnen, aus dem noble Kleidungsstücke, Bucheinbände und ein feines Pergament herge-

stellt werden können. Außerdem dienen die Stiere einem für **Nordaventurier** recht barbarisch anmutenden Volksvergnügen - dem Stierkampf.

Rashduler Drehhörner

Diese Rinderart **muß** fast noch zu den Wildrindern gerechnet werden. Sie sehen mit ihrem fast rechteckig hervorragenden Buckel und ihren bis zu vier Spann langen gedrehten Hörnern recht urtümlich aus (wozu die blauschwarze Fellfarbe ein übriges tut). Sie sind die Lebensgrundlage der Bergbewohner Mhanadistans, da sie mit wenig Futter auskommen und alle nötigen Produkte liefern, die die Rinderwelt zu bieten hat. Oft werden sie in riesigen Herden von einem Weidegrund zum nächsten getrieben.

Werte der Rinder

MU	LE	RS	AT	PA	TP	1	GS	AU	Tragkraft	Zugkraft	Preis
Darpatullen											
16	50	2	10	4	1W+4		6	100	18000	12000	80 D
Puniner Hornochsen											
14	45	2	9	5	1W+4		6	120	9000	10000	70 D
Haarige Gepürgsküh											
18	50	1	3	12	6	1W+6	o	150	10000	8000	30 D
Bornländer Bunte											
13	50	1		9	4	1W+3	7	50	7500	9000	12 D
Warunker Bräune											
14	55	1	10	4		1W+4	7	55	7000	9000	14 D
Weißer Gadangstiere											
22	55	2	13	9		1W+7	8	90	6000	9000	35 D
Weißer Gadangstiere											
20	45	3	11	5		2W+6	7	100	6000	8000	25 D

Schafe und Ziegen

“Von den Schafen und Ziegen: Neben Pferd und Rind sind dem Menschen von den grasfressenden Tieren wohl Schaf und Ziege am nächsten, wohl auch, weil die Götter sie uns zu Schutz und Nutz überlassen haben. Ihre Arten sind - wie auch ihre Verwendung - von höchster Vielfalt.

Schafe sind groß, schwer und plump und bekommen immer kürzere Beine, je älter sie werden. Die Lämmer geben ein teueres Fleisch, was sich gut in Milch kochen läßt; und die alten Tiere geben feine und grobe Wolle und letztlich eine gute Portion nahrhafte Speis.

Kleiner als die Schaf sind die Ziegen, wobei die Zicklein lieblich anzuschauen und zutraulich sind, dieweil die alten Geißböcke nur noch starrsinnig und geil sind. Ziegen hats viel bei den armen Leut, wo man aus der Geißenmilch einen Käse macht, der so stinkt wie die Thier daselbst.”

Schafe und Ziegen im Spiel:

Über diese Tiere wollen wir uns hier nicht allzu ausführlich auslassen, denn wenn auch große, blökende Schafherden zur alltäglichen aventurischen Umgebung gehören, so müssen wir doch befürchten, daß sich die Helden wenig für diese

Spezies interessieren, sie gar nur als Lieferanten von Schafskäse oder wollenen Tunikas schätzen. Hin und wieder aber wird schon einmal ein Schaf in das Blickfeld der Helden rücken: Die Kampfwerte stellen dar, was passieren kann, wenn man einen Widder zu sehr reizt.

Premier Mähnschafe

Das lange Haarkleid dieser Schafe ist die Grundlage der **Thorwaler** Wollstoffe, eines wichtigen Ausfuhrsguts der Nordländer. Die Tiere sind an das rauhe Klima gut **angepaßt** und liefern neben einer großen Menge Wolle auch eine erhebliche Portion Fleisch. Bemerkenswert an ihnen ist, daß es eine Menge "Schwarze Schafe" gibt, deren Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muß.

Walbergwidder

Diese wilden Schafe finden sich nur im östlichen Bornland. Sie sind sehr hochbeinig, und die Widder besitzen einen **Hornschnuck**, der jedem Steinbock zur Ehre gereichen würde und den er auch effektiv als Waffe einzusetzen weiß. Die Tiere liefern eine rauhe, aber (wenn richtig versponnen)

sehr wärmende Wolle. Sie müssen jedoch mit speziellen Fangschnüren eingefangen und betäubt werden, um sie scheren zu können. Sie liefern den Wilderern und Gesetzlosen in Überwals auch einen Gutteil ihres Fleischbedarfs.

Eisenwalder Langohrschafe

Diese Schafe sind ein spezieller Hochlandschlag, der von Zwergen gern gehalten wird. Als praktisch denkende Wesen verwerten die Zwerge die Langohrschafe bis zur letzten Faser - ja selbst für Witze über Elfen müssen diese kräftigen und berggängigen Tiere erhalten. Ihr Leder ist sehr weich und wird bei den Angroschim zu einer Vielfalt von Kleidungsstücken verarbeitet.

Phraische

Die trägen Phraische liefern die begehrteste Wolle in ganz Aventurien. Sie werden auf den Zyklopeninseln, auf Maraskan und im Lieblichen Feld



Eisenwalder Langohrschaf

gehalten. Das Fleisch ist eher ein Nebenprodukt und eine billige, aber zähe Speise für die Armen, denn diese - recht trägen - Tiere werden bis ins hohe Alter gehalten.

Mherwedböcke

Diese Ziegen sind oft der einzige Besitz der tulamidischen Bergstämme in den kargen Hochländern Mhanadistans und Thalusiens. Sie liefern Milch, Fleisch und Haut - eine Haut übrigens, aus der sowohl ein feines Ziegenleder als auch ein hochwertiges Pergament gewonnen wird.

Goldfelser Klippziegen

Goldfelser Ziegen sind in ganz Aventurien verbreitet. Ihr helles Meckern und ihren strengen Geruch kann man von fast jedem ärmeren Bauernhof vernehmen. Der aus ihrer Milch gewonnene Ziegenkäse ist sowohl nahrhaft als auch haltbar und dient auch vielen Abenteurern als eiserne Ration.

Werte der Schafe und Ziegen

MU	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	Fleisch	Preis
Premier Mähnschaf									
9	20	2	9	4	1W+2	7	45	80	7 D
Waltbergwidder									
12	25	2	12	6	1W+3	8	35	70	10 D
Eisenwalder Laneohrschaf									
10	18	2	9	4	1W+2	7	35	75	85 S
Phraische									
8	15	2	8	4	1W+1	6	35	65	12 D
Mherwedböcke									
12	9	1	10	5	1W+1	6	20	25	20 S
Goldfelser Klippziegen									
11	8	1	9	3	1W	6	25	20	18 S

Hausschweine

"Von den Schweinen. Schmutz und Gestank umgeben die Schweine - seien es das kleine Selemferkel oder das große Hausschwein. Ihr Geruch haftet an allen Bauern und ist mit kaum einem Bad zu entfernen. So stark ist oft ihr Gestank, daß Drachen sie meiden und statt dessen lieber Rinder oder Pferde reißen.

Obwohl sie die Nase beleidigen, können Schweine nicht als unedle Tiere angesehen werden, denn sie sind dem Menschen ein Nutz und die Quelle vorzüglicher Speise, weswegen man sie doch gern und überall sieht."

Die Schweine im Spiel:

Schweine sind die billigsten Fleischlieferanten - daß sie

zusätzlich noch Leder liefern, ist ein Pluspunkt, der sie beim Bauernstand so beliebt macht. **Aventurische** Schweine werden selten in Ställen, dafür um so häufiger in offenen Gehegen oder auf der freien Wiese gehalten. Da sie recht häuslich sind, ist die Aufgabe des **Schweinehirten** recht einfach, sie wird bereits den jüngsten der **Bauernkinder** übertragen und ist nicht sonderlich beliebt.

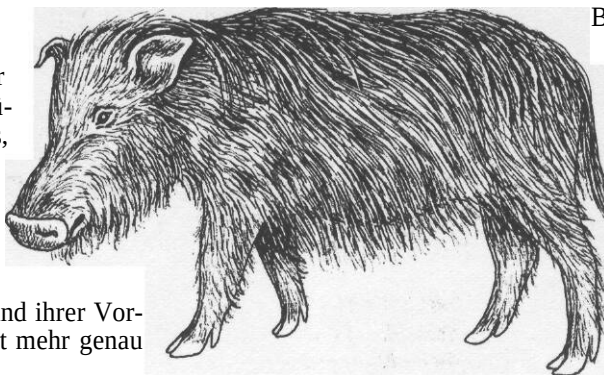
Bunte Hausschweine

Bunte Hausschweine sind eine wahre Goldgrube. Sie verwandeln Essensreste und Bodendreck in eßbares Fleisch. Kein Wunder, daß sie so beliebt sind - zumal der Preis für eine Zuchtsau auch für einen Bauern noch im Rahmen des

erträglichen liegt. Sie haben einen fast runden Leib, kurze Beine und ein braunweiß oder schwarzweiß geschecktes, kurzes und sehr borstiges Fell.

Selemferkel

Die Selemferkel sind die Vertreter der Schweine im **aventurischen** Süden. Sie besitzen ein recht langes, graues Borstenkleid, sind verhältnismäßig klein und ausgesprochen vermehrungsfreudig. Ob ihr Name von dem Ort herrührt, wo sie zuerst gezüchtet wurden oder von ihrem strengen Geruch und ihrer Vorliebe für Sumpflöcher, kann nicht mehr genau gesagt werden.



Selemferkel

Wühlschweine

Diese Unterart der Schweine sieht den Selemferkeln recht ähnlich: ein breiter, flacher Rüssel, lange Borsten und breite Klauen. Sie bevorzugen jedoch die mittelaventurischen Wälder und sind den Wildschweinen recht nah verwandt. Mit ihrem Rüssel graben sie den Waldboden nach Würmern, Wurzeln und Pilzen um. Sie haben einen feinen Geruchssinn, der sich auch ausbilden lässt und sie sowohl für die Fährtenuche als auch für das Aufspüren seltener Pflanzen (wie Trüffeln und Alraunen) geeignet macht.

Werte der Schafe und Ziegen

MU	LE	RS	AT	PA	TP	GS	AU	Fleisch	Preis
Bunte Hausschweine									
8	25	1	6	2	1W+1	9	30	100	5 D
Selemferkel									
9	14	1 2	7	0	1W	8	25	40	35 S
Wühlschweine									
12	18	2	0	4	1W+1	8	40	50	6 D

Jagbares Wild

Hirsche, Elche und Karene

"Von den Geweihträgern: Der Stolz eines jeden Waidmannes ist ein im offenen Kampfe *bezwungener* Hirsch, mag es nun ein ausdauernder Rehbock oder ein kapitaler Schaufler sein. Alle diese *Thiere* haben ein vortreffliches Gehörn, das nicht nur dem Beinschnitzer dient, sondern aus dem sich auch manch ein wohlfeiles Pulver mit heilkräftiger Wirkung erstellen *läßt*."

Die Hirsche im Spiel:

Hirsche, Rehe oder Elche dienen im Spiel in erster Linie als Jagdtiere. Demzufolge haben wir auch angegeben, bis zu welcher Distanz man das Tier unbemerkt **beschleichen** kann und ab welcher Distanz es auf jeden Fall die Flucht ergreift oder einen Angriff einleitet.

Die hier aufgeführten Werte gelten für die **Bullen/Böcke**. Die **Kühe/Ricken** sind meist zierlicher gebaut und ergreifen stets die Flucht. Sie liefern etwa 10% weniger Fleisch.

Kronenhirsch

Der größte **aventurische** Hirsch ist mit 1,6 Schritt Schulterhöhe der Kronenhirsch, ein hellbrauner Riese, der vorzugsweise in den undurchdringlichen Wäldern **Nostrias** und Andergasts lebt. Während der Brunftzeit (Efferd bis Boron) sollte man den Hirschen nicht zu nahe geraten, sie sind dann unberechenbar. Die ältesten beobachteten Hirsche waren mächtige **Vierundzwanziger** mit grauen **Kinnbärten**, die während des Sommers das Rudel leiteten.

Werte:

MU: 15	AT: 13 (15 in der Brunft)	PA: 8 (6)
LE: 2W+25 (32)	RS: 2	TP: 2W (2W+4)
GS: 10	AU: 30	MR: 0
		MK: 15

Beschleichen: 60 m; Angriff: 15 m

Ein Kronenhirsch liefert durchschnittlich 80 Portionen Fleisch.

Weißhirsch oder Firunshirsch

Der Weißhirsch kommt in **Aventurien** vor allem im Bornland und im Salamanderwald vor. Das Fell der Tiere ist im Sommer rötlichbraun und im Winter von reinem Weiß, weswegen sie auch häufig gejagt werden. Sie besitzen ein sechsendiges, weit gespreiztes Geweih, einen langen Schwanz mit weißer Quaste und eine Schulterhöhe von knapp andert-halb Schritt.

Werte:

MU: 12	AT: 9	PA: 5
LE: 1W+22 (25)	RS: 2	TP: 1W+4
GS: 10	AU: 35	MR: -4
		MK: 12

Beschleichen: 80 m; Angriff oder Flucht: 20 m

Ein Weißhirsch liefert durchschnittlich 50 Portionen Fleisch.

Rehbock

Im Vergleich zu den anderen Hirschen wirkt der Rehbock klein und gedrunken, dennoch ist er der ausdauerndste Läu-

fer und der verbissenste Kämpfer, wenn es um das Wohl der Kitzen oder des Rudels geht. Das Geweih des Rehbocks besteht aus kurzen Stangen mit jeweils drei Enden und knospenartigen **Hornblasen** am unteren Ende. Rehböcke erreichen eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzen ein dunkelbraunes Fell mit weißen Tupfen.

Werte:

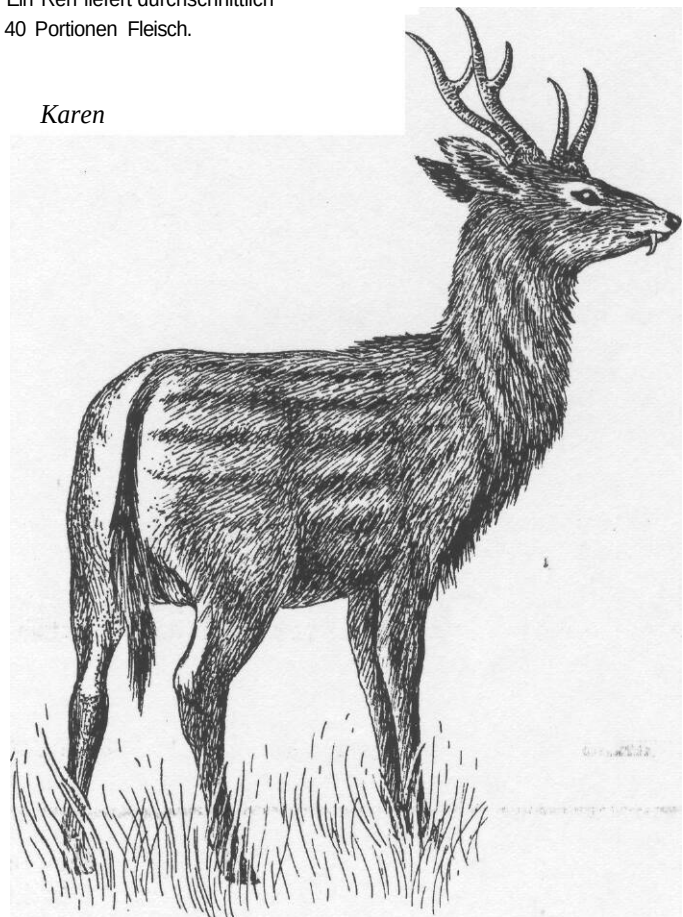
MU: 15	AT: 8	PA: 5
LE: 1W+10 (13)	RS: 1	TP: 1W+3
GS: 12	AU: 60	MR: 0
		MK: 10

Beschleichen: 50 m; Angriff oder Flucht: 10 m

Ein Reh liefert durchschnittlich

40 Portionen Fleisch.

Karen



Halmar-Antilopen

Diese fahlgelben bis weißen Tiere finden sich vor allem in der Orkschädelsteppe und der "Großen Öde" nördlich von **Lowangen**. Sie erreichen die Größe eines Rehes, sind aber schlanker gebaut und besitzen einen langen Schwanz mit schwarzer Quaste. Die Tiere, die vor allem wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt werden, sind sehr scheu und ergreifen sofort die Flucht, wenn sie glauben, daß ihnen Gefahr droht.

Werte:

MU: 10 **AT:** 8 **PA:** 5
LE: 1W+6 (9) **RS:** 0 - **TP:** 1W
GS: 10 **AU:** 25 **MR:** 1 **MK:** 3

Beschleichen: 80 m; Flucht: 10 m

Eine Antilope liefert durchschnittlich 35 Portionen Fleisch.

Elch oder Schaufelhirsch

"Den Alten des Waldes", so nennt man den Elch im Bornland, der südlichsten Region, in der man ihn noch antreffen kann. Eine schöne Erscheinung ist er nicht mit seinem Bart, seiner hängenden Unterlippe, der riesigen Ramsnase und dem leichten Buckel. Er ist vielmehr ein Bild urtümlicher Kraft: fast zwei Schritt Schulterhöhe, ein fast ebensoweit ausladendes Geweih, das mit zunehmendem Alter immer mehr zu Schaufeln verwächst, spielende Muskeln unter einem fast schwarzen Fell. Fürwahr, der Elch ist der Herr des Nordens.

Werte:

MU: 15 **AT:** 11 **PA:** 8
LE: 2W+30 (37) **RS:** 3 **TP:** 2W+2
GS: 11 **AU:** 45 **MR:** -2 **MK:** 20

Beschleichen: 40 m; Angriff: 10 m

Ein Elch liefert durchschnittlich 120 Rationen Fleisch

Karen

Vom Aussehen her noch seltsamer als ein Elch sind die **Karene**, die neben ihrem kurzen Geweih, das in etwa dem der Rehböcke entspricht, auch noch vorspringende Eckzähne besitzen. Ihr Fell ist von hellgrauer Grundfarbe und weist dunkelgraue Längsstreifen auf. Karene finden sich in riesigen Herden auf den Ebenen des Nordens, wo sie von den Nivesen gejagt und gefangen werden. In Gefangenschaft aufgewachsene Tiere lassen sich zu Trag- und Reittieren abrichten. Dies mag bei der geringen Schulterhöhe (maximal 1,1 Schritt) und dem schlanken Wuchs zwar verwundern, aber das unbarmherzige Leben im Norden läßt nur die besten Tiere am Leben.

Werte:

MU: 11 **AT:** 9 **PA:** 5
LE: 1W+27 (30) **RS:** 1 **TP:** 1W+2
GS: 9 **AU:** 70 **MR:** -3 **MK:** 8

TRAGKRAFT: 3500 Unzen

Beschleichen: 60 m; Flucht: 10 m

Ein Karen liefert durchschnittlich 60 Rationen Fleisch.

Feldhasen und Wildkaninchen

"Von Hasen und Karnickeln: Wenn auch dem Waidmann keine wahre Zierde, so doch eine schwere Beute sind die Löffler, welche sowohl im Walde als auch im Graslande leben. Die größten Thiere werden allemal drei Spann lang und sechs Stein schwer. Von ihnen kann man wohl alles verwerten, sei's das Fleisch, sei's das Fell oder die Sehnen oder die Klötze der Rammeler, aus welchen man einen starken Liebestrunck macht."

Hasen und Kaninchen im Spiel:

Hasen und Kaninchen werden mit Abstand die häufigste Jagdbeute der Helden darstellen, wenn sie sich auf einer längeren Reise befinden. Sie sind zwar kaum zu fangen, da sie wahre Meister aller möglichen und unmöglichen Fluchtbewegungen sind, aber ihre Kenntnis von Bogen und Armbrust ist zum Glück so beschränkt, daß ein gezielter Schuß ihnen den Garaus macht. Außerdem sind sie so zahlreich, daß selbst eine Heldengruppe, die wie eine Herde Elefanten durch Wald und Flur stapft, irgendwann einmal einem solchen Tier begegnen wird. Als Beispiel seien hier einige bekannte Arten aufgeführt:

Orklandkarnickel

Orklandkarnickel erreichen Dachgröße und sind sehr schmackhaft. Sie sind sehr scheu und gute Baumeister, so daß ein Held sie kaum zu Gesicht bekommen wird. Viel eher wird man ihre melodischen Pfeife hören, mit denen in der Brunftzeit die Karnickelböcke ihre Weibchen anlocken.

Beschleichen: 40 m; Flucht: 10 m

Ein Orklandkarnickel liefert durchschnittlich 2 Portionen Fleisch

Rotpüschel

Diese Hasenart wird vor allem wegen ihres dichten Fells gejagt, das von heller, rotbrauner Farbe ist und in der Brunftzeit bei den Weibchen fast ins grellrote spielt (vor allem am kurzen Stummelschwanz). Die Tiere sind sowohl sehr scheu als auch sehr schnell - was das Fell zu einem begehrten Luxusartikel macht.

Beschleichen: 30 m; Flucht: 15 m

Ein Rotpüschel liefert durchschnittlich 1 Portion Fleisch

Pfeifhase

Diese Abart des Orklandkarnickels findet sich überall in Nordaventurien. Die recht stämmigen, dunkelbraunen Tiere locken nicht nur in der Brunftzeit mit ihren lauten Pfiffen die Weibchen an, nein sie scheinen eine regelrechte Sprache entwickelt zu haben, in der sie Warnzeichen und andere Informationen von Tier zu Tier weitergeben.

Beschleichen: 40 m; Flucht: 20 m

Ein Pfeifhase liefert durchschnittlich 2 Portionen Fleisch

Riesenlöffler

Diese größten aventurischen Kaninchen leben vor allem in Garetien in den Bergwäldern - oder in den Ställen einzelner Bauern, denn Riesenlöffler sind die einzigen Hasentiere, die sich in Gefangenschaft vermehren. Sie liefern ein sehr schmackhaftes Fleisch und eine recht große Fläche dichten Fells.

Beschleichen: 30 m; Flucht: 5 m

Ein Riesenlöffler liefert durchschnittlich 3 Portionen Fleisch

Wild- und Jagdgeflügel

"Von den Fasanen: Den Hohen Adel unter den Wilden Hühnern stellen die Fasanen dar, welche ein Gefieder von bunten, metallisch glänzenden Federn haben. Sie leben im Walde und gehen dort auf dem Boden einher, denn fliegen mögen sie nicht recht. Die Hähne sind stolz und streitbar und führen mehrere Hennen. *Man findet die Vögel, welche bis zu vier Spann lang werden, vor allem in Garetien und Almadien, doch auch im Norden von Arania und im Süden von Albernia.* Weiter im Süden wird der Rumpf der *Thiere* kleiner, jedoch ihr Gefieder prächtiger. Hier findet der Waidmann den Regenbogenfasan und den Saphirpfauen."

Beschleichen: 40 m; Flucht: 15 m; 2 Portionen

"Von den Auerhähnen: Von Nadeln und jungen Trieben ernährt sich das kräftige *Auerhuhn*, welches wir in *alen* Wäldern auf Hügeln und Bergen sehen können. Es ist ein *Nachtthier*, welches am Tage auf den Bäumen döst. Die Auerhenne ist prächtiger gezeichnet denn der Hahn, doch erreicht sie nicht sein Gewicht. Beide werden vier bis fünf Spann lang und haben einen langen Hals. Der Hahn sitzt oft den ganzen Sommer auf dem Baume und *läßt sich* bebalzen, bis er schließlich ein Huhn erwählt. Der *Auerhühnern* verwandt aber farbenprächtiger sind die blaugefiederten Birkhühner, die scheuen, weißen Schneehühner und die kleinen, eleganten Haselhühner, die wohl auch schön fliegen."

Beschleichen: 30 m; Flucht: 10 m; 4 Portionen; Birk-, Schnee- und Haselhühner sind kleiner und scheuer.

"Von den Rebhühnern. Das kleine Rebhuhn erscheint fast kugelförmig, hat ein braunes Gefieder und ist im ganzen Lande zu finden. Noch kleiner, doch schmackhafter sind die Wach-

teln, die kleinsten Wilden Hühnchen, die wir kennen. Sie sind *oberseits* von gelblicher Farbe und recht zügelfreudige *Hühnerthiere*."

Beschleichen: 40 m; Flucht: 15 m; 1 Portion (Wachtel 1/5 Portion)

"Von den Trappen: Den Gänsen ähnlich doch nicht verwandt sind die Großen Trappen, welche die schwersten *gejagten* Vögel sind und doch in der Höhe einen schönen Flug darbieten. Den Hahn mit dem braunweißen Gefieder und dem grauen Bart kann man oft in der Balz beobachten, wenn er sich aufplustert und stolz *einherstreitet*. Sie werden bis zu fünf Spann lang, die Weibchen oftmals nur knappe vier."

Beschleichen: 20 m; Flucht: 10 m; 9 Portionen

"Von den Enten: In allen Farben kann man im ganzen Lande nördlich des Yaquir die Enten auf Teich und Bach sehen. Gemeinsam sind ihnen die Vorliebe für *Efferd* Element, die großen gelben Füße mit Schwimmhäuten und der runde Kopf mit dem breiten Schnabel. Sie können sich aus dem Wasser heraus in die Lüfte erheben und fliegen dort in Formationen, die einem Exerzierplatz alle Ehre machen würden."

Beschleichen: 25 m; Flucht: 5 m; maximal 1 Portion

Wildgeflügel im Spiel:

Die Helden werden selten einmal auf die Jagd nach Wildgeflügel gehen. Ein ehrgeiziger Bogenschütze mag zwar hier seine Erfüllung finden - aber genügend Fleisch für eine für die Gruppe ausreichende Mahlzeit wird er kaum zusammenbekommen. Aus diesem Grund ist Wildgeflügel auch so beliebt beim Adel, der sogar die Jagd in vielen Gebieten einschränkt und als Privileg hält.

Wildrinder

"Von den wilden Rindern: Nicht nur in unseren Ställen, sondern auch auf den weiten Steppen des Nordens, den lichten Wäldern des Mittellandes und den Tälern Thalusiens finden wir kräftige Rinder, höchst imposante Erscheinungen mit kräftigem Gehörn. Die massigen *Thiere* leben oft in kleinen Herden zusammen und sind gar leicht zu reizen. Wann immer sie sich verärgert fühlen, senken sie ihr Haupt und greifen wutschnaubend an."

Die Wildrinder im Spiel:

Wilde Rinder ziehen nur in Herden oder kleineren Gruppen über das Land und grasen Steppenweiden oder *Flußauen* ab. Die Herden sind je nach Rinderart verschieden groß - die *beeindruckendste* Herdenstärke erreichen wohl die Ongalobullen, die in Gruppen von bis zu 20 Tieren zusammenleben. Wildrinder sind zwar im allgemeinen mutig, aber nicht unbedingt als aggressiv zu bezeichnen; angesichts ihrer stolzen Hörner ist es aber auch nicht gerade empfehlenswert die Tiere zu reizen oder sich ihnen in den Weg zu stellen.

Ein zum Angriff gereizter Bulle greift stets mit gesenkten Hörnern an. Dabei können die Stöße eine solche Wucht

erreichen, daß der Gegner zu Boden geworfen wird. Dem Angriff mit den Hörnern kann man nur durch eine GE-Probe +2 entgehen, eine Waffenparade macht keinen Sinn. Beim Kampf mit Rindern ist außerdem zu beachten, daß nicht in den üblichen Zeiteinheiten gerechnet werden kann: Zwischen einem Sturmangriff und dem nächsten liegen oft fünf bis zehn Kampfrunden, in denen sich der Bulle wieder sammelt und vorbereitet. Mit mehreren Helden gegen einen Bullen zu kämpfen ist schwierig, denn Rinder sind *sehr* schnell, und eine Gelegenheit zur Attacke ergibt sich normalerweise nur, während das Tier im Sturmangriff vorbeirast.

Steppenrind

Steppenrinder sind die angriffslustigsten und auch gefährlichsten wilden Rinder. Sie leben in den nordaventurischen Steppengebieten in kleinen Gruppen zusammen, die aus je einem Bullen und zwei bis vier Kühen bestehen. Steppenrinder erreichen eine Schulterhöhe, die in etwa der eines ausgewachsenen Menschen entspricht. Sie haben an Kopf, Hals und Schultern ein hellbraunes, etwa fingerlanges Haarkleid, der größte Teil des Körpers ist dagegen mit einem sehr

kurzen Fell bedeckt, aber ebenfalls von hellbrauner bis grauer Farbe. Sie besitzen mächtig ausladende, nach innen zurückgebogene Hörner von fast 20 Stein Gewicht.

Die weiblichen Tiere einer Gruppe beteiligen sich nie am Kampfgeschehen, sondern beobachten ihren Bullen aus einiger Entfernung, wie er versucht, das Revier (darunter verstehen die Rinder jene Wiese, die sie gerade zum Weiden auserkoren haben) und seinen Anspruch auf die Kühe gegen Eindringlinge zu verteidigen.

Steppenbullen kämpfen sehr geschickt und klug: Wenn sie einen Treffer mit ihren Hörnern landen, so versuchen sie ihren Gegner, der durch die Wucht des Angriffs immer zu Boden geht, sofort wieder anzugreifen, um ihn zu überrennen. Ein Held, der dem Angriff mit den Hörnern nicht ausweichen konnte und daher zu Boden ging, kann in dieser Runde nicht selber angreifen, sondern muß versuchen, mit einer weiteren GE-Probe +2 schnell genug wieder auf die Beine zu kommen, bevor der Bulle wieder heran ist. Gelingt ihm das nicht, so liegt er recht hilflos am Boden und kann nur hoffen, daß das Tier an ihm vorbeirennet. Um in dieser Situation auszuweichen, muß schon eine GE-Probe +8 gelingen. Solange ein Held am Boden liegt, wird der Bulle stets versuchen, ihn zu überrennen. Ein Steppenbulle führt einen einmal begonnen Kampf immer zuende - solange er noch weitere Eindringlinge vorfindet, greift er diese auch dann an, wenn er **schon** einen Gegner besiegt hat.

Werte:

MU: 25	AT: 12/16*	PA: 4
LE: 55	RS: 2	TP: 1W+5(Hörner) 4W(Überrennen)
GS: 11	AU: 80	MR: -3 MK: 40

*Der Attackewert von 16 gilt nur für das Überrennen.

Beschleichen: 100 m; Angriff: 25 m

Ein Steppenrind liefert durchschnittlich 250 Portionen Fleisch.

Auerochs

Auerochsen sind Waldrinder, die man in allen Wäldern und Waldrandgebieten des Mittellandes und des Nordens in kleinen Gruppen zu drei bis fünf Tieren antreffen kann. Die Auerochsen können die beeindruckende Schulterhöhe von 2 Schritt erreichen. Ihr Fell ist dunkelbraun, an Hals und Schultern tragen sie zottige, schwarze Mähnen, ihr Gehörn ist lang und leicht gebogen.

Auerochsen, die sich gereizt fühlen, greifen sofort an. Oft geraten Heldengruppen nur versehentlich in das Revier der Tiere, ohne diese überhaupt zu bemerken, und sehen sich urplötzlich ein oder mehreren Auerochsen mit schäumend geifernden **Mäulern** und gesenkten Häuption gegenüber. Die Ochsen greifen ungestüm und unüberlegt an; wer von einem Tier zu Boden gestoßen wurde, hat immer genügend Zeit, um wieder auf die Beine zu kommen, während das mächtige Tier weit von ihm entfernt zum erneuten Angriff Anlauf nimmt. Oft sehen die Auerochsen Menschen nicht als gleichwertige Gegner an (wie wahr, wie **wahr!!**) und brechen einen Kampf schon nach kurzer Zeit wieder ab, um sich wichtigeren Dingen zuzuwenden - man kann aber nicht darauf vertrauen, ob die Ochsen wirklich die Lust verlieren oder nicht.

Erwähnenswert bleibt, daß Auerochsen Einhörner abgrundtief hassen und bis zur Erschöpfung jagen - allerdings sind die Einhörner den Ochsen bei weitem an Geschwindigkeit und Ausdauer überlegen. Es bleibt also zu bezweifeln, ob die Auerochsen bei dieser Jagd jemals Erfolg haben werden.

Werte:

MU: 20	AT: 11	PA: 7
LE: 40	RS: 2	TP: 1W+6
GS: 10	AU: 30	MR: -2 MK: 25

Beschleichen: 80 m; Angriff: 20 m

Ein Auerochse liefert durchschnittliche 180 Portionen Fleisch

Ongalobullen

Ongalo-Bullen, die man vor allem im Südosten **Aventuriens** antreffen kann, leben in größeren Herden zusammen - manchmal sind es nur sechs Tiere, manchmal sogar bis zu zwanzig. Die Tiere erreichen eine Schulterhöhe von eineinhalb bis zwei Schritt und haben am ganzen Körper ein langes, zotteliges schwarzes Fell. Ihre Hörner sind lang und leicht gedreht und von blauschwarzer Farbe. Die Tiere sind nicht besonders



Steppenrind

angriffslustig, aber es kann sehr gefährlich sein, den Weg einer Herde zu kreuzen, da die Ongalo-Bullen keine Mühe haben, selbst eine größere Gruppe von Menschen zu überrennen. Zu einem wirklichen Kampf kommt es höchstens dann, wenn man ein von der Herde isoliertes Tier antrifft, das sich verirrt hat. Manchmal greifen solche unberechenbare Einzeltiere von sich aus an - normalerweise aber erst dann, wenn man sie dazu reizt.

Werte:

MU: 18	AT: 9	PA: 6
LE: 70	RS: 3	TP: 1W+5
GS: 8	AU: 50	MR: 0 MK: 20

Beschleichen: 50 m; Angriff: 20 m

Ein Ongalobulle liefert durchschnittlich 150 Portionen Fleisch

Wildschweine

*"Von den **Schwartzkitteln**: Ein großer Schädling für den Bauern sind die wilden Schweine oder **Schwartzkittel**, welche in die Rüben und ins Korn gehen und nicht nur viel wegfressen - nein, was sie nicht fressen, das graben sie um. Es sind gar kräftige **Tiere** mit schwarzem, struppigem Fell. Die Keiler haben kräftige Hauer im Gesicht, mit denen sie auch einen üblen Schaden am Waidmanne anrichten können. Wiewohl sie nur des Nachts unterwegs **sind und** feige scheinen, so sind sie doch erbitterte Kämpfer, wenn sie gestellt werden."*

Das Wildschwein im Spiel:

Die **aventurischen** Wildschweine sind sehr aggressiv und sehr zahlreich. Man kann praktisch in jedem Wald auf ein oder mehrere Rudel der nachtaktiven Tiere stoßen und sollte in diesem Fall schleunigst die Flucht auf den nächstbesten Baum antreten. Wildschweine fühlen sich nämlich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört und man kann sie schon durch Kleinigkeiten derart provozieren, daß sie wutschnaubend angreifen. Ein größeres Rudel kann einer Gruppe von Abenteurern daher leicht gefährlich werden.

Im Kampf versuchen die Wildschweine oft durch Sturmangriffe ihre Gegner zu Boden zu zwingen. Dies gelingt, wenn das Wildschwein bei seiner Attacke eine 1 würfelt und der Angriff nicht pariert werden konnte. Ein am Boden liegender Held kämpft mit Abzügen von je 5 Punkten auf seinen Attacke- und Paradewert. Nur wenn das Wildschwein seine Attacke verwürfelt, kann er versuchen mit einer GE-Probe +6 schnell wieder auf die Beine zu kommen. Da Wildschweine halbwegs intelligent sind, fliehen sie, sobald sie im Kampf zu unterliegen drohen. **Meist** hat es keinen Zweck den flinken Tieren dann noch nachzustellen, man würde sie sowieso nicht einholen und kann überdies glücklich sein, noch einmal mit einem blauem Auge davongekommen zu sein.

Werte:

MU: 15	AT: 8	PA: 2
LE: 20	RS: 3	TP: 1W+2
GS: 10	AU: 40	MR: -4 MK: 8

Beschleichen: 40m; **Angriff:** 10 m;

Ein Wildschwein liefert durchschnittlich 35 Portionen Fleisch

Wilde Tiere

Adler

"Von den Adlern: Ein ehrfurchtgebietendes Schauspiel ist es, den Adler anzusehen, wie er leicht und lautlos mit ausgebreiteten Schwingen durch die Lüfte segelt, alsbald aber urplötzlich zur Erde stürzt und seine Beute mit einem Schlage ergreift, dann wieder aufsteigt und ruhig seine Kreise zieht. Nichts hat er mit den niederen Raubvögeln gemein, die ihre Beute belauern, bis daß sie hilflos ist - Nein, ein stolzer Jäger ist er, der Adler! Sei es nun der Bergadler, dessen dunkelbraunes Gefieder fürwahr eine Pracht darstellt, der Seeadler, welcher mit seinem hellen Kopfgefieder das Auge zu entzücken weiß, oder gar der Königsadler, dessen schwarzbraunes Kleid beizeiten einen majestätischen blauen Schimmer trägt - all diese Raubvögel sind der Beute würdig, die sie schlagen. Auch verschlingen sie nicht das Aas, wie es die Geier tun, sondern sie wählen sich nur lebendige Beute und haben schon so manchem Erdräuber den Garaus gemacht."

Die Adler im Spiel:

Adler leben stets als Pärchen zusammen und bewohnen einen gemeinsamen Horst, wo sie im Sommer ihre Jungen aufziehen. Ihren Horst legen die Raubvögel immer an schwer zugänglichen Orten an, weit weg von der menschlichen Zivilisation und oft in den entlegensten Gebirgswinkeln. Normalerweise bekommt man die Raubvögel nur zu sehen, wenn man einen Berg erklimmt, aber im Sommer fliegen sie weit aus, um genügend Futter für ihren Nachwuchs zu erbeuten.

Einen Menschen sehen die Adler natürlich nicht als Beute an, und sie greifen ihn daher auch nicht grundlos an. Sobald sich aber jemand ihrem Horst nähert, wird der Eindringling mit größter Verbissenheit bekämpft, im Sommer, wenn die Brut zu verteidigen ist, sogar noch entschlossener als sonst. Meist ist es das Weibchen, daß sich um die Verteidigung des Horstes kümmert, während das Männchen beim Nachwuchs bleibt und nur im Notfall hinzustößt.

Den ersten Angriff führt ein Adler stets sehr gezielt im Sturzflug durch. Dabei greift der Vogel gleichzeitig mit seinen scharfen Klauen und seinem Schnabel an. Eine solche Sturzflugattacke muß von einem Helden immer mit einer Geschicklichkeitsprobe +3 pariert werden, bevor er selbst versuchen kann, den Adler anzugreifen. Ein im Sturzflug befindlicher Adler kann stets nur von dem Helden angegriffen werden, den sich der Vogel selbst für seinen Angriff ausgesucht hat. In besonders unwegsamem Gelände, wo die Helden schon Schwierigkeiten haben, sich auf den Beinen zu halten und vorwärtszukommen, kann der Meister ihre Attakke- und Paradewürfe sowie Geschicklichkeitsproben mit Zuschlägen versehen, um den Geländevorteil des Raubvogels zu verdeutlichen.

Nach der ersten und jeder weiteren Sturzflugattacke muß der Meister einen sechsseitigen Würfel werfen: Bei geraden Zahlen wird der Adler wieder in die Luft aufsteigen, um erneut zum Sturzflug anzusetzen, fällt dagegen eine ungera-

de Zahl, so verbleibt der Raubvogel zunächst noch im Nahkampf, wobei die erwürfelte Zahl angibt, wie viele Runden der Adler am Boden ausharrt, bis er zum nächsten Sturzflug ansetzt.

(Anmerkung: Die hier dargestellten Regeln für den Sturzflug gelten ganz allgemein für alle Raubvögel, sofern für diese nicht ausdrücklich eine abweichende Regelung angegeben ist, siehe hierzu auch die Kapitel "Falken" und "Raubvögel", sowie untenstehende Beschreibungen. An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß man einen Raubvogel, der sich im Sturzflug befindet, nur durch einen Glücksfall, also eine gewürfelte 1 auf dem W20, mit einem Pfeil oder Armbrustbolzen trifft. Für Raubvögel, die sich im normalen Flug befinden, gilt im Fernkampf generell ein Zuschlag von +5 auf die entsprechende Probe.)

Adler, die ihren Horst verteidigen, kämpfen grundsätzlich bis zum bitteren Ende - wenn das Weibchen schwer getroffen wurde oder von den ständigen Sturzflugangriffen ermattet ist, kommt ihr das Männchen zur Hilfe.

Bergadler

Neben dem Königsadler ist der Bergadler einer der größten Raubvögel Aventuriens; er erreicht eine Spannweite von knapp drei Schritt. Der Bergadler hat ein dunkelbraunes Gefieder, nur die Flügelspitzen und die Kopffedern färben sich mit zunehmendem Alter hellbraun bis weiß. Üblicherweise findet man diesen Raubvogel nur in hohen nördlichen oder mittelländischen Gebirgen, wie dem Ehernen Schwert und den Nordhängen des Raschtulswalls, es gibt jedoch auch ein paar Adlerfamilien im Finsterkamm, den Trollzacken und dem Rorwhed. Im Sommer kann man die Adler auf Futtersuche auch weitab von ihre Horst beobachten.

Werte:

MU: 20	AT: 17/6 (Sturzflug/Nahkampf)	PA: 6
LE: 18	RS: 2	TP: 1W+1 (Schabel) 2W (Klaue.n)
GS: 30/1	AU: 60	MR: 0 MK: 20

Seeadler

Der Seeadler hat ein graubraunes Gefieder. Hals und Kopfpartie sind hellgrau bis weiß gefärbt - der schwarze Schnabel und die schwarzen Augen setzen sich davon deutlich ab. Unter den Adlerarten ist er zwar der kleinste, aber die Spannweite von nahezu zweieinhalb, manchmal sogar drei Schritt, ist immer noch beeindruckend genug. Der Seeadler lebt ausschließlich an der Ostküste Aventuriens, Klima und Windverhältnisse an der Westküste scheinen für sie ungeeignet zu sein.

Werte:

MU: 18	AT: 17/5 (Sturzflug/Nahkampf)	PA: 5
LE: 12	RS: 2	TP: 1W (Schnabel) 1W+4 (Klauen)
GS: 18/1	AU: 60	MR: 2 MK: 18

Königsadler

Neben dem Blaufalken gilt der Königsadler, wie sein Name schon verraten mag, als "König der Lüfte". Der Königsadler ist aber ungleich größer als ein Blaufalke: Beinahe dreieinhalb Schritt beträgt die Spannweite dieses Vogels. Das Gefieder des Königsadlers ist schwarz und zeigt bei hellem Sonnenschein einen bläulichen Schimmer, gleiches gilt für seinen Schnabel. Kopf, Flügelpitzen und Brustpartie sind hingegen schneeweiß. Diese auffällige und wunderschöne Zeichnung im Zusammenspiel mit seiner Größe haben dem Königsadler wohl seinen Namen eingebracht, und es ist für jeden ein unvergeßliches Erlebnis geblieben, wenn er diesen Raubvogel einmal am Himmel erblicken durfte.

Königsadler können sich zwar fast allen klimatischen Gegebenheiten anpassen, trotzdem gibt es nur sehr wenige Vögel dieser Art. Im Raschtulswall weiß man von zwei Adlerfamilien, in den Goldfelsen, den **Eternen**, dem Steineichenwald und den Koschbergen hat man ebenfalls schon Königsadler gesichtet. Es ist aber unklar, wie viele Familien es insgesamt noch in Aventurien gibt. Da die Tiere für Menschen normalerweise ungefährlich sind und offensichtlich vom Aussterben bedroht, ist es im Mittelreich, Aranien und dem Lieblichen Feld unter hoher Strafandrohung verboten, ohne er-

sichtlichen Grund auf den Vogel zu schießen. Außerdem **muß** man, wenn man einen Königsadler gesichtet hat, den jeweiligen Landesherren umgehend davon unterrichten.

Sollte eine Heldengruppe dennoch auf den Horst eines Königsadlers stoßen, so muß zur Flucht geraten werden, denn der Vogel kann fürchterliche Sturzflugattacken fliegen. Der Königsadler kämpft zudem, anders als die übrigen Adlerarten, viel seltener im Nahkampf, obwohl er darin viel geschickter ist als diese. Nach einer Sturzflugattacke würfelt der Meister mit einem sechsseitigen Würfel: Fällt eine Zahl über drei, so folgt direkt der nächste Sturzangriff, anderenfalls gibt die gewürfelte Zahl die Anzahl der Nahkampfattacken an, die der Königsadler ausführt, bevor er wieder zum Sturzangriff aufsteigt. Bemerkt der Adler, daß die Helden fliehen wollen, so beobachtet er ihr Verhalten argwöhnisch aus der Luft, jederzeit zum erneuten Angriff bereit, aber zufrieden, wenn sich die Helden tatsächlich zurückziehen.

Werte:

MU: 25	AT: 15/8 (Sturzflug/Nahkampf)	PA: 6
LE: 35	RS: 2	TP: 1W+1 (Schnabel) 2W+4 (Klauen)
GS: 20/1	AU: 80	MR: -2 MK: 30

Affen

"Vom **Riesenaffen**: Vier Schritt werden die Riesigen Affen groß, und sie sind so stark, daß sie ohne Mühe einen Baum entwurzeln können. Sie haben dichtes dunkelbraunes, zuweilen auch schwarzes Fell, welches genügend schützt, daß sie im Norden noch überleben können, aber nicht so dick ist, daß es ihnen im Süden zu heiß wird. Früher hatte es viele dieser Affen in Aventurien, und sie machten sich überall breit. Weil sie aber gefährlich sind und viel Schaden anrichten, wenn sie wütend werden, **mußte** eine große Zahl erlegt oder gefangen werden. Heutzutage findet man die Riesenaffen nur noch in den dichten Wäldern des Regengebirges zu **Hauf**-im Norden hingegen gibt es nur noch hier und da einen Riesigen Affen, und man trifft ihn nur **infinstren** und dichten Wäldern, wie sie zum Beispiel im Bornlandt vorkommen. Mancher Fürstenhof hält einen Riesenaffen zur Unterhaltung, denn das **Thier** ist intelligent, so daß man ihm Kunststücke beibringen und sich ihm mit Zeichen verständlich machen kann. Dazu eignen sich indes nur die Weibchen, weil die Männchen im Käfig tob-süchtig werden, und wenn es ihnen gelingt, die Stäbe zu verbiegen, dann richten sie fürchterlichen Schaden an."

"Von den **Kalekken**. Nur auf den Jilasken gibt es diese Tiere, welche wohl als die gefährlichste Affenart angesehen werden müssen. Sie leben in Stämmen beisammen, ein Weibchen und viele Männchen, die es mit allerlei Vorführungen und Unfug umwerben. Es ist schon seltsam mit den Kalekken: Die grau und **zottelig** befellten Männchen werden nur zwei Schritt groß, die Weibchen hingegen vier Schritt. Auch fressen die Männchen anscheinend nur Pflanzen und Grünzeug, während die Weibchen **lebende** Kost nicht verschmähen. Gradezu widernatürlich ist aber erst die Art, wie sie sich fortpflanzen. Das Weibchen wählt sich jenes Männchen zur Paarung aus, welches am meisten Aufsehen erregt. Dann legt es Eier

- **ja** Eier, also den Vögeln gleich - und brütet sie aus. Da setzt das Weibchen sich aber nicht auf ein Nest, sondern trägt die Eier am Körper, wozu es einen Beutel am Bauch hat, der angewachsen ist.

Gefährlich sind die Kalekken, weil die Männchen einen Mensch nicht von einem Affen unterscheiden können. Deswegen glauben sie, einen Mitstreiter um die Gunst des Weibchens vor sich zu haben, und greifen wütend an, wobei sie fürchterliche Schläge austeilen können. Außerdem machen sie einen solchen Aufstand um die Eindringlinge, daß das Weibchen zur Hilfe eilt, um seine Männchen zu **verteidi**gen. Während die Männchen aber nur gefährlich sind, ist das Weibchen **fürchterlich** gefährlich - mit einem Schlag kann es einen Menschen von den Beinen holen, und wenn es gar richtig trifft, ist er auf der Stelle tot."

"Von den **Sumpfrantzen**. Die Sumpfrantzen sind ein feiges Pack. Im Sommer sieht man sie nur in den Sümpfen, wo sie sich herumtreiben und alles greifen, was ihnen eßbar **vor**kommt. Im Winter aber kommen die Rotaugen hervor und rotten sich auf Straßen und Wegen zusammen. Wie die Aasgeier lauern die Sumpfrantzen auf Beute. Da kann mancher von Glück sagen, daß das Pack nur sein Pferd verschlungen hat und nicht ihn selbst. Dem Reisenden muß empfohlen werden, eine andere Route zu wählen, wenn sich ihm die graugrünen Biester in den Weg stellen. Vor allem im Bornlandt hört man nämlich immer wieder von Verschollenen, und es besteht kein Zweifel, daß sie von den Sumpfrantzen gegriffen und mit Haut und Haar gefressen wurden.

Der Riesenaffe im Spiel:

Riesenaffen sind so intelligent, daß sie relativ schnell Zeichensprache erlernen können, manche Exemplare können

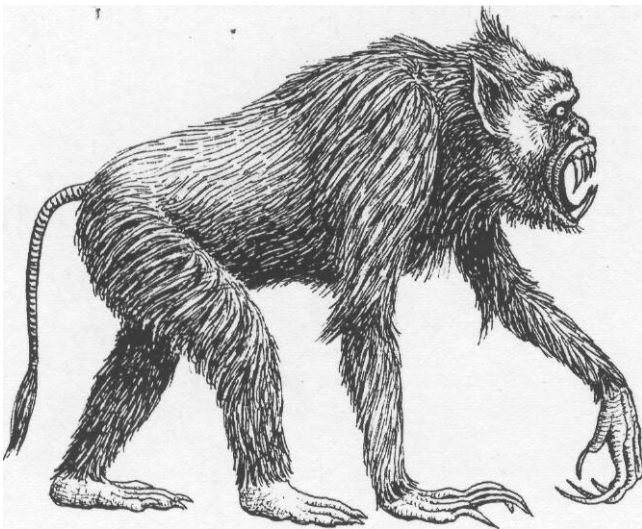
sogar die Grundzüge einer Sprache verstehen und ein paar Wortketten lernen. Durch umsichtiges Verhalten **läßt** sich deswegen oft **ein** Kampf mit dem Monstrum umgehen. Manchmal kann man ihnen sogar Informationen entlocken. Besonders die in Unfreiheit gehaltenen Tiere lernen sehr schnell, daß sie durch Verhandlungen an Spielzeug oder schmackhaftes Futter herankommen können, das ihnen sonst vorenthalten würde.

Im Kampf vertraut der Riesenaffe auf seine natürlichen Waffen, nämlich die Fäuste, mit denen er **kräftige** Schläge austeilen kann. Es ist nicht ratsam das Tier zu reizen, denn es verfolgt seine Feinde wütend und gnadenlos. Wenn es in Rage gerät entwickelt es ungeahnte Kräfte und schlägt ungestüm mit Knüppeln und allem Greifbaren um sich.

Werte:

MU: 15 **AT: 8/7*** **PA: 6/3***
LE: 40 **RS: 2** **TP: 3W+2/3W+10***
GS: 7 **AU: 20** **MR: 4** **MK: 30**

*Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf einen in Rage geratenen Riesenaffen, der wie wild um sich schlägt.



Sumpfranze

Die Kalekken im Spiel:

Kalekken sind sehr gefährlich. Sobald irgendein Wesen, das ihnen auch nur entfernt ähnlich sieht, in das **Territorium** eines Kalekkenstammes eindringt, greifen die Männchen an, weil sie glauben, die Eindringlinge wollten ihnen das Weibchen abspenstig machen. Zunächst hat es eine Heldengruppe normalerweise nur mit zwei oder drei der affenartigen Tiere zu tun, aber das Geheul lockt mit der Zeit den ganzen Stamm von 25 bis 30 Tieren an, bis sich schließlich sogar das Weibchen bequemt, nach dem Rechten zu schauen.

Im Kampf benutzen die Kalekken ihre Fäuste oder Äste, die sie sich eilig irgendwo abbrechen, wenn sie einen Eindringling bemerken. Allein die wütenden Männchen können einer Heldengruppe das Leben versauern, sobald sich aber

das Weibchen seinen Weg durch das Unterholz bricht, ist Flucht dringend angeraten! Das Weibchen ist nämlich dergestalt kräftig, daß es einen Menschen mit einem einzigen Fausthieb töten kann. Wenn sich die Heldengruppe zur Flucht entschließt, wird sie von den Männchen des Stammes bis an die Grenzen des Stammesterritoriums verfolgt, aber nur noch halbherzig angegriffen. Über die Grenzen ihres Stammesgebietes hinaus verfolgen die Kalekken die Helden nicht mehr weiter - sie bleiben zurück und führen einen regelrechten Affentanz auf, wohl eine Mischung aus drohenden Gebärden und Siegestaumel.

Werte für ein **Kalekkenmännchen:**

MU: 15 **AT: 12** **PA: 6**
LE: 45 **RS: 3** **TP: W20**
GS: 10 **AU: 65** **MR: -4** **MK: 25**

Werte für ein **Kalekkenweibchen:**

MU: 20 **AT: 12** **PA: 5**
LE: 110 **RS: 4** **TP: 2W20**
GS: 10 **AU: 45** **MR: -2** **MK: 40**

Die Sumpfrantzen im Spiel:

Die Sumpfrantzen sind eine in allen aventurischen Sümpfen beheimtete Affenart, hauptsächlich trifft man sie aber im Bornland. Ein einzelnes Tier ist ungefährlich, denn diese Affen sind außerordentlich feige und fliehen, wenn sie **einen** Menschen nur in der Ferne sehen. Im Winter aber, wenn das Futter im Sumpf knapp wird, rotten sie sich in Gruppen bis zu 20 Tieren zusammen und werden enorm gefährlich. Je ausgehungert die Sumpfrantzen sind, desto eher neigen sie dazu, einen Menschen oder auch eine ganze Gruppe von Menschen anzugreifen. Oft sieht man die herumlungenden Affenbanden schon aus der Ferne, das Pack wartet aber ab, bis man nahe herangekommen ist. Zunächst greifen nur einzelne Affen aus der Gruppe zögerlich an, wenn jedoch erst einmal der Anfang gemacht ist, wird die Stimmung zunehmend kampflustiger.

Die Sumpfrantzen kämpfen nicht besonders überlegt oder organisiert - sie werfen mit Steinen, treten und schlagen um sich, gerade wie es ihnen in den Sinn kommt. Wenn die Affen unterlegen sind, fliehen sie oft wie auf ein Kommando in den Sumpf.

Werte:

MU: 7 **AT: 9** **PA: 4**
LE: 25 **RS: 2** **TP: 1W+3**
GS: 8 **AU: 50** **MR: -4** **MK: 12**

Zirkusäffchen, Moosäffchen und andere Affenarten

Neben den obengenannten Affenarten gibt es noch eine Unzahl von anderen Affen in Aventurien. Eine Darstellung aller Rassen würde aber den Rahmen dieser Darstellung bei weitem sprengen. Deswegen soll nur darauf verwiesen werden, daß es eine Reihe von kleinen Affenarten gibt, die sich als Haus- oder Zirkustier eignen. Zu dieser Gruppe sind die sogenannten Zirkusäffchen zu zählen, die im Süden Aventuriens beheimatet sind. Nahe mit diesen Tieren verwandt sind die Moosaffen, die oft von Gauklern als ständiger Begleiter gehalten werden. Beide Affenarten sind mäßig intelligent und können allerlei Kunststücke lernen. Sie gelten als treu und gesamsam.

Bären

"Von den Bären: Bären gibt es zu viele in unseren Wäldern - am meisten wohl im Bornland; alle sind sie fürchterlich! Bald zwei Schritt messen sie bis zur Schulter und dreieinhalb, vielleicht gar vier Schritt, wenn sie aufrecht stehen - aber wer hat schon die Muße, solche Größe genau zu schätzen, wenn ihm ein Bär ans Leben will? Da mag mancher behaupten, die Bären seien in ihrem Wesen eher friedlich, wenn er dem Thier nicht selbst gegenübergestanden hat! Und unvergeßlich soll es wohl sein, wenn der Bär erst über einem ist - mit seinen mächtigen Pranken haut er da drein, wo er gerade hinlangen kann. Manch einer, der dies dennoch - dank allen Zwölfgöttern - überlebt hat, trug schreckliche Narben davon mit, welche ihn Zeit seines Lebens kennzeichnen, daß er einem Bären begegnet ist.

Auch ergötzt sich der Bär daran, großen Schaden anzurichten an Wild und den Wäldern. Dajagt er wohl, was er kriegen kann, und tut allerlei verwüsten. Den Honig mag er indes am liebsten und plündert dafür die Nester von wilden Bienen sowie die Körbe unserer wackeren Imker. Zuweilen wird er dabei ganz schön gestochen - was ihm zu recht geschieht, wo er doch den ganzen Wald unsicher macht.

Von den Bären gibt es verschiedene: den Höhlenbär und den Schwarzen Bär vor allem im Bornland, aber auch anderswo im Norden, den Orklandbär ebenda und den weißen Firunsbär im ewigen Eis des hohen Nordens, außerdem den Borkenbär, der überall zu finden ist. Im Süden gibt es aber keine Bären, weil es ihnen da Wohl zu warm wird in ihrem Pelz."

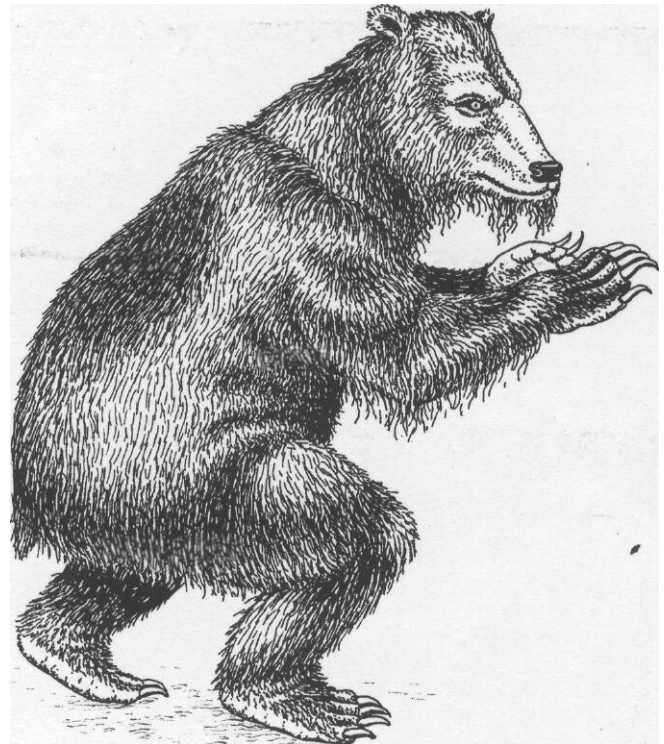
Die Bären im Spiel:

Der Anblick eines Bären kann selbst erfahrenen Abenteurern leicht einen Schrecken einjagen. Wer einen solch gewaltigen Koloß einmal im aufgerichteten Zustand gesehen hat, kann kaum glauben, daß die meisten Bärenarten nicht besonders aggressiv sind und einen Menschen nicht aus heiterem Himmel angreifen würden.

Bären sind Einzelgänger und leben, von der Paarungszeit abgesehen, allein. Bei der Jagd auf kleine Beutetiere beweisen sie oft unvermutete Geschicklichkeit. Die Allesfresser ernähren sich hauptsächlich von Fischen, Kleingetier, Strauchfrüchten und allem, was ihnen schmackhaft vorkommt; dabei haben sie eine besondere Vorliebe für süße Geschmacksnoten, und man hat schon viele Bären dabei beobachtet, wie sie heulend unter den Stichen von Wildbienen davonrannten, weil sie versucht hatten, sich über deren Honigvorräte herzumachen.

Bären greifen größere Lebewesen selten grundlos an. Wird ein Bär aber gereizt, so verwandelt er sich in einen furchterregenden und furchtlosen Kämpfer. Mit seinen Pranken teilt er schreckliche Hiebe aus. In jeder Kampfrunde hat der Bär zwei Attacken (für jede Pranke eine), die er beide auf denselben Gegner richtet. Gelingen dem Bären beide Attacken, und der Gegner kann nicht parieren, so hat der Bär ihn durch die Wucht des Angriffs zu Boden geworfen. Gleiches gilt, wenn der Bär bei einem seiner Angriffe eine 1 würfelt und dieser Angriff nicht pariert wurde. Ein am Boden liegender Kämpfer ist machtlos gegen das schwere, kampfwütige Monstrum, das sich sofort auf ihn stürzt - er kann den Bären nicht mehr angreifen und dessen Angriffen nicht mehr aus-

weichen. Seine einzige Chance besteht darin, daß seine Freunde dem Bären dergestalt heftig zusetzten, daß er sich lieber wieder den Gegnern im Rücken zuwendet. Wer von einem Bären zu Boden geworfen und anschließend mit den Pranken bearbeitet wurde, trägt im Gesicht meist bleibende Narben davon.



Orklandbär

Höhlenbär

Höhlenbären leben fast ausschließlich in Berghöhlen und unterirdischen Kavernen, sie haben daher große lichtempfindliche Augen und kämpfen bei grellem Tageslicht mit einem Abzug von je zwei Punkten auf Attacke und Parade. Ihr graues zotteliges Fell schützt sie gut vor der Kälte des Nordens, wo man sie am häufigsten trifft. Auch im Mittel-land sind die Höhlenbären recht verbreitet. Aufgerichtet erreicht ein Höhlenbär die stolze Größe von drei Schritt, sein Gewicht beträgt etwa eine halbe Tonne.

Werte:

MU: 12	AT: 10*	PA: 6	
LE: 50	RS: 2	TP: 2x2W	
GS: 7	AU: 50	MR: -2	MK: 25

Beschleichen: 60 Meter, Angriff: 10 Meter.

Ein Höhlenbär liefert durchschnittlich 130 Portionen Fleisch.

*Der Höhlenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde (siehe oben).

Schwarzbär

Schwarzbären gibt es fast ausschließlich im Bornland, wo sie in dichten, tiefen Wäldern leben. Die Tiere sind im aufgerichteten Zustand dreieinhalb Schritt groß, wenn sie sich auf

allen vier Beinen bewegen, reichen sie einem Menschen immerhin bis zur Schulter. Schwarzbären haben ein kurzes, dichtes schwarzbraunes Fell, das sie vor der **bornländischen** Kälte genauso gut schützt wie vor Angriffen mit einer Waffe. Vor allem dieses Felle wegen werden sie von mutigen Jägern verfolgt, denn man kann daraus wunderschöne Teppiche und Mäntel fertigen. Die Bärenjagd ist aber ein sehr gefährliches und schwieriges Unterfangen, bei dem öfter die Jäger selbst ihr Leben lassen müssen. Da das Fell außerdem durch einen längeren, blutigen Kampf wertlos **wird**, und es darauf ankommt, einen günstigen Moment zum Angriff zu wählen, ist die Bärenjagd wirklich nicht **jedermans** Sache.

Werte:

MU: 15 **AT:** 9* **PA:** 7
LE: 60 **RS:** 3 **TP:** 2x(2W+1)
GS: 5 **AU:** 60 **MR:** -2 **MK:** 30

Beschleichen: 40 Meter, Angriff: 15 Meter.

Ein Schwarzbär liefert durchschnittlich 180 Portionen Fleisch.

*Der Schwarzbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde.

Firunsbär

Der Firunsbär ist die größte und zäheste Bärenart Aventuriens. Im **aufgerichteten** Zustand erreicht der **Koloß** gut vier Schritt Höhe. Sein Fell ist von gelblichweißer, in jungen Jahren **von** schneeweißer Farbe. Der Firunsbär lebt ausschließlich im äußersten Norden **Aventuriens** im ewigen Eis. Insbesondere auf Yeti-Land gibt es zahlreiche **Firunsbären**, und ihr Anblick jagt sogar den dort ansässigen Yetis Angst und Schrecken ein. Die weißen Bären sind **sehr** gute Schwimmer und können sich längere Zeit in eiskaltem Wasser aufhalten, ohne zu erfrieren. Sie ernähren sich von Seehunden, Robben und größeren Fischarten.



Baumbär

Werte:

MU: 20 **AT:** 11* **PA:** 4
LE: 80 **RS:** 3 **TP:** 2x(2W+2)
GS: 7 **AU:** 150 **MR:** -1 **MK:** 40

Beschleichen: 80 Meter, Angriff: 25 Meter.

Ein Firunsbär liefert durchschnittlich 300 Portionen Fleisch.

*Der Firunsbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde

Orklandbär

Der Orklandbär lebt, wie sein Name schon verrät, nur im Orkland. Mit knapp unter eineinhalb Schritt Schulterhöhe ist er einer der kleinsten Bären Aventuriens. Sein graubraunes bis hellbraunes, zotteliges Fell ergibt keinen schönen Pelz. Die Orks jagen den Bären dennoch, was verschiedene Gründe hat: Das Tier ist im Orkland weit verbreitet und macht die Dörfer der Orks bei seiner Nahrungssuche oft unsicher. Normalerweise vergeht er sich **zwar** nur an den wenigen Vorräten, die ein Dorf angelegt hat - was schon schlimm genug ist - wenn er aber dabei gestört wird, wendet er sich wutentbrannt den Störenfrieden zu und verwandelt sich in einen fürchterlichen Kämpfer. Es zeugt von großem Mut, wenn man sich mit einem Bären anlegt, und ein Ork kann bei seinem Stamm zu hohem Ansehen gelangen, wenn er dieses Raubtier im Kampf besiegt oder bei der Jagd erlegt hat. Das Fleisch des Bären gilt bei den Orks (bei den **Thorwalern** im Übrigen auch) als schmackhafte Köstlichkeit, und dies ist ein weiterer Grund, den **Orklandbären** zu jagen.

Werte:

MU: 12 **AT:** 8* **PA:** 6
LE: 45 **RS:** 2 **TP:** 2x(1W+2)*
GS: 7 **AU:** 50 **MR:** -1 **MK:** 18

Beschleichen: 50 Meter, Angriff: 10 Meter.

Ein Orklandbär liefert durchschnittlich 70 Portionen Fleisch.

*Der Orklandbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde.

Borkenbär

Der Borkenbär verdankt seinen seltsamen Namen nicht etwa dem Umstand, daß er sich an der Rinde von Bäumen labt, sondern der Tatsache, daß sein Fell so rau und dick ist wie die Borke von Bäumen. Aufgerichtet ist der Borkenbär nur zwei Schritt groß, und wenn man seinen Anblick mit dem eines stattlichen **Höhlenbäres** vergleicht, wirkt das Tier eher pummelig und verspielt. Er wälzt sich gern im Schlamm **jagt** kleinen Insekten hinterher und vollführt im Übermut allerlei Kunststücke. Dennoch sollte man sich durch dieses Verhalten nicht dazu verführen lassen, den Borkenbär zu unterschätzen. Es stimmt schon, daß das Tier normalerweise angriffsfaul ist; während der Brunftzeit aber ist der Borkenbär unberechenbar und greift alles an, was in seine Nähe kommt.

Werte:

MU: 10/25* **AT:** 9** **PA:** 8
LE: 35 **RS:** 4 **TP:** 2x(1W+3) (**)
GS: 8 **AU:** 60 **MR:** -4 **MK:** 15

Beschleichen: 50 Meter, Angriff: 5 Meter bzw. 40 Meter während der Brunftzeit.

Ein Borkenbär liefert durchschnittlich 45 Portionen **Fleisch**, sein Fell ist absolut wertlos.

*Der zweite **Mut-Wert** bezieht sich auf einen Borkenbär während der Brunftzeit, wenn das Tier alles angreift, was sich ihm nähert.

"Der Borkenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde

Baumbär

Unter allen Bärenarten ist der Baumbär der ungewöhnlichste: Er frisst nur frische Zweige und Laub von den Bäumen, Fleisch verschmäht er dagegen. Er ist mit nur ein bis eineinhalb Schritt Größe sehr klein und auffällig weißbraun gezeichnet. Man findet das Tier überall in Aventurien, zumeist im Mittelland, dann und wann auch im Lieblichen Feld oder in Aranien. Der Baumbär lebt fast nur auf Bäumen und kann fast so geschickt darauf klettern wie die Affen. Auch im Kampf verhält sich der Baumbär ganz anders als seine großen Artgenossen: Er ist sehr scheu und flieht, wenn man sich nähert, auf den nächstbesten Baum. Von dort aus beobachtet er seine vermeintlichen Feinde. Wird er angegriffen, so schlägt er von einem Ast aus mit einer Tatze nach seinen

Gegnern, und versucht nach Möglichkeit in den Baumgipfel oder auf einen anderen Baum zu fliehen. Wer sehr viel Geduld mit dem Baumbär hat, kann unter Umständen sein Zutrauen gewinnen. Es ist sogar gelungen diese Tiere zu zähmen, obwohl man dabei ab und zu recht schmerzliche Hiebe der ausgesprochen scharfen Tatzen hinnehmen muß.

Werte:

MU: 6	AT: 10	PA: 8	
LE: 25	RS: 2	TP: 1W+6	
GS: 10	AU: 60	MR: 0	MK: 10

Beschleichen: 50 Meter, Flucht: 30 Meter.

Das Fleisch des Baumbären ist nahezu ungenießbar und zäh. Der Baumbär liefert etwa 25 Portionen Fleisch.

Elefanten

"Von den Rüsselthieren: Gar wunderlich anzuschauen sind die Rüsselthiere, wie man sie in den dampfenden Wäldern nördlich von Brabak, auf Maraskan oder in den kalten Steppen des Nordens findet. Sie haben lange Nasen, die wie ein vorne hervorstührender Schwanz scheinen, sind riesengroß, und die Bullen besitzen Hauer von schier unglaublicher Länge. Mit dem Nasenrüssel rupfen sie Blätter von den Bäumen und Gras und Kraut vom Boden, ja sie benutzen ihn auch, um sich gegenseitig abzusuchen und sich Botschaften zuzutrompeten.

Mit der Kraft des Rüssels allein können sie einem Drachen das Kreuz brechen. Sie haben vor nichts Angst, außer vor den kleinen Streifendachsen, die an ihnen hochklettern, in sie eindringen und von innen auffressen können. Sie sind friedliche Gesellen, außer in der Brunft oder wenn man sie erjagen will.

Tunlichst sollte man auch ablassen von der Jagd auf die Rüsselthiere, denn sie sind den Waldmenschen des Südens heilig, und so mancher gierige Jäger mußte in den Dschungeln sein Leben lassen."

Der Elefant im Spiel:

Alle Arten von Elefanten sind in der Tat sehr friedlich. Auch wenn die Helden in ihr Revier eindringen, werden eher sie versuchen, ihnen auszuweichen als mit ihnen zu kämpfen. Kommt es jedoch zum Kampf gerät das Tier gerät in eine Art Raserei und läßt nicht eher von seinen Gegnern ab, bis er sie aus seinem Revier vertrieben hat.

Trotz ihrer Größe können sich Elefanten fast lautlos bewegen, der Brabaker Elefant vermag sich sogar im Dschungel zu verstecken. Anstatt der Attacke mit den Stoßzähnen kann der Elefant auch versuchen, einen Gegner niederzutampeln. Dieser Angriff erfolgt mit AT:6, das Opfer kann sich nur mit einer gelungenen GE-Probe+4 aus der Reichweite der schweren Säulenbeine retten. Es wurde auch schon berichtet, daß Elefanten zum Kampfe, als Reit-, Last- oder Zugtiere eingesetzt wurden. Sicherlich sind sie hierzu fähig, jedoch erfordert es sicherlich mehr Schweiß als die Ausbildung eines Schiachtrösses.

Um Elefanten zu erjagen, helfen weder Speer noch Armbrustbolzen; man muß die Tiere aufscheuchen und in eine tiefe Grube jagen, in der man sie dann mit Steinwürfen oder Lanzenstichen tötet - eine Aufgabe, die mindestens zehn erfahrene Jäger erfordert.

Brabaker Waldelefant

Der Brabaker Elefant ist in den Wäldern des Regengebirges zwischen Mengbilla und Brabak beheimatet. Er erreicht eine Schulterhöhe von zweieinhalb Schritt, ist von dunkelgrauer Farbe und besitzt etwa eineinhalb Schritt lange Stoßzähne. Aus seiner zähen Haut läßt sich ein widerstandsfähiges Leder gerben, sein Fleisch reicht für etwa 300 Rationen, und seine hellen Stoßzähne

zu 5 Dukaten

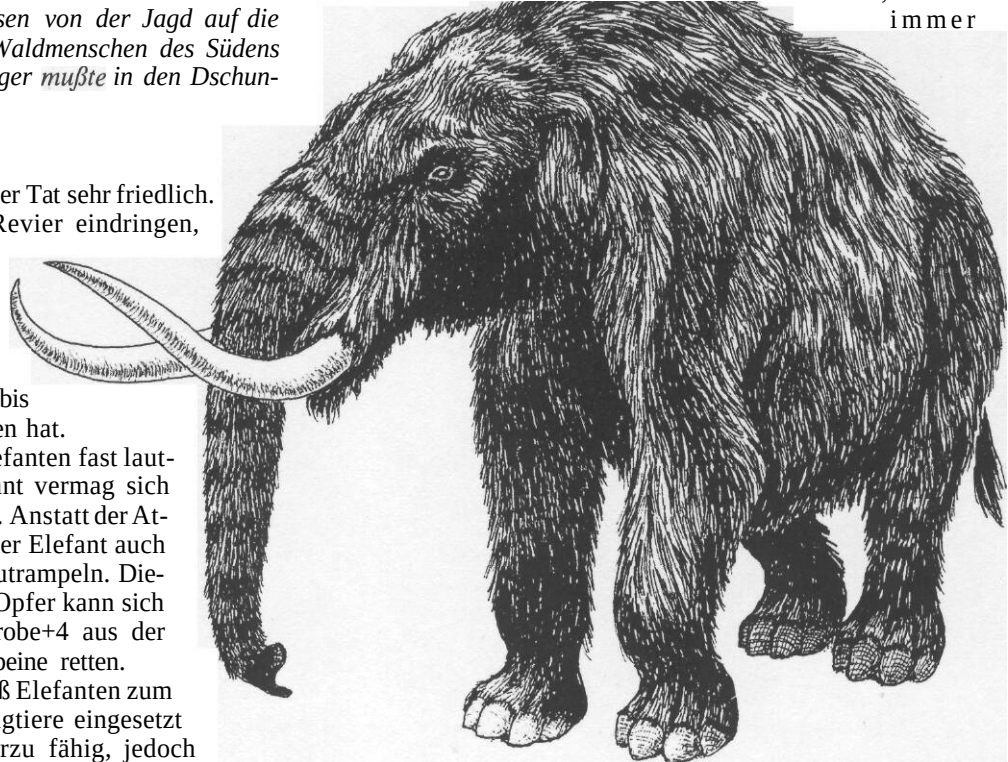
Verständlich

erreichen Preise von bis

pro Stein Gewicht.

also, daß sich

immer



Mastodon

wieder Jäger aufmachen, um die Tiere zur Strecke zu bringen.

Werte:

MU: 14	AT: 12	PA: 6
LE: 70	RS: 3	TP: 2W+5(Stoßzähne) 3W20 (Trampeln)
GS: 9	AU: 40	MR: 2 MK: 35

Das Mammut

Mammuts sind die wandernden Berge der nördlichen Steppen. Die mit dichtem, rotbraunen Fell behaarten Riesen (Schulterhöhe bis zu vier Schritt) ziehen rastlos über die Tundren, wobei sie in strengen Wintern sogar auf Nahrungssuche bis ins nördliche Bornland vordringen. Die Nivesen jagen gelegentlich alte und schwache Tiere, die der Herde nicht mehr folgen können. Ein Mammut liefert 750 Portionen Fleisch und Fett, eine große Felldecke, Knochen und Sehnen zuhauf und natürlich Mammuton, das Elfenbein des Nordens.

Werte:

MU: 14	AT: 12	PA: 4
LE: 150	RS: 5	TP: 4W+4(Stoßzähne) 5W20 (Trampeln)
GS: 9	AU: 50	MR: 4 MK: 100

Mastodon

Die letzten Mastodons **Aventuriens** finden sich in den Seitentälern der Berge des ewigen Eises. Sie sind kleiner und gedrungener als die Mammuts (Schulterhöhe etwa 3 Schritt), ihre Stoßzähne sind jedoch um einiges länger und schwerer. Sie scheinen fast keinen Hals zu besitzen, haben dicht anliegende Ohren und ein zottiges, nichtsdestotrotz sehr dichtes, graubraunes Fell. In ihrem Fetthöcker können sie enorme Mengen an Nahrung und Wasser speichern, sie selbst ergeben etwa 250 Rationen Proviant.

Werte:

MU: 12	AT: 13	PA: 7
LE: 120	RS: 4	TP: 2W+6(Stoßzähne) 3W20 (Trampeln)
GS: 8	AU: 60	MR: 0 MK: 80

Falken

*"Von den Falken: Die edelsten Vögel sind die Falken, welche stolz und majestätisch ihre Kreise am Himmel ziehen. Nicht durch Größe oder plumpe Stärke heben sich die Falken hervor, es sind vielmehr **Gewandheit**, Schnelligkeit und scharfer Blick, welche sie zu den Königen der Lüfte machen. Welcher Edelmann ist nicht stolz, einen solchen Vogel mit auf die Jagd nehmen zu können, der im grazen und lautlosen Flug seine Beute mit dem scharfen Blick bannt, um dann kraftvoll und dennoch geschmeidig hinabzustoßen und sie zu greifen. Wer hat schon je einen Falken gesehen, der sein Ziel verfehlte?! Wenn das Thier eine Beute auserkoren hat, so bekommt es sie auch! Und so bedient sich der Falke am reich gedeckten Tisch der Erde und wählt - gleich einem König - nur das Feinste und Schmackhafteste zu seiner Speise."*

Die Falken im Spiel:

Falken sind den Adlern sehr ähnlich. Sie leben stets als Pärchen oder als Familie in einem Horst zusammen, den sie sich an unwegsamen, entlegenen Stellen im Gebirge anlegen. Falken sind zwar viel kleiner als Adler, aber in der Regel noch geschickter, schneller und wendiger als diese. Ihre Beute, meist kleine Erdräuber und Tauben, schlagen sie im Sturzflug.

Da Menschen wegen ihrer Größe für einen Falken als Beute nicht in Frage kommen, geht von dem Vogel normalerweise keine besondere Gefahr aus. Nur wenn sich jemand ihrem Horst nähert, greifen die Falken an und verteidigen ihr Revier mit äußerster Verbissenheit.

Mit viel Geduld kann man den Falken zur Jagd abrichten, wenn er in Unfreiheit geboren und von klein auf gehegt und gepflegt wird. Jäger und Edelmänner schätzen den Falken als treuen und erfolgreichen Jagdgefährten, und die Falknerei ist so zu einem beliebten Sport geworden, der allerdings viel Zeit und Geld erfordert. Falkner züchten die Vögel, richten die Jungvögel ab und verkaufen sie anschließend zu horrenden Preisen. So mancher Fürstenhof hat sogar einen eigenen Falkner.

Blaufalke

Der Blaufalke ist ein wunderschöner Vogel, der bevorzugt für die Falknerei verwendet wird. Sein Gefieder ist vielfältig silbrig bis blau gemasert und von majestätischem Glanz. Schnabel und Augen sind meist tiefblau, zuweilen aber auch etwas heller und mit einem silbrigen Schimmer bedacht. Der Vogel ist zwar nicht sehr groß, hat aber eine Spannweite von über einem Schritt - manche Exemplare bringen es sogar auf fast eineinhalb Schritt.

In der freien Natur gibt es den Blaufalken praktisch in ganz **Aventurien**; nur in den südlichen Regionen fühlt sich das Tier nicht wohl. Blaufalken legen ihren Horst stets im Gebirge an, aber sie fliegen bis zu 100 Meilen weit aus, um Beute zu schlagen.

Da der Blaufalke sehr ausdauernd ist, greift er im Kampf ausschließlich im Sturzflug an. Dabei setzt er seine überaus scharfen Klauen und seinen Schnabel **gleichzeitig** ein. Der Vogel geht nur dann in den Nahkampf über, wenn er so schwer verletzt ist, daß er nicht mehr fliegen kann, wobei er jedoch verzweifelt herumflattert, um wieder in die Luft aufzusteigen. (Allgemeine Regeln zum Sturzflug entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Adler").

Werte:

MU: 25	AT: 18/6 (Sturzflug/Nahkampf)	PA: 8
LE: 35	RS: 2	TPM: W+2 (Schnabel) 1W+6 (Klauen)
GS: 25/1	AU: 90	MR: 0 MK: 30

Sturmfalke

Nur unwesentlich größer und etwas unscheinbarer als sein blauer **Artgenosse** ist der Sturmfalke. Sein Gefieder ist hell- und dunkelbraun gemasert, Schnabel und Augen sind dunkelbraun oder schwarz. Für die Falknerei eignet sich der Sturmfalke weniger, da selbst in Unfreiheit geborene Vögel dieser Art häufiger entfliegen.

Man findet den Sturmfalken überall im Mittelland und im Norden **Aventuriens**. Er legt seine Horste nicht nur im Gebir-

ge sondern auch in hohen freistehenden Bäumen an. Es kann deswegen vorkommen, daß eine Heldengruppe unvermittelt von einem Sturmfalke angegriffen wird, weil sie sich versehentlich seinem Horst zu sehr genähert hat. Der Falke stellt Fliehenden aber nicht nach und läßt wieder ab, wenn man sich mehr als 100 Meter von seinem Horst entfernt hat. Wer sich sofort zur Flucht wendet, muß daher nur zwei oder drei Attacken des Vogels hinnehmen.

Die ersten W6 Attacken führt der Sturmfalke stets im Sturzflugaus. Da er nicht so ausdauernd ist wie andere Raubvögel, muß er anschließend W6 Runden im Nahkampf verbringen,

bevor er erneut zum einem Sturzflug ansetzt. Im Verlaufe des Kampfes wird der Sturmfalke nur noch vereinzelt Sturzflüge vollführen, um danach wieder W6 Runden im Nahkampf zu verbringen. (Allgemeine Regeln zum Sturzflug entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Adler").

Werte:

MU: 30	AT: 19	PA: 6
LE: 25	RS: 2	TP: 1W+1 (Schnabel) 2W+2 (Klauen)
GS: 35/1	AU: 40	MR: -3 MK: 25

Fledermäuse

"Von den Fledermäusen: In Höhlen und alten Gemäuern und auf Speichern im Gebälk findet man die Fledermaus, von der man auch sagt, sie sei dem Phex ein liebes Tier. Von der Körpergröße einer Maus und mit derselben spitzen Schnauze und von braunem oder schwarzem Fell hat sie doch viel größere Ohren und Flügel aus Leder an den Vorderbeinen mit Krallen am End. Das Tier frisst Spinnen und Käfer und anderes Gezücht, hängt des Tags kopfüber von der Decke und schläft und tut keinem Menschen was zuleide, der ihr nichts will. Wo die kleine Fledermaus den ängstlichen Nachtwanderer nur erschreckt, da richtet die Riesen- oder Vampirfledermaus einen



ernsten Schaden an. Wie die kleine in großen Schwärmen von einigen Dutzend zu finden, erreicht sie eine Spannweite von fast einem Schritt und hat scharfe Zähne, womit sie ihre Opfer aufbeißt und deren Blut trinkt. Sie überfallen auch einsame Wanderer, besonders die, die lange, helle Haare haben, in denen sich die Krallen der Riesenfledermaus verfangen können. Man kann sie mit grellem Licht scheuchen und auch Elfenmusik, namentlich die mit Flöten, macht sie wirr im Kopf."

Die Fledermaus im Spiel:

Fledermäuse leben in großen Schwärmen von mehreren W20 Tieren. Während die normalen Fledermäuse in ihrer Panik einen eher zufälligen Schaden anrichten, wenn sie aufgescheucht werden, können Vampirfledermäuse tatsächlich einen ausgewachsenen Menschen zu Tode bringen. Fledermäuse können sich dank ihres Gehörs hervorragend im Dunkeln orientieren und fürchten Feuer und helles Licht. Im Kampf gegen die umherschwirrenden kleinen Tiere gilt ein **Attacks-Malus** von 2 Punkten. Der Biß einer Fledermaus richtet sich stets gegen weiche und warme - also ungeschützte - Körperstellen und richtet deshalb auch Schadenspunkte an, die direkt von der Lebensenergie des Gebissenen abgezogen werden. Außerdem können Vampirfledermäuse, die auch Aas und kleine Nagetiere zu ihrer Nahrung zählen, Krankheiten übertragen. Wer durch den Biß einer Vampirfledermaus mehr als 5 SP erlitten hat, hat sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% mit einer der folgenden Krankheiten infiziert: Schlafkrankheit (1-12), Rascher Wahn (13-18), Tollwut (19-20).

Werte:

(Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die größere Vampirfledermaus)

MU: 5/10	AT: 5/7	PA: 0/2
LE: 2/5	RS: 0/0	TP: 1/2
GS: 18/15	AU: 30/50	MR: -2/-1 MK: 1/3

(In Schwärmen von mehr als 20 Tieren: MK 2/5)

Füchse

"Von den Füchsen: Selten bekommt der Reisende einen Fuchs zu Gesicht, denn das feige Pack schlägt nur bei Nacht zu. Da fallen sie über das Vieh von Bauern her - meist reißen sie Hühner und Gänse, manchmal aber auch größere Stalltiere. Besonders die gelben Füchse, die es in der Steppe zu Hauf gibt, sind eine Plage. Füchse gehören zu den kleinen Räubern und werden gerade einen Schritt lang. Auffällig an den Tieren sind die spitze Form des Kopfes und der buschige Schwanz, den sich Jäger gern an Waffen oder Mützen hängen, wenn sie einen Fuchs erlegt haben. Indes kommt solches nicht oft vor, denn der Fuchs ist verschlagen und schlau und nimmt schnell Witterung auf. Beliebt ist die Jagd trotz alledem, bringt doch das Fell der roten und blauen Füchse,

welche wirklich hübsch anzuschauen sind, einen hohen Ertrag. Den struppigen gelben Steppenfuchs hingegen jagen nur Bauern, wenn sie's leid werden, daß der Räuber ihnen die fettgemästeten Tiere wegschlägt."

Die Füchse im Spiel:

Füchse gelten als äußerst schlau, feige und hinterlistig. Sie machen sich nur an unterlegene Beutetiere heran, meistens solche, die sich bei irgendeiner Gelegenheit verletzt haben. Da Füchse ausgesprochene Einzelgänger sind, sind sie für eine Gruppe von Menschen normalerweise nicht gefährlich. Es kann aber schon vorkommen, daß ein einzelner Mensch von einem Fuchs angegriffen wird, vor allem dann, wenn er

zu nahe an den Bau des Tieres herangeht. Die größte Gefahr für Menschen geht aber von tollwütigen Füchsen aus. Während Füchse ansonsten nur nachts bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort Geflügel zu reißen, kommen tollwütige Tiere auch bei Tage vor allem in ländliche Dörfer und greifen alles an, was ihnen zu Nahe kommt.

Füchse sind äußerst geschickte Kämpfer, und sie bestechen im Kampf durch Wendigkeit und Schnelligkeit: Wenn sie in einer Kampfrunde **nicht** angegriffen werden (also keine Parade würfeln müssen), nutzen sie die Gelegenheit zu einer zweiten Attacke mit ihrem scharfen Gebiß. Tollwütige Füchse verzichten sogar ganz auf die Verteidigung und beißen wie wild mit 2 AT pro Kampfrunde um sich, dabei sind sie aber so ungestüm, daß der **AT-Wert** für beide Angriffe um 3 vermindert ist. Tollwütige Füchse kämpfen bis zu ihrem Tode - ein gesundes Tier hingegen flieht, wenn es keine Chance sieht, den Kampf für sich zu entscheiden.

Rotfuchs

Die meisten Menschen bekommen nie in ihrem Leben einen Rotfuchs zu Gesicht. Die Tiere leben im Wald und haben dort ihr natürliches Jagdrevier - selbst tollwütige Rotfüchse dringen nur äußerst selten bis in bewohnte Gebiete vor. Jägern, die viel Geduld besitzen, bietet sich dann und wann schon einmal die Gelegenheit, das Tier zu beobachten oder gar zu erlegen. Allerdings lohnt sich die Geduld auch, denn das Fell der Rotfüchse ist begehrt und demzufolge teuer.

Werte:

MU: 6 **AT:** 15/7* **PA:** 12
LE: 15 **RS:** 2 **TP:** 1W+2
GS: 15 **AU:** 70 **MR:** -2 **MK:** 8

Entdecken: 40 m, Beschleichen: 40 m

(*) Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für eine eventuelle zweite Attacke in der gleichen Kampfrunde.

Gelbfuchs oder Steppenfuchs

Gelbfüchse sind die am weitesten verbreitete Fuchsart. Sie sind mutiger als ihre roten und silbernen Artgenossen und trauen sich nachts auch in kleinere Dörfer, wo sie zum Leidwesen der Bauern Hühner und Gänse rauben. Steppen-

füchsen wird im Gegensatz zu den anderen Fuchsarten nicht wegen ihres Felles nachgestellt, denn der gelbgraue Pelz ist struppig und gilt als wertlos. Normalerweise werden die Tiere nur von Bauern gejagt, um Schaden vom eigenen Vieh abzuwenden.

Werte:

MU: 10 **AT:** 16/5* **PAMO**
LE: 20 **RS:** 2 **TP:** 1W+3
GS: 16 **AU:** 65 **MR:** -2 **MK:** 12

Entdecken: 60, Beschleichen: 40 Meter

(*) siehe Rotfuchs

Silberfuchs oder Blaufuchs

Silberfüchse trifft man nur im hohen Norden **Aventuriens** an. Ihr wunderschönes silbriges bis blaues Fell, für das man horrenden Preise auf den **aventurischen** Märkten erzielen kann, hat dazu geführt, daß diese Fuchsart beinahe vollkommen ausgerottet worden ist. Nur das Einschreiten der Firmelfen hat dies verhindern können.

Werte:

MU: 8 **ATM4/9*** **PAM3**
LE: 25 **RS:** 3 **TP:** 1W+3
GSM4 **AU:** 80 **MR:** -3 **MK:** 12

Entdecken: 70 m, Beschleichen: 70 Meter

*siehe Rotfuchs



Marder

"Von den Mardern, den Wiesel und Iltissen: Gar vielgestaltig ist die Familie der Wiesel und Iltisse, welche alle den Mardern ähnlich sind und doch untereinander so verschieden wie Mohn und Thorwaler. Da gibt es das gelbe Koschfrettchen, das selbst den Basiliskenblick nicht fürchtet und diese Monstren von innen auffrißt und das weiße Hausfrettchen, welches ein Rattenjäger ohne Gnade ist. Es gibt den Wiesel, diesen bluttrinkenden Hühnerräuber und seinen noch wilderen Verwandten, den Hermelin, welcher ein edles Winterfell trägt; den Band- und den Fleckeniltis, den Ratz, den Ulmenmarder, den Nerz und den Zobel - und nicht zu vergessen die großen Fluß- und Fischotter. All diese Tiere haben ein dichtes Fell, das dem Kürschner Freude macht, und sind allesamt wilde Räuber."

"Von den Dachsen: Große und behäbige Marder sind aber

die Dachse, welche sich oft faul in der Sonne räkeln. Sie werden oft ein Schritt lang und haben dichte Pelze. Im Norden, wo sie hauptsächlich hausen, hat man sie auch schon gezähmt gesehen, wie sie Lasten tragen und Schlitten ziehen."

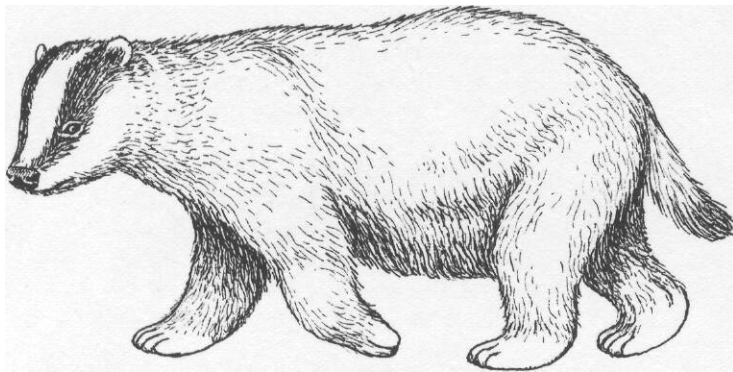
"Vom Vielfraß: Ein blutiger Räuber ist der Vielfraß, gefürchtet im Bornlande und bei den Thorwalern. Im Winter kommt dieser Fluch Firuns über die Menschen, reißt das Vieh im Stall und auf den Weiden, schlägt die Hunde, macht auch vor dem Menschen nicht halt und ist zu klug, um in die Fallen zu gehen, die man ihm stellt. Es reißt seinen Opfern die Köpfe ab und hängt sie in die höchsten Wipfel der Bäume. Der Vielfraß ist von schwarzbrauner Farbe mit einem weißen Streifen auf dem Rücken und er stinkt stets so nach Aas, daß die anderen Tiere vor ihm weichen."

"Vom *Stinkthier*: Ein seltsames Wesen ist das *südaventurische Stinkthier*, welches ein Marder mit schwarzweißem Felle ist. Wann immer es sich in Gefahr glaubt, so hebt es drohend seinen Schwanz und faucht wie eine garstige *Scheuenkatz*. So man immer noch nicht von ihm abläßt, bespritzt es einen mit einer Jauche, die selbst den Stärksten wiedergeben macht. Dann sucht es sein Heil in der Flucht."

Die Marder im Spiel:

Die marderartigen Tiere sind in ganz Aventurien verbreitet, vorzugsweise jedoch nördlich des Yaquir. Sie mögen kleine und schnelle Räuber sein, die den Helden das Fleisch vom Lagerfeuer weg stibitzen und sich entschlossen wehren, wenn man sie stellt, oder sie sind gefährliche Gegner wie ein ausgehungertes Vielfraß, dem die Helden im *Firunmond* im nördlichen Bornland begegnen können.

Größere Bedeutung haben die Tiere jedoch als Pelzlieferanten. Einige der Felle werden zu Höchstpreisen gehandelt (Hermelin, Nerz, Zobel, Otter) und könnten *Anlaß* für ein kurzes Wildnisabenteuer bieten, bei dem die Helden ihre chronisch knappe Reisekasse wieder auffüllen. Ein städteliebender Streuner oder ein Novadi wird allerdings kaum eine Chance haben, eines dieser flinken und schlaun Tiere zu erbeuten - hierzu ist eher die *Wildniserfahrung* eines Nivesen geeignet.



Schneedachse

Wie alle anderen Dachse ist auch der Schneedachs recht plump und behäbig, wenn man ihn mit den anderen Mardern vergleicht. Der Schneedachs mit seinem im Sommer hellbraunen und im Winter schneeweißen Fell (wenn man von der Stirnzeichnung einmal absieht) ist der größte und kräftigste unter den Dachsen. Er erreicht eine Länge von fast sechs Spann und wird anderhalb bis zwei Spann hoch. Während die wilden Exemplare recht beißwütig sind, gibt es mittlerweile *viele* in Gefangenschaft aufgewachsene Schneedachse, die im Dutzend die Schlitten der Nivesen ziehen und weitaus friedlicher sind.

Werte:

MU: 12	AT: 8	PA: 6
LE: 2W+15 (22)	RS: 2	TP: 1W+2
GS: 6	AU: 80	MR: -5
		MK: 6

Zugkraft: 500 Unzen, Tragkraft: 300 Unzen

Streifendachse

Der Streifendachs kommt in fast allen Wäldern Nord- und *Mittelaventuriens* vor. Seinen Namen hat er von seinem schwarzbraun gestreiften Fell, das den ärmeren Bauern oft

als wärmende Winterkleidung dient. Er erreicht eine Länge von knapp einem Schritt und eine Schulterhöhe von andert-halb Spann. Der Streifendachs ernährt sich von kleinen Nagern und vom Gelege am Boden brütender Vögel und wird dem Menschen selten *gefährlich*.

Werte:

MU: 11	AT: 12	PA: 6
LE: 1W+12 (15)	RS: 1	TP: 1W+1
GS: 6	AU: 40	MR: -4
		MK: 6

Vielfraß

Der größte Marder ist der Vielfraß, auch Bärenmarder genannt, ein possierlich anzuschauendes Tier von einem Schritt Länge und *dreiviertel* Schritt Höhe, das in *seltsam* hoppelnder Gangart über die Felder springt. Das im Sommer so harmlose Tier, das sich dann von Beeren, Wurzeln oder Kadavern ernährt, wird im Winter zur reißenden Bestie, die mehr Tiere tötet, als sie je verzehren kann und die Kadaver in die Bäume hängt, damit kein anderes Tier sie ihm streitig machen kann. Der Vielfraß scheut sich auch nicht, Hirsche oder gar Menschen anzugreifen und dringt auch in Ställe oder Behausungen ein. Sein Fell ist beliebt, da es selbst bei grimmstem Frost weich und geschmeidig bleibt.

Werte:

MU: 15	AT: 14	PA: 9
LE: 2W+25 (32)	RS: 2	TP: 1W+3
GS: 7	AU: 100	MR: -2
		MK: 15

Iltis

Dieser bissige und rauflustige Geselle ist etwas kleiner und behäbiger als ein Wiesel oder Frettchen, *nichtsdestotrotz* jedoch ein echter Räuber, der sich jedoch auf die Nähe des Menschen spezialisiert hat und mit Vorliebe Hausratten und Hühner verspeist. Auch ein Iltis kann recht gefährlich werden, wenn er in die Enge getrieben wird.

Werte:

MU: 14	AT: 13	PA: 8
LE: 1W+10 (13)	RS: 1	TP: 1W+2
GS: 8	AU: 50	MR: -5
		MK: 10

Wiesel

Diese Bodenräuber sind die schnellsten und gewandtesten der Marder. Sie erreichen Längen bis zu zwei Spann und zeigen die unterschiedlichsten Fellfarben, von denen einige (wie das des Hermelin) sehr begehrt sind. Wiesel kennen keine *Furcht*, sie greifen selbst wilde Wolfsratten oder Hunde, im Notfall sogar einen Menschen an. Sie sind Allesfresser mit scharfen Zähnen und Krallen, ein wahrer Schrecken für die Bauern, denen sie die Hühner schlagen. Der Biß eines Wiesels ist stets gegen *ungerüstete* Stellen, im ungünstigsten Fall gegen die Schlagader gerichtet.

Werte:

MU: 16	AT: 14	PA: 10
LE: 1W+15 (18)	RS: 1	TP: 1W+1 SP
GS: 9	AU: 30	MR: -4
		MK: 12

Stinktier

Diese schwarzweiß gebänderten Marder mit ihrem langen,

buschigen Schwanz leben in **Aventurien** vor allem im **Yaquirtal** und in **Mhanadistan**. Sie sind zwar genauso wilde Räuber wie die anderen Marder auch, verteidigen sich aber gegen übermächtige Gegner nicht durch scharfe Krallen, sondern durch ein übelriechendes Sekret, das sie zielsicher zu verspritzen wissen.

Wer von dieser Brühe getroffen wird, nimmt nicht nur einen Verlust von je 1W6 Lebens- und Charismapunkten hin, sondern muß sich auch übergeben (wenn eine **KK-Probe+2**

mißlingt) und ist so für die Verfolgung des Stinktiers ausgeschaltet. Auch mit kräftigem Schrubben **läßt** sich der Gestank kaum entfernen, er führt eine Woche lang zu einer CH-Einbuße von einem Punkt.

Werte:

MU: 12	AT: 10 (Biß) 15 (Sekret)	PA: 6
LE: 1W+8 (11)	RS: 1	TP: 1W+1 (Biß)
GS: 7	AU: 40	MR: -3
		MK: 5

Nagetiere

"Von den Hamstern: Gar possierlich anzuschauen sind die Hamsterhörnchen, welche selten mehr den ein Spann lang werden und deren Fell die wunderlichsten Farben annehmen kann. Man sieht sie oft bei den Fahrenden, denn sie haben eine angeborene Schlaueit und machen so manches Kunststück. Immerfort haben sie ihre dicken Backen voll Korn, weswegen sie sich auch nicht anders äußern können denn durch Pfeifen."

"Von den Lemmingen: Gar seltsam sind die Orklandhörnchen oder Lemminge, die einzigen Lebewesen außer dem Menschen und dem Skorpione, welche den Freitod wählen können. Wann immer es in einem Käfige zu eng wird oder sie in Bedrängnis geraten, rennen sie ihren Kopf gegen die Stäbe, bis daß sie tot umfallen. Im Peraine machen sie auch Wallfahrten gen Enqui oder Olport, wo sie zu Tausenden über die Felder huschen und wo die Auserwählten unter ihnen sich in den Fluten ersäufen. Es kommt auch vor, daß Peraine die Ungläubigen straft, indem sie Abertausende von Lemmingen auf die Frevler und ihre Felder wirft, auf daß sie alles ratzekahl fressen."

"Von den Schwarz- und Streyfenmäusen: Mag eine Streyfenmaus auf den Händen eynes Gaucklers noch so anmutig tanzen - nichts sollte darüber hinwegtäuschen, daß diese Schädlinge das Korn wegfressen und uns mit mancherley gar scheußlichem Siechtum belasten. Sie hat es oft in der Compagnie von Ratten, deren flincke Diener sie sind."

"Von den Hörnchen und vom Feh: Die stolzesten und wildesten unter den Hörnchen sind jene, die auf Eichen und Ulmen

leben und ein rotes oder weißes Fell haben. Schon so mancher Waidmann mußte seinen Finger lassen, wenn er ein solches Thier mit der Hand ergreifen wollte. Von ihnen wiederum das Edelste ist das Feh oder Kaiserhörnchen, welches ein edles Grau wie von schimmernder Wehr am Felle trägt und darum auch in der Heraldik des höchsten Adels genannt wird."

"Vom Biber: Der größte Baumeister der Natur ist der große Biber, welcher allein mit seinen Zähnen und seinem Schwanz gar gewaltige Dämme zu bauen vermag. Erfüllt die größten Bäume hierfür und bewegt (auf seinem flachen Schwanz) auch große Massen von Lehm. Wo ein Biber seinen Damm baut, da ist auch ein Bauwerk des Menschen sicher, denn der Biber weiß um viele Gefahren der Erde und der Wasser. Aus seinen Klötzen gewinnt man einen gar starcken Liebestrunck."

Die Nagetiere im Spiel:

Noch weniger als mit Fischen und Vögeln werden sich die Helden wohl mit den Nagetieren abgeben (sie liefern auch höchstens eine halbe Portion Fleisch), es sei denn, sie befinden sich gerade in einer Stadt, die wegen der Mäuse- und Rattenplage dem Verhungern nahe ist oder von Seuchen geplagt wird, oder sie werden auf offenem Felde von zwanzigtausend Lemmingen geweckt, die über ihr Zelt hinwegwandern oder sie versuchen, ein Geschäft mit Edelfeh aufzu ziehen, oder...

Die kleinen Viecher lassen sich vom Meister fast unbegrenzt einsetzen, nie als große Gefahr oder wertvolle Begleitung für die Helden, sondern einfach Teil des täglichen Abenteuerlebens.

Nashörner

"Von den Nashörnern: Einen seltsamen Anblick bietet das Nashorn. Es wird gut eineinhalb Schritt hoch und zweieinhalb Schritt lang und ist sehr massig. Wo andere Tiere ein Horn auf der Stirn tragen, hat es das Nashorn auf dem Nasenbein. Das sieht zwar manchesmal lächerlich aus, doch zu Scherzen ist mit dem Thiere nicht: Es schnaubt und setzt mit gesenktem Horn zum Angriffan, wenn man bloß in seine Nähe kommt. Da kann einem das Lachen wohl schon vergehen."

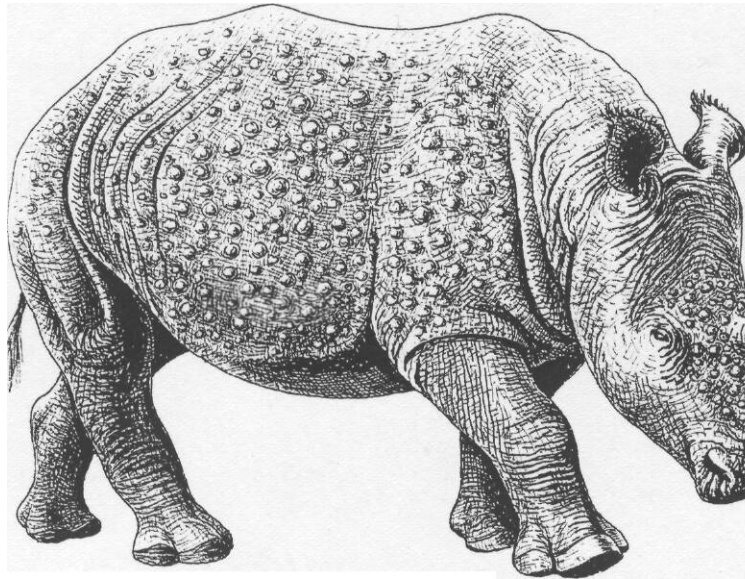
Zwei verschiedene Nashörner gibt es: Zum einen das Wollnashorn, welches häufig im Orkenland vorkommt und im Wald lebt. Es hat eine grauschwarze Farbe und ein Fell,

wovon man nicht entscheiden mag, ob es Leder oder Wolle ist. Im Süden und im Mittellande lebt das andere Nashorn, welches Warzenmashorn heißt, weil es eine über und über mit Warzen bedeckte graue Haut hat."

Das Nashorn im Spiel:

Ein Nashorn ist eigentlich ein friedlicher vegetarischer Wald- oder Steppenbewohner - solange es niemand reizt. Gereizt fühlt sich ein Nashorn vor allem durch das Klimpern und Klappern schlecht verzurrter Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Vernimmt es diese häßlichen, den Naturfrieden störenden Geräusche, dann stürmt es mit gesenktem Horn

auf das nächstbeste Mitglied einer Abenteurergruppe los. Meistens erfolgen die ersten Angriffe eines Nashorns mit ungestümer **Vehemenz**; nach einiger Zeit ist dann der Schwung der ersten Wut vorbei und das Nashorn kämpft überlegter und gezielter. Seine Angriffe mit dem **Horn** tragen zwar nicht mehr solche Wucht wie zu Beginn des Kampfes, aber sie sind nicht minder gefährlich. Nashörner neigen dazu, die Lust an einem Kampf zu verlieren, und sie verlassen dann einfach den Kampfplatz (wenn sie weiter angegriffen werden, wehren sie sich natürlich). Manchmal werden sie aber auch im Verlaufe eines Kampfes wieder wütend, vor allen Dingen dann, wenn sie zu unterliegen drohen.



Normalerweise trifft man Nashörner nur einzeln an, sollte man aber unerwartet auf eine Nashornfamilie stoßen, so sind absolute Ruhe und ein hoher Baum die besten Voraussetzungen, um zu überleben, denn ein Nashornbulle verteidigt seine Nachkommen mit besonders starkem Kampfeswillen.

Warzennashorn

Warzennashörner sind reine Steppenbewohner. Meistens trifft man auf das Tier in den mittelländischen und südlichen Steppengebieten, aber auch in den weiten Steppen des Nordens lebt hier und da schon einmal eine **Warzennashornfamilie**. Warzennashörner sind sehr angriffslustig, und fast immer führen sie einen einmal begonnen Kampf zu Ende. Wenn das Tier im Kampf zu unterliegen droht, wird es wütend und ungestüm.

Werte:

MU: 20 **AT:** 9/13* **PA:** 4
LE: 60 **RS:** 4 **TP:** 3W+2/1W+5*
GS: 8 **AU:** 70 **MR:** 3 **MK:** 45

Beschleichen: 50 Meter, Angriff: 20 Meter.

Ein Warzennashorn liefert durchschnittlich **150** Portionen Fleisch.

*Der Attackewert 9 bezieht sich auf die ersten W6 ungestümen Angriffe mit 3W+2 TP. Im normalen Kampf gilt dann der **AT-Wert 13** **TPV+5**

Wollnashorn

Das Wollnashorn lebt ausschließlich in nördlichen Wald- und Steppengebieten; insbesondere im Orkland gibt es noch zahlreiche Exemplare dieser Spezies. Das Wollnashorn gilt als äußerst reizbar, verliert aber die Lust am Kämpfen ebenso leicht wieder und führt die meisten Kämpfe nicht zu Ende. Man sollte sich hüten, dieses Verhalten als Flucht auszulegen und dem Tier nachzustellen, denn schon so mancher Abenteurer bezahlte den Wunsch nach einer besonderen Delikatesse mit dem Leben.

Werte:

MU: 18 **AT:** 8/11* **PA:** 6
LE: 70 **RS:** 4 **TP:** 3W6/1W+4*
GS: 9 **AU:** 35 **MR:** 2 **MK:** 35

Beschleichen: 60 Meter, Angriff: 25 Meter.

Ein Wollnashorn liefert durchschnittlich **150** Portionen Fleisch.

*siehe Warzennashorn

Schlangen

"Von Nattern, Vipern und Ottern: Man mag bei vielen Arten unserer Schlangen bezweifeln, daß diese Tiere der Göttin der Weisheit geweiht sind, handelt es sich doch oftmals um hinterhältige Lauerer, Mörder und Räuber. Vielgestaltig ist ihr Aussehen, sowohl was die Farbe ihrer Schuppenhaut, als auch was ihre Länge anbetrifft. Allen gemein ist jedoch das lidlose Auge und die gespaltene Zunge, mit denen sie ein gefährliches Zischeln hören lassen. Viele Schlangen mögen Musik - besonders auf Flöten - und lassen sich geradezu betören. Wir unterscheiden bei den Schlangenarten die meist harmlosen Nattern, die gefährlichen Vipern und die tödlichen Ottern, die durch ihre besondere Heimtücke bekannt sind. Alle Schlangen fressen Fleisch, sei es von Mäusen und Hörnchen, sei es von Raubkatzen oder gar vom Menschen. Viele verfügen über Gift, welches sie mit langen, spitzigen Zähnen in ihr Opfer spritzen, auf daß es lahm oder tot wird."

Gift- und Würgeschlangen im Spiel:

Wie bei anderen Tierarten auch, so haben wir hier bei weitem

nicht alle bekannten Arten **aventurischer** Schlangen aufgeführt. Erwähnenswert sind sicherlich noch die ungiftige Smaragdnatter und Pechnatter, die Vertrautentiere der Hexen, die vier Schritt lange und spindeldürre Fadennatter, die Blutotter aus den Randgebieten der **Khom** (deren rote Haut Verwendung als edles Leder findet) oder die goldfarbene Felsschleiche (die eigentlich gar keine Schlange ist).

Die hier genannten Arten kann der Meister vor allem in **Überland-Abenteuern** einsetzen, um den Helden zu zeigen, daß auch eine Reise zwischen zwei Städten oder Abenteuerorten nicht ungefährlich sein kann. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, daß es sich bei Schlangen um Tiere handelt, die ihren Freß- und Arterhaltungstrieben folgen und nicht das personifizierte Böse an sich sind. Aber der Anblick einer Würgeschlange, die gerade einen Jaguar verschlingt, sollte einem Helden schon das Blut in den Adern stocken lassen... Giftschlangen werden auch gerne von Meuchlern eingesetzt, vor allem in **Al'Anfa** ist dies eine beliebte Methode, einen Konkurrenten oder Gegner aus dem Weg zu räumen.

Klapperschlange

Die unscheinbare graubraune Klammerschlange hat ihren Namen von den bis zu zwanzig hornigen Schwanzgliedern, die heftig klappern, wenn die Schlange erregt ist. Das bis zu 3 Schritt lange Tier kommt am häufigsten in den Randgebieten der Khomwüste vor, wird aber auch sonst in **Aventurien** vereinzelt angetroffen. Sie verfügt über ein recht schwaches Gift, das sie aber beliebig oft einsetzen kann. Durchdringt ihr Gift die Rüstung eines Opfers, so spritzt sie mit 50% (4 bis 6 auf W6) ein Gift in die Wunde, das 2W6 **Schadenspunkte** hervorruft. Die Klammerschlange gilt als recht angriffslustig.

Werte:

MU: 9	AT: 12	PA: 0
LE: 10	RS: 0	TP: 1W+2 (+Gift)
GS: 4	AU: 15	MR: 6 MK:

Nesselviper

Die Nesselviper ist eine kleine Giftschlange, die bis ca. 2 Schritt lang wird, während der Körper so schlank bleibt, daß er mit einer Hand zu umfassen ist. Die grau- gelb gebänderte Nesselviper lebt bevorzugt in den nordaventurischen Steppen und ernährt sich dort von kleinen Nagetieren. Sie greift Menschen nur an, wenn sie sich bedroht fühlt. Viel häufiger geschieht es jedoch, daß die Schlange ein Pferd aufschreckt oder dem vertrauten einer Hexe nach dem Leben trachtet. Ihr Gift ist nicht sehr stark. Bei einem Treffer mit Schadenspunkten dringt das Gift mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% (5 und 6 auf W6) in die Blutbahn und verursacht 1W20 Schadenspunkte.

Werte:

MU: 6	AT: 10	PA: 0
LE: 6	RS: 0	TP: 1W+2 (+Gift)
GS: 4	AU: 15	MR: 4 MK: 10

Würgeschlange

Die tropische Würgeschlange, ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier, wird bis zu 10 Schritt lang, wobei sie einen Körperrumfang von fast Mannsdicke erreicht. Man findet sie südlich der Hohen **Eternen**, wo zu ihren Beutetieren Affen, Raubkatzen und auch Menschen gehören. Sie fällt ihre Opfer aus dem Hinterhalt - meist von Bäumen herab - an und versucht, sie durch ihre Umschlingung zu erdrücken. Wenn die Würgeschlange ihr Opfer umschlungen hat, kann dieses versuchen, sich durch eine Geschicklichkeitsprobe zu entwinden. Diese Probe wird pro Kampfrunde um einen Punkt erschwert. Befindet sich ein Held also bereits 3 KR im Würgegriff der Schlange, so benötigt er eine GE-Probe+3. Jede Kampfrunde verursacht die Schlange jedoch auch 1W **Trefferpunkte** mehr!

Die Schlange kann ebenfalls versuchen, ihr Opfer oder einen Angreifer zu beißen. Gegen einen Biß hilft eine Parade, gegen den **Umschlingungsversuch** nur eine Geschicklichkeitsprobe.

Werte:

MU: 18	AT: 10 (Biß) 15 (Umschlingen)	PA: 0
LE: 40	RS: 1	TP: 1W+1 (Zähne) 1
KR: 1W 2	KR: 2W usw. (Umschlingen)	
GS: 3	AU: 10	MR: 5 MK: 35

Kvillotter

Die Kvillotter ist die am nördlichsten vorkommende aventurische Giftschlange. In warmen Sommern kann man sie sogar noch in Riva oder Oblarasim antreffen. Die gelbgrün gesprenkelte, bis zu 2 Schritt lange Schlange bevorzugt offenes Steppengelände. Der Biß ihrer langen Zähne kann selbst einem Menschen gefährlich werden: Bei einem Schadenstreffer dringt mit 50% Wahrscheinlichkeit Gift in die Blutbahn, das 3W6 Kampfrunden lang je 2 SP pro KR verursacht.

Werte:

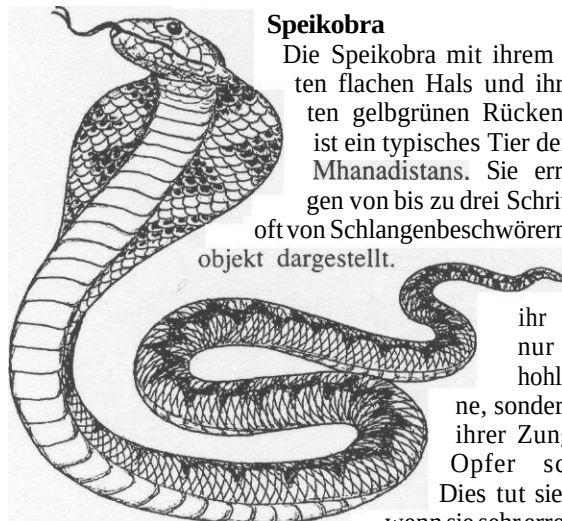
MU: 7	AT: 14	PA: 0
LE: 12	RS: 0	TP: 1W+3 (+Gift)
GS: 4	AU: 15	MR: 5 MK: 20

Palmviper

Die nur anderthalb Schritt lange Palmviper ist ein ausgesprochen agiles Tier. Durch ihre grüne Farbe im **südaventurischen** Dschungel - ihrem eigentlichen Lebensraum - hervorragend getarnt und von unglaublicher Geschicklichkeit, vermag sie selbst Schwerthieben auszuweichen. Sie ist für ihre Angriffslust berüchtigt und verfügt über ein schweres Gift, das kleinere Tiere auf der Stelle tötet und selbst dem Menschen noch 5W6 Schadenspunkte zufügt. Sie kann dieses Gift zwar nur einmal im Kampf einsetzen, tut dies aber auf jeden Fall, sobald ihr Biß die Rüstung eines Opfers durchdringt.

Werte:

MU: 15	AT: 12	PA: 7
LE: 10	RS: 1	TP: 1W+3 (+Gift)
GS: 5	AU: 15	MR: 3 MK: 25



Speikobra

Die Speikobra mit ihrem verbreiteten flachen Hals und ihrer gezackten gelbgrünen Rückenzeichnung ist ein typisches Tier der Flußauen **Mhanadistans**. Sie erreicht Längen von bis zu drei Schritt und wird oft von Schlangenbeschwörern als Schauobjekt dargestellt.

Sie kann ihr Gift nicht nur durch ihre hohlen Giftzähne, sondern auch mit ihrer Zunge auf das Opfer schleudern. Dies tut sie zwar nur,

wenn sie sehr erregt ist, dann trifft sie jedoch fast immer, zumal gegen den Speiangriff keine Parade möglich ist. In der Blutbahn verursacht das Gift 3W6 Kampfrunden lang jeweils 3 SP, auf der Haut einmalig 2W20 SP. Die Speikobra verspritzt ihr Gift bei jedem Biß - den Schlangen der Schausteller wurden übrigens in den meisten Fällen die Giftzähne herausgebrochen.

Werte:

MU: 10	AT: 12	PA: 0
LE: 15	RS: 1	TP: 1W+2 (+Gift)
GS: 3	AU: 25	MR: 2 MK: 30

Boronsotter

Mit Abstand die giftigste *aventurische* Schlange ist die schwarze Boronsotter, die vor allem in den Sümpfen südlich von *Selem*, aber auch auf Maraskan vorkommt. Sie wird bis zu dreieinhalb Schritt lang und ernährt sich von allem, was ihr vor die Fangzähne kommt. Sie lauert auf den unteren Zweigen dichter Bäume und stößt aus dem Hinterhalt zu, wobei sie ihre Giftzähne tief in ihr Opfer bohrt, es einmal umschlingt und dann mit sich in die Höhe reißt. Das Gift ist in der Lage, ein Wildschwein binnen weniger Herzschläge zu lahmen und kurze Zeit später zu töten.

Beim Menschen ruft das Gift, das in 66% aller Fälle (3-6 auf W6) in das Opfer gespritzt wird, einen rapiden Verfall der Körperkräfte hervor: Pro Kampfrunde sinken die Werte für Körperkraft und Geschicklichkeit um einen Punkt. Haben beide Eigenschaften den Wert Null erreicht, verursacht das Gift für 2W20 Kampfrunden jeweils 2 Schadenspunkte pro KR. Das Opfer kann mit einer GE-Probe versuchen, sich aus dem Griff der Schlange zu lösen, bevor sie ihn in die Höhe reißt. Die Lähmungserscheinungen dauern noch einen Tag an (das Opfer gewinnt einen Punkt seiner Eigenschaften in zwei Stunden zurück) - falls es das Gift überlebt.

Werte:

MU: 15	AT: 14	PA: 5
LE: 20	RS: 1	TP: 1W+3 (+Gift)
GS: 3	AU: 20	MR: 4 MK: 35

Mysobvipier

Die Mysobvipier ist eine zwei Schritt lange Wasserschlange, die sich vor allem von Fischen und Fröschen ernährt. Sie lebt

in allen tropischen Flüssen und wird dem Menschen nur selten gefährlich. Nur in der Nähe ihres Geleges, oder wenn man ihr eine Beute streitig macht, wird sie aggressiv. Die blaugrau gebänderte Schlange verfügt über ein leichtes Gift, das 2W+4 Schadenspunkte verursacht, wenn es in eine Bißwunde gelangt - was in 50% aller Fälle passiert, wenn der Biß der Schlange die Rüstung durchdringt.

Werte:

MU: 12	AT: 10	PA: 6
LE: 15	RS: 0	TP: 1W+1 (+Gift)
GS: 5	AU: 30	MR: 6 MK: 10

Scheinbasilisk

Diese Schlange, die in den nördlicheren Gefilden *Aventuriens* vorkommt, erreicht eine Länge von zwei Schritt und wird dabei ausgesprochen dick. Ihre giftgrüne Haut, ihr gelber *Hornfortsatz* auf dem Haupt und der ekelhafte Geruch, den sie ständig verströmt, lassen viele Tiere glauben, sie hätten einen Basilisken vor sich - und die Flucht ergreifen. Wird die Schlange angegriffen, so verspritzt sie ein übelriechendes Sekret, stets ins Gesicht des Gegners. Das Sekret verursacht 1W SP und einen Hustenanfall, der das Opfer 2W Kampfrunden außer Gefecht setzt. Die Brüche verursacht so lange einen CH-Verlust von 4 Punkten, bis eine gründliche Reinigung erfolgt ist (Wasser alleine reicht nicht).

Werte:

MU: 4	AT: 12	PA: 0
LE: 20	RS: 1	TP: Gas
GS: 1	AU: 50	MR: 8 MK: 12

Steinbock

"Vom Gebirgsböck: In den Wal-Bergen und im Ehernen Schwert springen die Gebirgsböck in großer Zahl einher. Vereinzelt kann man ihnen auch in anderen Gebirgen begegnen. Die Gebirgsböcke sind den Ziegen ähnlich: gleichermaßen bockig wie diese und auch von gleicher Statur, wenngleich wesentlich kräftiger, wendiger und größer. Mehr als einen Schritt messen die Gebirgsböck bis zur Schulter und sind beinahe eineinhalb Schritt lang. Sie sind einfarbig braun, weiß oder schwarz; zuweilen auch weißbraun oder schwarzweiß gescheckt. Auf dem Kopf tragen die Böcke leicht gebogene, gedrehte Hörner von beeindruckender Länge, beiweiten nicht mit dem Gehörn einfacher Ziegenböcke zu vergleichen. Man nennt sie daher einigerorten auch Hornböcke oder Hornziegen - anderswo werden sie dagegen Steinböcke geheissen, weil man sie nur hoch im Berg auf nacktem Fels findt. Einem Kletterer können die Steinböcke beizeiten Übel mitspielen, denn sie greifen dann und wann an, wo sie sich selbst zwar flink und geschickt bewegen können, ein Mensch aber kaum Halt finden kann."

Der Steinbock im Spiel:

Steinböcke sind im Grunde genommen nicht angriffslustig, aber sie mögen es absolut nicht, wenn jemand in ihr Revier eindringt, das sich zumeist in hohen Berglagen befindet. Für Bergsteiger kann ein Steinbock eine erhebliche Gefahr darstellen, denn die Tiere verstehen es ausgezeichnet, sich in



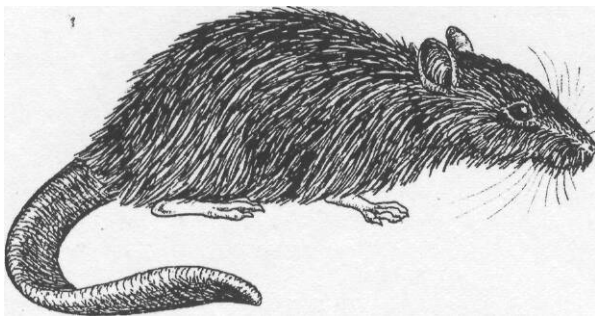
widrigen und steilen Berghängen zu bewegen, und können einen Menschen daher auch während schwieriger Kletterpassagen bedrängen (in solchen Fällen haben Helden nicht unerhebliche Abzüge nach Maßgabe des Meisters). Steinböcke greifen stets mit gesenkten Hörnern an und versuchen ihren Gegner umzustoßen.

Werte:			
MU: 18	AT: 15	PA: 4	
LE: 45	RS: 2	TP: 1W+4	
GS: 6	AU: 50	MR: 0	MK: 15

Ratten

"Von den Ratten: Die Ratten sind ein gar scheußlich Gezucht und eine wahre Landplag. Man findet sie überall, ob in Stadt, auf dem Hofe und auf dem Boronanger, im Walde und in Höhlen, gar im Sumpfe und auf Schiffen wurden sie gesehen.

Die Ratten sind nagende Tiere mit einer spitzigen Schnauze und scharfen Zähnen, und alle haben einen greußlich nackten Schwanz. Von der Farb des Fells und der Größ unterscheiden wir die Ratten voneinander. Die gemeine oder Hausratt hat ein braun oder schwarz Fell und wird so lang wie eines Mannes Elle; die Wolfsratt hat ein grau oder weiß Fell und wird doppelt so groß; und die Sumpfratt hat ein Fell von Stumpfgraugrün und wird so groß als wie die Wolfsratt.



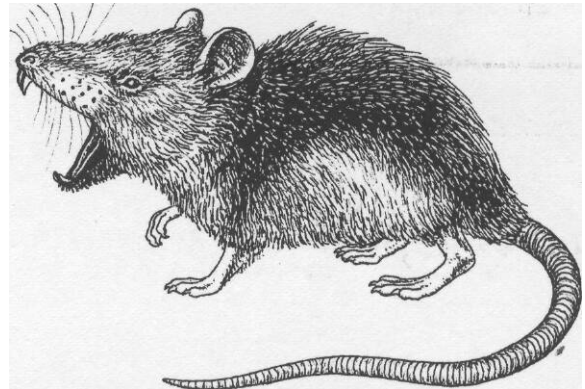
Alle Ratten findet man hie allein, immer in Haufen von vielen bis Hunderten. So eine weiße Ratt dabei ist, ist es wohl ihr Herzog und man tut gut dran, ihn zuerst zu erschlagen, denn dann verläuft sich die Meut wohl.

Ansonsten fressen sie das Korn und das Fleisch aus Scheuer und Kammer und sind so gefräßig, daß sie schon das Kind von der Mutter weg und auch ganze Ochsen im Stall gefressen haben."

Die Ratten im Spiel:

Ratten finden sich immer in Rudeln von W20 oder mehr Tieren und greifen einen Helden nur an, wenn sie in solch

einer Zahl erscheinen oder in die Enge getrieben wurden. Gefährlich an diesen Nagern ist nicht nur ihre große Zahl, sondern auch, daß sie oftmals Krankheiten übertragen. Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen mußte,



besteht eine 5%-Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanias (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen, es gilt AT-3. Dagegen kann ein gezielter Tritt mit einem festen Stiefel eine Ratte ins Jenseits befördern; wenn einem Helden eine GE-Probe gelingt, hat er die Ratte getroffen und fügt ihr W6 Trefferpunkte zu. Gelingt die Probe mit einer 1 oder 2 auf dem W20, so ist die Ratte tot.

Ratten greifen immer ungedeckte Stellen an, und so erzeugt ein Rattenbiß auch immer Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie abgezogen werden.

Werte:

(die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für Wolfs- und Sumpfratten)

MU: 10/12	AT: 5/7	PA: 0/0	
LE: 3/6	RS: 0/0	SP: 2/3	
GS: 4/6	AU: 20/30	MR: 1/1	MK: 2/4

(bei Rudeln mit mehr als 20 Tieren: MK 3/6)

Raubkatzen

"Von den Raubkatzen: Eine Bedrohung und unliebsame Konkurrenz für den Waidmann sind die Wilden und Großen Katzen, heimtückische Ansitzjäger, die den Menschen und das Edewild aus dem Hinterhalt überfallen oder sich des Nachts in die Ställe oder auf die Weiden schleichen. Die größte Katze aller Länder ist der Säbelzahn tiger, der selbst ein Mammut zu reißen in der Lage ist. Aber auch die kleine Wildkatze ist ein fürchterlicher Kämpfer, und so manch ein

Jäger, der unvorsichtigerweise unter den Baum trat, auf dem seine Hunde das Tier gestellt hatten, wurde übel zugerichtet. Genau wie die Scheunenkatze sind die Raubkatzen von enormer Widerstandskraft. Selbst gebrochene Glieder heilen bei ihnen binnen weniger Tage, und selten einmal sieht man ein Tier, das im Kampf sein Leben lassen mußte. Dies mag allerdings auch daran liegen, daß die meisten Katzen von Natur aus feige sind und bei ernsthaftem Widerstand die

Flucht ergreifen. Viele lassen sich sogar von Geschrei oder einer geschwungenen Fackel vertreiben - einzig der Löwe und der Tiger schätzen den offenen Kampf und das endgültige Kräftemessen."

Die Raubkatzen im Spiel:

Eine einheitliche Beschreibung der aventurischen Raubkatzen und ihrer Jagdgewohnheiten ist schwierig, weswegen wir viele der spielrelevanten Daten in den einzelnen Beschreibungen untergebracht haben.

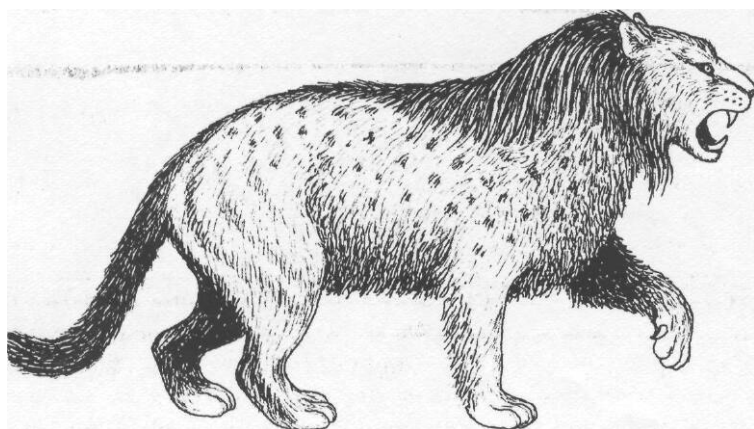
Generell kann gesagt werden, daß die Raubkatzen fast immer aus dem Hinterhalt angreifen und versuchen, ihre Beute mit einem Hieb oder Biß zu töten. Einzig der Sandlöwe ist in der Lage, längere Hetzjagden durchzuführen. Raubkatzen haben einen hoch entwickelten Selbsterhaltungstrieb, der sie aussichtslos gewordene Kämpfe abbrechen und die Flucht ergreifen läßt (aber auch hier gibt es Ausnahmen).

Eine Raubkatze kann bereits eine Gefahr für einen Helden sein, ein Rudel solcher Tiere kann eine ganze Abenteurergruppe auslöschen. Glücklicherweise jagen die meisten Raubkatzen alleine. Als Meister können sie die Tiere einsetzen, wann immer sie zur Umgebung passen und eine Heldengruppe meint, ein paar Tage in der Wildnis würden keine Herausforderung mehr darstellen...

Raubkatzen sind in der Tat zähe Tiere. Sie regenerieren über Nacht 2W Lebenspunkte.

Höhlenpanther

Höhlenpanther sind die einzigen Raubkatzen, denen man in unterirdischen Höhlen oder Kavernen begegnen kann. Sie haben ein fleckiges, schmutzig-graues Fell, das zudem sehr borstig ist und auf einem Basar nicht viel einbringt. Kopf und Hals tragen eine struppige Mähne. Ihre rot schillernden Augen sind so gut an ihren Lebensraum angepaßt, daß sie selbst in völliger Dunkelheit noch etwas sehen können. Höhlenpanther ernähren sich für gewöhnlich von Ratten und anderen Höhlenkriechern. Als besonders saftige Brocken betrachten sie allerdings auch verwegene Abenteurer, seien es nun Menschen, Zwerge oder Orks. Sie jagen meist in Pärchen, da sie von Natur aus recht feige sind. Sollten sie die Hälfte ihrer LE verlieren, so werden sie die Flucht ergreifen, was ihnen in ihren Höhlen auch sicherlich gelingt. Höhlenpanther haben zwei Attacken pro KR, die immer gegen einen Gegner gerichtet sind.



Werte:

MUMO	AT: 12	PA: 5
LE: 3W+10 (20)	RS: 1	TP: 1W+2 (Rachen) 1W+1 (Pranken)
GS: 15	AU: 30	MR: -4 MK: 15

Jaguar

Jaguare haben ein hellgelbes Fell, das sehr farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Ringen gefleckt ist (und das man als 'Pardel' auch in der Heraldik kennt). Sie sind mit anderthalb Schritt Länge (und etwa der halben Höhe) deutlich kleiner als Löwen oder gar Säbelzahn timer, aber dennoch außerordentlich gefährlich. Sie sind fast ausschließlich in den südaventurischen Dschungeln anzutreffen.

Jaguare leben gewöhnlich als Einzelgänger, selten einmal auch in Gruppen von drei oder vier Tieren. Sie sind sehr gute Kletterer und greifen stets von Bäumen aus an. Gelingt ihre erste Attacke, so schlagen sie sowohl mit ihren Pranken als auch mit ihren Kiefern zu. Im weiteren Kampf hat der Jaguar dann nur noch eine Attacke pro Kampfrunde. Sollte sich der Kampf nicht zu seinen Gunsten entwickeln, so bricht der Jaguar ihn ab und verschwindet im Dickicht.

Werte:

MU: 14	AT: 14	PA: 4
LE: 3W+12 (22)	RS: 1	TP: 1W+3 (Rachen) 1W+2 (Pranken)
GS: 15	AU: 40	MR: -3 MK: 25

Säbelzahn timer

Säbelzahn timer sind eine riesige, ungemein gefährliche Raubkatzenart. Sie werden oft bis zu drei Schritt lang und fast sieben Spann hoch. Es gibt zwei bekannte Arten des Säbelzahn timers: den gestreiften Dschungeltiger und den (größeren) Steppentiger des aventurischen Nordens. In den Wäldern Nordaventuriens lebt auch eine besonders robuste Art, die wegen ihrer silbernen Mähne und ihres hellen Fells Silberlöwe genannt wird.

Der Säbelzahn timer hat ein ausgedehntes Revier, das er verbissen gegen Eindringlinge verteidigt. Er wird zwar keine ganze Abenteurergruppe angreifen, aber immer danach trachten, abseits gehende Helden zu attackieren. Er wird versuchen, seine Beute zu verschleppen (seine GS beträgt dann 4 und er verzichtet auf die Parade) und erst von ihr ablassen, wenn er 20 SP hingenommen hat. Ein angegriffener Säbelzahn timer wehrt sich verbittert. Er hat zwei Attacken pro Kampfrunde, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt. Er kann damit jedoch immer nur einen Helden angreifen.

Werte:

MU: 22	AT: 15 (2AT/KR)	PA: 7
LE: W20+35 (45)	RS: 1	TP: 3W+2 (Rachen) 1W+5 (Pranken)
GS: 13 (4)	AU: 50	MR: -2 MK: 50

Sandlöwe

Der Sandlöwe ist der König der Khomwüste und des angrenzenden Mhanadistans. Er hat ein sandgelbes Fell, eine dunkle Mähne und einen ins Schwärzliche spielenden Schwanz. Er ist gedrungen gebaut und erreicht bei einer Schulterhöhe von sechs Spann eine Länge von etwas über zwei Schritt. Sandlöwen leben und jagen in Rudeln von 1W+1 Tieren, die von einer erfahrenen Löwin angeführt werden (Löwinnen besitzen eine - wenn auch kürzere - Mähne; sie sind die

Symboltiere der Kriegsgöttin Rondra). Solch ein Löwenrudel hat ein großes Revier und betrachtet alles als Beute, was genügend **Nahrung** verspricht: Rehe, Nashörner, Elefanten, Kamele und natürlich auch Menschen. Als Einzeltier sind sie recht furchtsam, aber im Rudel eine echte Gefahr auch für gut ausgerüstete Karawanen. Sandlöwen führen ihren ersten Angriff im Sprung aus, wobei sie sowohl ihre Pranken als auch ihren Biß einsetzen. Im folgenden Kampf benutzen sie nur ihre Pranken. Wenn ihnen jedoch eine gute Attacke gelingt, so setzen sie beide Angriffsmöglichkeiten ein. Ob die Löwen einen Angriff abbrechen, entscheidet der Kampferfolg des Rudels, nicht der eines Einzeltieres.

Werte:

MU: 11 (im Rudel 15) **AT:** 14 (erste AT: 16) **PA:** 8
LE: 3W+30 (40) **RS:** 1 **TP:** 2W+4 (Rachen) 1W+4 (Pranken)
GS: 16 **AU:** 70 **MR:** -4 **MK:** 35

Berglöwe

Der Berglöwe ist ein Tier, das nur nördlich einer Linie Grangor-Khunchom heimisch ist, und auch dort nur in abgelegenen Gebirgstälern vorkommt, wo er Jagd auf Bergziegen und Gemen macht. Er hat ein graues Fell mit graubraunen Streifen, wird etwa sechs Spann hoch und ist ein ausgezeichneter Kletterer. Nur in äußerster Not, oder wenn er völlig ausgehungert ist, wird er einen Menschen angreifen. Dann allerdings erweist sich dieser Einzelgänger als **verbissener** Kämpfer, der jede Runde mit Pranken und Zähnen gleichzeitig angreifen kann und seine Attacken auf mehrere Gegner verteilt. Er legt sich auch **Fléischvorräte** für den Winter an (als Allesfresser stört auch Aas ihn nicht) und führt ein harmonisches Familienleben. Einer Berglöwin begegnet man noch seltener als einem Löwen, aber gerade wegen des Fells der Löwinnen - das sehr dicht und weich ist - wird diesen Tieren von mutigen Pelztierjägern nachgestellt. In Nordaventurien wird die Art durch den Waldlöwen vertreten, ein elegantes Tier mit silberweißem Fell, ein schierer Ausbund an Mut und Kraft.

Werte:

MU: 14 **AT:** 15 (2AT/KR) **PA:** 9
LE: 3W+20 (30) **RS:** 2 **TP:** 1W+6 (Rachen) 1W+4 (Pranken)
GS: 10 **AU:** 45 **MR:** -2 **MK:** 25

Luchs

Luchse finden sich in allen Abarten in ganz Aventurien. Sie erreichen eine Länge von etwas über einem Schritt und sind etwa vier Spann hoch. Die langbeinigen Tiere fallen vor allem durch ihre Backenbärte, ihre spitzen und pinseförmig auslaufenden Ohren und ihr rötlichbraun gestreiftes Fell auf (**Raschtulsluchse** besitzen ein gelbgraues und Firnluchse ein weißsilbernes Fell). Sie verfügen über außergewöhnlich scharfe Krallen und eine enorme Kraft in ihren Tatzenhieben. Sie jagen aus dem Hinterhalt vor allem Hasen, Wildhühner oder Marder, gelegentlich auch Rehe oder Wildschweine. Wenn die Beute nicht mit einem Sprung oder nach einer kurzen

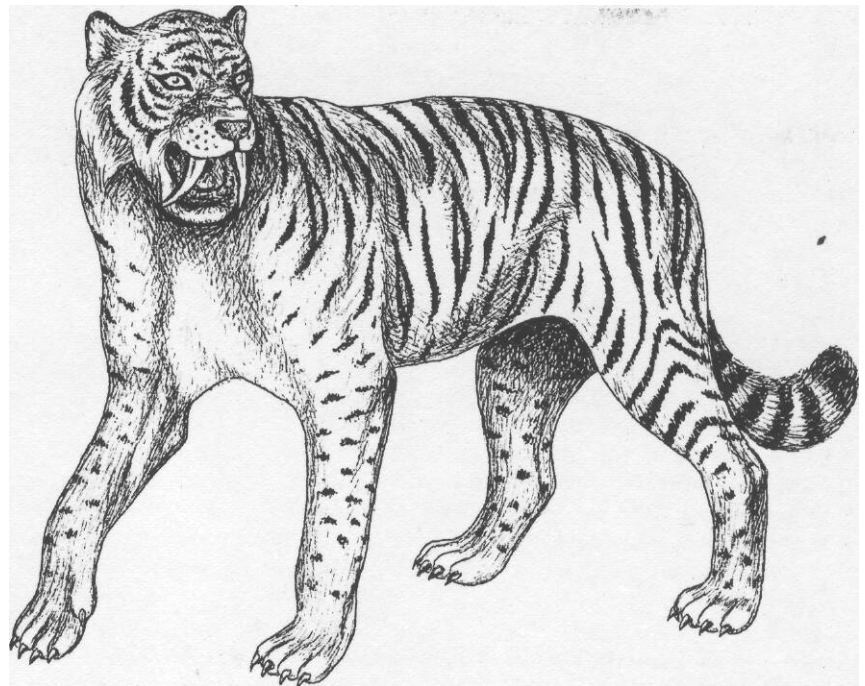
Hatz zu erreichen ist, lassen sie von ihr ab, ebenso wenn sie sich wehrt und der Luchs dadurch mehr als 10 Schadenspunkte einstecken **mußte**. Bei einer guten Attacke versucht der Luchs, sein Opfer zu beißen, ansonsten schlägt er mit den Tatzen zu. Eine kleine Abart ist der Gänseluchs, der kaum die Größe einer Wildkatze erreicht und ausgesprochen feige ist, während die Sonnenluchse des Bornlandes für ihren Mut so gerühmt sind, daß man sie als nächtliche Wächter des Praios ansieht.

Werte:

MU: 12 **AT:** 14 **PA:** 6
LE: 3W+25 (35) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Krallen) 1W+6 (Biß)
GS: 12 **AU:** 20 **MR:** -2 **MK:** 25

Wildkatze

Die **aventurische** Wildkatze wird (mit Schwanz) fast einen Schritt lang und fast einen halben Schritt hoch. Sie ähnelt der



Säbelzahn tiger

Scheunenkatze, besitzt aber einen wesentlich dickeren Schwanz. Das Fell ist gelbgrau mit verwaschenen schwarzen Streifen. Sie wird vor allem nachts rege und wagt sich an alle Haus- und Wildtiere, die kleiner als sie selbst sind, also auch an die beißwütigen Iltisse und Wiesel. Sie ist von draufgängerischem Wesen und greift - in die Enge getrieben - auch Menschen oder große Hunde an und wehrt sich dann bis zum letzten Hauch. Sie **läßt** sich nicht zähmen und ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß Katzen angeblich sieben Leben haben.

Die Wildkatze greift mit ihren beiden Tatzen stets einen Gegner an.

Werte:

MU: 18 **AT:** 14 **PA:** 10
LE: 4W+25 (40) **RS:** 2 **TP:** 2x(1W+1)
GS: 9 **AU:** 60 **MR:** -1 **MK:** 30

Raubvögel

"Von den Geiern (als auch von den Weihen und Habichten): Während Aar und Falk König und Fürst der Lüfte sind, so sind die Habichte, Weihen und Bussarde nichts denn gemeine Räuber, der Geier gar ein schauderlicher Leichenfresser. Habichte und ihre Brut richten übers Jahr viel Schaden beim Landmann an, alldieweil sie die Hühner stehen und sogar die Kinder anfallen, wenn sie zum Sauhüten auf der Weide sind."

"Von den Eulen: Hinterlistige Jäger, die nur des Nachts zuschlagen, sind die Eulen und Käuze, welche durch ihr Geschrei auch manchen Menschen in die Irre locken oder den einsamen Wanderer zu Tode erschrecken. Sie sind der Zauberei mächtig, stehen mit den Hexen im Bunde und rufen mit ihrem "Kumm mit, kumm mit!" todkranke Menschen in Bor ons Reich. Das Gewöll einer Eule nehmen die Hexen, um damit Knoten zu machen und die Gedanken der einfachen Leut zu verwirren."

Die Raubvögel im Spiel:

Die meisten hier aufgeführten Raubvögel werden dem Menschen nur gefährlich, wenn er ihnen zu nahe tritt. Auch ihre Rolle als Schädling ist weit übertrieben, wenn nicht gänzlich unwahr (mit irgendeiner Behauptung muß der Adel seine Jagdgelüste ja schließlich begründen). Die Nachtraubvögel haben sich so sehr an das Leben in der Dunkelheit angepaßt, daß sie keine Einbußen beim Kampf in völliger Dunkelheit erleiden - statt dessen sind ihre AT und PA bei Tage um je 2 Punkte erniedrigt.

Khom- oder Lämmergeier

Diese Geierart findet sich vor allem in den Bergen, die die Khomwüste umgeben. Er erreicht eine Länge von 5 Spann und eine Spannweite von 12 Spann. Der Vogel besitzt ein dunkelbraunes Gefieder mit einem grellgelben Kragen und einen nackten Hals. Seinen Namen hat er nicht etwa daher, daß er Lämmer reißen würde (das tut er zwar auch), sondern von seinem seltsamen, hohen Schrei, der sich wie das helle Blöken eines Lammes anhört. Der Khomgeier ist ein Allesfresser: Ob Wüstenmäuse, entlaufene Ziegen, ein verendetes Kamel oder ein Dornbusch - was er gerade benötigt, das nimmt er sich. Meistens jagen diese Geier als Pärchen, jedoch auch zusammen werden sie Menschen nur selten angreifen. Die Sturzflugregeln siehe im Kapitel "Adler".

Werte:

MUT: 15 AT: 15 (Sturzflug) 7 (Nahkampf) PA: 5
LE: 1W+20 (23) RS: 2 TP: 1W+3 (Schnabel) 2W (Klauen)
GS: 20/1 AU: 80 MR: 2 MK: 20

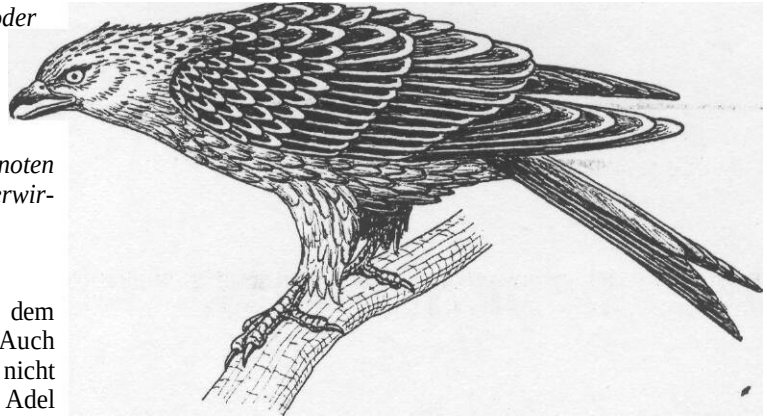
Gorischer Schwarzgeier

Der Schwarzgeier ist ein reiner Aasfresser und somit ausgesprochen nützlich für das Gefüge der Natur. Nichtsdestotrotz haben ihm seine Ernährungsgewohnheiten den Beinamen "Ghul der Lüfte" eingebracht und ihn hemmungsloser Verfolgung ausgesetzt. Die verbliebenen Gorischen Schwarzgeier (Länge etwas über 1 Schritt, Spannweite bis zu 2,5 Schritt) sind in der Tat wilde Tiere, die beim geringsten

Anschein, daß ihnen jemand die Beute streitig machen will, eine aggressive Haltung einnehmen und auf ihren vermeintlichen Konkurrenten einhacken. Merken sie jedoch, daß sie unterlegen sind, suchen sie schnell das Weite. An einem Kadaver sind meist mehrere Geier versammelt.

Werte:

MUT: 20 AT: 9 PA: 7
LE: 1W+17 (20) RS: 2 TP: 1W+3 (Schnabel) 1W+5 (Klauen)
GS: 18/1 AU: 100 MR: 0 MKM8



Gabelschwanz

Die Gabelweihe gehört zu den kleineren aventurischen Taggreifen. Sie ist berüchtigt dafür, daß sie angeblich Hühner und Hasen schlägt und so den Bauern großen Schaden anrichtet. In Wirklichkeit ernährt sie sich von Wanderratten, Feldhasen und ähnlichem wilden Getier. Die Gabelweihe (Spannweite 7 Spann) ist an ihrem gegabelten Schwanz und ihren stark nach hinten abgeknickten Schwingen zu erkennen. Sie verhält sich Menschen gegenüber friedlich, es sei denn, sie wird bedroht oder anderweitig gereizt.

Werte:

MUT: 15 AT: 18 (Sturzflug) 6 (Nahkampf) PA: 5
LE: 1W+10 (13) RS: 1 TP: 1W+3 (Klauen) 1W+1 (Schnabel)
GS: 25/1 AU: 50 MR: 1 MK: 12

Habicht

Der Habicht ist ein schneller Jäger, der aus dem Hinterhalt eines Baumes hervorbricht, seine Beute schlägt und so rasch wie möglich wieder verschwindet. Er greift nur aus dem Flug heraus an und hat sich auf fliegende Beute spezialisiert - was nicht heißt, daß er Mäuse, Küken oder Frösche verabscheut. Er erreicht eine Spannweite von knapp anderthalb Schritt und gilt als ausgesprochen menschen scheu.

Werte:

MUT: 18 AT: 14 PA: 4
LE: 1W+9 (12) RSM TP: 1W+4 (Klauen)
GS: 20/1 AU: 40 MR: -1 MKM5

Eule

Kaum ein Lebewesen sieht des Nachts besser als die Eule. Auch bei Tage sind ihre großen Augen im wie maskiert

wirkenden Gesicht ein deutliches Erkennungszeichen dieses plump erscheinende Vogels. Da der Kopf fast direkt auf dem Rumpf aufsitzt und auch die Flügel sehr kurz erscheinen, verwundert sich so'mancher über die ausgezeichneten Nachtflugeigenschaften dieses Raubvogels. Die Tiere (Länge 2,5 Spann, Spannweite bis 1 Schritt) ernähren sich fast ausschließlich von Mäusen, die sie ganz verschlucken. Nur selten einmal wird eine Eule einen Menschen angreifen - und auch nur dann, wenn sie sich oder ihr Gelege in Gefahr sieht. Ihr nächtliches Rufen und ihr Aussehen haben sie jedoch schon oft als Zaubertier in Mißkredit gebracht, das angeblich seine Opfer hypnotisiert und ins Unterholz lockt, um ihm die Augen auszuhacken

Werte:

MUT: 12 AT: 10 PA: 4
LE: 1W+8 (11) RS: 2 TP: 1W+2
GS: 12/1 AU: 70 MR: 2 MK: 8

Schädeleule

Die Schädeleule ist (mit einer Körperlänge von 4 Spann und einer Flügelspannweite von fast 3 Schritt) schon ein enormes Untier. Ihr Name rührt von den schwarzen Flecken um die Augen und dem schwarzen Schnabel her, die in einem ansonsten weiß gefiederten Gesicht sitzen. Es mag sein, daß die gewöhnliche Eule ihren schlechten Ruf von der Jagdtechnik der Schädeleule hat: Dieses nachtaktive Tier stellt nämlich größeren Beutetieren nach, überrascht sie oftmals im Schlaf, hackt ein Stück Fleisch heraus und fliegt schnell wieder davon. Die Eule greift jedoch nur an, wenn sie sich vollkommen unbeobachtet glaubt. Sie verfolgt ihre Opfer oft mehrere Tage lang, um immer wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

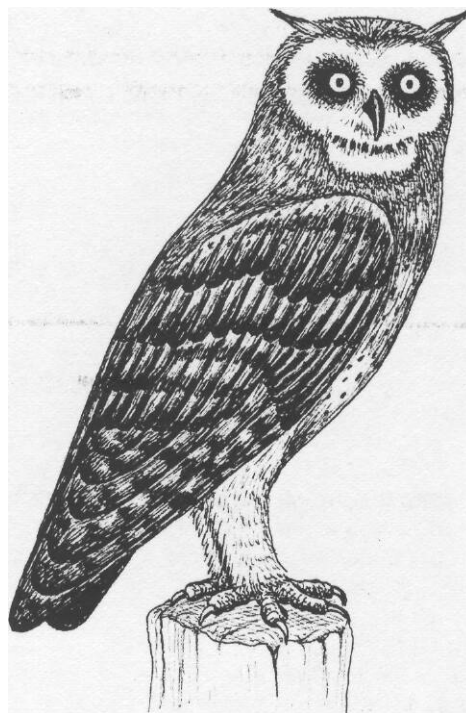
Werte:

MUT: 20 AT: 16 (Hinterhalt) 6 (Nahkampf) PA: 5
LE: 1W+17 (20) RS: 2 TP: 1W SP
GS: 20/1 AU: 50 MR: 3 MK: 20

Nachtwind

Gleich der Eule hat der Nachtwind große Augen, um im Dunkeln besser sehen zu können. Hier enden allerdings die Gemeinsamkeiten. Der Nachtwind besitzt einen schlanken

Körper und weit ausladende, schmale Schwingen (Länge 4 Spann, spannt 8 Spann), gefährliche Krallen und einen langgezogenen Kopf mit leicht gebogenem Schnabel. Sein Federkleid ist schwärzer als das eines Boronsrabens und sein Flug leiser als der einer Eule. Der Nachtwind ernährt sich von allerlei Kleinvieh und Kleinvögeln und verschmäht in Not-



Schädeleule

Zeiten auch Aas nicht. Seine seltsamste Eigenschaft ist aber sein angeborenes Magiegespür und der unbegründete Haß auf alle magisch begabten Lebewesen. Es scheint so, als wäre diese Vogelart während der Magierkriege unter einen bösen Fluch gefallen...

Werte:

MUT: 15 AT: 12 PA: 7
LE: 1W+12 (15) RS: 1 TP: 1W+3 (Krallen)
GS: 25/1 AU: 50 MR: 8 MK: 15

Riesenalk

“Von den Riesenalken. Vier oder gar fünf Schritt messen die Flügel dieser riesigen Lufträuber, die es nur im Ehernen Schwert gibt. Steinwerfer werden sie auch genannt, weil sie ihre Beute erst mürbe machen, indem sie Felsbrocken darauf fallen lassen. Mit Falken und Adlern haben sie indes nichts gemein! Wohl besitzen sie ebenso scharfe Augen, aber sie sind im Flug eher plump und können nicht elegant hinabstürzen, um sich eine Beute zu greifen. Mit ihrem struppigen grauen Gefieder sind sie scheußlich anzusehen, und sie geben ein häßliches Gekrächze von sich, gleich dem der Geier, welchen sie im großen Ganzen sehr ähnlich sind.”

Der Riesenalk im Spiel:

Die Riesenalken, die ausschließlich in den Randgebieten des

Ehernen Schwertes vorkommen, haben sich an ihre steinerne Umgebung gut angepaßt: Größere Beutestücke, wozu sie auch die Menschen zählen, jagen sie, indem sie sie zunächst mit Steinbrocken bewerfen. Wenn die Riesenalken glauben, ihre Beute auf diese Art und Weise genügend geschwächt zu haben, setzen sie zur Landung an, um die begehrte Nahrung im Nahkampf zu töten und sie anschließend zum Verzehren in den Hort zu tragen.

Die Raubvögel, die es auf eine beträchtliche Spannweite von 4 bis 5 Schritt bingen, müssen recht intelligent sein: Sie halten sich so lange mit ihren Angriffen zurück, bis die Beute auf einer großen, freien Fläche (z.B. einem Geröllfeld) ohne Deckungsmöglichkeiten schutzlos dasteht. Dann beginnen sie Steinbrocken abzuwerfen. Wegen ihrer überaus scharfen

Augen sind die Riesenalken dabei sehr zielsicher: Für jeden Steinwurf würfelt der Meister einen Zwanzigseiter. Würfelt er dabei 8 oder **weniger**, so trifft der Stein den Helden genau; würfelt er zwischen 9 und 16, so trifft der Stein nur in der Nähe des Helden auf (was immer noch gefährlich genug ist). Um einem genauen Treffer auszuweichen, **muß** der Held eine GE-Probe +3 ablegen. Wird er getroffen, so muß er

3W+3 Schadenspunkte einstecken und seine GE, AT und PA werden um 3 Punkte gesenkt.

Werte:

MU: 20

AT: 10

PA: 5

LE: 50

RS: 3

TP: 1W+6

GS: 15/1

AU: 65

MR: -4

MK: 40

Sing- und Krähvögel, Pfefferfresser und Schreiter

Die Vögel im Spiel:

Neben den Greifvögeln, den Nachtjägern, dem Haus- und Wildgeflügel leben in **Aventurien** natürlich noch Hunderte verschiedener Vögel, die für den Spielverlauf wohl nie eine Rolle spielen werden, die aber zu einer gut dargestellten Spielatmosphäre gehören und deshalb hier erwähnt werden sollen:

Da gibt es (vor allem in Küstennähe) verschiedene Arten von Möwen (Blaumöwe, Fischräuber, Sturzflieler) die ein recht räuberisches Leben führen und auch schon den Fischern die Beute streitig machen wollen. Bei den Seeleuten sind sie beliebt, weil sie die Nähe von Land **anzeigen**.

Unter den Singvögeln sind unzählige Arten von Meisen und Finken bekannt, darunter der Witt, der Kuhgimpel, der Praiosgrüßer und die wegen ihres Fleisches oder nur wegen ihrer winzigen Zunge gejagten Purpurmeisen und Koschammern. Mit ihnen verwandt sind auch die Spatzen, keine begabten Sänger, aber nichtsdestotrotz die bekanntesten Vögel überhaupt. Auch die Kirschfresser, **Krikralis** und **Klunckerpicks**, die Lotosstare, Käferspießer, Yaquirstelzen, Blauamseln, Heckenschmätzer, Nachtigallen und Turmkleiber gehören in diese große Gruppe von Vögeln, denen man in Wald, Feld und Hof begegnen kann.

Bekannt sind ebenfalls die Rabenvögel, von denen die Kornkrähe, der Boronsrabe und der Streifenmeister noch am bekanntesten sind. Die Rabenartigen sind recht intelligent und meiden auch die Nähe des Menschen nicht. Einem Boronsraben kann man sogar einige Worte beibringen, die er nachkrächzt.



Dickspecht

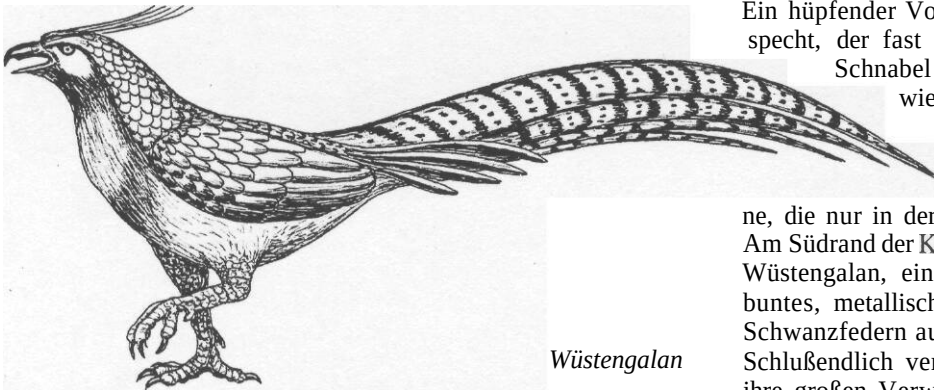
wie der Gorische Ibis, der mehr als hühnergroß wird und einen fast einen Spann langen gebogenen Schnabel besitzt. In Aranen wird er bei Peraine-Gläubigen als ebenso heilig angesehen wie der Langbeinstorch oder der Schwarzstorch. Ein hüpfender Vogel von enormen Ausmaßen ist der Dickspecht, der fast sechs Spann lang wird und mit seinem

Schnabel kräftige Hiebe austeilten kann. Auch der wie ein Priester schreitende Kranich und seine

südaventurische Abart, der Goldkranich, gehören zu dieser Vogelgattung, ebenso wie die Reiher und die Sturzpelika-

ne, die nur in der Gegend des Loch Harodrol vorkommen. Am Südrand der Khom findet sich auch ein Vogel mit Namen Wüstengalan, ein Bodenräuber, der vor allem durch sein buntes, metallisch scheinendes Gefieder und seine langen Schwanzfedern auffällt.

Schlußendlich verdienen auch noch die Pfefferfresser und ihre großen Verwandten, die Buntschreier oder Papageien Erwähnung -nicht nur wegen ihres prachtvollen Federkleides oder ihrer Fähigkeit, die menschliche Sprache nachahmen zu können, sondern auch, weil sie mit ihrem Schnabel kräftiger zukneifen können als ein Schmied mit seiner Zange. Man sieht diese Vögel jedoch nur in der Gegend des Regengebirges oder in Begleitung weitgereister Seebären.



Wüstengalan

Weitere kleine Vögel sind die elegant fliegenden Schwalben und Segler, die wohlklingenden Chorlerchen, die kopfüber hängenden Klopfspechte und die Raubhäher. Als letzter Kleinvogel sei der Ziegenmelker erwähnt, der des nachts einen schaurigen Chorgesang hervorbringt.

Um einiges größer sind viele Schreit-, Stelz und Springvögel

Wildhunde

"Von der *Khoramsbestie*. Die *Khoramsbestie* ist wohl mit den Wildkatzen, den Wölfen und den Hunden gleichzeitig verwandt - ja wohlmöglich ist es gar ein schwarzmagisches Gezücht. Sie *mißt etwa* einen Schritt bis zur Schulter und hat ein mittellanges schwarzgelb geschecktes Fell, die Beine sind jedoch nackt und glatt, wenngleich sie auch gescheckt sind. Der Kopf der *Khoramsbestie* gleicht dem eines Wolfes, das Gebiß aber ist bei weitem schreckenerregender, denn die Bestie hat gar so viele messerscharfe Zähne im Maul, als es sonst nur Krokodile haben. Das grausigste an der *Khoramsbestie* sind aber die Töne, welche sie von sich gibt: Bald Fauchen, bald Heulen ist es zugleich, was die Kreatur vernennen *läßt*, wenn sie angreift.

Des Nachts kommt die Bestie beizeiten in Rudeln von den Nordhängen des Khoramgebirges herunter und fällt dort gnadenlos über die Dörfer und vorbeiziehenden Karawanen her. Da hinterläßt sie bei ihren Raubzügen stets eine Spur von Blut und Schrecken, und einer, der es dennoch überlebt hat, wird es bis zu seinem Tode nicht vergessen, wie die Bestien die übrigen Gefährten in Stücke zerissen haben!"



Khoramsbestie

"Vom Steppenhund. Mit dem Haustier der *Nivesen* hat der Steppenhund nur wenig zu tun, obwohl er ihm vom Äußeren her sehr ähnelt. Der Steppenhund ist aber größer als der *Nivesenhund* und mißt fast einen Schritt bis zur Schulter. Außerdem ist seine Statur viel kräftiger. Im Norden streift der Steppenhund durch die weite Landschaft und jagt, was er leicht erbeuten kann. Manchmal, vor allem im harten Winter, fallen die Steppenhunde auch über Menschen her. In einem solchen Fall *muß* man sich in Acht nehmen, denn das *Thier* geht an die Kehle, um seine Beute totzubeißen."

Die Khoramsbestie im Spiel:

Khoramsbestien sind weder ausgesprochene Einzelgänger noch richtige Rudeltiere. Zuweilen schließen sie sich zur gemeinsamen Nahrungssuche zusammen und trennen sich nach erfolgreicher Jagd oft durch den Streit um die Beute. Die Tiere sind meistens in der Nacht aktiv, wenn sie aus den Hängen des Khoramgebirges oder des Raschtulswalls sogar bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort kleine Beutetiere, vor allem Geflügel, zu reißen. Es kommt auch vor, daß eine Meute von Khoramsbestien größere Tiere wie z.B. Pferde, Esel oder Kamele anfallen. Eine ausgehungerte Meute von Khoramsbestien ist der Schrecken aller Karawanen: Manchmal sind es bis zu einhundert Tiere, die eine Gruppe von Reisenden zusammen überfallen.

Khoramsbestien sind **zwar** mutig, aber auch intelligent: Einen überlegenen Gegner greifen die Tiere nur in größter Not an, manchmal verfolgen sie eine Gruppe von Menschen so lange, bis sich eine Gelegenheit zum Zuschlagen bietet (z.B. wenn sich die Gruppe aufteilt, ein Lager aufschlägt oder wenn die Opfer schlafen). Die Bestien können mit ihren scharfen Zähnen schmerzhaft Bißwunden verursachen, die größte Gefahr besteht jedoch darin, daß sich die Wunde entzündet, denn die Tiere verschmähen auch Aas nicht und können deswegen leicht Wundfieber, **Schlachtfeldfieber** oder andere Krankheiten übertragen. Khoramsbestien **kämpfen** nur solange, wie sie Aussicht auf Erfolg haben - oft fliehen sie vor einer Übermacht. Ausgehungerte Tiere stellen aber ihren Opfern manchmal viele Tage lang nach.

Werte:

MU: 15	AT: 13	PA: 5	
LE: 35	RS: 3	TP: 1W+3	
GS: 12	AU: 60	MR: -6	MKM6

Der Steppenhund im Spiel:

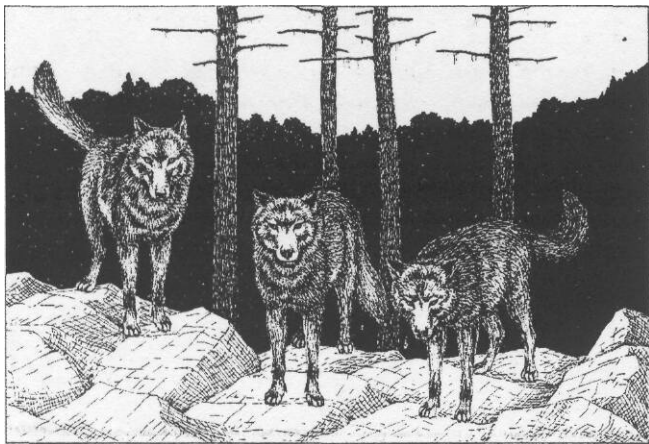
Für gewöhnlich jagen Steppenhunde als Meute von zwei bis fünf Tieren nur nachts. Eine Gruppe von Menschen wird nur von einer ausgehungerten Meute angegriffen; es kann jedoch vorkommen, daß die Steppenhunde einen einzelnen Menschen als leichte Beute ansehen und angreifen. Besonders gefährlich werden Steppenhunde im Winter, wenn sie sich manchmal aus Nahrungsnot in großen Meuten zu 10 bis 20 Tieren zusammenrotten und auf Jagd gehen.

Im Kampf versucht der Steppenhund mit seinem überaus scharfen und kräftigen Gebiß, die Kehle seines Gegners zu durchbeißen: Würfelt der Meister für den Angriff des Tieres eine 1, so geht der entsprechende Angriff gegen die Kehle, die bei den meisten Rüstungen ungeschützt ist: Die Trefferpunkte für diesen Biß werden verdoppelt und direkt von der Lebensenergie abgezogen. Gegen einen solchen Kehlenangriff kann man sich nur mit einem Wurf unter dem halben Paradowert wehren.

Werte:

MU: 17	AT: 14	PA: 6	
LE: 30	RS: 2	TP: 1W+4 (Biß)	
GS: 15	AU: 80	MR: -4	MK: 20

Wölfe



"Von den Wölfen: In allen Teilen des Landes finden wir die Wölfe, welche kluge, dem Hunde ähnliche Tiere sind. Wenn wir den Nivesen Glauben schenken wollen, so sind die Ahnen der Wölfe die eigentlichen Herren der Welt: Man mag dies bestätigen, wenn man gesehen hat, wie umsichtig eine Wolfsmeute ein Wild hetzt, es umstellt, sich auf die Lauer legt usw. Wölfe, zumal die höchst klugen Waldwölfe, besitzen einen ausgesprochenen Familiensinn und eine strenge Ordnung, die der des Menschen gleicht, wenn sie auch keinen Kaiser oder König sondern nur Herzöge und Fürsten haben. Wölfe sind der Mada besonders verbunden, weshalb ihre Kräfte zu Zeiten des Vollmondes auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen der Mada Hymnen dar, wobei der älteste Wolf auch der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung."

Die Wölfe im Spiel:

In Aventurien gibt es mehrere Arten von Wölfen, die alle ein bestimmtes Verbreitungsgebiet haben. So findet man **Rauhwölfe** nur selten südlich der Salamandersteine, während **Sandwölfe** fast ausschließlich im Gebiet der **Khom** leben. **Waldwölfe** bevorzugen die lichten Laubwälder des gesamten aventunschen Mittellandes und die **Grau- oder Griswölfe** halten sich eher in den Mischwäldern **Andergasts**, **Garetiens** oder **Tobriens** auf.

Wölfe jagen stets im Rudel, das im Sommer vielleicht einen Familienverband von 1W+2 Tieren umfaßt, in einem harten Winter aber leicht auf eine Meute von 2W20 Tieren anschwellen kann. Normalerweise meiden Wölfe den Menschen und ziehen sich schnell zurück, wenn sie ernsthafte Gegenwehr erleben. Der Hunger kann jedoch aus den Wölfen reißende Bestien machen, die nicht nur das Vieh, sondern auch ganze Dörfer angreifen.

Wölfe lieben das freie Umherschweifen - in Höhlen oder Grotten wird man sie nie finden. Für die Zähmung und Abrichtung eines Wolfswelpen braucht es schon einen guten Tierkenner und -bändiger.

Wölfe sind häufig Überträger gefürchteter Krankheiten wie der Tollwut oder des Raschen Wahns. In einem Rudel befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den **Raschen Wahn** (1-15 auf W20) oder die Tollwut (16-20) mit sich herumschleppt.

Gris- oder Grimwölfe

Gemeine aventurische Wölfe erreichen eine Schulterhöhe von knapp einem Schritt und besitzen ein graues, manchmal auch braunes Fell von erheblicher Länge. Sie sind nicht sehr mutig und fürchten das Feuer und menschliche Ansiedlungen. Wenn sie allerdings der Hunger treibt, vergessen sie all ihre Furcht und fallen auch über gut bewachte Herden oder gar Reisegruppen her. Gegen den Angriff eines Wolfsrudels hilft dann meist nur noch die schnelle Flucht auf einen Baum.

Werte:

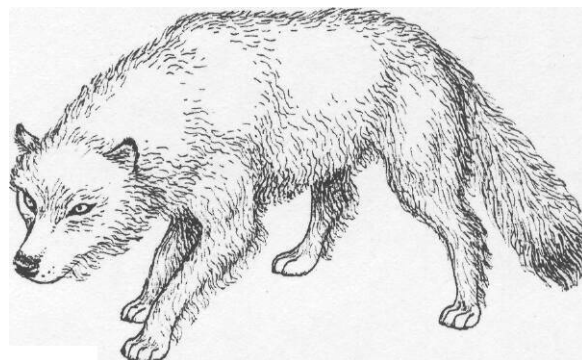
MU: 9	AT: 9	PA: 4
LE: 15	RS: 2	TP: 1W+1
GS: 12	AU: 80	MR: 0
		MK: 6

Waldwölfe

Dies ist die intelligenteste Art aller aventunschen Wölfe. Die **großen**, schwarzbezelten Tiere (Schulterhöhe bis zu 1,2 Schritt) leben das ganze Jahr über in geordneten Rudeln zusammen, die meist von einer kampferfahrenen Wölfin geleitet werden. Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer oder lautem Rufen und was sie einmal als Beute erkoren haben, das verfolgen sie unerbittlich. Erst von starken eigenen Verlusten lassen sie sich abschrecken. Man sagt, die Waldwölfe hätten eine eigene Sprache - was durchaus **glaubhaft** klingt, wenn man sie einmal in einer hellen Mondnacht heulen hörte.

Werte:

MU: 10	AT: 11	PA: 6
LE: 20	RS: 3	TP: 1W+3
GS: 12	AU: 80	MR: 4
		MKMO



Rauhwölfe

Die **Rauhwölfe** sind die Herren der Tundra und Taiga, die geliebt-gefürchteten Begleiter der Nivesen. Sie erhalten die Ordnung unter den Tieren des Nordens aufrecht, indem sie die kranken und schwachen Tiere schlagen und so das gemeinsame Weiterbestehen aller Arten in der lebensfeindlichen Umwelt sichern. Ihr gelblichweißes Fell ist sehr dicht und könnte eine wertvolle Decke abgeben - wenn die **Rauhwölfe** dem nivesischen Jäger nicht heilig wären.

Werte:

MUM1	ATMO	PA: 6
LE: 25	RS: 3	TP: 1W+3
GSMO	AU: 90	MR: 2
		MKMO

Silberwölfe

Die Silberwölfe kommen nur in wenigen Gebieten Aventuriens, wie der Grünen Ebene und der Rhorwheder Öde vor. Man vermutet, daß es sich bei diesen ungemein kräftigen Tieren um eine Mischung aus Wald- und Rauhwölfen handelt. Sie besitzen ein langes, silbrigweißes Fell, einen gedrungenen Körperbau und ein fürchterliches Gebiß. Sie haben die Jagd im Rudel fast bis zur Perfektion entwickelt.

Werte:

MU: 12	AT: 9	PA: 5	
LE: 40	RS: 3	TP: 2W+2	
GS: 10	AU: 60	MR: 2	MK: 18

Sandwölfe

Die Vertreter der Wölfe in der Khomwüste und den angrenzenden Hügel- und Gebirgsregionen sind die Sandwölfe. Sie sind zierlicher und dürrer als ihre nördlichen Vettern, machen dies aber durch ihre Wildheit und Zähigkeit wett. Die sandgelben bis schmutzigbraunen Tiere kennen kaum ein organisiertes Familienleben, sie sind gefährliche Einzelgänger, die sich auch an Beute heranwagen, die ein Vielfaches ihrer Größe erreicht.

Werte:

MU: 15	AT: 12	PA: 8	
LE: 30	RS: 2	TP: 1W+4	
GS: 11	AU: 100	MR: 3	MK: 15

Insekten und andere Vielbeiner

Gruftassel

"Von der Gruftassel. In allen Gräften und allen Gewölben, da wo es feucht ist, findet man auch die Gruftassel. Ihr Aussehen gleicht dem einer gewöhnlichen Kellerassel, jedoch die Größe bei weitem nicht: Mehr als einen Schritt hoch und eineinhalb bis zweieinhalb Schritt in der Länge *mißt* das Tier. Für gewöhnlich tut sich die Gruftassel an Aas gütlich, doch es kommt auch vor, daß sie Menschen angreift. Mit den scharfen Greifzangen kann sie erheblichen Schaden anrichten, und sie ist flinker als man zunächst denken mag. Mit ihren kleinen *Artgenossen* hat sie zudem den dicken Panzer gemein, den man nur schwer durchdringen kann. Da ist es ein Glück, daß sich das Tier meist verzieht, wenn *es* ein paar Treffer abbekommen hat. Man sollte die Gruftassel auf der Flucht nicht verfolgen, denn in ihrer Umgebung kennt sie sich gut aus, und sie kann Gänge und Stollen benutzen, die für einen Menschen zu gefährlich sind."

Die Gruftassel im Spiel:

Helden **können** einer Gruftassel praktisch überall in **Aventu-**

ruen in Kellergewölben, Katakomben oder Kavernen begegnen. Die Gruftassel kann sich überraschend flink bewegen und kennt sich in ihrer Umgebung gut aus. Normalerweise greift sie ihre Gegner von hinten an, indem sie aus einem Versteck herausschnellt. Im Kampf erweist sich das gut gepanzerte Tier als erstaunlich wendig, und es kann mit seinen Greifzangen sowohl gezielte Angriffe vollführen als auch Waffenangriffe parieren. Das Rieseninsekt greift nur an, um Beute zu machen - wendet sich ein Kampf zu seinen Ungunsten, so flieht es. **Schon** oft **haben** Gruftasseln **eine** Gruppe von Menschen in prekäre Situationen gebracht, denn wer das fliehende Tier verfolgt, **muß** damit **rechnen**, in gefährliche unterirdische Bereiche zu gelangen (z.B. einen einsturzgefährdeten Gang).

Werte:

MU: 9

AT: 11

PA: 5

LE: 30

RS: 3

TP: 1W+3

GS: 4

AU: 30

MR: 12

MK: 13

Insekten

Moskitos

"Von den Moskitos: In allen *aventurischen* Sümpfen sind diese unscheinbaren Stechmücken beheimatet. Wehe dem, der in einen Schwärm gerät, denn die Moskitos finden immer eine ungeschützte Stelle, wo sie zustechen können. Nicht, daß die Wunden tödlich wären - dafür sind die Moskitos zu klein, nein, oft erkrankt man am Sumpffieber, wenn man von ihnen gestochen wurde. Mit vielen Mitteln hat man schon versucht der Plage beizukommen, aber es will nicht gelingen, weil die Moskitos so zahlreich und so weit verbreitet sind. "

Die Moskitos im Spiel:

Moskitoschwärme gibt es in allen Sumpfgebieten **Aventuriens**. Das Gift der Moskitos ist nicht besonders gefährlich, aber die Insekten sind als Überträger des Sumpffiebers gefürchtet. Außerdem verbreiten sie schon deshalb Schrecken, weil man sie rein äußerlich kaum von den Borbaradmoskitos unterscheiden kann.

Normalerweise besteht ein Moskitoschwarm aus 3W20 Tieren, die sich gleichmäßig auf eine Gruppe von Menschen verteilen. Um sich von den Plagegeistern zu befreien, legt der Held eine GE-Probe ab: Gelingt sie, so hat er einen Moskito erschlagen, unterbietet er seinen halben **GE-Wert**, so konnte er zwei der Insekten erwischen, und wenn er gar eine 1 würfelt, ist er drei der lästigen Insekten für immer losgeworden. Alle Moskitos, die sich jetzt noch auf der Haut des Helden befinden stechen sich fest und verursachen in dieser und jeder folgenden Kampfrunde einen Viertel Schadenspunkt, bis sie erschlagen werden. Die Gesamtzahl der hingenommenen Schadenspunkte ist ein Maß für die Wahrschein-

lichkeit, eine Sumpffieber-Infektion zu erleiden (siehe im Kapitel "Krankheiten" im "Handbuch für den Reisenden").

Die normale **Schwarmgröße** von 3W20 Insekten ist nicht besonders gefährlich. Eine Heldengruppe kann aber auch schon einmal an einen größeren Schwärm der lästigen Insekten geraten - der "Kampf beginnt dann mit 3W20 Insekten, jedoch kommen mit jeder neuen Kampfrunde W20 weitere Moskitos hinzu. In einem solchen Fall empfiehlt es sich, die Flucht anzutreten. Dabei ist es zwar nicht möglich, die auf der Haut sitzenden Insekten zu erschlagen, aber pro Kampfrunde können die Hälfte der in der Luft befindlichen Insekten abgeschüttelt werden. Nach mindestens 5 Kampfrunden **Flucht** ist man weit genug vom Schwärm weg und kann sich daran machen, die auf der Haut sitzenden Insekten zu erschlagen.

Werte:

LE: 1

TP: 1/4 SP

GS: 10/1

AU: 15

MR: 13

MK: 1

Parasiten

"Von den Flöhen: Auf Pferd und Hund, auf Ratt und Rind und auch auf dem Menschen hat es des öfteren Flöhe, übermäßig viele jedoch nur, wenn ein harter Winter vor der Thür steht. Sie *thun* nichts denn ärgerlich jucken und Malesse machen und sind ein Zeichen, daß man wieder einmal ein Badehaus aufsuchen sollte, um sie mit kräftigem *Kräutersud* wegzuspülen."

"Von den Läusen. Die Läuse sind Begleiter des Menschen,

welche man selten auf einem andren *Thiere* findet. Sie nisten in den Haaren, weshalb man am Besten mit ihnen fertig wird, indem man das Haupthaar regelmäßig scheren läßt und es sich hin und wieder mit *Anchopaler Carbol* einstreicht."

"Von den Wantzen und Heckenböcken. Die größten Blutsauger sind die Wantzen, welche man in warmen Betten und Kleidern des Menschen findet und die Heckenböcke, welche im Gebüsch lauern, um Mensch und Pferd und Hund anzuspringen und ihnen das Blut abzusaugen. Einen Heckenbock macht man von sich abfallen, indem man ihn mit heißem Wachse *begießt*, die weil er seinem Saugen nachhängt. Wantzen hingegen schlägt man einfach tot."

"Von den Motten und Schaben. Die Motten und auch die Schaben sind nicht so sehr ein Feind des Menschen, sondern seines Hab und Guts. Sie vernichten das Kleid im Schrank und das Mehl in der Kammer. Man kann sie abhalten, wenn man *am* 30. Hesinde einen trockenen Kanten Brot dorthin legt, wo das Ungeziefer ist - und es wird sich ein ganzes Jahr lang nur von jenem Brote ernähren."

"Von den Bremsen, Dungfliegen und anderem Geschmeiß. Die Mücken und Fliegen tun dem Menschen kein Leids, denn sie *holen* von ihm nur den Saft wie die Bienen aus den Blüten. Einige kriechen ins Ohr, um den *Schmaltz* auszusaugen, andere trinken ein wenig Blut und fliegen von dannen. Ärgerlicher sind die Bremsen, welche *zuhauf* stechen und die Dung- und Sturmfliegen, welche das Obst faul werden lassen. Man haut sie am Besten tot, wo man sie sieht."

Die Parasiten im Spiel:

Die verschiedenen Krabbeltiere gehören zum täglichen Leben eines Aventuriers wie die Allgegenwart der Götter. Läuse oder Flöhe zu haben ist kein gesellschaftlicher Makel - und nur die wenigsten Gasthäuser können damit werben, daß sie kein Ungeziefer in ihren Mauern beherbergen.

Gegen die meisten Parasiten gibt es Mittel, die sie zumindestens eine Zeitlang vom Körper der Helden fernhalten, genannt seien hier nur Mirbelstein, Sansaro und Egelschreck, jedoch existiert auch eine Unzahl an Hausmittelchen.

Gefährlich werden die kleinen Plagegeister jedoch dadurch, daß sie gelegentlich Krankheiten übertragen, die für den Menschen tödlich sein können. Dies trifft besonders auf bestimmte Floharten und einige tropische Fliegen zu. Übelwollende Spielleiter können die Helden auf Schritt und Tritt mit Krankheiten verfolgen - inwieweit dies der Stimmung am Spieltisch förderlich ist, sei dahingestellt...

Riesenameise

"Von der Riesenameise: Ein gar seltenes *Thier* ist die Große Ameise der Wüste, welche den *Rothen* Waldameisen ähnelt. Sie haust nicht mit ihrem Volk in einem Hügel, nein, sie lebt alleine. Das Monstrum erreicht eine Länge von zwei Schritten und wen es beißt, der fällt auf der Stelle tot um. Auch Zauberwerk wirkt nicht gegen sie, wo sie doch selbst ein Kind der Schwarzen Magie ist."

Die Riesenameise im Spiel:

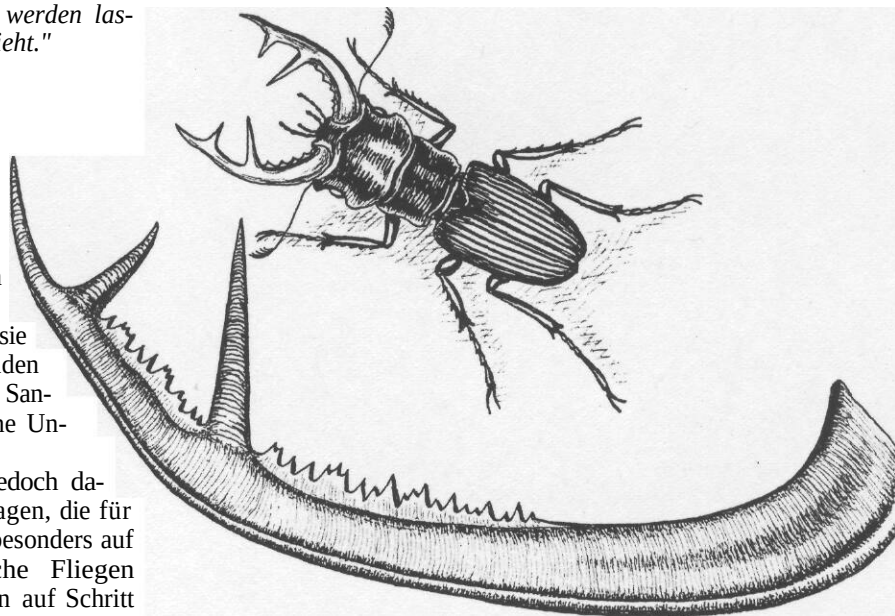
Dieses eigenartige Insekt kann man, wenn auch nur sehr selten, in der Khomwüste und ihren Randgebieten antreffen. Im Gegensatz zu den normalen Ameisen, leben die Riesenameisen nicht in organisierten Insektenstaaten, sondern kommen nur als Einzelexemplare vor. Herkunft und Fortpflanzung der Insekten sind allen Tierkundlern ein Rätsel - es gibt jedoch Gerüchte über schwarzmagische Experimente und Dimensionspforten.

Eine Riesenameise sieht Menschen für *gewöhnlich* als Nahrung an und geht deshalb daran, sie mit ihren Beißwerkzeugen in mundgerechte Portionen zu zerteilen. Natürlich wird sich eine Heldengruppe das nicht gefallen lassen. Die Riesenameisen sind aber für einen Kampf durch ihren Chitinpanzer gut gerüstet, außerdem verspritzen ihre scharfen Beißzangen eine Säure, die so ätzend ist, daß sie auch Rüstungen durchdringt - je 5 SP durch die Säure der Ameise entsprechen daher dem gleichzeitigen Verlust eines Punktes vom Rüstungsschutz - nach einem längeren Kampf mit einer Riesenameise ist eine Rüstung deswegen kaum noch zu gebrauchen.

Werte:

MU: 10	AT: 8	PA: 0
LE: 25	RS: 4	TP: 1W+3 (*) / W6-2 SP (Säure)
GS: 4	AU: 30	MR: 13 MK: 25

(*) die Säure wird in jedem Fall wirksam, da sie auch Rüstungen durchdringt. Je 5 SP durch Säure bedeuten den gleichzeitigen Verlust eines Punktes vom Rüstungsschutz.



Großer Schröter

"Vom Großen Schröter: Vielmals die Größe eines gemeinen Schröters oder *Hirsch-Käfers* erreicht dieses *Unthier*, welches man in Erd- und Felsenhöhlen, im Walde und so manchem Kellergewölbe findet. Südlich des Großen Flusses soll es keine solcher Tiere geben, außer in den Menagerien der Kaufleute zu Punin, Zorgan oder Al'Anfa.

Der Schröter ist von dunkelbrauner Farbe, besitzt einen harten Panzer und zwei Zangen wie ein Krebs, mit denen er so manchem Thiere die Knochen brechen kann. Wo er nicht im Stalle gehalten wird, da ist er ein großer Schädling in den

Rüben und im Korn, ja auch in die Hühnerställe dringt er beizeiten ein."

Der Riesenhirschkäfer im Spiel:

In offenem Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird und ist wegen seines dicken Chitinpanzers nicht leicht zu bezwingen.

Interessant ist, daß sich ein jung gefangener Schröter abrichten läßt. Einige Zeit lang galt es in Gareth als schick, mit solchen Tieren an der Leine über den Greifenplatz zu flanieren, aber auch als Wachtier ist ein Riesenhirschkäfer recht gut zu gebrauchen.

Unser Bild zeigt einen gewöhnlichen, nur zwei Spannen langen Kleinen Hirschkäfer und im Vergleich dazu das Beißwerkzeug des Großen Schrötters.

Werte:

MU: 13	AT: 8 (2/KR)	PA: 7	
LE: 40	RS: 5	TP: 2x(1W+1)	
GS: 3	AU: 30	MR: 10	MK: 18

Schwarminsekten

"Von den Bienen, Wespen und Hornissen: Die Bienen mögen uns ein Beispiel an Fleiß und gemeinsamer Arbeit unter einem Herrscher sein. Diese schwarzgelben, summenden Thierchen, kaum einen Finger lang, holen in langer Arbeit den Honig aus den Blüten und schenken ihn auf Peraines Geheiß den Menschen. Nicht ganz so arbeitsam, sondern eher ein Volk von Kriegern sind die Grünbienen, von gleicher Größe wie die gemeinen Bienen, jedoch von giftgrüner Farbe, und die Wespen, welche kleiner noch als die Bienen, doch in stärkerem Kontrast gebändert sind. Beide Völker verteidigen ihren Honig wie ein Fürst seine Heimatburg. Die Hummeln hingegen pflegen das Leben eines Müßiggängers und vergessen oftmals, wo sie ihren Honig gelassen haben. Sie sind behäbig und kaum aufzustören und sehen einem braunschwarzen, fliegenden Fellklümpchen ähnlich. Die Räuber unter den Bienenvölkern sind die Hornissen, welche von dem Honig anderer leben und die über einen vergifteten Stachel verfügen. Das Gift von sieben Hornissen reicht aus, um selbst ein Svelltaler Pferd umzubringen."

"Von den Termiten. Die Termiten oder Holzameisen leben am Nordrande der Gor-Wüste und im Reiche von Selem. Wie der Biber sind sie natürlich begabte Baumeister, die sich Türme von mehreren Schritt Höhe erbauen, in welchen ganze Millionen von ihnen hausen. Für diese Bauten benötigen sie keinen einzigen Tropfen Wasser - und doch sind sie so hart wie Koschbasalt.

Die Termiten fressen viel Holz und haben darob schon großen Schaden in den aranischen Forsten und an hölzernen Häusern angerichtet. Wenn sie als großer Schwärm einherkommen, dann fressen sie eine ganze Hütte auf einmal. Wenn sie gestört werden, beißen sie auch um sich und verspritzen eine scharfe Jauche, welche zwar auf der Haut brennt, aber bei offenen Blutungen und auch beim Brabaker Schweiß heilsam wirkt."

"Von den Libellen: Im Fluge wunderbar anzuschauen, doch auch höchst gefährlich sind die Libellen oder Glasflügler, welche zwischen einem Finger und einem Spann lang werden. Wenn sie in der Luft stehen bleiben, als würden sie Sumu trotzen, sind sie wohl ungefährlich, doch wehe dem, der eine spannlange grüne Libelle aufstört! Sie fliegt nicht nur schnell und geschickt und verfolgt den Störenfried selbst bis in seine Gemächer, nein, sie sticht auch so heftig zu, daß ihr Leib dabei zerbricht und sie elendiglich verendet. Das Gift, das sie dabei in den Leib ihres Opfers spritzt, reicht aus um selbst den Stärksten in den Irrsinn zu treiben."

"Von den Heuschrecken: Ein Graus und Greuel für den Bauern sind die Heuschrecken, namentlich die von der gelben Art, welche in Scharen, welche kein Mensch zu zählen vermag, über die Felder herfallen und binnen weniger Herzschläge kein Korn mehr an den Ähren lassen. Wenn sie kommen, dann kann kein Magus und keine kundige Frau und kein Priester zu Hilfe eilen, denn sie sind eine Strafe der Götter und eine Warnung für die Ungläubigen. Wenn Heuschrecken über das Land ziehen, dann ergreife man alle Götterlästerer des Landstriches und gebe sie dem Feuer hin, auf daß die himmlische Brut wieder verschwindet."

Die Schwarminsekten im Spiel:

Insekten können für die Helden zu einer echten Plage werden. Seien es nun die dicken Orklandbremsen, die an das Blut der Abenteurer kommen wollen, sei es ein wütender Grünbienenschwarm, der die Gruppe verfolgt, oder sei es, daß man die Helden (als nächstbeste Fremde) opfern will, um eine Heuschreckenplage fernzuhalten - die Tiere fordern einiges an Schweiß von den Helden.

Wenn sie einzeln auftreten, sind sie nur lästig und können mit der flachen Hand erschlagen werden. Kommen sie jedoch in großen Schwärmen, bleibt selbst den abgebrühtesten Kriegen nichts übrig, als ihr Heil in der Flucht zu suchen. Über Schwarmangriffe und ihre Abwehr schlagen Sie bitte im Abschnitt über die Moskitos nach. Übrigens: Die Giftigkeit der verschiedenen oben erwähnten Insekten ist großzügig übertrieben und sie sind auch nicht in der Lage, Krankheiten zu übertragen - in großer Anzahl jedoch können sie durchaus lebensgefährlich werden...

Spinnentiere

"Von den Spinnen: Die vielbeinigen Krabbeltiere, welche man Spinnen nennt, findet man im ganzen Land. So sie groß sind, töten sie Thiere mit ihrem Gift und fressen sie auf. Sind sie aber klein, so findet man sie in Rudeln, die in alle Körperöffnungen kriechen und das armselige Opfer von innen ausnagen, bis nur noch eine leere Hülle übrig bleibt. Spinnen

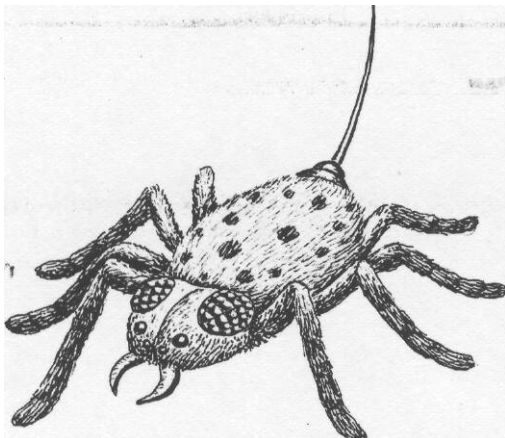
hats in allen Größen, vom Sternspinnchen bis zur riesigen Höhlenspinne. Auch alle Farben haben sie, jedoch immer der Beine acht.

Auch die gemeingefährliche Marasca muß zu den Spinnen gerechnet werden. Dies Scheusal, welches alles frißt, was giftig ist und an gutem Kraut und Fleisch zugrundegeht, hat

es nicht nur auf dem Eiland *Maraskan*, sondern - wie uns berichtet wird - neuerdings im ganzen Lande."

Die Spinnen im Spiel:

Wir können hier bei weitem nicht alle Spinnenarten Aventuriens vorstellen; deswegen führen wir nur die größten und giftigsten Tiere an. Kleine Spinnen sind typische Bewohner verrotteter Gemäuer, während die großen Spinnen in der freien Wildbahn leben und sich von Tieren von maximal Ziegengröße ernähren, sich aber gegen vermeintliche Beuteräuber und Angreifer heftig zur Wehr setzen. Spinnen jagen fast immer allein. Nur selten einmal tun sie sich mit einem Artgenossen zusammen, besonders wenn die erwählte Beute zu groß und wehrhaft ist. Weitere Spinnen finden Sie im Kapitel über die Insekten und Spinnentiere.



Maraskantarantel

Saguraspinne

Die Saguraspinne mag zwar klein sein (etwa 2 Finger Körperdurchmesser), sie ist nichtsdestotrotz gefürchtet. Wo immer man solch ein grauschwarz gebändertes Spinnentier sieht (und das kann überall in Aventurien sein), sollte man Vorsicht walten lassen: Die Saguraspinne beißt zwar nur, wenn sie sich bedroht fühlt, dann aber kann ihr Biß üble Folgen haben: Wenn ihr Gift in die Blutbahn gelangt, ruft es Sinnesstörungen (KL-5) und heftige Schmerzen hervor. Das Opfer erleidet 3W20 Schadenspunkte, genug, um auch einen gesunden Helden zu gefährden.

Werte:

MU: 15	AT: 12	PA: 0	
LE: 3	RS: 0	TP: 1W	
GS: 2	AU: 20	MR: 10	MK: 5

Vogelspinne

Die aventurische Vogelspinne erreicht eine Größe von bis zu zwei Spann, wobei sie durch ihre dichte schwarze Behaarung und ihre acht langen Beine oftmals noch größer wirkt. Ihr Gift wird häufig überschätzt: es richtet nur W20 Schadenspunkte an, wenn der Spinnenbiß den Rüstungsschutz durchdringt. Ansonsten sind die Tiere, die zwischen Punin und Brabak recht häufig gesehen werden können, eher feige - oder besser: sie wissen, was sie als Beute betrachten können und was nicht.

Werte:

MU: 10	AT: 12	PA: 0	
LE: 7	RS: 0	TP: 1W+1	
GS: 2	AU: 25	MRM5	MK: 7

Wüstenskorpion

Der gelbbraun gebänderte Wüstenskorpion ist etwas größer als sein südaventurischer Vetter - aber ungleich gefährlicher. Er wird bis zu einem Spann lang und lebt in allen aventurischen Wüsten und in den Hügelländern Mhanadistans. Er verkriecht sich gerne an dunklen, warmen Orten (zum Beispiel unter dem Wüstensand oder in abgelegten Stiefeln) und sticht zu, wenn er aufgestört wird. Das Gift des Wüstenskorpions verursacht 2W20 Schadenspunkte, wenn es in die Blutbahn gelangt, d.h., wenn der Stich des Skorpions die Rüstung durchdringt.

Werte:

MU: 11	AT: 13	PA: 0	
LE: 4	RS: 1	TP: 1W+1 (+Gift)	
GS: 2	AU: 15	MR: 12	MK: 7

Gelbschwanzskorpion

Der Gelbschwanzskorpion ist von dunkelbrauner Farbe und besitzt einen gelben Stachelschwanz. Die größten Exemplare werden bis zu fünf Fingern lang. Man findet ihn in den Wäldern und Grasländern des Südens. Der Gelbschwanzskorpion ist recht giftig. Der Stich seines Stachels verursacht 3W6 Schadenspunkte, wenn der Skorpion sich entschließt, sein Gift zu verspritzen (bei 4-6 auf W6) und der Stich die Rüstung durchdrungen hat. Der Skorpion wird einen menschlichen Gegner nie von sich aus angreifen, sondern nur dann zustechen, wenn er aufgestöbert wurde.

Werte:

MU: 7	AT: 12	PA: 0	
LE: 2	RS: 0	TP: 1W (+Gift)	
GS: 2	AU: 10	MR: 10	MK: 5

Höhlenspinne

Diese recht seltene Riesenspinnenart hat einen Rumpfdurchmesser von fast anderthalb Schritt und ein Gewicht von über hundert Stein. Man findet das schwarze, haarige Tier in Grotten und Felsspalten in ganz Aventurien. Sie besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift. Jedesmal, wenn dem Opfer ein Schadenspunkt zugefügt wurde, verliert es für die Dauer eines Tages je einen Punkt seines Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitswertes. Wer in das klebrige Netz einer Höhlenspinne gerät, kann versuchen, sich mit einer Geschicklichkeitsprobe zu befreien. Mißlingt diese, so ist eine Kraftprobe+1 erforderlich. Geht auch diese schief, folgt eine GE-Probe+2, dann eine KK-Probe+3 usw. Die Höhlenspinne hält sich selbst nicht in ihrem Netz auf. Sie eilt aber sofort herbei, wenn sich ein Opfer darin verfangen hat. Jeden, der ihr die Beute streitig machen will greift sie an. Wer im Netz gefangen ist, kann zwar ebenfalls kämpfen, erhält aber Abzüge von je 4 Punkten auf Attacke und Parade.

Werte:

MU: 10	AT: 8	PA: 0	
LE: 3W+25 (35)	RS: 1	TP: 1W+3 (+Gift)	
GS: 4	AU: 20	MR: 6	MK: 18

Waldspinne

Auch die Waldspinnen gehören zu den Riesenspinnen, werden jedoch nur maximal einen Schritt groß. Sie leben in den Wäldern **Nordaventuriens**, wo sie sich von Hasentieren, Rehkitzen und ähnlicher Beute ernähren. Oft leben mehrere Tiere zusammen in einem Waldstück, wo sie ein gefährliches Gewirr von Netzen arrangiert haben. Gerät ein Opfer in das Netz, so muß es eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Mißlingt diese, eilen sofort die Spinnen herbei. Wenn das Opfer sich entscheidet, den Kampf aufzunehmen, hat es einen **Angriff-** und **Parade-Malus** von je 2 Punkten. Es kann allerdings auch versuchen, sich zu befreien und auf AT und PA zu verzichten. Dann benötigt es eine **GE-Probe+1**, wenn diese mißlingt eine GE-Probe+2 usw.

Werte:

MU: 7	AT: 9	PA: 0	
LE: 1W+15 (18)	RS: 1	TP: 1W+1	
GS: 3	AU: 15	MR: 7	MK: 8

Maraskantarantel

Die **Maraske** oder Maraskantarantel ist ein pflanzenfressendes Gliedertier, das einem großen Skorpion nicht unähnlich sieht. Sie besitzt jedoch keine Greifzangen, sondern nur zwei Tastfühler, und einen fast runden, spinnenartigen Leib. **Marasken** sind grellrot und gelb gesprenkelt, erreichen fast einen Schritt Höhe und 2 Schritt Durchmesser. Als Pflanzenfresser ist sie eigentlich harmlos, jedoch hat sie zwei unangenehme Eigenschaften: Sie betrachtet jedes größere Tier (und somit auch Menschen) als Nahrungskonkurrent und greift

diese sofort mit ihrem mächtigen Stachel an - und sie ernährt sich mit Vorliebe vom Eitrigen Krötenschemel, einer giftigen Pilzart, was dazu führt, daß ihr Gift für viele Lebewesen tödlich ist.

Ihr Gift wird mit zunehmendem Alter gefährlicher: Würfeln Sie 1W6 und multiplizieren Sie den erhaltenen Wert mit dem Lebensalter der Maraske. Die Tiere werden etwa zehn Jahre alt, einzelne Exemplare auch bis zu 14 Jahre. Als Meister können Sie das Alter mit 2W6 festlegen.

Einer Maraskantarantel geht man am Besten aus dem Weg. Wenn sie einmal angegriffen hat, ist dazu eine einfache Geschicklichkeitsprobe erforderlich. Danach sollte man schleunigst das Weite suchen!

Im Kampf gegen das Untier kann es passieren (**wenn** ein Held eine Gute Parade würfelt), daß der Stachel der Maraske abbricht und das Gift durch die Gegend spritzt. Alle Helden, die sich näher als 2 Schritt bei der Maraske befinden, rollen 1W6: bei einer 1 haben sie das Gift in die **Augen** bekommen und sind für geraume Zeit geblendet. Außerdem erhalten sie 2W6 SP. Wer eine 2 rollt, muß nur 2W6 Schadenspunkte hinnehmen.

Werte:

MU: *	AT: 12	PA: 0	
LE: LA**mal 5	RS: LA	TP: 1W+2 (Stachel) +Gift (1W mal LA)	
GS: 6	AU: 10	MR: LA mal 2	MK: LA mal 5

*Die Maraske greift alle größeren Lebewesen an, die näher als vier Schritt an sie herankommen.

**Lebensalter

Wasserbewohner

Dekapus

"Vom **zehnarmigen** Kraken: Nur auf hoher See findet man den fürchterlichen zehnarmigen Kraken, den großen Feind des **Swafnir**, welcher gar in der Lage ist, Schiffelein zu zerdrücken als seien es Schilfrohre und die Mannschaften mit Haut **und** Haar zu verschlingen. Ein jeder Arm **mißt** zehn Schritt in der Länge und ist mit grünlichen Warzen und Saugnäpfen besetzt. Der Rumpfdurchmißt sechs Schritt und ist acht Schritt in der Länge. In seiner Mitten findet sich ein riesiges Maul mit dolchlangen **Reißzähnen** und am **End** des Kopfes **ein Ring** von zehn Glotzaugen. Wenn ein solches Ungetüm erscheint, dann bete man tunlichst zu **Efferd** denn alles andere Tun und Streben mag nun nicht mehr helfen."

Der Dekapus im Spiel:

Der Dekapus oder Riesenkrake vermag tatsächlich ein kleines Schiff zu zerdrücken oder so zu beschädigen, daß es untergeht. Er ist auf allen Meeren heimisch, findet sich jedoch **fast** nie in Küstennähe (dort, wo die meiste **Schiffahrt** stattfindet). Er klammert sich mit vieren seiner Tentakel am Schiff fest und hat sechs Angriffe pro Kampfrunde mit seinen verbleibenden Armen. Wenn es sich bei dem Schiff um ein kleines Ruderboot oder Floß handelt, geht es auf der Stelle unter, ein Schiff von etwa 10 Schritt Länge nimmt einen solchen Schaden, daß es binnen 20 Kampfrunden versinkt und ein größeres Schiff wird immer noch so schwer geschädigt, daß eine Wahrscheinlichkeit von 20% besteht, daß es

nicht mehr zu reparieren ist und aufgegeben werden **muß**. Der Dekapus versucht, mit seinen Tentakeln ein Opfer zu umschlingen und unter Wasser zu ziehen. Wenn dem Opfer eine GE-Probe mißlingt, war der Krake erfolgreich und hat seine Beute gepackt. In der ersten KR kann sich das Opfer mit einer GE-Probe+2 befreien, in der zweiten KR mit einer GE-Probe+4 und in der dritten KR mit einer GE-Probe+6. Der Umschlungene kann stattdessen jedoch auch versuchen, den Arm des Untiers abzuheulen. Durch die Umschlingung erleidet es jede Kampfrunde 2W TP. Nach der dritten Kampfrunde befindet sich das Opfer unter Wasser und kann von dem Kraken gebissen werden - dann hilft wirklich nur noch Beten.

Jeder Tentakel kann einzeln bekämpft werden. Wenn gegen einen Fangarm 40 TP erzielt wurden, gilt er als abgetrennt. Der Rumpf des Dekapus kann meist nur mit Schuß- oder Wurfaffen getroffen werden, bestenfalls noch mit Stangenwaffen, wenn sich das Monster zu nahe an die Bordwand gewagt hat. Der Dekapus **läßt** von seiner Beute ab, wenn er am Rumpf mehr als 100 SP erlitten oder sechs seiner **zehn** Fangarme verloren hat.

Werte:

MU: 20

LE: 450

GS: 4

AT: 7 (6 AT/KR) PA: 0

RS: 0

TP: 2W(Umschlingen) / 4W+4 (Biß)

AU: 200

MR: 15

MK: 200

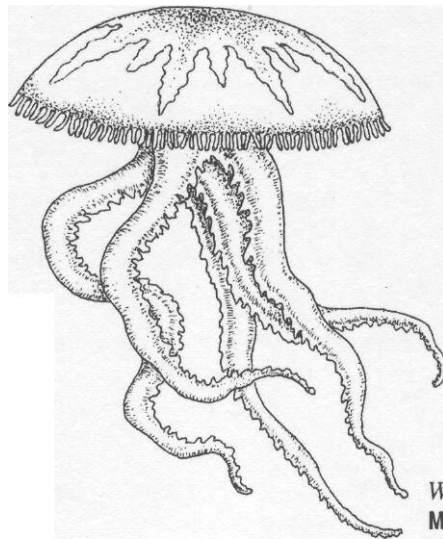
Feuerqualle

"Von der Feuerqualle: Herrlich **ist** der leuchtend rote Schirm der Feuerqualle anzusehen, welche die südlichen Meere bei **Brabak** bewohnt. **Faste** in einen halben Schritt **mißt** diese Qualle, deren Schirm wie eine Glocke geformt und mit unzähligen feinsten Haartentakeln besetzt ist. Von all den tausend Quallen, die es gibt, ist die Feuerqualle wohl die schönste, doch auch die gefährlichste: Wenn man ihr zu nahe kommt, greift sie immer an, wobei sie ein ätzendes Gift verspritzt, das auf der Haut wie Feuer brennt. Achtsam sollte man vor allem sein, denn wer das Gift gar in die Augen bekommt, kann erblinden."

Die Feuerqualle im Spiel:

Die Feuerqualle lebt ausschließlich von kleinen Fischen, die sie jagt und mit dem Gift ihrer Nesseln zur Verdauung vorbereitet. Das Gift kann aber auch Menschen gefährlich werden, denn es brennt wie Feuer und verursacht starke Verätzungen.

Die räuberische Feuerqualle greift grundsätzlich und instinktiv alles an, was sich ihr auf weniger als vier Schritt nähert. Wenn ein unvorsichtiger Taucher zu nahe an die Qualle herangekommen ist, muß ihm eine **Geschicklichkeitsprobe** gelingen, um dem Angriff auszuweichen, ansonsten kommt er mit den Nesseln der Qualle in Berührung und muß 1W+2 SP hinnehmen - das Gift kann seine Wirkung aber nur entfalten, wenn es an eine ungeschützte Hautstelle gelangt. Wenn die Feuerqualle einmal angegriffen hat, läßt sie von ihrem Gegner nicht mehr ab. Meist ist ein Taucher gezwungen, das Tier zu töten, um es loszuwerden.



Werte:

MU: 10

LE: 20

GS: 1

AT: 11

RS: 0

AU: 20

PA: 0

TP: 1W+2 SP

MR: 8

MK: 7

Haie

"Von den Haien: Die Haie sind wahrhaftig der Schrecken der Meere. Wo immer es nach Blut riecht, da tauchen die mörderischen Ungetüme auf und schlagen erbarmungslos zu. Ja, sie machen nicht Halt vor den heiligen Tieren des Efferdauch nicht vor Walen und anderen großen Lebewesen.

Es gibt unzählige Arten von ihnen, gefleckte und gestreifte, - giftige sogar -; solche, die ein Gebiß haben wie ein Schwert, andere wiederum, deren Kopfeinem Hammer gleicht. Wenn gleich alle Haie verschieden in der Länge messen und von verschiedener Zeichnung sind, so haben sie doch eines gemeinsam: auf dem Rücken tragen sie eine große, spitze Flosse, welche als erstes zu sehen ist, wenn sich der Mörder nähert.

Der Tigerhai und der Ijirnhai, welche beide wohl zehn Schritt messen mögen, sind die größten unter ihnen. Sie haben ein derart scharfes Gebiß, daß sie beim Zuschnappen einem Seemann mit einem Mal ein Bein, einen Arm oder gar den ganzen Unterleib abreißen können. Robben und Seehunde verschlingen sie allemal mit einem Biß. Da braucht es schon mutige und unerschrockene Seeleute, die sich mit dem Ungetüm anlegen wollen, welches für das heilige Element des Efferd eine Schande ist."

Die Haie im Spiel:

Haie sind räuberische Einzelgänger, die sich fast ausschließlich von ihrem Instinkt leiten lassen. Sie ernähren sich von kleinen und mittelgroßen Fischen oder angeschlagenen größeren Beutestücken, die sie ohne Mühe erlegen können. Haie besitzen einen sehr feinen Geruchssinn und verfolgen eine Blutspur, sobald sie Witterung aufgefunden haben. Einen verletzten Menschen greifen sie in der Regel sofort an, dabei schrecken sie auch vor mehreren Gegnern nicht zurück. Alle Haie haben ein fürchterlich scharfes Gebiß und sind deswegen sehr gefährlich - manche große Arten wie der Tigerhai können mit einem einzigen Biß einem Menschen ein Bein abtrennen.

Sobald ein Hai ein Beutestück verzehrt hat und gesättigt ist, sinkt seine Angriffslust. Häufig werden aber durch den Blutgeruch eines Kampfes weitere Haie angelockt, die auf Beute hoffen. Die einzige Chance für einen Schwimmer besteht also darin, so schnell wie möglich Land zu gewinnen oder auf ein Schiff zu kommen.

Wenn es zu einem Kampf im Wasser kommt, sollte der Meister bedenken, daß dort für alle Helden in Abhängigkeit von ihrem Schwimmtalent Abzüge auf AT und PA gelten:

TAW 0 und kleiner	AT/PA je -7
TAW 1-3	AT/PA je -6
TAW 4-6	AT/PA je -5
TAW 7-9	AT/PA je -4
TAW 10-12	AT/PA je -3
TAW 13-15	AT/PA je -2
TAW 15-17	AT/PA je -1
TAW 18	keine Abzüge

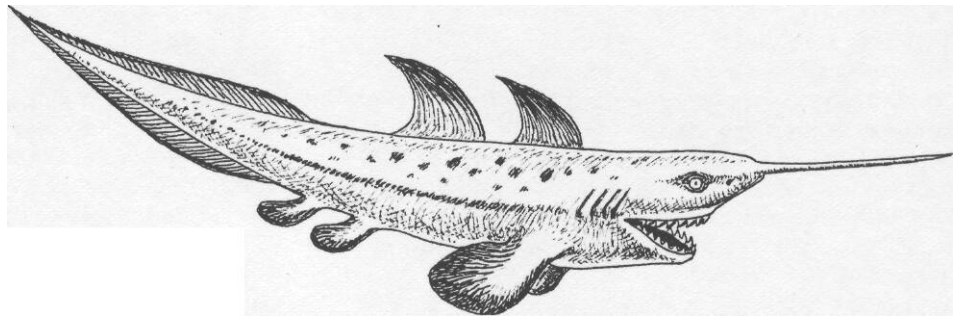
Im Wasser kann man ausschließlich mit Stichwaffen sinnvoll kämpfen, außerdem behindern Rüstungen doppelt so stark wie an Land (ganz abgesehen davon, daß ein Schwimmer im Kettenhemd, Schuppenpanzer oder Ritterrüstung unweigerlich ertrinken muß - selbst bei TAW 18).

Hammerhai

Von allen Haiarten ist der Hammerhai am wenigsten angriffslustig. Der mittelgroße Raubfisch von zwei bis drei Schritt Länge, dessen Kopf hammerartig verbreitert ist, ernährt sich am liebsten von kleinen Beutestücken und traut sich nie in Küstennähe. Man findet den unscheinbar grauen Raubfisch aber in allen aventurischen Meeren. Seines schmackhaften Fleisches wegen wird er von Seefischern gerne gejagt.

Werte:

MU: 6	AT: 6	PA: 0
LE: 30	RS: 0	TP: 1W+3
GS: 5	AU: 40	MR: 4 MK: 20



Schwerthai

Schwerthaie gibt es nur im Meer der Sieben Winde. Die drei Schritt langen Raubfische tummeln sich gerne in den Gewässern bei den Zyklopeninseln. Auffällig ist der schwertartige fortgeführte Oberkiefer dieses Haies, mit dem er aber keinen besonderen Schaden anrichten kann, obwohl ihm dies oft angedichtet wird. Schwerthaie sind nicht besonders angriffslustig, da sie aber wie alle Haie durch Blutgeruch instinktiv angelockt werden, sollte man auch diesen Raubfisch nicht unterschätzen.

Werte:

MU: 8	AT: 8	PA: 0
LE: 35	RS: 0	TP: 1W+5
GS: 5	AU: 35	MR: 6 MK: 28

Fleckenhai

Fleckenhaie sind sehr ungewöhnliche Raubfische: Sie werden nur eineinhalb bis zwei Schritt groß und sind sehr aggressiv, außerdem sondern sie beim Zubeißen ein Sekret ab, mit dem sie ihre Beute betäuben und lahmen. Die übliche Giftdosis der Fleckenhaie reicht zwar nicht aus, um einen Menschen mit einem einzigen Biß zu betäuben, aber da die Raubfische das Sekret mehrfach absondern können (nämlich bei jedem zweiten Biß), ist seine Wirkung nicht zu unterschätzen: jedesmal, wenn das Gift in die Blutbahn eindringt,

erleidet der Held 1W+2 Schadenspunkte und verliert je einen Punkt auf Attacke, Parade, Geschicklichkeit und Körperkraft. Fällt dabei entweder die GE oder die KK unter Null, so ist der Held vollständig gelähmt und **muß** ertrinken. Die durch das Gift **hervogeführte** Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt auf AT,PA,GE und KK zurück, bis er seine ursprünglichen Werte wieder erreicht. Zweifelsohne wäre dieses Gift der Stufe 12 als Waffengift sehr geeignet - da sich aber einerseits niemand auf den Kampf mit einem Fleckenhai gerne freiwillig einläßt, und das Sekret andererseits nur schwer haltbar zu machen ist, wird es auf den **aventurischen** Märkten nicht angeboten.

Werte:

MU: 15	AT: 12	PA: 2
LE: 25	RS: 0	TP: 1W+2 (Biß)/1W+2 SP (Gift)*
GS: 8	AU: 50	MR: 4 MK: 20

*Der Fleckenhai sondert sein Gift nur bei jedem zweiten Biß ab. Neben der Schädenswirkung tritt auch eine langsame Lähmung ein: AT,PA,GE und KK sinken bei jedem Giftbiß um je einen Punkt.

Tiger- oder Riesenhai

Tigerhaie werden sechs bis acht Schritt lang, sie sind der Länge nach schwarz und weiß gestreift und ähneln äußerlich sehr ihren kleinen Verwandten, den Streifenhaien. Vom Verhalten her hat der **Tigerhai** aber ganz andere Gewohnheiten: Er liebt das offene Meer und dringt nie in seichte Gewässer vor.

Während große Fischerboote extra hinausfahren, um den Raubfisch zu fangen, verläuft die Begegnung mit dem Tigerhai für einen einzelnen Schwimmer meist tödlich. Die einzige Chance im Kampf gegen das Monstrum bietet sich durch seine gewaltige Größe an: Man kann versuchen, den Tigerhai zu unterschwimmen, um ihn mit einer Waffe direkt ins Herz zu treffen. **Dazumuß** der Schwimmer zunächst eine Schwimmprobe +10 ablegen, denn er muß im günstigen Moment den Weg des Monstrums kreuzen und hinabtauchen. Mißlingt die Probe, so hat sich der Schwimmer verkalkuliert und muß eine unparierbare Attacke durch den Hai hinnehmen und auf seine eigene Attacke in dieser Kampfrunde verzichten. Er kann den Versuch aber jederzeit aufs Neue unternehmen. Gelingt die Probe, so befindet sich der Schwimmer unmittelbar unter dem Monstrum und muß nun eine Attacke +8 würfeln. Wenn dieser Angriff gelingt, ist das Herz des Haies getroffen, und der riesige Raubfisch nimmt von nun ab in jeder Kampfrunde Schadenspunkte (In der ersten Kampfrunde 1W, in der zweiten **kampfrunde** 2W usw.). Der Schwimmer sollte sich in dieser Phase auf geschickte Ausweichmanöver konzentrieren, denn das angeschlagene Monstrum greift rasend und unüberlegt an. Um den ungezielten Angriff

zu entgehen, muß der Schwimmer in jeder Kampfrunde eine Schwimmprobe +2 ablegen - er kann dabei natürlich selbst nicht mehr angreifen. Wenn er partout darauf besteht, darf er sich dem Hai auch im normalen Kampf stellen.

Werte:

MU: 10	AT: 10/7*	PA: 0
LE: 55	RS: 0	TP: 1W+8/2W+10*
GS: 5	AU: 60	MR: 5 MK: 40

*Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen schwer angeschlagenen Hai, bei dem ein Schwimmer einen Herztreffer landen konnte.

Streifenhai

Der Streifenhai, dessen Rumpf der Länge nach schwarz und weiß gestreift ist, ist mit dem Tigerhai eng verwandt, bringt es jedoch nur auf eine Länge von zweieinhalb Schritt. Im Gegensatz zu seinem größeren Artgenossen bevorzugte er seichte Gewässer und Riffe, wo er **sich** ausgesprochen angriffslustig tummelt. Manchmal werden Streifenhaie sogar in größeren Hafenstädten gesichtet - oft **Anlaß** genug für die Stadtväter, eine Prämie auf die Tötung des Raubfisches auszusetzen.

Werte:

MU: 13	AT: 12	PA: 0
LE: 15	RS: 0	TP: 1W+4
GS: 7	AU: 45	MR: 7 MK: 15

Ifirnshai oder Weißhai

Zehn Schritt messen die ausgewachsenen Exemplare dieser Art, in seltenen Fällen sogar bis zu fünfzehn Schritt. Der Ifirnshai bevorzugt die nördlichen Gewässer Aventuriens. Wenn die Beute auf dem offenen Meer knapp wird, traut er sich auch bis in die Küstenregionen vor. Die Thorwaler jagen den Weißhai gerne, denn zum einen liefert das Tier eine Menge Fleisch und Tran, und zum anderen reißen diese blutgierigen Räuber auch die dem Efferd geweihten Delphine und angeschlagene Wale. Der Kampf mit einem Weißhai ist sehr gefährlich - man muß sein Boot sehr nahe an das Tier heranlenken, um es harpunieren zu können. Oft wird der Hai bei diesem Unterfangen nur verletzt und gerät in Raserei, so daß selbst für das Schiff Gefahr besteht.

Ein einzelner Schwimmer, der einem Ifirnshai ausgeliefert ist, hat nur eine einzige Chance gegen den Raubfisch: Er muß versuchen das Monstrum zu unterschwimmen und von unten direkt das Herz zu erwischen (siehe Tigerhai).

Werte:

MU: 10	AT: 9/6	PA: 0
LE: 80	RS: 1	TP: 2W+5/3W+7
GS: 4	AU: 80	MR: 5 MK: 50

Krakenmolche

*"Vom Krakenmolch: Zehn Schritt oder gar mehr **mißt** dieses Ungeheuer, wenn es seine Fangarme ausbreitet - und das ist ein gar fürchterlicher Anblick. Der Krakenmolch macht die Meere unsicher und die Küsten dazu, weil er nicht nur schwimmen, sondern auch laufen kann. Das braungrüne Ungeheuer hat acht Tentakel, welche über und über mit*

Saugnapfen versehen sind. Die kann er paarweise miteinander verschlingen, daß sie ihm an Land als Beine dienen. Die Fangarme, mit welchen er mühelos einen Menschen greifen kann, reichen in einen scheußlichen Klumpen Fleisch, welcher Kopf und Rumpfungleich ist. Der ist ständig in Bewegung, daß es scheinen will, das Monstrum müsse nie ruhen

oder schlafen. Eigentlich ist der ganze Kopf nur ein riesiges Maul mit starken Kiefern und scharfen Reißzähnen. Blaßrote tellerförmige Augen und zwei schleimige, weiße Stirnhörner unterstreichen die Scheußlichkeit nur, die sein Anblick bietet.

Der Krakenmolch ist niederträchtig und gierig nach allem, was sich sich bewegt und verspeist werden kann. Einzelne Schwimmer verschluckt das Monstrum mit einem Mal, aber auch Schiffe greift er an, so daß die Fischer ihres Lebens nicht mehr sicher sein können, wenn das Ungeheuer in der Gegend sein Unwesen treibt. Da muß beizeiten extra ausgefahren werden, um den Krakenmolch zu fangen, wenn er sich an einer Küste breitmacht, aber dies können nur mutige Männer und Frauen unternehmen, die bereit sind ihr Leben zu lassen."



Der Krakenmolch im Spiel:

Der Krakenmolch ist durch seine amphibische Lebensweise besonders gefährlich. Seine Intelligenz reicht gerade an die einer Ratte heran, und er greift ausschließlich an, um sich von seinen Opfern zu ernähren. Im Wasser läßt er sich meist treiben, um größere Beute wie Menschen und Delphine anzulocken, die er mühelos verschlingen kann. An Land bewegt er sich wie ein Molch fort, indem er seine Tentakel fast wie Beine benutzt.

Die Tentakel des Krakenmolchs sind stark genug, um einen

Menschen darin gefangen zu halten, aber die Umschlingung verursacht keinen Schaden. Wirklich gefährlich ist nur der Biß des Seeungeheuers. An Land benötigt der Krakenmolch immer zwei seiner Tentakel, um sich abzustützen, mit den sechs übrigen Fangarmen greift er gleichzeitig nach seiner Beute - hat also sechs Attacken pro Kampfrunde. Gelingt die Attacke eines Fangarmes, und das Opfer kann nicht ausweichen, so ist es umschlungen, und muß nun versuchen, sich aus dem Tentakel des Ungeheuers zu befreien. Dazu müssen eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe gleichzeitig gelingen. Befreit sich das Opfer nicht, so wird es anschließend vom Krakenmolch gebissen und bleibt in der Umschlingung des Monsters gefangen, ohne daß eine weitere Attacke dafür ausgewürfelt wird. Pro Kampfrunde kann der Krakenmolch nur eines seiner umschlungenen Opfer beißen - andererseits steht jedem Opfer auch nur ein Versuch pro Kampfrunde zu, um sich aus einem der Tentakel zu befreien, von dem es umschlungen ist.

Wenn ein Held den Krakenmolch angreift und mit einem Hieb mindestens neun Trefferpunkte erzielt, so hat er ein Tentakel abgeschlagen und ein darin gefangener Freund ist befreit. Außerdem kann der Krakenmolch natürlich mit dem abgeschlagenen Fangarm nicht mehr angreifen. Erzielt der Held mit einem Hieb mehr als neun Trefferpunkte, so hat er nicht nur den Fangarm abgeschlagen, sondern die Trefferpunkte werden zusätzlich von der Lebensenergie des Krakenmolchs abgezogen. Da ein umschlungener Held weiterhin normal kämpfen kann, bleibt ihm die Möglichkeit, sich aus dem Fangarm zu befreien, indem er ihn abschlägt - er muß sich aber entscheiden, ob er sich mit Waffengewalt oder mit Geschick aus den Fängen des Ungeheuers befreien will. Im Wasser ist der Krakenmolch ungleich gefährlicher als an Land, denn dort bewegt er sich in seinem natürlichen Element. Meist überrascht er seine Beute und hat daher im Kampf die Initiative. Viele Opfer ertrinken im Griff seiner Fangarme. Ein einzelner Schwimmer hat gegen den Angriff der acht Tentakel (im Wasser kann der Krakenmolch alle seine Fangarme im Kampf einsetzen) wohl keine Chance, aber auch einem kleinen Fischkutter kann das Monster gefährlich werden, wenn es ihm gelingt, das Schiff umzukippen. Ein kleines Fischerboot muß der Krakenmolch dazu nur mit dreien seiner Tentakel umschlingen; um größere Kutter zu kentern, benötigt er unter Umständen alle Fangarme.

Werte:

MU: 15	AT: 8	PA: 0
LE: 80	RS: 0	TP: 1W+6 (Biß)
GS: 3/2	AU: 30	MR: 10 MK: 45

Sumpf- oder Zwergkrakenmolch

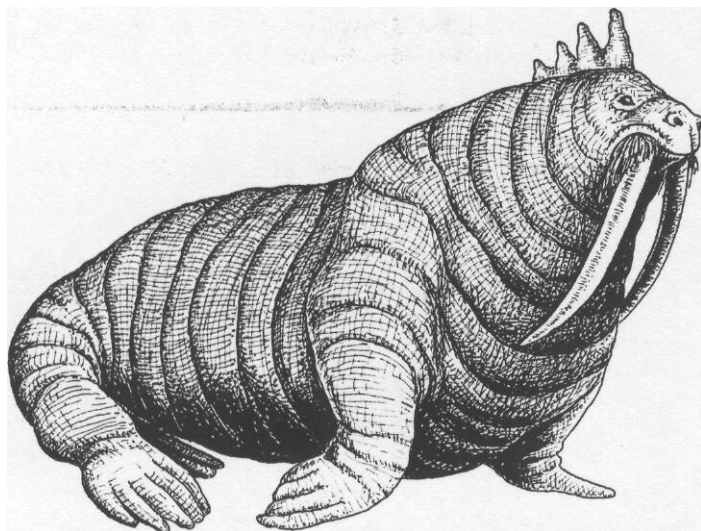
Sumpfkrakenmolche leben nicht auf hoher See, sondern in morastigen Tümpeln und kleinen Süßwasserseen. Sie sind nicht einmal halb so groß wie die eigentlichen Krakenmolche und haben sich an die Fortbewegung zu Lande besser gewöhnt - im Kampf agieren sie daher etwas geschickter. Ihre Beutestücke sind für gewöhnlich große Fische und Sumpfratten, sie greifen aber auch Menschen an.

Werte:

MU: 18	AT: 10	PA: 0
LE: 50	RS: 0	TP: 1W+4
GS: 4/4	AU: 40	MR: 8 MK: 30

Robben

"Von den Meerkälbern und Seetigern: Wie große plumpflossige Otter erscheinen uns Meerkalb und Seetiger. Erstere sind noch recht klein (mit zweieinhalb Schritt in der Länge) und besitzen ein dichtes Fell von weißer, blauer oder blauschwarzer Farbe, während die Seetiger von riesiger Statur sind (bis zu fünf Schritt Länge), eine graue, faltige Haut, einen borstigen Bart, einen Hahnenkamm aus Knochen und fürwahr riesige Hauer im Gesicht haben. Auch ihre Zähne, welche scharf und spitzig sind, sollte kein Jäger unterschätzen."



Seetiger

Beide *Thiere* fressen Fisch und tauchen wohl viele Schritt tief. Auf dem Lande oder auf dem Eise bewegen sie sich hoppelnd und rutschend auf ihren Flossenfüßen fort. Dorten sieht man sie auch des Nachts, wie sie bellen und quieken und zur *Mada* heulen. Den Seetiger nennen die Nivesen auch das

"*ungeheuerliche Seeschwein*", ist es doch für die Küstenbewohner eine schier unerschöpfliche Quelle an Nahrung, für Riemen und Decken, für Lichter und für alles Handwerk. Wer alleine in einem Boot auf die See fährt um das *Thier* zu erlegen, den schätzt man als mutig und einen wahren *Krieger*."

Die Robben im Spiel:

Auf die verschiedenen Robbenarten wird im Norden häufig Jagd gemacht. Während dies bei den Meerkälbern noch recht einfach vonstatten geht, sind die Seetiger in der Lage, wuchtige Hiebe auszuteilen und ein Kajak zu versenken. Sie kämpfen allerdings nur, wenn sie in die Enge getrieben werden oder um sich einen Fluchtweg freizuschlagen.

Die Tiere liefern Fell und Leder, vor allem aber Fleisch und Bein, Fett und Tran - und mit den Eingeweiden werden die Schlittendachse gefüttert. Aus den Hauern der Seetiger fertigen die Nivesen und Firnelfen Beinschnitzereien, die im Süden Höchstpreise erzielen und deshalb oft von *Norbarden*-karawanen durch die Lande transportiert werden.

Wie bei den Walen, so kann auch im Magen der Seetiger Ambra gefunden werden, eine wertvolle Substanz für die Herstellung von Parfümen und Elixieren.

Die Werte der Meerkälber:

MU: 8 AT: 6 PA: 2
LE: 2W+15 (22) RS: 1 TP: 1W+1
GS: 10/4 AU: 100/30 MR: -2 MK: 4
Beschleichen: 50 m; Flucht: 20 m
Ein Meerkalb liefert durchschnittlich 80 Portionen Fleisch.

Die Werte der Seetiger:

MU: 12 AT: 10 PA: 4
LE: 3W+40 (50) RS: 3 TP: 1W+3 (Hauer) / 1W+4 (Biß)
GS: 9/3 AU: 120/25 MR: -2 MK: 15
Beschleichen: 100 m; Angriff oder Flucht: 10 m
Ein Seetiger liefert durchschnittlich 200 Portionen Fleisch (und jede Menge Fett, Haut und Bein).

Neunaugen

"Von den Neunaugen. In vielen Seen und Flüssen finden sich Kreaturen alter Macht, welche großen Regenwürmern gleichen und Neunaugen heißen. Sie haben kurze Flossen und ein rundes Maul und man kann ihr Alter an der Zahl der Ringe erkennen, welche ihre Haut bildet. Sie werden demnach bis zu 1000 Jahre alt und erreichen die Größe einer kleinen Seeschlange. Ihr Maul ist mit kleinen Sägezähnen besetzt, mit denen sie die Schiffe durchlöchern wie Angbarer Käse. Sie scheinen überhaupt Schiffe zu hassen, denn oftmals sieht man sie zu Hunderten das Wasser des nach ihnen benannten Sees aufwirbeln und *Stürme* beschwören, wenn ein Schiffelein von Trallop nach Donnerbach fahren will."

Die Neunaugen im Spiel:

Neunaugen sind bei weitem nicht so gefährlich wie der Verfasser obigen Bestiariums meint. Ihr Aussehen ähnelt in der Tat dem eines Regenwurms mit kurzen Flossen. Sie

heften sich mit ihrem Zahnkranz auch gerne an Schiffen fest und verursachen dadurch auf Dauer Schaden. Sie werden jedoch maximal zwei Schritt lang und ernähren sich von Wasserpflanzen und großen Muscheln. Sie sind auch nicht in der Lage, Stürme herbeizurufen, sondern treiben bei stürmischem Wetter häufig an der Wasseroberfläche, um dort zusammengetriebenen Tang und abgerissene Muscheln zu verzehren. Immerhin werden ihre Fähigkeiten so überschätzt, daß der Schiffsverkehr auf dem Neunaugensee fast völlig zum Erliegen gekommen ist. Neunaugen liefern übrigens ein schmackhaftes Fleisch (etwa 8 Portionen) und etwa 20 Unzen Rogen, der im Süden als besondere Delikatesse gilt.

Werte:

MU: 6 AT: 4 PA: 0
LE: 1W+8 (12) RS: 2 TP: 1W
GS: 12 AU: 40 MR: 20 MK: 1

Raubfische

"Von den Muränfischen und Perlbeißern. Schlangengleich verbergen sich die Muränfische und Perlbeißer in Höhlen unterm Wasser, um blitzgeschwind hervorzuschießen, ihr Opfer zu packen und wieder davonzuhuschen. Beide sind ein Greuel für den Seemann und den Perlentaucher - der Muränfisch hat einen giftigen Biß mit seinen dolchscharfen Zähnen und der Perlbeißer ist in der Lage, selbst eine Ankerkette mit einem Biß zu durchtrennen."

"Von den Blutfischen. Blutrünstiger noch als tollwütige Ratten oder als Haie sind die Blutfische, auch Piranhas geheißen. Wann immer ein Thier ins Wasser steigt, wo die Blutfische sind, sie nagens binnen weniger Herzschläge ab, wenns nicht schleunigst die Flucht ergreift. Dabei sind die Bestien kaum spannlang. Man findet sie in allen warmen Flüssen und Bächen, nicht aber in Teichen. Das einzige Mittel gegen die Blutfische ist, sich mit dem Saft von Alraun einzureiben, bevor man ins Wasser geht."

Die Raubfische im Spiel:

Die hier vorgestellten Raubfische sind zwar generell harmloser als die großen Haie, sie können dem Abenteurer aber dennoch das Leben schwermachen. Muränen machen die Durchsuchung eines Wracks zu einer risikoreichen Angelegenheit, Perlbeißer sind unliebsame Konkurrenten beim Perlentauchen oder Angeln (sie sind in der Lage, selbst starke Angler über Bord zu reißen) und Piranhas eignen sich als lästiges Weghindernis in ganz Südaventurien, sogar in Höhlen.

Alle Fische haben besondere Lebensräume und Bedingungen, unter denen sie Menschen angreifen - unterschätzen sollten die Abenteurer sie jedoch nie, schließlich findet ein eventueller Kampf im natürlichen Element der Fische und nicht in dem der Menschen statt...

Perlbeißer

Perlbeißer sind die salzwasserliebenden Vertreter der Welse in den Meeren. Sie erreichen eine Länge von fast vier Schritt und sind wie die Knurrwaller ausgesprochene Räuber - wobei sie alle Tiere als Beute betrachten, die kleiner sind als sie selbst. Ihr Gebiß ist in der Lage, selbst Muscheln oder den Panzer von Krebsen aufzubrechen. Sie sind um so aggressiver, je kleiner und hilfloser das Opfer aussieht. Da sie sich vor allem in flachen Gewässern aufhalten, können sie auch dem Menschen gefährlich werden. Die Jagd auf Perlbeißer ist in der Gegend von Brabak ein (lebensgefährlicher) Sport unter denen, die ihren Mut unter Beweis stellen wollen.

Werte:

MU: 12	AT: 12	PA: 5
LE: 2W+25 (32)	RS: 2	TP: 1W+6
GS: 8	AU: 25	MR: +5 MK: 25

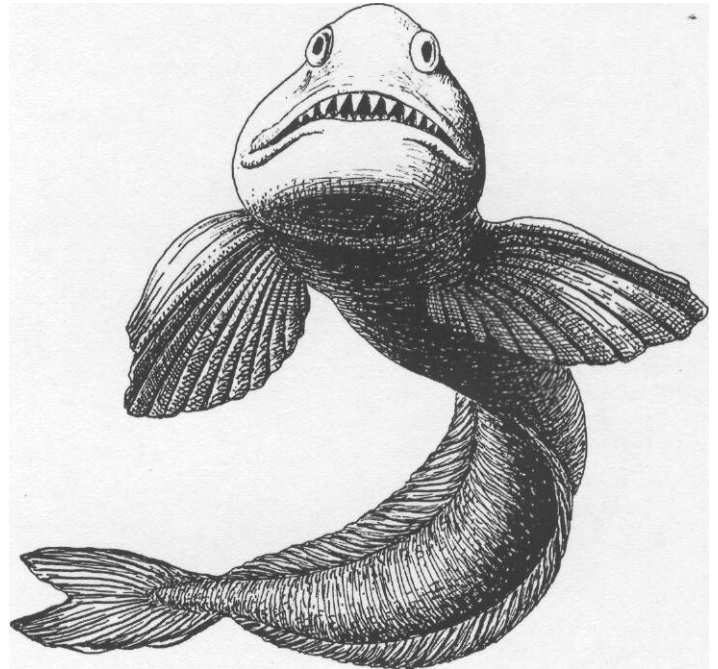
Muräne

Muränen sind schlangenähnliche Meeresfische, die warme Gewässer bevorzugen. Sie besitzen goldbraune Schuppen und ein ernstzunehmendes Gebiß. Muränen leben in untermeerischen Höhlen und in Wracks, sind sehr bissig und wehrhaft. Sie sind wegen ihres Gebisses gefürchtet, das

zusätzlich noch mit Giftdrüsen gespickt ist. Auch ihr Blut ist giftig - und dennoch werden sie (vor allem in Al'Anfa und Umgebung) als Speisefisch geschätzt. Die bis zu anderthalb Schritt langen Tiere liefern bis zu 3 Portionen Fleisch. Ein Muränenbiß verursacht einen zusätzlichen Giftschaden von 2W6 SP (verteilt über dieselbe Anzahl Spielrunden).

Werte:

MU: 18	AT: 14	PA: 6
LE: 2W+15 (22)	RS: 1	TP: 1W+4
GS: 10	AU: 15	MR: +6 MK: 20



Perlbeißer

Blutfisch oder Piranha

Piranhas sind kleine Flußfische, die außergewöhnlich scharfe Zähne haben und stets in Schwärmen von mindestens W20 Tieren auftreten. Sie lieben wärmeres Wasser und können in fast allen südaventurischen Bächen und Flüssen angetroffen werden. Sie leben normalerweise von Aas oder angeschlagenen Tieren, die ins Wasser fallen. Ein Schwarm Piranhas kann ein Pferd binnen einer Stunde bis aufs Skelett abnagen. Für Helden werden sie nur gefährlich, wenn diese mit blutenden Wunden oder blutigen Verbänden in piranhaverseuchtes Wasser steigen. Helden erleiden einen AT-Malus von 4 Punkten, wenn sie auf die im Wasser umherflitzenden Tiere einschlagen. Die kleinen Bestien eignen sich ideal, wenn Sie ein Gewässer kurzfristig sperren wollen.

Werte:

MU: 15	AT: 10	PA: 0
LE: 2	RS: 0	TP: 1W
GS: 2	AU: 10	MR: +12 MK: 3

Rochen

"Von den Meergleitern. Groß und mächtig sind die Gleiter, auch Rochen genannt, welche man vom Schiffe aus tief drunten im klaren Wasser beobachten kann. Sie sind mutige Majestäten der Meere, die auch den Kampf mit dem blutrünstigen Hai nicht scheuen. Sie verschlingen viel kleine Fische und haben ein edles Aussehen - viel mehr weiß man von ihnen nicht. Der Große Rochen soll widerstandsfähig gegen alle Zauberei sein und der Zitterrochen kann seine Opfer durch einen Blick lahmen."

Rochen im Spiel:

Rochen können an vielerlei Orten auf See auftreten, sie sind jedoch auf Hochseegebiete beschränkt. Während der Zitterrochen durch eine kurze Berührung reißende Schmerzen - eine Art kalter Verbrennung - verursachen kann, ist es möglich, sich mit einem Dreiecksrochen anzufreunden und sich von ihm durchs Wasser ziehen zu lassen. Am gefährlichsten sind jedoch die Rochenwürmer, die ihre Beute auch an Bord von Schiffen suchen.

Diese Arten von Meereslebewesen sind allesamt recht selten und sollten sparsam verwendet werden, dann bleibt die Faszination des Unbekannten, die mit diesen Fischen verbunden ist, erhalten.

Dreiecks- oder Segelrochen

Der Dreiecksrochen, dessen Oberseite glänzend schwarz und dessen Unterseite weiß mit schwarzen Tupfen gefärbt ist, hat die Phantasie der Menschen, die ihn majestätisch durch das Wasser gleiten sahen, immer wieder inspiriert. Wen **wunderts**, **mißt** das Tier doch acht Schritt in der Länge (ohne Schwanz) und zehn Schritt in der **Breite** - bei einer größten Dicke von drei Spann. Der Dreiecksrochen ist ein Raubfisch, der den Meeresgrund aufwühlt und allerlei Kleingetier verschlingt. Mit Menschen hat er nichts zu schaffen, es sei denn sie versuchen, ihn mit Harpunen zu spicken. Dann zeigt sich, daß der Rochen eine Körperkraft von umgerechnet 50 Punkten hat.

Werte:

MU: 11	AT: 9	PA: 0
LE: 2W+75 (82)	RS: 1	TP: 1W+2 (Biß) / 1W+4 (Schwanz)
GS: 6	AU: 150	MR: 10 MK: 15

Zitterrochen

Dieser oberseits graugrüne, unterseits fast weiße Rochen hat die Form eines langgestreckten Dreiecks mit einem peitschenförmigen Schwanz. Die Gesamtlänge des Tiers beträgt

fast vier Schritt. Dieser Rochen ist in der Lage, einmal pro Kampf schlagartig eine rätselhafte, magische Energie abzufeuern, die bei jedem beteiligten Kämpfer 3W6 Schadenspunkte verursacht. Wer dadurch mehr als 14 SP erhält, ist für 20 KR gelähmt (was im Wasser zu unangenehmen Erscheinungen wie Ertrinken führen kann).

Der Rochen macht normalerweise Jagd auf **Kleinfische**. Er hält sich bevorzugt in der Nähe des Meeresgrundes auf, wo er auch Muscheln erbeutet. Das Fleisch des Zitterrochen soll sehr schmackhaft sein - so behaupten zumindestens die Einwohner von **Selem**.

Werte:

MU: 16	AT: 12	PA: 2
LE: 2W+20 (27)	RS: 1	TP: 1W+2 (+Schlag)
GS: 8	AU: 40	MR: 6 MK: 20

Rochenwurm

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch (der vom Aussehen her auch ein abgeplatteter Drache des Meeres sein könnte) greift auch schon einmal Boote und kleinere Schiffe an - genauer gesagt, er springt an Deck (!) und kann dort maximal 10 KR Unheil stiften.

Bei Gefahr kann er sich zusammenrollen und sich mit einem Schwung seines mächtigen Steuerschwanzes in Sicherheit bringen. Unter Wasser ist er in der Lage, sich durch Säureabsonderung als Beute unbeliebt zu machen - auf einem Boot wirkt diese Säure als weitere Waffe. Fällt bei einer Attacke des Rochenwurms eine 1, so versucht er, einen Gegner zu umhüllen, was dieser nur durch eine

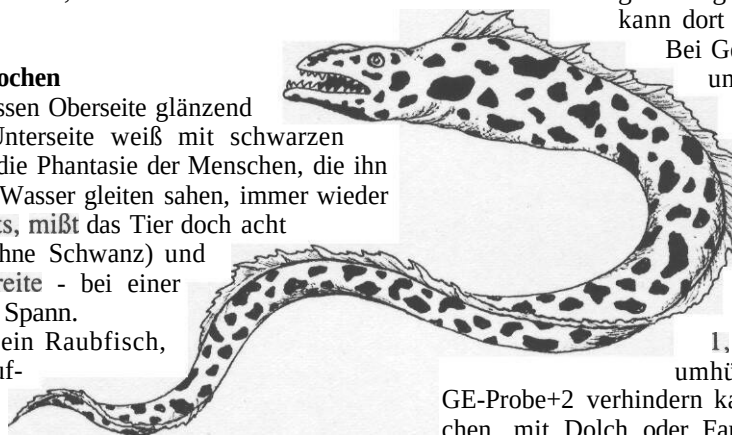
GE-Probe+2 verhindern kann. Ein Umhüllter kann versuchen, mit Dolch oder Faust die Unterseite des Tiers zu malträtieren. Er erleidet jede KR durch die Säure einen Verlust von 2 RS-Punkten. Ist die Rüstung aufgelöst, so muß er 5 SP/KR hinnehmen. Wenn der Rochenwurm ein Opfer umhüllt hat, pariert er nicht. Die zähe Haut auf der Oberseite des Tieres ist bei den Gerbern sehr beliebt und bringt wohl 3W6 Dukaten ein.

Werte:

MU: 18	AT: 12/10*	PA: 6
LE: 3W+70 (80)	RS: 5/1**	TP: 1W+3 (Schwanz) / 2W (Säure)
GS: 9/2	AU: 60	MR: 8 MK: 70

*Schwanzschläge/Säurespritzer

** Rücken/Bauch



Seeschlange

"Von den Seeschlangen: Garstig anzusehen und ein Schrecken für alle, die die Meere befahren, sind die Kinder **Hrann-gars**, die Seeschlangen, die ewigen Gegner **Swafnirs**. Die kleinsten mögen wohl zehn Schritt in der Länge messen,

derweil die größten viele hundert Schritt lang sind. In ihrem Maul sind sieben Reihen Zähne, ein jeder Zahn so lang und scharf wie ein Dolch. Was sie mit einem Biß nicht packen können, das umschlingen sie und ziehen es in die kalte Tiefe.

Man sagt, diese grün geschuppten und mit Tang behangenen Kreaturen seien auch dem Efferd ein Greuel, doch die Macht der Alten Götter beschütze sie."

Die Seeschlangen im Spiel:

Eine durchschnittliche Seeschlange mißt etwa 50 Schritt in der Länge und hat einen Leibesumfang von zwei Schritt. Diese Maße sollten ausreichen, um jeden Charakter beim Anblick eines solchen Wesens die Flucht ergreifen zu lassen - wenn es auf dem Wasser einen erkennbaren Fluchtweg gäbe.

Die eigentlichen Gegner der Seeschlangen sind jedoch die Pottwale und die Riesenkraken, mit denen sie sich auf und unter Wasser heftige Duelle liefern. Einzelne Schwimmer beachten sie nur selten und auch ein kleines Schiff ist relativ sicher vor diesen Monstern. Große Schiffe werden jedoch

irrtümlicherweise oft für konkurrierende Meeresbewohner gehalten und erbarmungslos angegriffen. Hier sollten sie als Meister ihrer Phantasie freien Lauf lassen (feste Regeln für den Kampf einer Seeschlange mit einer Kusliker Karracke aufzustellen, ist ohnehin sinnlos).

Eine solche Begegnung auf See sollte selbst für hochstufige Helden auf einem schweren Kriegsschiff noch gefährlich sein und bietet eine ausgezeichnete Möglichkeit, die Helden nur mit dem nackten Leben entkommen zu lassen, um sie ins nächste Abenteuer zu schicken.

Werte:

MU: 25	AT: 8	PA: 0
LE: 500	RS: 3	TP: 3W20
GS: 10	AU: 1000	MR: 15
		MK: 300

Wale

"Von" den Walfischen: Die wahren Riesen aber sind die Kinder Swafnirs, die Walfische. Auf allen Meeren sind sie zu Hause und bereisen wohl die ganze bekannte Welt. Selbst nach dem Gildenland schwimmen diese bis zu fünfzig Schritt langen Tiere. Man kann sie oft aus der Ferne schon erblicken, wenn sie eine Fontäne ausstoßen, die wohl zwanzig Schritt hoch schießt. Unberechenbar wie ihr Gottvater, mal zutraulich wie ein Lamm, mal rasend wie ein Löw', haben sie in der Tat alle Eigenheiten der Rondra und des Efferd."

"Von den Delphinen. Mehr dem Efferd alleine zugetan sind die spielerischen Delphine, elegante Schwimmer, die dem Schiffer ein Quell der Freude sind. Sie sind die Wächter der Meere und dem Gott am Herzen liegende Wesen. Die Delphine kennen alle Wege des Meeres und sind die besten Lotsen durch unbekannte Gewässer. Wer immer einen Delphin erschlägt, den wird der strafende Arm Efferds erreichen, wo er sich auch befinden mag."

Wale und Delphine im Spiel:

Als Meister können sie Wale und Delphine entweder als Begleiter auf den Meeren erscheinen lassen, wo ihr Auftreten sicherlich Staunen hervorrufen wird (Ein Grünwal ist etwa so lang wie die größten aventurischen Schiffe) - oder Sie können die Helden an einer Jagd auf die Riesen der Meere teilnehmen lassen.

Eine solche Jagd ist ein wirkliches Kräftemessen zwischen Mensch und Tjër, in dem beide ihr Leben einsetzen und oftmals verlieren. Die Walfänger nähern sich dem Tier in kleinen Booten und versuchen, es mit Speeren zu spicken, während der Wal durch Abtauchen zu fliehen versucht oder sich mit heftigen Bissen oder Schlägen seiner Schwanzflosse wehrt. Ein Wal bringt bis zu 150000 Stein Gewicht auf die Waage - und fast alles an ihm ist von Nutzen. Ein wahres Geschenk Efferds also, das von den Beschenkten allerdings das Äußerste an Einsatz fordert.

Thorwaler haben eine stark hiervon abweichende Ansicht. Während auch sie einen an den Strand gespülten Wal als Zeichen Efferds ansehen und mit Freuden verwerten, lehnen sie die Jagd auf die heiligen Tiere Swafnirs, der selbst als riesiger Pottwal durch die Meere streifen soll, kategorisch

ab. Dies führt nicht nur dazu, daß Verkäufer von Walbeinschnitzereien schon häufiger von Thorwalern zusammengeschlagen wurden, nein, auch die Walfangschiffe aus dem Lieblichen Feld oder dem Mittelreich werden selbst als Beute angesehen. Im Gegenzug helfen die Wale den Thorwalern schon einmal aus einer Notlage und machen ihnen gelegentlich sogar Geschenke, indem sie ihr Ambra an Bord der Drachenschiffe spucken.

Die angegebenen Werte für Attacke und Parade beziehen sich stets auf den Kampf, den der Wal seinen Fängern liefert. Auch die Monsterklasse gilt für die Erfahrung, die die Helden bei einer solchen Waljagd gewinnen können. Gegen eine Riesenkrake oder gegen einen aufdringlichen Schwimmer besitzen die Wale andere Werte, die jedoch hier keine Rolle spielen.

Pottwal

Der Pottwal ist das heilige Tier des Swafnir und wird von den Thorwalern in hohen Ehren gehalten. Walfänger anderer Länder kennen den bis zu 25 Schritt langen, fisch- und krakenfressenden Wal als hochintelligenten Kämpfer, der selbst den eingespieltesten Schiffsbesatzungen noch einen Schauer der Ehrfurcht über den Rücken jagt. Der weiße bis graue Wal wird nicht nur wegen seines Fleisches, Fettes, Tranes und seiner Haut gejagt, sondern auch wegen des 'Walrates' eines feinen Öles, das sich in der Kopfhöhle der Tiere befindet. Auch sein Mageninhalt, aus dem man das wertvolle Ambra gewinnt, wird hoch geschätzt. Ein verwundeter Pottwal ist ein fürchterlicher Gegner: Mit hoher Geschwindigkeit rast er auf die Schiffe zu, um sie zu rammen, zerschmettert kleine Boote mit einem Schlag seiner Schwanzflosse und beißt selbst im Todeskampf noch um sich.

Werte:

MU: 25	AT: 10/12 Biß/Rammen	PA: 4
LE: 300	RS: 2	TP: 3W20 / 8W20 Biß/Rammen
GS: 12	AU: 80	MR: 10
		MK: 250

Olportwal

Der Olportwal fällt vor allem durch seine tiefen Kehlurchen, seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen, seinen

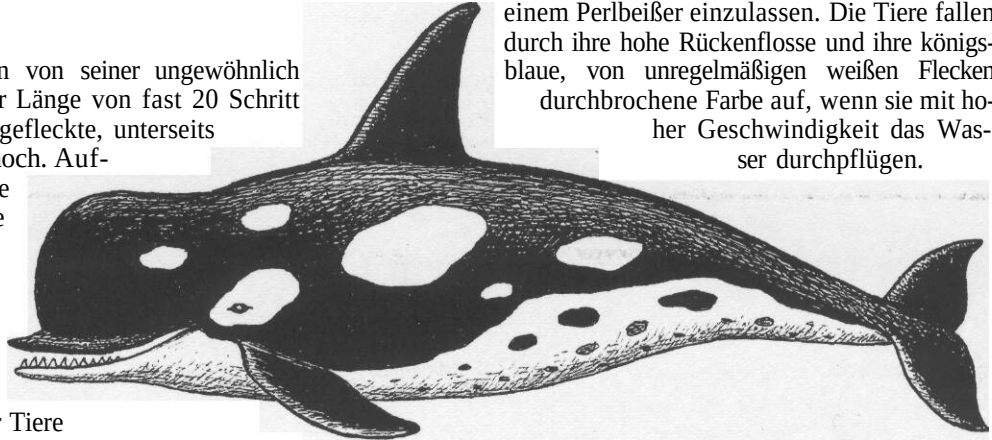
vorgereckten Unterkiefer und den mit dicken Warzen besetzten, flachen Oberkiefer auf. Der 15 Schritt lange, gleichmäßig grau gefärbte **Olportwal** ernährt sich fast ausschließlich von Kleinkrebsen und kleinen Fischen, die er durch seine Barten einsaugt. Er ist bekannt für die große Menge Ambra, die er im Magen ansammelt.

Werte:

MU: 10 **AT:** 8 **PA:** 0
LE: 250 **RS:** 2 **TP:** 6W20 (Rammen)
GS: 12 **AU:** 60 **MR:** -2 **MK:** 50

Plattwal

Der Plattwal hat seinen Namen von seiner ungewöhnlich geringen Körperdicke. Bei einer Länge von fast 20 Schritt wird dieser oberseits grauweiß gefleckte, unterseits reinweiße Wal nur drei Schritt hoch. Auffällig sind sein Nasenbuckel (die gut einen halben Schritt Höhe messende Ausblasöffnung), seine mächtigen Brust- und Schwanzflossen und seine gesellige Lebensweise. Selten einmal wird man einen Plattwal alleine antreffen, vielmehr kann man häufig Flotten dieser Tiere beobachten, wie sie ein fischreiches Gebiet regelrecht "abweiden". Sie besitzen als Kleinfischjäger ein "Gebiß" aus kurzen Barten; ihr Magen enthält kein Ambra, sondern einen "Walgalle" genannten Verdauungssaft, der stark zersetzend auf fast alle organischen Materialien wirkt.



Werte:

MU: 12 **AT:** 7 **PA:** 0
LE: 300 **RS:** 2 **TP:** 8W20 (Rammen)
GS: 11 **AU:** 80 **MR:** -4 **MK:** 80

Grünwal

Der größte aller Wale erreicht eine Länge von fast vierzig Schritt und bewahrt dabei doch eine elegante Form. Seinen Namen hat dieser, sich von Plankton und Kleinlebewesen ernährnde Wal von der tiefgrünen Farbe seines mächtigen, glatten Rückens. Seine gefurchte Unterseite ist wesentlich heller. Dieser Riese ist ausgesprochen friedlich, aber nicht zu unterschätzen, wenn er verwundet ist oder sich gegen eine Seeschlange oder einen Riesenkraken verteidigt. Wenn er einen Schwimmer angreifen sollte (was so gut wie nie passiert) und bei der Attacke eine 1 würfelt, so hat er sein Opfer einfach verschluckt. Grünwale erreichen ein Gewicht von bis zu 150 Quadern !

Werte:

MU: 12 **AT:** 6 **PA:** 0
LE: 450 **RS:** 2 **TP:** 10W20 (Rammen)
GS: 10 **AU:** 150 **MR:** -5 **MK:** 90

Zwergwal

Der Name dieses Wales täuscht den Unerfahrenen - ein Zwergwal **erricht** eine Länge von fünf Schritt und ist neben dem Pottwal der größte Jäger der Meere. Ein wütender Zwergwal ist auch in der Lage, Menschen anzugreifen oder sich in hitzige Gefechte mit einem Perlbeißer einzulassen. Die Tiere fallen durch ihre hohe Rückenflosse und ihre königsblaue, von unregelmäßigen weißen Flecken durchbrochene Farbe auf, wenn sie mit hoher Geschwindigkeit das Wasser durchpflügen.

Werte:

MU: 15 **AT:** 15 **PA:** 6
LE: 120 **RS:** 2 **TP:** 3W+4 (Biß)
GS: 14 **AU:** 120 **MR:** -5 **MK:** 70

Delphin

Von den Tieren aus der Walfamilie werden die Helden den Delphinen, den heiligen Tieren Efferds, am häufigsten begegnen können. Die eleganten, blaugrünen Schwimmer begleiten oft Schiffe aufs Meer hinaus oder begrüßen die Seefahrer bei der Heimkehr, indem sie in großen Verbänden, Schulen genannt, um die Schiffe streifen, übermütig aus dem Wasser springen und erfreute Quitschlaute von sich geben. Sie sind geschickte Fischräuber und werden bis zu zweieinhalb Schritt lang. Sie sind sehr mutig und nehmen sogar mit den Haien den Kampf auf. Mit Menschen können sie eine lebenslange Freundschaft schließen, nie jedoch verlieren sie ihre spielerische Art und ihren freien Willen.

Werte:

MU: 14 **AT:** 12 **PA:** 10
LE: 3W+50 (60) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Rammstoß)
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** -6 **MK:** 25

Fluß- und Seefische

Fluß- und Seefische im Spiel:

Genau wie die Singvögel stellen die See- und Flußfische keine lauernde Gefahr für die Helden dar, noch werden die Abenteurer vorhaben, sich auf Dauer von Flußfischen zu ernähren oder ihr Schwert an den Nagel zu hängen und sich

von ihren Dukaten ein Fischerboot zulegen. Aus diesem Grunde haben wir die Fische hier zusammengefaßt. Als Meister können sie damit den Speiseplan einer Gaststätte erweitern oder den Helden sagen, was sie mit ihrem Talent "Fischen und Angeln" eigentlich an den Haken bekommen.

Flußfische:

Beginnen wir mit den Bodirsalmen, die nur zum Laichen im Peraine die Flüsse Nordaventuriens aufwärtsschwimmen und dann von Menschen, Bären und Wölfen zuhauf gefangen werden können (5 Spann, 5 Portionen, **Angelprobe+5**). Mit ihnen verwandt sind die kleineren Regenbogenforellen, echte Flußfische, die in ganz Nordaventurien vorkommen (3 Spann, 2 Portionen, **Angelprobe+7**) und die vorzugsweise in Born, Walsach, Dogul und Misa lebenden Walsäschen (2 Spann, 1,5 Portionen, **Angelprobe+6**).

Große Flußfische sind ebenfalls der seltene und räuberische **Darpathecht**, ein ausgesprochen schnelles und kräftiges Tier (bis zu 8 Spann, maximal 15 Portionen, **Angelprobe+7**) und der Knurrwaller, der größte Süßwasserräuber überhaupt, der durch seinen breiten Kopf, lange Barteln und eine fast runde Schwanzflosse auffällt. Er ist eine echte Herausforderung für einen Angler - man sollte ihn besser mit Speeren erlegen, wenn man nicht gerade Anhänger eines **rondrianischen** Kräftermessens ist (bis zu 15 Spann, maximal 200 Portionen, **Angelprobe+4**, **Kraftprobe+7**). Auch die Aale sollen hier Erwähnung finden, obwohl sie einen Großteil ihres Lebens im Meer der Sieben Winde verbringen. In **Ostaventurien** kommen sie so gut wie nie vor (bis zu 10 Spann, maximal 40 Portionen, **Angelprobe+4**).

Fische mittlerer Größe sind die Angbarsche, die bei weitem nicht nur im Angbarer See vorkommen (3 Spann und länger, 4 Portionen, **Angelprobe+6**), der **Fluß-** oder Spiegelkarpfen (3-4 Spann, 5 Portionen, **Angelprobe+5**) und der Bornstör, der in der Tat nur im Bornland anzutreffen ist (bis 6 Spann, 8 Portionen, **Angelprobe+7**) und einen exzellenten Kaviar liefert.

Von den kleineren Fischen lohnen als Speisefische allenfalls noch die Tobritzen oder Gnitzen, die wegen ihres zarten Fleisches geschätzt werden (1 Spann, 0,2 Portionen, **Angelprobe+6**).

Seefische:

Nachdem wir Haie und Rochen bereits an anderer Stelle behandelt haben, folgen als nächstgrößere Seefische die Thunfische, die man im Meer der Sieben Winde, vor allem

südlich von Havena antrifft und die mit den Fischern erbitterte Kämpfe ausfechten (bis zu 15 Spann, maximal 200 Portionen, **Angelprobe+8**). Ebenfalls kapitale Brocken sind die platten Prembutts mit ihrem schief angesetzten Kopf und ihrer fast weißen Unterseite (bis zu 8 Spann, maximal 70 Portionen, **Angelprobe+7**).

Wesentlich kleiner sind ihre Verwandten, die Salzarenen, der meistgefangene Fisch des Meers der Sieben Winde (bis 4 Spann, maximal 5 Portionen, **Angelprobe+5**) und die kleinen, auch in Flüssen vorkommenden Plättlinge (1 Spann, 0,5 Portionen, **Angelprobe+4**).

Weitere, häufig gefangene Seefische sind der **Olporter** Hering (1,5 Spann, 0,4 Portionen, **Angelprobe+4**) und seine wesentliche kleineren Abarten Grangorine und Grangorelle sowie der Blaudorsch (4 Spann, 4 Portionen, **Angelprobe+5**) und der Leng (der etwa doppelt so groß wird), die Zackenmakrele, der Feuerkopf und der **Bleichgründler**.

Efferdsfrüchte und Scherentiere:

Als Efferdsfrüchte werden vor allem die billigen Seeigel und Seesterne bezeichnet, ebenso Tintlinge (spannlange Tintenfische), **Elida-Muscheln** und Warzenmuscheln, die allesamt bei der Fischerei als Nebenprodukte anfallen und die Nahrungsgrundlage für die Unterschicht vieler Hafenstädte bilden.

In eine vornehmere Kategorie fallen die Großtintler, deren Sekret zur Tintenherstellung benutzt wird und deren Fleisch ausgesprochen schmackhaft **ist** (nur Hochsee, 7 Spann, maximal 10 Portionen) und die Silberaustern, die Perlmuscheln und die Riesenschalen, die ohne weiteres einem unvorsichtigen Fischer die Hand abtrennen können, wenn sie sich schließen (bis zu 8 Spann Durchmesser, 20 Portionen).

Eßbare und teilweise sehr schmackhafte Scherentiere sind nicht nur der Rote Flußkrebs (1 Spann, 0,5 Portionen), die Eisenkrabbe (0,5 Spann, 0,2 Portionen), sondern auch der Blaue Pailoshummer (bis 5 Spann, maximal 20 Portionen, eine teure Delikatesse) und die hochbeinige Maraskanische Riesenkrabbe, die ihren Fängern erheblichen Widerstand entgegensetzen kann (bis zu 15 Spann Gesamtdurchmesser, maximal 40 Portionen).

Schleimgetier

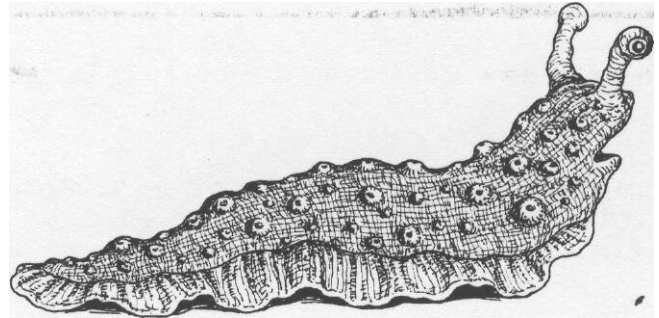
Morfus

"Vom Morfu: Mehr noch als Schlangen und Echsen sind die Morfus die Schrecken der Sumpfreisenden. Man hat diese Scheußlichkeiten schon in ganz Aventurien gesehen, zuhauf jedoch in der Gegend des verfluchten Al'Anfa. Das Schleimgetier heftet sich aber auch an manch ein Schiff oder kriecht des Nachts darein. Das Morfu ist wohl vier Schritt lang und gleicht einer bleichen Schnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul. Obwohl im Wasser lebt, kanns doch nicht schwimmen und versäuft elendiglich, wenns zu lang in Eferds Element ist. Seid gewarnt vor den Morfu-Pfeilen, welchselbige die Untiere zuhauf und zielsicher verschießen - schon so manchem haben sie den Todgebracht. Man sagt, daß die Monstrosithäten aus der Sphäre, die man nicht nennt, kommen, weswegen sie auch kaum zu verzaubern sind und in Brabak Tlalucswürmer geheißten werden."

Das Morfu im Spiel:

Morfus bewegen sich nur langsam fort - das ist das Beste, was man über sie sagen kann. Eine Heldengruppe tut gut daran, die Begegnung mit einer dieser Scheußlichkeiten so kurz wie möglich zu halten. Wenn ein Morfu aufgestört wird, verschießt es aus seinen warzenartigen Muskelzentren eine Salve von 12 giftigen Hornsplittern, die alle auf ein Opfer gerichtet sind - und das, obwohl das Tier die Umgebung nur mit Wärme- und Vibrationssinnen wahrnimmt. Die fliegenden Hornsplitter können nicht pariert werden. Es wird also

festgestellt, wie viele der kleinen Pfeile treffen und ob sie die Rüstung des Opfers durchdringen. Jeder Hornsplitter, der Schadenspunkte angerichtet hat, erzeugt durch das an ihm haftende Gift noch einmal einen Verlust von 1W Lebenspunkten. Morfus verfolgen ihre Gegner nicht, sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplittern, um mindestens zehn solcher Angriffe auszuführen.



Werte:

MU: 6	AT: 15 (12 AT pro KR)	PA: 5
LE: 3W+40 (50)	RS: 1	TP: 1W-1 (+Gift)
GS: 0,25	AU: 100	MR: 15 MK: 40

Riesenamöben

"Vom wandernden Schleim: Gar gräußlich anzusehen ist der wandernde Schleim, welchem der Kundige in allerlei feuchten Gräften und Krypten begegnen kann. Ein großer Klumpen bleichklaren Schleims ist es, welcher sich auf einer Unzahl von Beinchen oder Härchen fortbewegt und welcher oft bis zu drei Schritt durchmißt. Ohne Knochen, wie er ist, zwingt sich der Modder auch durch die engsten Ritzen. Man erzählt, daß er aus der Triefnase Verstorbener entsteht und alles, was auf seinem Wege liegt, mitnimmt, so er es nicht verdauen kann. Aus diesem Grunde sieht man in den Klumpen oftmals auch Metall verschiedenen Wertes, vom Armreif bis zur Ochsenherde.

Gefährlich ist es, den Schleim zu berühren, sondert er doch eine ätzende Flüssigkeit ab, die der Haut schadet, so sie die Kleidung durchdringt. Auch die Kraft dieses Monsters ist erstaunlich; es kann einen Bullen glatt erwürgen."

Die Riesenamöbe im Spiel:

Riesenamöben halten sich vorzugsweise in dunklen, feuchten Gewölben auf. Eine vorbeikommende Heldengruppe wird sie als Beute betrachten und stumpfsinnig, aber stetig angreifen. Da sich die Riesenamöbe nur langsam fortbewegt, kann man ihr ohne Schwierigkeiten ausweichen. Sie wird

sich dann jedoch auf die Spur der Gruppe setzen und kann so einige Stunden nach der ersten Begegnung wieder auftauchen, um ihre Mahlzeit einzunehmen.

Riesenamöben lassen sich wirksam nur mit scharfen Hieb- waffen, Äxten oder Sehweiten bekämpfen - alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an. Ebenso wirksam ist es, die Amöbe durch Feuer zu verletzen.

Amöben bilden Scheinarme aus, mit denen sie versuchen, ihr Opfer zu umschlingen. Einmal in Freßrausch geraten, sondern sie beständig einen ätzenden, giftigen Verdauungssaft ab, der, wenn er auf die Haut gelangt, 1W Schadenspunkte hervorruft. Gelingt der Amöbe eine Meisterattacke, so hat sie den entsprechenden Helden vollständig umschlossen und beginnt ihn zu verdauen, was pro Kampfrunde 1W+2 Lebenspunkte kostet. Das Opfer kann jedoch jede Kampfrunde versuchen, sich mit einer KK-Probe zu befreien.

Werte:

MU: 20*	AT: 12	PA: 0
LE: 3W+30 (40)	RS: 0	TP: 1W+3 (+Schleim)
GS: 0,25	AU: 1000	MK: 18

*Die Amöbe betrachtet fast alle Lebewesen, die kleiner als sie selbst sind, als Beute.

Riesenspringegel

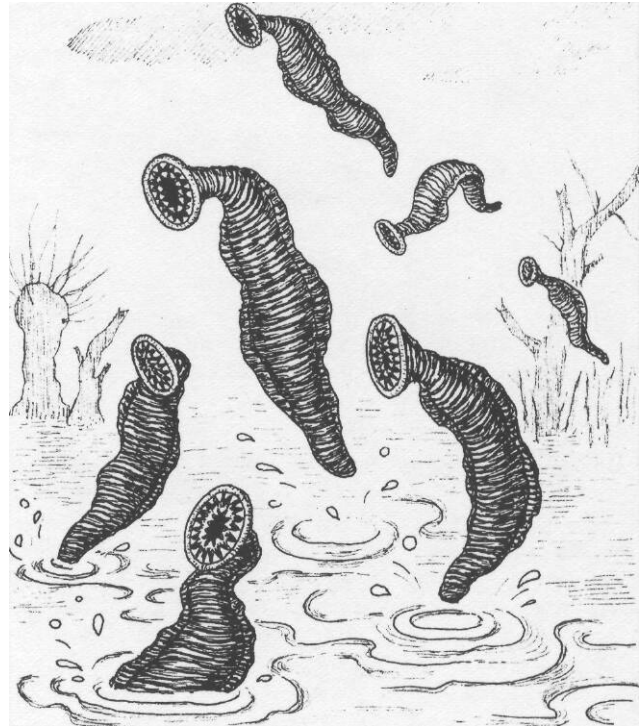
"Von den Riesenegeleln: Im Totenmoor und den *Havener* Marschen und auch in den Echsensümpfen findet man ein scheußliches Gezücht von eines Mannes Elle Länge, von schleimig-schwarzer Farbe, mit einem platten Schwänze und einem großen runden Maul. Sie fallen in riesigen Schwärmen über die Wanderer und Torfstecher her und vertilgen gar Pferde und Ochsen. Sie speien eine Säure, die selbst edles Eisen angreift und alles kleine Getier elendiglich verenden läßt. Ob sie nun zu den Schlangen, den Neunaugen oder den Egeleln gehören, vermag kein Gelehrter zu sagen. Nutzen lassen sie sich auch nicht, da sie sich in Gefangenschaft gegenseitig und manchmal sogar selbst auffressen."

Die Riesenspringegel im Spiel:

Diese etwa unterarmlangen Scheußlichkeiten treten in allen aventurischen Sümpfen auf. Sie sind zwar recht selten, aber wenn, dann in Gruppen von W20 Tieren anzutreffen. Sie reagieren auf leichte Erschütterungen im Boden und springen dann ihre Opfer an, indem sie sich mit ihrem Schwanz vom Boden abstoßen. Sie saugen sich an ihren Opfern mit einem hakenbewehrten Saugrüssel fest und beginnen mit ihrem Verdauungssekret die Haut oder Rüstung zu durchdringen (was so viele Kampfrunden dauert wie der Rüstungsschutz des Opfers beträgt). Danach bohren sie ihren Rüssel ins Fleisch (W6 SP) und beginnen, das Opfer auszusaugen (was 3 SP pro Kampfrunde bringt). Dieser Saugvorgang dauert maximal 4 Kampfrunden.

Werden die Viecher während des Saugens abgerissen, so verlieren sie ihren Hakenrüssel in der Wunde (was zu weiteren 1W+4 SP und wahrscheinlich zu einer Entzündung führt). Tiere, die mit Gift oder Magie getötet werden, verursachen keine weiteren Schadenspunkte.

Am wirkungsvollsten bekämpft man die Riesenspringegel, indem man entweder ihrem Angriff ausweicht oder die Tiere tötet, wenn sie sich noch auf der Rüstung befinden (mit einem Dolch und einer GE-Probe+2, sie parieren dann nicht). Eine Rüstung, die von mehr als fünf der Egel durchbohrt wurde, ist schrottreif.



Werte:

MU: 15

LE: 8

GS: 3

AT: 12

RS: 0

AU: 10

PA: 10 (frei)

TP: s.o. *

MR: 10

MK: 6

Sumpfegel

"Von den Egeleln: Der gemeine Blutegel, welcher auch von den *Feldschern* und *Medicussen* appliziert wird, um das hitzige Blut zu kühlen, kommt in allen Sümpfen südlich der Salamandersteine vor und kann sich dort zu einer wahren Plage vermehren. Er ist von schwarzgrüner Farbe, etwa einen Spann lang und hat Saugnäpfe hinten wie vorn. Sie fallen den Fischer wie den Torfstecher an, wiewohl sie das Blut von Elfen am liebsten zu mögen scheinen."

Die Sumpfegel im Spiel:

Sumpfegel treten stets in Scharen von mindestens W20 Tieren auf. Ein Egel dem die Attacke gelingt, hat sich an

einer ungeschützten Hautstelle des Helden festgesaugt. Der Held kann ihn gewähren lassen und 4 SP **hinnehmen** oder ihn mit Gewalt abreißen. In diesem Fall fügt sich der Held 1W Schadenspunkte zu. Sumpfegel können auch durch Zauberei unschädlich gemacht werden. In diesem Falle verursachen sie immerhin noch 2 SP.

Werte:

MU: -

LE: 2

GS: 0

ATM

RS: 0

AU: 0

PA: 0

TP: 4 SP

MR: 20

MK: 1

Große und kleine Kriechtiere

Feuermolch

"Vom Feuermolche: Dies grau und grüne **Thier**, welches man im **Orkischen** findet, und welches auch einen flammend **rothen** Bauch besitzt, ist dem **Chamaeleone** des Südens und dem Salamander der Sphären wohl verwandt. Er ist ungetüm, wohl zwei und einen halben Schritt in der Länge. Er macht Jagd auf alles was kleiner ist denn ein Schaf und tut dem Menschen nichts zuleide. Wer ihn aber doch schlägt oder übel anspricht, dem schaut er in die Augen und sagt, du **mußt** sterben. Und es passiert."

Der Feuermolch im Spiel:

Feuermolche leben vor allem in der Nähe des Bodir, in den Sümpfen und Marschen des Orklandes. Er ist in seiner Umgebung so gut getarnt, daß man ihn erst sieht, wenn man

ihm fast auf dem Kopf steht (was er natürlich als Angriff interpretiert). Der Feuermolch kann entweder mit seinem Schwanz oder dem Rachen attackieren. Ein gelungener Biß, der beim Opfer Schadenspunkte verursacht hat, führt zu einer schleichenden Vergiftung (Stufe 9), die das Opfer pro Stunde 1 Lebenspunkt kostet - bis es ein Gegengift einnimmt.

Werte:

MU: 20	AT: 11 (Schwanz) 7 (Rachen)	PA: 5
LE: 3W+60 (70)	RS: 3	TP: 2W (Schwanz) 1W+2 (+Gift) (Rachen)
GS: 6	AU: 100	MR: 10 MK: 25

Fischechse

"Von der Fischechse: Überall an den Küsten und Flußläufen südlich von **Havena** kann man die große Fischechse sehen, wie sie aus dem Himmel stößt, kurz ins Wasser taucht und sofort wieder an Höhe gewinnt. In ihren langen Kiefern trägt sie dann meist einen Fisch, den sie zu ihrem Nest trägt und dort verschlingt.

Aber nicht nur Fische, sondern auch Hasen und Hühner jagt das Tier, welches eine Spannweite von fast zweieinhalb Schritt erreicht. Dabei ist der Körper äußerst schmal und die Gliedmaßen sind schon winzig zu nennen, denn sie sind ganz mit den lederartigen Schwingen verwachsen.

In den Echsensümpfen gibt es eine große Abart **jener** Tiere, bei denen die Flügel weiter vorne am Rumpfesetzt sind und welche den Echsenmenschen als Reittier dienen."

Die Fischechse im Spiel:

Fischechsen sind nicht zu echten Flugbewegungen in der Lage, vielmehr gleiten sie durch die Lüfte und nutzen die Aufwinde, um weitere Strecken zurückzulegen. Sie werden dem Menschen nur selten gefährlich. Nur in ihrer **Brutsaison** (Phex bis Praios) verteidigen sie ihr Gelege mit äußerster Verbissenheit. An den Küsten Südaventuriens sind sie ein recht häufiger Anblick und ein Ärgernis für die Fischer, da

sie die großen Fischechwärme aufschrecken und aufs offene Meer vertreiben.

Die Reitechsen der Echsenmenschen besitzen eine Spannweite von fast vier Schritt und können sehr wohl richtig fliegen. Sie können bis zu 3000 Unzen Gewicht tragen und mit dieser Belastung eine Strecke von vielen Meilen zurücklegen. Sie sind oft so abgerichtet, daß die Echsenmenschen mit langen Lanzen Tiere erjagen können, auf die die Reitechse im Sturzflug herabstößt. Auch Wurfspere können aus großer Höhe auf die Beutetiere geschleudert werden.

Die Werte der Fischechse:

MU: 10	AT: 16 (Sturzflug) 6 (Nahkampf)	PA: 4
LE: 18	RSM	TPMW: +3
GS: 10/1	AU: 40	MR: 7 MK: 10

Die Werte der Reitechse:

MU: 12	AT: 11 (Sturzflug) 4 (Nahkampf)	PA: 3
LE: 35	RSM	TP: 1W+5
GS: 12/1	AU: 80	MRMO MK: 20

Grubenwurm

"Vom Grubenwurm: In Mooren und Sümpfen kann man zuweilen einer Kreatur begegnen, die noch scheußlicher stinkt als ein **Tatzelwurm**. Tatsächlich besteht zwischen dem Grubenwurm und dem Tatzelwurm eine Verwandtschaft, aber in seinen Adern fließt kein heißes Blut, weswegen man ihn auch nicht zu den Drachen zählt. Zwei bis drei Schritt

mißt der Grubenwurm, und seine Gestalt gleicht der eines riesigen geschuppten Wurmes mit vielen kümmerlichen Beinchen. Da er ständig im Morast weilt und keine Kost verschmäht, hat er eine braunschwarze Farbe und stinkt fürchterlich nach Aas.

Dem Reisenden sei geraten, so schnell als möglich das Weite

zu suchen, wenn er einen Grubenwurm erblickt, denn er sieht alles, was sich bewegt, als Beute an."

Der Grubenwurm im Spiel:

Der Grubenwurm ist ein sehr entfernter Verwandter der niederen Drachen. Man findet den Allesfresser jedoch nur in Mooren und Sümpfen, wo er sich alles einverleibt, was ihm in die Quere kommt. Die Verwandtschaft mit den Drachen kann wirklich nur als entfernt bezeichnet werden, denn der Grubenwurm besitzt eine höchstens tierische Intelligenz, er legt keinen Hort an und hat auch keinen Feueratem. Einzig, wenn man ihn mit dem Tatzelwurm vergleicht, zeigt sich ein Hinweis auf den gemeinsamen Ursprung: Der Grubenwurm stinkt fürchterlich nach Aas, Moor und Verdauungsgasen, die ihn ständig umgeben.

Elfen können einen Grubenwurm höchstens mit Fernkampf- waffen angreifen, die unmittelbare Nähe der Kreatur hätte sicherlich eine sofortige Ohnmacht zur Folge. Aber auch für Menschen und Zwerge ist der Geruch des Tieres nicht gerade angenehm. Wenn sie gegen den Grubenwurm kämpfen wollen, so müssen sie jede Kampfrunde eine KK-Probe -2 ablegen, um festzustellen, ob ihnen übel wird. Mißlingt die Probe, so nimmt der entsprechende Held einen Schadenspunkt hin und legt sofort eine zweite KK-Probe (diesmal +2) ab, um festzu- stellen, ob er ohnmächtig wird. In allen anderen Belangen

verläuft der Kampf nach den üblichen Regeln, jedoch hat der Grubenwurm zwei Attacken pro Kampfrunde; eine mit seinem riesigen Gebiß, die andere mit seinem Schwanz.

Interessant ist, daß sich der Grubenwurm mit der Zeit so an seinen Lebensraum gewöhnt hat, daß er grelles Tageslicht scheut - ja er hat sogar Angst vor Feuer, obwohl er dadurch aufgrund seiner Verwandtschaft mit den Drachen keinen Schaden nehmen kann. Wenn er mit der Fackel bekämpft wird, sind von seinen Attackewert für das Gebiß 3 Punkte abzuziehen - die Fackel erzielt aber keinen zusätzlichen Feuerschaden.

Nach der Begegnung mit einem Grubenwurm haftet der fürchterliche Aasgeruch an allen, die ihn bekämpft haben. Das Charisma ist entsprechend um vier bis acht Punkte zu senken - glücklicherweise verfliegt der Geruch innerhalb von zwei Tagen und läßt sich durch ein Vollbad beseitigen.

Werte

MU: 15	AT: 10 (Gebiß)(*) 8 (Schwanz)	PA: 6
LE: 40	RS: 4	TP: 1W+4 (Gebiß) 1W+2 (Schwanz)
GS: 3	AU: 75	MR: 3 MK: 32

(*) Der Grubenwurm hat 2 AT pro Kampfrunde, eine mit dem Gebiß, die andere mit dem Schwanz.

Horndrache

"Vom gehörnten Drachen: Ein Meister der Lüfte ist der gehörnte Drache, welcher unterseits weiß wie eine treibende Wolke, oberseits aber grün wie Gras ist. Er mißt wohl zehn Schritt in der Länge, und seine Flügel spannen gut ein Dutzend Schritt. In lautlosem Schwebflug nähert er sich seinem Opfer - mag es Ochs oder Karen sein - und speißt es mit seinem fast zwei Schritt langen, grauen Hörne auf (welches nicht gedreht, sondern pfeilgerade ist). Sie können so koch fliegen, daß sie kein Aar erreicht, geschweige denn ein Pfeil. Es soll sie gar im Gildenland und im Riesland geben. Ihr König residiert in einem Palast aus Wolken auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes, wohin jeder Horn- drache einmal im Jahre fliegt."

Der Horndrache im Spiel:

Wie der Tatzel- und der Grubenwurm ist auch der Horndra- che ein entfernter Verwandter der echten Drachen. Man

findet ihn fast nur im Norden Aventuriens, und auch dort sehr selten. Er kann mit seinem Horn aus dem Flug heraus Rammangriffe durchführen, ohne dabei das Gleichgewicht zu verlieren. Außerdem ist er der schnellste Flieger unter den Drachen und entbehrt nicht einer gewissen Grazie. Aller- dings sind Horndrachen sehr verfressen (kein Wunder bei einem Lebendgewicht von etwa 2000 Stein). Horndrachen besitzen weder einen Hort, noch verfügen sie über den gefürchteten Feueratem ihrer "großen Brüder". Sie sind nicht sonderlich intelligent und verfügen weder über arkane Kräfte noch über eine Sprache.

Werte:

MU: 19	AT: 17	PA: 12
LE: 90	RS: 5	TP: 4W+4 (Klauen) 5W+7 (Rammstoß)
GS: 22/4	AU: 75	MR: 12 MK: 80

Hornechse

"Von der gehörnten Echse: Die Hornechse ist ein kapitaes Viech, welches wohl vier Schritt in der Länge mißt und an der Schulterfast zwei Schritt hoch wird. Wäre die Echse nicht in der Lage, einen Streitwagen oder eine Palisade zu zer- schmettern, so könnte man ihr Haupt nur lächerlich nennen: Vollständig von Horn überzogen ist es, von der spitzen Schnauze, die fast wie ein Schnabel aussieht, bis zum Kra- gen, der einem eitlen Pfau Ehre machen würde. Aus jenem Schilde erhebt sich ein Horn auf der Nase und zweie über den tückisch blickenden Schlangenäuglein. Der ganze Körper ist

mit häßlichen braunen Schuppen bedeckt und von enormem Gewicht.

Man findet die Hornechsen im Selemschen und im Harodrol- schen, wo sie die Felder verwüsten, weil sie sie umgraben. Sie fressen Kraut und Gras und Wurzel und tun keinem Menschen ein Leid, so sie nicht gereizt werden."

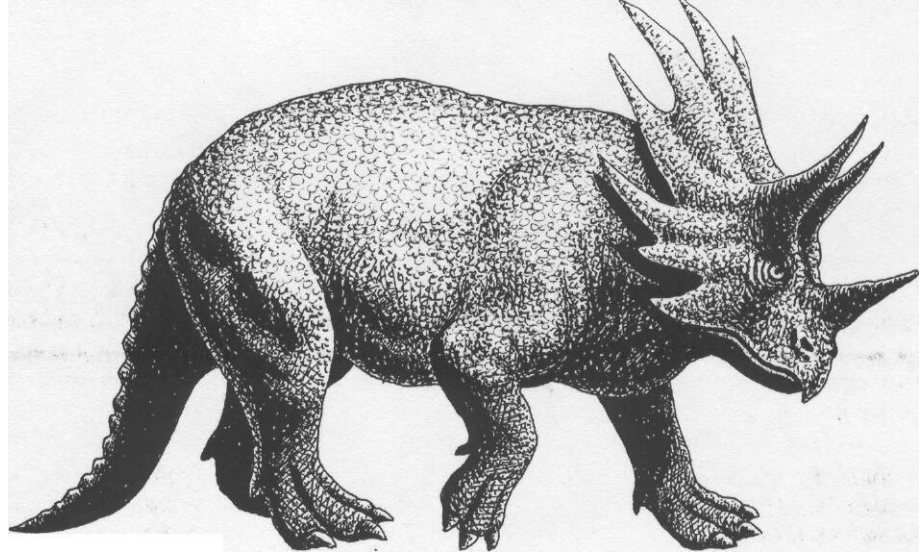
Die Hornechse im Spiel:

Hornechsen sind harmlose Pflanzenfresser, die in kleinen Gruppen in den morastigen Wäldern und angrenzenden

Feldern des Sumpfgürtels zwischen Drol und Kannemünde leben. Ihr Fleisch ist sehr nahrhaft und aus der Schädelplatte läßt sich ein furchterregender Schild herstellen.

Wenn sie gereizt oder gar angegriffen werden, sind sie zu fürchterlichen Rammstößen in der Lage, gegen die keine Parade, sondern nur eine Geschicklichkeitsprobe hilft. Von der Seite bieten sie ein großes Ziel, von vorne ein mittleres. Ihre Augen sind so klein, daß sie mit Pfeilen kaum zu treffen sind.

Als Meister sollten sie diese Urtiere sparsam einsetzen. Sie können zwar den Hunger eines kleinen Dorfes stillen, aber dafür die besten Jäger zu opfern, ist eine andere Sache...



Werte:

MU: 9

AT: 12

PA: 0

LE: 120

RS: 4 (Schädel 8)

TP: 6W+6

GS: 6

AU: 30

MR: 6

MK: 50

Krokodile

"Von den Krokodilen: Vier bis sechs Schritt messen die Krokodile, welche man nur im Süden findet, wo sie in Sümpfen oder an Flußläufen auf Beute lauern. Zwei Arten gibt es von diesen Echsentieren - die Kaimane, welche größer und auffälliger sind, und die Alligatoren, welche zwar kleiner sind, aber genauso gefährlich. Wo die meisten Echsen Pflanzenfresser, haben es die Krokodile stets auf lebende Beute abgesehen. Die reißen sie mit ihrem Maul, das beinahe einen Schritt in der Länge mißt und mit Zähnen besetzt ist, die schärfer sind als Messer. Aufpassen muß der Reisende, weil die Krokodile gut getarnt sind, und eh man sich versieht, haben sich etliche von ihnen zusammengeschart und umringen einen. Das ist eine gar tödliche Falle, obschon ein einziges Krokodil gefährlich genug sein kann: Nicht nur, daß es mit dem Schwanz harte Schläge austeilt, dieweil es mit aufgerissenem Maul angreift - auch ist es zäh, denn die harte, ledrige Haut ist nur schwer zu durchdringen, und das Krokodil kann allerhand einstecken, bevor es von seiner Beute abläßt!"

Riesenkaiman

Diese Krokodilart, deren Exemplare bis zu sechs Schritt lang werden, lebt vorwiegend in den südlichen Sumpfgebieten und an Flußläufen. Der Kaiman ist ein Fleischfresser und fällt alles an, was in sein Revier eindringt. Mehrere Kaimane teilen sich ein Gebiet, das jeder als sein eigenes Revier ansieht. Nicht selten kommt es daher zu einem gnadenlosen Kampf um die Beute. Dabei ist es sogar schon vorgekommen, daß die Kaimane im Kampfesrausch ihre Beute vergessen und ihr somit die Gelegenheit zur Flucht verschafft haben.

Die gefährlichste Waffe des Kaimans ist sein Maul, das mit einer Reihe messerscharfer Zähne besetzt ist. Den Schwanz setzt das Reptil nur dann ein, wenn es von mehreren Gegnern angegriffen wird. Dabei kann der Kaiman in jeder Kampfrunde sowohl mit seinem Gebiß als auch mit seinem Schwanz angreifen.

Wenn der Kaiman erkennt, daß er unterlegen ist, versucht er zu fliehen. Aus einiger Entfernung kann man das Tier sehr gut mit Pfeilen und Wurfgeschossen vertreiben, denn gegen solche Angriffe ist der Kaiman machtlos. Andererseits kann man das Reptil auf diese Art und Weise auch reizen, wenn man ihn längere Zeit nur mit mäßigem Erfolg angreift.

Werte:

MU: 16

AT: 8(*)

PA: 5

LE: 24

RS: 4

TP: 1W+2 (Schwanz)

2W+2 (Rachen)

GS: 4/2

AU: 30

MR: 6

MK: 25

(*) Der Kaiman hat zwei Attacken pro Kampfrunde, eine mit dem Rachen, die andere mit dem Schwanz.

Alligator

Der Alligator kann sich im Wasser schnell und fast lautlos bewegen. Ähnlich wie beim Riesenkaiman handelt es sich bei diesem Reptil um einen Fleischfresser, der ein bestimmtes Revier besitzt, in dem er seine Beute erlegt. Jedoch geht der Alligator nicht wütend und blind auf alle Eindringlinge seines Reviers los, sondern er schwimmt leise heran, um sie überraschend anzugreifen (Einem Helden muß schon eine Sinnesschärfeprobe +12 gelingen, damit er das Reptil frühzeitig bemerkt). Hat er einen Kampf begonnen, so führt ihn der Alligator verbissen fort, und er kann sowohl mit seinem Gebiß als auch mit seinem Schwanz erstaunlich gezielte und gleichermaßen gefährliche Angriffe durchführen.

Alligatoren werden bis zu dreieinhalb, manchmal vier Schritt lang. Sie leben oft in kleinen Gruppen zusammen und bemühen sich gemeinsam um ihre Beute - nur in Ausnahmefällen, wenn die Tiere ausgehungert sind, geraten sie untereinander in Streit um die Beute. Besonders gefährlich ist es, in einem Kampf mit einem Alligator verwickelt zu sein, während sich weitere Tiere aus der Gruppe unbemerkt nähern - unversehens kann man sich so drei bis fünf Exemplaren dieser Spezies gegenübersehen. Die Alligatoren greifen ausschließ-

lich an, um Beute zu machen. Wenn die Tiere satt sind, greifen sie auch nicht an, und es kann gut sein, daß sie mit einem einzigen Beutestück zufrieden sind und von einer großen Gruppe wieder Abstand nehmen, sobald sie ein Opfer gefunden haben. Dennoch kann man nie sicher sein, ob ein Alligator angreifen wird oder nicht.

Am ehesten kann man der drohenden Gefahr entgehen, indem man flieht oder die Reptilien aus der Feme angreift. In den seichten dichtbewachsenen Flußniederungen des tropischen Regenwaldes besitzen die Alligatoren aber eine nahezu perfekte Tarnung und sind deswegen schwer zu treffen (von allen Würfeln auf ein Fernkampftalent sind daher zusätzlich zu den üblichen Modifikationen 5 Punkte

abzuziehen). Wer einen Alligator aus der Ferne angreift, sollte stets auch die Augen für die übrige Umgebung offenhalten, denn es könnte durchaus sein, daß sich ein anderes Tier der Gruppe unbemerkt angenähert hat.

Werte:

MU: 18	AT: 12(*)	PA: 3
LE: 20	RS: 3	TP: 1W+4 (Schwanz) 2W(Rachen)
GS: 5/2	AU: 35	MR: 4 MK: 20

(*) Der Alligator kann in einer Kampfrunde sowohl mit dem Rachen als auch mit dem Schwanz angreifen.

Panzerechse

"Von der gepanzerten Echse. Größer denn ein *Chamaeleon* aber kleiner noch als ein Alligator ist die Panzerechse, welche beiden ein wenig ähnelt. Durch ihre Haut vermag kaum ein gutes Schwert zu dringen und bissig und wild sind die Tiere obendrein. Im Brabakischen hält man sie als Haus-Tiere, um die Schlangen abzuwehren und die Diener des Echsengötzen *H'Ranga* verehren sie auch ob ihres unbändigen Wesens."

Die Panzerechse im Spiel:

Wie alle Echsenarten macht auch die Panzerechse immer einen eher phlegmatischen Eindruck, der wohl durch ihr Äußeres hervorgerufen wird. Dieser Eindruck täuscht aber. In Wirklichkeit können die Panzerechsen eine erstaunliche Geschwindigkeit erreichen; sie lauern oft, bis ein Gegner

nahe genug herangekommen ist, um dann urplötzlich zuzuschnappen und den Kampf zu eröffnen.

Im Kampf erweist sich die Panzerechse als recht gefährlich. Ihre dicke, gepanzerte Haut bietet guten Schutz gegen alle Angriffe, während sie mit dem Kiefer kräftige Bisse austeilt und ihre messerscharfen Zähne meist durch die stärksten Rüstungen tief ins Fleisch der Gegner schlägt. Wenn Panzerechsen einen Kampf eröffnet haben, so führen sie ihn fast immer bis zum bitteren Ende fort.

Werte:

MU: 15	AT: 7	PA: 7
LE: 15	RS: 5	TP: 1W+4
GS: 3	AU: 35	MR: 6 MK: 10

Klippechse

"Von der Klippechse oder großen Eidechse: Ein Thier, welches man häufig auf Klippen und Felsen findet, wo es ein Bad in der Sonne nimmt. Die Echse, wiewohl sie fast einen Schritt lang werden kann, ist ein harmloser Käferfresser, der sich aber wohl mit heftigen Schwanzschlägen zu verteidigen weiß.

Man sagt von den Orks, daß sie das Fleisch dieses Thieres als Delikatesse ansehen und aus der Haut ein vorzügliches Leder zu gewinnen wissen. Vor allem die Haut des Schwanzes ist leicht zu erbeuten, da die Klippechse ihren Schwanz abwirft, wenn sie in Gefahr ist, um schneller entkommen zu können."

Die Klippechse im Spiel:

Klippechsen können den Helden nicht gefährlich werden, es sei denn, sie geraten in die Nähe eines Geleges. Dann wehrt sich die Eidechse mit heftigen Schwanzschlägen, die zwar nur wenig Schaden anrichten, aber mit solcher Wucht geführt sind, daß sie einen Helden von den Beinen reißen und schlimmstenfalls in die Tiefe schleudern können.

Werte:

MU: 20	AT: 12	PA: 3
LE: 1W+8 (11)	RS: 2	TP: 1W
GS: 8	AU: 25	MR: 10 MK: 8

Beschleichen: 30 m; Flucht: 5 m

Eine Klippechse liefert durchschnittlich 15 Portionen Fleisch.

Schlinger

"Vom Schlinger: Das blutrünstigste Raubtier des ganzen Landes ist der Schlinger, eine riesige, aufrecht gehende Eidechse, die fast vier Schritt Höhe erreicht. Ihr Körper ist mit giftgrünen Schuppen bedeckt, ihre Arme sind höchstens ein Drittel so lang wie ihre mächtigen Beine, ihr Schwanz

mißt noch einmal drei Schritt in der Länge und ihre Kiefer sind mit aberhunderten von scharfen Zähnen gefüllt.

Schlingerfressen alles, was sie erblicken - und was sie nicht fressen können, das machen sie doch tot und hängen es an einen Baum, um es später zu verschlingen. Man findet sie im

Selemschen und Harodrolschen, wo sie ein Graus für Mensch und Tier sind. Sie sollen dem Götzen H'Ranga heilig sein."

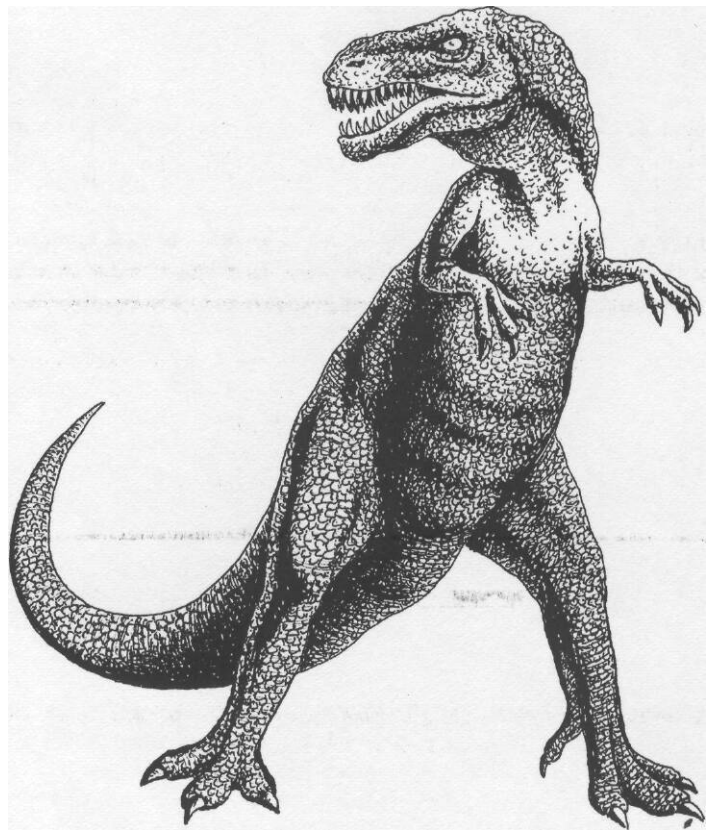
Der Schlinger im Spiel:

Diese riesige Raubechse ist in der Tat ein Schrecken für Mensch und Tier. Nicht nur, daß sie in der Lage ist, mit ihren Klauen, ihrem Gebiß und ihrem Schwanz gleichzeitig anzugreifen, nein sie ist überdies auch noch ein schneller (wenn auch kein ausdauernder) Läufer. Ihre Blutrünstigkeit ist kaum übertrieben: Der Schlinger reißt alle Tiere, die größer als ein Schwein und kleiner als ein Elefant sind.

In den Sümpfen östlich von **Salem** sind sie noch recht häufig. Die dort lebenden Echsenmenschen machen häufig in Gruppen Jagd auf das Scheusal. Man kann zwar außer der Haut und den Zähnen kein Teil des Tieres verwenden, aber wer einen Schlinger besiegt, der wird bei den Echsenmenschen als tapferer Krieger angesehen und hat gute Chancen bei der nächsten **Häuptlingswahl**.

Werte:

MU: 20	AT: 12 (Klauen)	PA: 5	
	10 (Gebiß)		
	6 (Schwanz)		
LE: 100	RS: 3	TP: 1W+5 (Klauen)	
		2W+4 (Gebiß)	
		1W+4 (Schwanz)	
GS: 12	AU: 40	MR: 10	MK: 100



Sumpfechse

"Von der Sumpfechse: Gleichwohl die gemeine Echse in allen Sümpfen beheimatet ist, bekommt man sie selten zu Gesicht, versteht sie es doch, sich ihrer Umgebung anzupassen und lange Zeit in Ruhe zu verharren. Für gewöhnlich ist die schuppige Haut wohl grünlich oder braun, aber es mag sein, daß die Echsen auch andere Farben vortäuschen können. Die gemeine Echse mißt einen, manchmal auch zwei Schritt in der Länge und reicht einem Menschen fast bis an die Hüfte."

Die Sumpfechse im Spiel:

Die in kleinen Gruppen lebenden Echsen ernähren sich von Kleinsäugetieren und Pflanzen. Sie greifen Menschen und andere große Lebewesen nur dann an, wenn sie sich durch deren Nähe bedroht fühlen. Da sie sich ihrer Umgebung sehr gut anzupassen verstehen, kann es leicht vorkommen, daß

ein Held den Tieren zu nahe kommt, weil er sie schlichtweg übersehen hat. In einem solchen Fall haben die Echsen einen Überraschungsangriff frei. Zwar sind die Echsen erstaunlich bissige und zähe Kämpfer, aber es ist zu bedenken, daß sie nur kämpfen, um ihr Leben zu verteidigen - sinkt ihre Lebensenergie unter 5 Punkte, so treten sie nach aller Möglichkeit die Flucht an. Es kann sogar vorkommen, daß sich die Echsen schon nach zwei oder drei Kampfrunden wieder zur Flucht wenden, wenn sie erkennen, daß darin ihr größtes Heil besteht.

Werte:

MU: 8	AT: 9	PA: 7	
LE: 20	RS: 3	TP: 1W+3 (Biß)	
GS: 6	AU: 30	MR: 4	MK: 10

Springchamäleon

"Vom Chamäleon: Der ganz der diesseitigen Welt verhaftete Bruder des Salamanders ist das Chamäleon. Im Süden, namentlich in den dampfenden Wäldern hat es eine Form, welche oftmals aufrecht geht, einen hohen Kamm und einen langen Schwanz hat und ohne selbigen sechs Spann Länge erreicht. Es hat große Glotzaugen, die es in alle Richtungen drehen kann und eine Zunge, die fast einen halben Schritt lang ist. Damit fängt das Tier seine Beute, die aus kleinen Eidechsen, Mäusen und Vögeln besteht. Die Zunge ist so

klebrig, daß das Chamäleon sie abbeißen muß, wenn sie sich an einem Ast oder dergleichen verfängt. Sie wächst aber binnen einem Tag wieder nach.

Das besondere am Chamäleon ist jedoch, daß es aus freiem Willen seine Farbe ändern kann, wie immer es ihm gefällt. So ist es auf der Jagd im Gebüsch fast unsichtbar und bei der Paarung leuchtend rot. Man sagt, daß sich die Chamäleons durch Farbspiele und ein Rollen der Augen verständigen und sehr weise sind."

Das Springchamäleon im Spiel:

Diese Echsen kommen in erster Linie in den südlichen Wäldern vor, wo sie oft unerkannt auf den Ästen lauern. Viele Abenteurergruppen werden solch ein Tier deshalb nie zu Gesicht bekommen. Es stellt für den Menschen auch keine Gefahr dar. Wenn es jedoch gereizt wird, versteht es sehr wohl, sich mit seinen Greifklauen zu verteidigen oder schlimmstenfalls einen Gegner mit seiner Zunge zu erdrosseln. Ein solcher Angriff findet statt, wenn das Chamäleon bei seinem **Attacke-Wurf** eine 1 würfelt. Der schnellen Zunge kann ein Held nur durch eine **Geschicklichkeitsprobe+5** entgehen. hat sich die Zunge um seinen Hals gewickelt, so verliert er jede Kampfrunde 1W6 Lebenspunkte, bis das

Chamäleon erschlagen ist. Erst dann kann die klebrige Zunge gelöst werden. Ein Chamäleon, das einen Helden im Würgegriff seiner Zunge hat, kann nicht parieren.

Das Fleisch des Tieres ist ungenießbar, außerdem stößt ein Chamäleon im Todeskampf ein Sekret aus, das seine Haut mit einem giftigen Schleim überzieht und bei Berührung 2W6 SP verursacht. Die Haut behält die Farbe, die das Tier vor seinem Tode hatte.

Werte:

MU: 10	AT: 11	PA: 7
LE: 1W+15 (18)	RS: 3	TP: 1W+2
GS: 5	AU: 25	MR: 8
		MK: 8

Tatzelwurm

"Vom Tatzelwurm: Auch, wenn man es diesen Kreaturen nicht ansieht - sie sind entfernte Verwandte der Drachen. Der drei bis vier Schritt lange, feiste und wurstförmige Rumpf ist von eklig graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen; es ist unmöglich Schwanz und Rumpf voneinander zu unterscheiden. Der Anblick eines Tatzelwurms ist einfach nur widerlich! Lediglich seine schuppige Haut erinnert noch an einen Drachen, zwischen den Schuppen wachsen aber rötliche, borstige Haare hervor. Sein Kopf gleicht dem Schädel eines Krokodils, übergroß, mit riesigen Nüstern und winzigen Augen; und wenn der Tatzelwurm atmet, stößt er durch die Nüstern einen gelblichen Dampf aus, welcher noch fürchterlicher stinkt als faules Ei. Im Mittelland hausen diese Würmer in den Bergen und machen mancherorts die Pässe unsicher, weil sie gierig sind auf alles, was blinkt, und überdies auch alles verschlingen, was sie in den Rachen bekommen. Es ist eine ehrbare Tat, einen Tatzelwurm zu erlegen, denn die Monster richten nur Schaden an. Wer sich aber an die Kreatur heranwagt, muß immer bedenken, daß in ihren Adern heißes Blut fließt und daß man sie im Kampf nur schwer einschätzen kann"

Der Tatzelwurm im Spiel:

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen - auch in ihren Adern fließt "Heißes Blut", aber die Temperatur betagt "nur" gut 60 Grad. Deshalb können sie mit ihrem nach Schwefelwasserstoff riechendem Atem, den sie stoßweise durch die Nüstern schnauben, auch keinen besonderen Schaden anrichten.

Wie die höheren Drachen legen auch die Tatzelwürmer Horte an, in denen sie alles sammeln, was irgendwie blinkt und funkelt. Da die Tatzelwürmer aber nicht besonders ortstreu sind und darüber hinaus nur über niedrige Intelligenz und ein schlechtes Gedächtnis verfügen, vergessen sie allzuoft, wo sie ihren Schatz zusammengetragen haben und legen kurzerhand einen neuen Hort an. In den Gebirgszügen des Finsterkamms und anderer Gebirge in Mittelaenturien, wo die Tatzelwürmer vorwiegend leben, kann man daher schon einmal auf einen verlassenen Hort stoßen. Solche Funde sind in der Regel weder umfangreich noch wertvoll, aber man kann am unvergleichlich üblen Geruch leicht erkennen, daß es sich dabei um die verlassene Schatzsammlung eines Tatzelwurms handelt.

Zum Kampf mit einem Tatzelwurm kommt es normalerweise

se, wenn eine Heldengruppe entweder in die Wohnstätte des Monsters (meist verlassene Bauwerke oder Tierhöhlen) eingedrungen ist, oder wenn das gierige Tier auf irgendetwas Blinkendes in der Ausrüstung der überlandreisenden Helden aufmerksam geworden ist. Hunger ist beim Tatzelwurm eher ein untergeordneter Grund, um ein Lebewesen anzugreifen - trotzdem kann der fleisch- und aasfressende Wurm als gefährlich bezeichnet werden.

Elfen können sich an einem Kampf mit dem Monster nur aus der Ferne beteiligen, denn sie halten den üblen, verwesungsartigen und faulen Geruch des Tatzelwurms nicht aus. Anderen Lebewesen ist der Gestank zwar auch nicht gerade angenehm, aber wenn sie sich zusammenreißen, können sie sich dem Tatzelwurm doch genügend nähern, um ihn mit normalen Waffen anzugreifen. Um in den Kampf einzugreifen, muß daher eine Mutprobe +2 abgelegt werden. Mißlingt die Probe, so ist man nur imstande vor den Angriffen des Tatzelwurms zu fliehen (GE-Probe +4 statt der Parade, aber keine Attacke). Nachdem die Mutprobe einmal gelungen ist, kann man ganz normal in das Kampfgeschehen eingreifen, und muß keine weiteren Mutproben mehr ablegen.

Der Tatzelwurm hat drei Möglichkeiten, um einen Gegner anzugreifen: Zum einen kann er mit seinen **Klauen** zuschlagen, zum anderen sein fürchterliches Gebiß einsetzen, das an das Maul eines Krokodils erinnert, und zu guter Letzt schlägt er auch mit seinem Schwanz, oder besser gesagt dem hinteren Teil seines feisten, wurstartigen Rumpfes, um sich. Im Einsatz seiner Waffen ist der Tatzelwurm unterschiedlich geschickt und auch unterschiedlich effektiv - daher gilt für jede seiner Angriffsmöglichkeiten ein anderer **AT-Wert** und **eine** andere Trefferpunktzahl. In jeder Kampfrunde kann das Monster zwei Angriffe gleichzeitig ausführen, jedoch mit einer Waffe jeweils nur einen.

Nach dem Kampf mit einem Tatzelwurm haftet der üble Geruch des Tieres an den Helden (gleiches gilt, wenn sie einen **Tatzelwurmhort** ausgeräumt haben). Das Charisma der Helden muß daher um zwei bis vier Punkte vermindert werden. Der Geruch ist derart penetrant, daß er selbst durch ein Bad nicht zu beseitigen ist - ein Bad übertüncht den Geruch aber kurzfristig für ein bis zwei Stunden. Erst mit der Zeit verfliegt der Duft: Pro Woche erhalten die Helden einen Charismapunkt zurück, bis sie ihren **urprünglichen** Wert wieder erreicht haben.

Werte:

MU: 20

AT: 10/6/8(*)

PA: 5

LE: 50

RS: 4

TP: 1W(Klauen)

2W(Gebiß)

1W+3(Schwanz)

GS: 5

AU: 90

MR: 6

MK: 40

(*) Der erste **Angriff**-Wert gilt für einen Hieb mit den Klauen, der zweite für das Gebiß und der dritte **Angriff**-Wert für den Schwanz des Monstrums. Der Tatzelwurm kann jeweils zwei seiner Waffen in einer Kampfrunde einsetzen (2AT/KR), nicht aber alle drei zugleich.

Kröten, Frösche und Lurche

"Von den Kröten: Mit Zauberkraft gesegnet sind die Kröten, seien es die Scheibenzunge, die Sonnenkröte, die Blauunke oder die große Koschkröte. Sie laufen nicht, sondern springen einher, ja einige können wohl gar fliegen. Sie werden kaum größer als anderthalb Spann, haben eine warzige, glibberige Haut in vielen Farben und eine lange Zunge, mit der sie Fliegen im Fluge fangen. Sie können sich alle unsichtbar machen und sind auch gute Heiler, weswegen sie bei den Töchtern Satuaras so beliebt sind. Wer sich jedoch zu lange mit ihnen abgibt, den heißt man Kröterich oder Kröterine, dessen Haut wird warzig und er wird wirr im Kopf, um sich schließlich selbst in eine Kröte zu verwandeln. Wer ein kleines Krötlein sieben Tage am Leibe trägt, dem ist sieben Jahre lang das Glück beschieden."

"Von den Schild-Kröten: Ganz besondere Tiere sind die Schild-Kröten, welche über und über mit einem dicken Panzer bedeckt sind, aus dem man das glänzende Patt gewinnt. Wann immer ihnen Gefahr droht, ziehen sie ihren langen, faltigen Hals und ihre kurzen Beine ein und sind fürderhin selbst durch Schwertstreiche kaum zu verletzen. Es hat sie in vielen Größen, von der braunen Taschenschild-Kröte, welche kaum einen halben Spann durchmißt, bis zur grün und weiß karierten Schild-Kröte von Benbukkula, welche etwa einen Schritt Durchmesser hat. Sie sind wohl die friedlichsten Tiere des ganzen Landes."

"Von den Fröschen: Kleiner noch als die Kröten sind die Frösche, welche ebenfalls zaubern können. Die meisten von ihnen prophezeien jedoch nur und wer geschickt ist, kann aus dem Gang der Frösche das Schicksal oder das Wetter von morgen lesen. Frösche hat es überall, wo es feuchtes Gras gibt. Sie sind von grüner oder brauner Farbe und selten mehr denn einen halben Spann im Durchmesser. Einige von ihnen können sich jedoch so aufblasen, daß sie ein Vielfaches ihrer Größe scheinen. Dann stoßen sie auch ein gar garstiges

Knurren aus und wechseln die Hautfarbe nach rot. Wer dann einen Frosch erschlägt, sei es Thier oder Mensch, der ist des Todes."

"Von den Lurchen und Molchen: Zu den Molchen zählen wir alljene langen und schlanken Echsen, welche einen Schwanz haben und das Wasser lieben, wiewohl sie auch gerne auf dem Lande liegen und sich sonnen. Es sind der Thiere vielgestaltig und viele. Auch Feuermolch und Chamaeleon, Klippechse und einige andere Thiere, welche wegen ihrer Größe an anderem Orte zu finden sind, gehören zu jener Familie. Sie sind alle recht behende und der Tsa ein liebes Thier, weswegen die meisten von ihnen auch den Kampf meiden und nur alles Tote vom Boden aufsammeln und sich davon ernähren. Alle können ihren Schwanz abwerfen, um schneller laufen zu können. Bei einigen Arten kann der Schwanz sogar in die entgegengesetzte Richtung davonlaufen. Wenn er nicht wieder zum Körper zurückfindet, verwandelt er sich in eine Blind-Schleiche."

Die Amphibien im Spiel:

Das einzige Tier aus dieser Gruppe, das unter Helden eine größere Bekanntheit hat, ist die Koschkröte, die auch als Vertrauter einer Hexe auftreten kann. Die anderen Tiere sind wohl nur für Helden mit hohem Tierkunde-Wert interessant, jedoch sollen einige recht interessante Gifte produzieren... Als Nahrung spielen sie keine Rolle, obwohl man Fleisch und Eier der Schildkröten essen kann. Dies ist jedoch kaum jemandem bekannt, und das Verzehren von Echsen, Schlangen, Fröschen oder Kröten gilt allgemein als Zeichen von Wahnsinn.

Wenn man alten Berichten Glauben schenken darf, dann soll es hin und wieder vorkommen, daß eine große Anzahl von Kröten oder Fröschen vom Himmel regnet, zumal in den Namenlosen Tagen, wenn alles möglich scheint.

Drachen und Lindwürmer

"Von den Drachen und Lindwürmern: Vielerorts findet man noch jenes alte Gezücht, welches einst die Welt beherrschte und welches man Drachen oder Lind-Würmer heißt. Sie sind von mannigfaltigem Aussehen und unterschiedlicher Größe, doch vielen ist die garstige Schuppenhaut und der brennende Odem gemein.

Sie sind so alt wie die Welt, denn sie sind die ersten Kreaturen, die aus Los' Tränen entsprangen. Ihre Brut beherrschte lange die Welt, bevor die Menschen ihnen diese Herrschaft streitig machten. Sie sind bekannt dafür, Schätze aus uralter Zeit anzuhäufen und sie eifersüchtiger zu bewachen denn ein alter Zwerg."

Die Drachen im Spiel

Drachen sind selten, Drachen sind gefährlich, Drachen sind meist intelligent und demzufolge eine echte Herausforderung für abenteuerlustige Gesellen wie die Helden. Man kann ihnen fast überall in Aventurien begegnen (wenn man von Tavernen und Audienzsälen einmal absieht). Sie sind es wert, zum Kern eines Abenteuers gemacht zu werden und nicht als AP-trächtige Randfiguren ein Dasein als Schwertfutter zu führen.

wenn sie als Meister also einen Drachen in ihre Kampagne einbauen, beachten Sie bitte, daß dieser ebenso wie die Helden in der Lage ist, eigene Pläne zu schmieden und vorausdenken. Wirkliche Drachen stehen oft über den Dingen und halten sich sowohl für unsterblich als auch für die Herren der Welt. Deswegen ist es am Vernünftigsten, Drachen mit intelligentem Vorgehen zu bekämpfen - zumindestens ist es gesünder als eine überstürzte Aktion mit dem blanken Stahl in der Faust.

Was Sie ebenfalls bedenken sollten, ist, daß Drachen oftmals riesige Ausmaße erreichen und dementsprechend zu bekämpfen sind. Außerdem macht ihr Feueratem sie zu noch gefährlicheren Gegnern als sie es ohnehin schon sind.

Dier hier angegebenen Lebensenergien der Drachen sind ungefähre Richtwerte. Sie können um 10% nach oben oder unten variieren.

Die Magie der Drachen

Die eigentlichen Drachen - Purpurwurm, Kaiserdrache, Riesenlindwurm, Höhlendrache und natürlich die Alten Drachen - sind profunde Kenner der Zauberei. Ihre besonderen Fähigkeiten liegen auf den Gebieten der Verständigung, der Hellsicht und der Beherrschung.

Im Spiel bedeutet dies, daß Sie den oben genannten Drachen Zauberfertigkeitenpunkte nach folgendem Schema zuordnen können:

Höhlendrache: 30 Punkte (Beherrschung, Hellsicht)

Kaiserdrache: 50 Punkte (Beherrschung, Hellsicht, Verständigung)

Riesenlindwurm: 50 Punkte (Beherrschung, Hellsicht, Illusion)

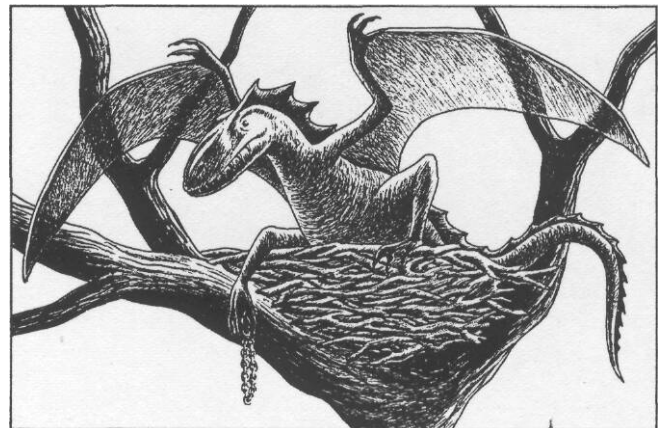
Purpurwurm: 120 Punkte (Beherrschung, Hellsicht, Illusion, Verständigung, Verwandlung von Unbelebtem)

Alte Drachen: 500 Punkte (Beherrschung, Hellsicht, Illusion, Verständigung, Verwandlung von Unbelebtem)

Dabei können sie auf alle Sprüche elfischen, gildenmagischen, druidischen oder satuarischen Ursprungs zurückgreifen. Sie beherrschen mindestens drei Sprüche.

Drachen zaubern nicht mit Hilfe von Astralenergie, sondern ziehen ihre Zauberkräfte direkt aus ihrer Lebensenergie. Alle Formeln kosten sie drei Punkte weniger als angegeben. Außerdem verständigen sich die Drachen durch eine besondere Form der Gedankenübertragung, die gemeinhin als 'Drachisch' bekannt ist. Die schriftliche Umsetzung (Drakned-Hieroglyphen) kann die Gedankengänge eines Drachen nur bruchstückhaft wiedergeben - oft dient sie nur dem Hokuspokus ehrgeiziger Magier.

Drachen sind auf Grund ihrer hohen Magieresistenz gegen fast alle Zauber immun. Kampfzauber wie FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS sind um 5 Punkte erschwert, außerdem läßt sich die Schuppenhaut eines Drachen natürlich nicht ansengen. Ein PARALÜ kostet wegen der schieren Größe eines Drachen die dreifache Astralenergie. Schelmensprüche wirken gegen einen Drachen nicht.



Baumdrache

Alte Drachen

Es ist müßig, für einen Alten Drachen Kampfwerte anzugeben - wir haben schließlich bei den Göttern und Halbgöttern auch darauf verzichtet. Es gibt auf ganz Dere noch fünf Alte Drachen: Fuldigor, Aldinor, Teclador, Umbracor und Nosulgor. Jeder von ihnen ist mindestens so groß wie ein Segelschiff und sie existieren seit Anbeginn der Welt. Von zweien ahnen wir ihren Aufenthaltsort: Fuldigor lebt irgendwo im Ehernen Schwert und Umbracor residiert auf einer Insel im Südosten vom Gildenland, die auch als Dracheneiland bekannt ist und die Heimat der Westwinddrachen darstellt.

Sie können das Herz einer Kampagne darstellen, denn mit ihrem hohen Alter sind sie die Bewahrer vielen Wissens, das sich heutzutage in keiner Bibliothek mehr findet. Sie haben im Laufe der Jahre von den Menschen allerdings eine Lektion gelernt: Alles hat seinen Preis.

MU	KL	CH	GE	KK	MR
18	20	18	12	50	20

Baumdrache

Der Baumdrache ist mit einer Spannweite von drei Schritten der kleinste Vertreter der Drachenfamilie, der sein Domizil bevorzugt in den Wipfeln von Mammutbäumen oder in den Kronen alter Eichen aufschlägt. Er ist in allen ausgedehnten Waldgebieten des nördlichen Aventuriens anzutreffen. Baumdrachen sind Allesfresser, verschmähen aber Menschenfleisch. Sie sind weder der Sprache noch der Zauberei mächtig, ja nicht einmal besonders intelligent. Sie sammeln, ähnlich den Elstern, alles, was blinkt und funkelt. **MM** Baumdrachen versinken für eine Stunde am Tag in Tiefschlaf; dann kann er leicht überwältigt und seines Schatzes (meist einige blinkende Münzen, Gürtelschnallen, etwas Schmuck, Glasscherben, Messingbeschläge usw.) beraubt werden. Er verteidigt seinen Schatz jedoch verbissen und bis zum Tode. Von blinkenden Gegenständen wird er wie magisch angezogen, und so kann es vorkommen, daß eine Heldengruppe, die gerade im Wald ihre Münzen zählt, urplötzlich von einem Baumdrachen angegriffen wird. Wenn es den Helden gelingt, einen schlafenden Baumdrachen im Nest zu überraschen, so können sie zweimal ohne Attacke ihre Trefferpunkte auswürfeln, ehe der Drache erwacht und der reguläre Kampf beginnt. Der Feueratem des Baumdrachen wirkt nur gegen den Helden, gegen den auch die Attacke gerichtet war.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
18	6	10	12	25	10	16	9	1W+6	5	35	15/1	90	25

Frostwurm

Frostwürmer leben nur im äußersten Norden Aventuriens, in der Zone ewigen Eises. Sie sind flugunfähig, obwohl sie große Schwingen besitzen, haben drei Beinpaare an einem **schlangenförmigen** Leib von bis zu acht Schritten Länge und weißlich glänzende, große Schuppen. Sie halten sich mit

Vorliebe in Gletscherspalten, engen Schluchten oder unter Schneewehen auf, wo sie auf ihre Beute lauern: Robben, Schneehasen, Karens und selbst Eisbären werden von den Drachen angefallen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Drachen sammeln sie keine glänzenden, sondern schwarze Gegenstände, die sie in ihrem Hort lagern. Dieser Hort liegt im Zentrum eines Kreises, an dessen Rand der Frostwurm sich auf die Lauer legt.

Die wirkliche Besonderheit des Frostwurms ist jedoch, daß er keinen Feueratem besitzt, sondern durch seinen Atem und die großen Schwingen der Umgebungsluft Wärme entzieht. Deshalb ist es in der Nähe eines Frostwurms stets erheblich kälter, als es in den Öden des Nordens sowieso schon ist. Die Luft ist so schneidend kalt, daß jeder Held, der mit einem Frostwurm kämpft, pro Kampfrunde einen Schadenspunkt erleidet. Außerdem steigt der Bruchfaktor jeder **Waffe**, die hölzerne Teile besitzt, jede Kampfrunde um einen Punkt. Auch Lederrüstungen werden **nach** 10 KR so spröde, daß sie sich nach zwei Hieben in ihre Bestandteile auflösen. Diese Sprödigkeit verliert sich langsam, wenn man sich nicht mehr innerhalb der Kältezone befindet.

Frostwürmer sind nur mäßig intelligent und der Sprache nicht mächtig.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
25	7	12	14	30	12	12	7	1W+6	5	70	8	50	60

Gletscherwurm

Vom Gletscherwurm ist uns bekannt, daß er in seiner Jugend ein Stadium als riesige Raupe durchmacht und sich später in einen Drachen von außerordentlicher Schönheit verwandelt: Ein langer, schlanker Leib mit weißen und silbernen Schuppen, weiße, majestätische Schwingen von 12 Schritt Spannweite und vier Fänge mit Krallen aus lauterem Silber schmücken einen ausgewachsenen Gletscherwurm.

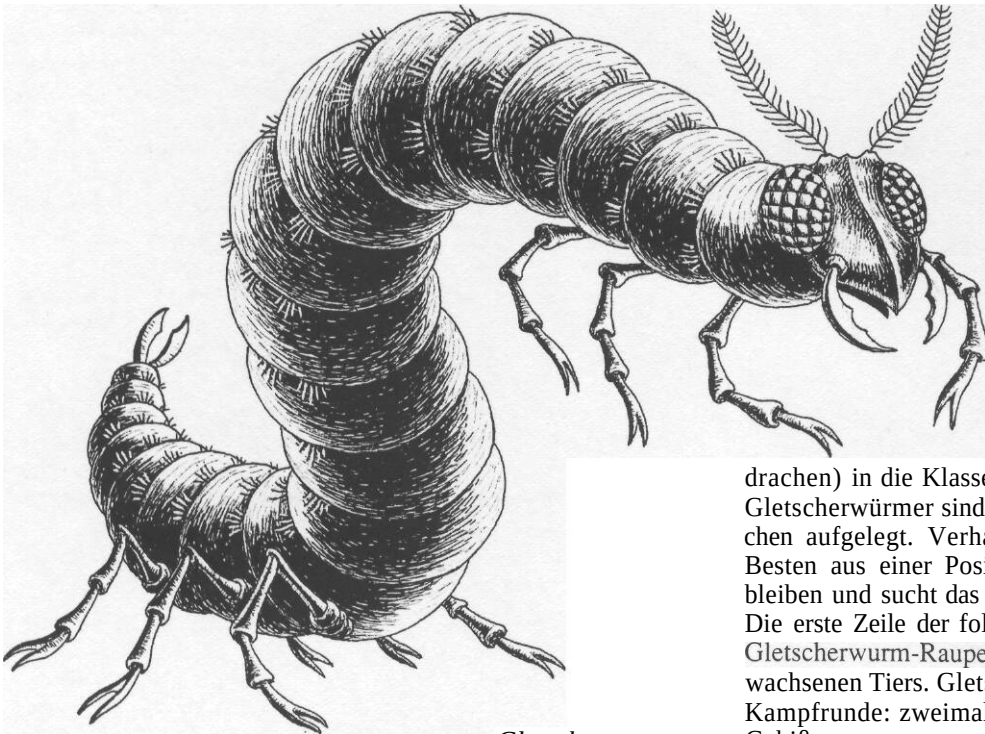
Diese Kreatur wurde bisher nur äußerst selten gesichtet. Sie scheint sich mit Vorliebe in den kältesten Zonen **Nordaventuriens** und in den vergletscherten Hochtälern des Ehernen Schwertes aufzuhalten. Diese Lindwurmform fällt durch ihre besondere Grausamkeit auf, die sie allen Lebewesen gegenüber an den Tag legt.

Über Horte eines Gletscherwurms ist uns nichts bekannt. Wenn er solche besitzt, dürften sich dort in erster Linie die Gebeine von Karens, Bären oder auch Menschen finden. Gletscherwürmer haben keinen Feueratem, weswegen schon gerätselt wurde, ob sie nicht (wie die **Horn-**

drachen) in die Klasse der Flugechsen gehören.

Gletscherwürmer sind sprachbegabt, aber selten zu Gesprächen aufgelegt. Verhandlungen mit ihnen führt man am Besten aus einer Position der Stärke - oder man läßt es bleiben und sucht das Weite.

Die erste Zeile der folgenden Tabelle gibt die Werte einer Gletscherwurm-Raupe an, die zweite Zeile die eines ausgewachsenen Tiers. Gletscherwürmer haben drei Attacken pro Kampfrunde: zweimal mit den Klauen und einmal mit dem Gebiß.



Gletscherwurm

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
50	2	2	8	20	16	4	0	4W	5	200	3	25070	
18	13	14	16	30	10	13(Gebiß)	10	2W+6	5	250	18/3200150		
						14(Klauen)		1W+6					

Höhlendrache

Der Höhlendrache ist ein flugunfähiges, aber dennoch äußerst gefährliches Monster. Es lebt sowohl in unterirdischen Höhlen als auch in ausgewaschenen Kammern an Berghängen, in tiefen Spalten und großen Erdhöhlen im Wald. Das Revier eines Höhlendrachen umfaßt viele hundert Quadratmeilen, weswegen sie auch sehr selten anzutreffen sind. Gesehen wurden sie im Khoram-Gebirge, im Steineichenwald, in den Drachensteinen und den **Wal-Bergen**. Aber es ist nicht auszuschließen, daß sie auch in anderen Gebirgen oder Wäldern **Aventuriens** vorkommen.

Der Rumpf des Höhlendrachen ist etwa fünf Schritt lang und von einer schwärzlichen Schuppenhaut bedeckt. Die vorderen seiner vier Beine kann der Höhlendrache auch als kräftige Greifwerkzeuge einsetzen.

Höhlendrachen sind besonders standorttreu. Nur zweimal im Jahr - zur Winter- und zur Sommersonnenwende - verlassen sie ihren Bau, um nächtliche **Raubzüge** zu unternehmen. Sonst hocken sie unbeweglich in ihrer Höhle, hüten eifersüchtig ihren Schatz und lauern auf Beute. Schon mancher Abenteurer, der den Drachen schlafend glaubte, lief so in sein Verderben. Er ist ein reiner Fleischfresser und frißt alles, was ihm vor die Fänge kommt. Sein feiner Geruchssinn verrät ihm schon von weitem das Nahen einer Beute. Ist sie in Reichweite, schnellt sein langer Hals muränengleich aus der Höhlenöffnung hervor. Blitzschnell packt er sein Opfer und verschlingt es. Gerät ihm ein Zwerg oder Mensch zwischen die Fänge, so verspeist er ihn nicht gleich, sondern versucht, ein hohes Lösegeld zu erpressen. Da Höhlendrachen intelligent sind, lassen sie sich von Falschmünzen oder Glasperlen nicht täuschen. Höhlendrachen spüren sofort, wenn jemand während ihrer Abwesenheit in ihre Höhle eindringt und sie berauben will. Dann unterbrechen sie ihre **Beutezüge** und kehren augenblicklich zum Hort zurück. Gelingt es, während der Abwesenheit den Schatz zu rauben, dann verfolgt der vor Gram geschwächte und fast irrsinnige Drache den Räuber bis ans andere Ende **Aventuriens**.

Höhlendrachen sind sehr an Zauberei interessiert. Sie verfügen über einige Sprüche (Odem Arcanum, Böser Blick Furcht, Herr über das Tierreich) und sammeln auch gerne magische Artefakte. Ein erfahrener Magier kann einen Höhlendrachen möglicherweise durch die Demonstration seiner arkanen Macht besänftigen oder einschüchtern. Der Feueratem des Drachen wirkt auf alle Lebewesen oder **entzündlichen** Teile in bis zu fünf Schritt Umkreis.

Die folgenden Werte stellen einen Höhlendrachen im Alter von etwa 100 (Stufe 3) bzw. 500 Jahren (Stufe 10) dar. Diese Drachenart wird bis zu 1500 Jahre alt.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
18	10	10	10	35	12	17	12	2W+4	6	80	8	50	80
20	12	12	8	40	15	16	13	2W+6	7	95	6	40	100

Kaiserdrache

Der Kaiserdrache ist seines Namens wirklich würdig: ein Ungetüm von zwanzig Schritt Länge, mit einer ebensolchen

Flügelspannweite und von unvorstellbarer Kraft. Die Schuppen des Kaiserdrachen leuchten in der Farbe roten Goldes und sind von kaum einer Waffe zu durchdringen. Nicht nur sein Aussehen, nein auch sein Benehmen entspricht dem eines absoluten Herrschers: Er nimmt, was er begehrt, nicht mit Gewalt, nein er fordert und erhält - Gold und Geschmeide, Vieh und Wild als Mahl und hin und wieder auch ein Menschenopfer.

Da er von den jüngeren Drachen einer der intelligentesten ist, unterhält er sich auch gerne mit Magiern und Philosophen (die er auch am Liebsten als Opfer fordert). Wenn es ihnen gelingt, den Kaiserdrachen mit einer Geschichte oder einer Neuigkeit zu interessieren, so mag es sein, daß er ihnen die Freiheit und einen Haufen Gold schenkt. Wenn sie ihn aber langweilen, enden sie als Zwischenmahlzeit.

Kaiserdrachen gibt es nur noch wenig: im Ehernen Schwert, an den Rändern der **Khomwüste** und in den Trollzacken. Ihr Hort ist oft immens und mit allerlei Kunst- und Zauberkwerk ausgestattet. Einen solchen Hort zu plündern ist aber etwa so unmöglich wie ein Einbruch in die Schatzkammer des Reiches. Kaiserdrachen beherrschen viele Sprachen, die Grundlagen der Zauberei und sie besitzen natürlich ebenfalls einen gefährlichen Feueratem.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
18	16	15	15	50	25	17	13	3W+4	5	15012/7	100120		

Purpurwurm

Fünfzehn Schritt lang, ausgestattet mit sechs Beinen, einem langen Hals und einem mächtigen, breiten Schädel, ist der Purpurwurm eine imposante Erscheinung. Seinen Namen hat er von der Farbe seiner Schuppen, die in jugendlichem Alter von hellem Violett sind und mit zunehmendem Alter immer dunkler werden, bis sie schließlich **schwarz-purpurn** schimmern. Man hat den Purpurwurm deswegen schon häufig einen Diener des Namenlosen genannt - ihm als Drache sind die Götter, wer sie auch sein mögen, jedoch herzlich egal.

Es mag in ganz **Aventurien** noch etwa fünfzehn dieser Drachen geben, vorwiegend in **den-östlichen** Vorgebirgen des Raschtulswalls und auf der Insel Maraskan. **Purpurwürmer** sind ausgesprochen magiebegabt und verlassen sich auch gerne auf ihre astralen Kräfte. Ihr Feueratem ist gefürchtet, verursacht er doch bei allen Lebewesen in zehn Schritt Umkreis 2 TP pro Kampfrunde. Sie verlassen ihre Höhlen selten und dann auch meistens, um sich einige leckere Brocken zum Fressen zu reißen. Sie besitzen einen Hort mittlerer Größe, der in erster Linie aus den Besitztümern der Abenteurer besteht, die unvernünftig genug **waren**, den Wurm zu fordern.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
25	15	17	11	35	20	14	12	1W+6/	7	120	12/4	200200	
								(2/KR)				2W+2	

Riesenlindwurm

Riesenlindwürmer sind die intelligentesten, größten und grausamsten Monster der Drachenfamilie. Der **sechsbeinige** Rumpf eines Riesenlindwurms ist etwa doppelt so groß wie der eines Elefanten. Sein Körper ist von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache drei Hälse und drei Köpfe, von denen jeder einzelne so stark

ist wie ein normaler Drache. Ihr Schwanz mißt fast acht Schritt in der Länge, und ihre lederartigen Schwingen spannen mehr als fünfzehn Schritt.

Riesenlindwürmer haben ihren Hort zumeist in Burgruinen oder auf schroffen Berggipfeln. Sie kommen vorwiegend im Süden Aventuriens, in der Umgebung des Regengebirges vor. Aber auch am Rande der Khom, in den Salamandersteinen und im Ehernen Schwert soll es noch einige Exemplare geben.

Riesenlindwürmer können mit ihren sechs Augen besonders gut und besonders weit sehen; nichts, was sich in ihrer Umgebung abspielt, entgeht ihnen. In ihrem Revier herrschen sie als grausame Tyrannen. Da sie jedoch eine besondere Vorliebe für schöne Jungfrauen haben, herrscht in manchen Gebieten Aventuriens ein barbarischer Brauch: Um vor den erbarmungslosen Überfällen des Riesenlindwurms verschont zu bleiben, opfern ihm die Bauern in regelmäßigen Abständen eine Jungfrau, die der Drache dann in seinen Hort verschleppt (und dort vermutlich verspeist).

Da einem Riesenlindwurm ein abgeschlagener Kopf binnen 5 Kampfrunden nachwächst, kann man ihn nur töten, indem man ihm alle drei Hälse binnen kürzester Zeit durchtrennt. Dazu müssen die Helden 20 Schadenspunkte gegen diesen Kopf erzielen. Der Rüstungsschutz eines Drachenhalses beträgt 4. Nur wenige Helden haben die Begegnung mit einem Riesenlindwurm bisher überlebt - sich ihm mit weniger als drei fähigen Schwertkämpfern zu nähern ist ohnehin eine besonders häßliche Art des Freitodes.

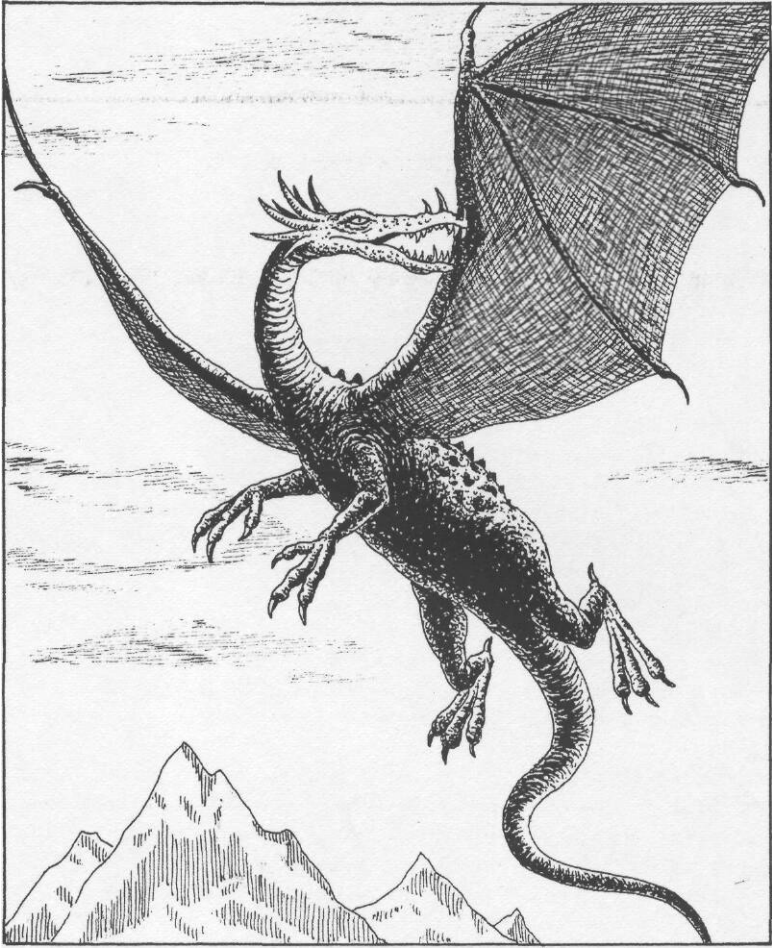
Im Spiel kann der Riesenlindwurm wie drei unabhängige Monster geführt werden. Er besitzt drei Attacken und drei Paraden pro Kampfrunde und bietet wegen seiner drei beweglichen Hälse auch keine ungeschützte Stelle - von seinem Feueratem ganz abgesehen. Ein Meister sollte solch ein Unge-
tüm mit äußerster Vorsicht einsetzen, wenn er nicht seine Heldengruppe auslöschen will. Am besten bekämpft man Riesenlindwürmer mit einer gehörigen Portion Witz und Geschicklichkeit.

Der Hort eines Riesenlindwurms enthält die üblichen blinkenden Gegenstände, vor allem Münzen, Edelsteine und Schmuck, die er auch gerne als Opfergaben annimmt.

Bauchunterseite ist hellblau, ihr Rücken und ihre Flügeloberseite sind braun und gelb gesprenkelt. Ihr sechsbeiniger Rumpf ist kurz und flach, ihr Hals und Schwanz sind lang und ausgesprochen biegsam.

Sie sind die jüngsten Mitglieder der Familie der Drachen und leben auf dem Dracheneiland im Südmeer. Die Westwinddrachen sind ausgesprochen gute Flieger, die auch Angriffe aus dem Sturzflug heraus ausführen können. Dabei setzen sie sowohl ihre Klauen als auch ihr Gebiß ein. Auch ihr Feueratem ist gefürchtet, denn sie sind in der Lage, alle drei Kampfrunden einen gerichteten Feuerstrahl zu spucken, der 4W Trefferpunkte anrichtet.

Wenn es gelingt, sie als Jungtier zu fangen, können sie mit



Hilfe starker Magie und eines geeigneten Zureiters zu fürchterlichen fliegenden Reittieren abgerichtet werden - so hört man zumindestens aus dem Gildenland.

Westwinddrachen sind weder mit besonderer Intelligenz noch mit der Gabe der Sprache gesegnet. Falls sie Horte anlegen, so ist uns dies unbekannt; auch ihre Vorliebe für blinkende Gegenstände ist gering.

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK
16	14	11	11	30	15	16	10	2W+5	5	12	18/4	90	180
									(3/KR)	(3x)			
18	17	14	13	40	18	16	10	2W+5	6	15	20/5	100	250
									(3/KR)	(3x)			
20	20	17	16	45	21	17	12	2W+6	6	18	20/5	100	300
									(3/KR)	(3x)			

Westwinddrache

An der Südwestküste Aventuriens kann man ab und zu diese großen und schlanken Drachen beobachten, wie sie Land- und Wassertiere jagen. Die Westwinddrachen erreichen eine Länge von sieben Schritt und eine Spannweite von 10 Schritt. Ihre

MU	KL	CH	GE	KK	MR	AT	PA	TP	RS	LE	GS	AU	MK	
22	7	8	16	25	8	13 (Nahkampf, 2/KR,Klauen)	9,	1W+6 (Klauen) 2W (Gebiß)	4	75	20/2	150	100	
								15 (Sturzflug, 4W (Feuerstrahl)						
							3 Attacken							

Ungeheuer und magische Kreaturen

Unheimliche Wesen

Basilisk

"Vom Krötengezücht: Das Scheußlichste vom Scheußlichen überhaupt ist wohl das Krötengezücht, welches auch Basilisk genannt wird. AU siebenhundert Jahr wird ein solches Monster geboren, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet. Fortan macht es die Gegend unsicher und verpestet mit seinem Hauch alle Pflanzen, Tiere und Ländereien, mit denen es in Berührung kommt. Sieben Monate wächst nichts, wo das Krötengezücht einherging, und was später dort wächst, hat nicht den Segen Perraines. Schon wer der Kreatur nur Nahe kommt, ohne daß er ihrem widerlichen Anblick ausgesetzt ist, ist verpestet und muß meist sterben. Der Anblick des Basilisken ist hingegen so entsetzlich, daß man auf der Stelle qualvoll verendet, sobald man auch nur ein kleines Stück von ihm gesehen hat.

Das Krötengezücht nimmt keinen Schaden von einer Waffe, auch haben sich viele verdiente Magier erfolglos darum bemüht, die Kreatur mit ihren Kräften zu besiegen. Nur einen Weg gibt es, den Basilisken zu töten: Sein Anblick ist ihm nämlich selbst so widerlich, daß er verendet, wenn er sein Spiegelbild erblickt. Es ist allemal nicht einfach, so nah heranzukommen, daß man dem Basilisken den Spiegel vorhalten kann, und mancher hat sein Leben dabei gelassen - doch wem's gelingt, der darf sich Basiliskentöter nennen. Und nicht zu Unrecht soll man ihn ehren wie einen Grafen oder gar wie einen Fürsten.

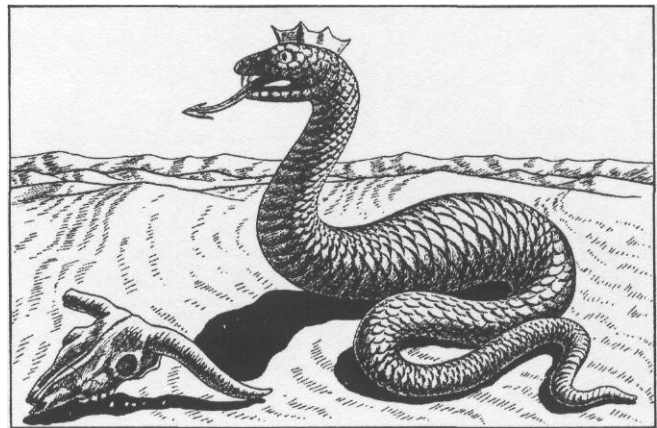
Den toten Basilisken kann man betrachten, ohne daß es schadet. Was aber gar so entsetzlich gewesen ist an der Kreatur, sieht man dem toten Krötengezücht nicht an. Es stimmt wohl, daß es häßlich aussieht - wie eine Schlange mit feistem, walzenförmigen Leib, und auf dem Haupt eine Krone - aber es besitzt nichts mehr von seiner tödlichen Aura und dem pestigen Geruch, den es zu Lebzeiten verbreitete."

Der Basilisk im Spiel:

Nur wenige Menschen haben je einen lebenden Basilisken zu Gesicht bekommen, und diese Unglücklichen mußten die Erfahrung mit dem Leben bezahlen, denn der bloße Anblick des Basilisken ist tödlich. Zehn Schritt um ihn herum ist die Luft derart verpestet, daß dort alle Pflanzen verdorren, alle Kreaturen verenden und alle Gewässer brodelnd zu Giftnebeln verdampfen. Wer diesen Dunstkreis betritt, erkrankt und wird nach langem, qualvollem Siechtum sterben, falls ihm nicht rechtzeitig ein magischer Heiltrank verabreicht wird.

Orte, an denen ein Basilisk sich längere Zeit aufgehalten hat, sind auf Wochen hinaus verpestet und für mehrere Monate verödet. Wenn Menschen an ehemaligen Aufenthaltsorten eines Basilisken verweilen, dann werden sie bald von Mattigkeit, Kopfschmerzen, Magenkrämpfen und schlimmen Sehstörungen heimgesucht. Auf diese Art und Weise bemerkt eine Heldengruppe auch, daß sie sich einem Basilisken nähert. Je näher die Helden dabei an das Krötengezücht

herankommen, desto häufiger werden verendete Tiere in der Gegend herumliegen und verdorrte Pflanzen das Landschaftsbild bestimmen. Wer weder Spiegel noch Heiltrank mit sich führt, den sollten diese Anzeichen dazu bewegen, schleunigst kehrtzumachen, um dem Basilisken nicht über den Weg zu laufen. Spiegel und Heiltrank sind nämlich unbedingte Voraussetzung, um sich mit einem Basilisken anlegen zu können bzw. um ein solches Vorhaben auch überleben zu können:



Der Basilisk kämpft nicht, er hat keine magischen Fähigkeiten und ist gegen Magie immun. Er besitzt keine Intelligenz, hat keine natürlichen Feinde und kennt auch keine Furcht. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, das Monster zu töten - man muß ihm einen Spiegel vorhalten. Wenn der Basilisk sein Spiegelbild erblickt, stirbt er auf der Stelle, denn sein eigener anblick ist für ihn genauso tödlich, wie für alle anderen Lebewesen.

Den Versuch, einen Basilisken mit Hilfe eines Spiegels zu töten, können nur Helden machen, die mindestens die 5.Stufe erreicht und einen Mutwert von mindestens 15 haben. Elfen können einen Basilisken beim besten Willen nicht töten (auch dann nicht, wenn sie die 5.Stufe erreicht haben und einen Mutwert von 15 besitzen), denn durch ihre feinen Sinne trifft sie der Pestgeruch des Krötengezüchts noch schlimmer als Menschen.

Der Vorgang spielt sich folgendermaßen ab: Der held nähert sich dem Basilisken bis auf etwa 20 Schritt; er hat einen Spiegel an einer Lanze, einem Stock oder einem ähnlichen Gegenstand befestigt. Nun muß er eine Mutprobe +2 ablegen. Mißlingt diese Probe, so wird er davonlaufen und kann in den folgenden sieben Monaten nicht noch einmal versuchen, einen Basilisken zu töten.

Egal wie die Probe auch ausgehen mag - der Meister würfelt nun mit 1W6 die Schadenspunkte aus, die der Held bis dahin erleiden mußte, denn er ist dem Pesthauch des Monsters schon gefährlich nahe gekommen.

Gelang die Mutprobe, so versucht der Held jetzt, sich dem Basilisken mit geschlossenen Augen weiter zu nähern. Dafür muß er nacheinander eine Geschicklichkeitsprobe +3 und eine Mutprobe +4 ablegen. Gleichzeitig würfelt der Meister mit 2W6 erneut Schadenspunkte aus. Mißlingt die Mutprobe, so sucht der Held schreiend das Weite und ist in den nächsten sieben Stunden zu nichts mehr zu gebrauchen. Mißlingt die Geschicklichkeitsprobe, aber die Mutprobe gelingt, dann ist der Held noch keinen Schritt weiter gekommen. Er kann nun die gleiche Prozedur (Ge-Probe +3 und MU-Probe +4) wiederholen, aber es werden dann erneut 2W6 Schadenspunkte ausgewürfelt, und zwar solange, bis der Held entweder das Weite sucht, oder beide Proben gelingen.

Gelingen beide Proben, dann befindet sich der Held in unmittelbarer Nähe des Basilisken. Jetzt muß er nacheinander zwei Geschicklichkeitsproben +5 ablegen; die erste, um festzustellen, ob es ihm gelingt das Monster zu töten; und die zweite - unabhängig von der ersten - um festzustellen, ob es ihm gelingt, den tödlichen Dunstkreis des Basilisken rechtzeitig zu verlassen. Mißlingt diese zweite Probe, dann ist der Held tot!! Andernfalls nimmt er nur 3W6 Punkte Schaden - Schadenspunkte erhält er also auf jeden Fall.

Wird dem Helden nach dem Kampf kein magischer Heiltrank eingeflößt, so verliert er pro Spielrunde einen weiteren Punkt seiner Lebensenergie und siecht unter elenden Krämpfen und Schmerzen dahin. Der Heiltrank kann diesen schleichenden Verfall zwar aufhalten, aber nicht die Schadenspunkte regenerieren.

Überlebt ein Held den Aufenthalt in unmittelbarer Nähe des Basilisken, ohne daß es ihm gelungen ist, das Monster zu töten, so erhält er dafür 500 Abenteuerpunkte. Wenn er es gar geschafft hat, das Krötengezücht zu töten, so stehen ihm dafür 1000 Abenteuerpunkte zu, und er darf fortan den Beinamen "Basiliskentöter" führen.

Einen verendeten Basilisken kann man erst sieben Stunden nach seinem Tode gefahrlos betrachten, nach sieben Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach sieben Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert. Den Kadaver des Basilisken kann man nach Ablauf dieser sieben Wochen auf den Basaren Aventuriens für gut 700 Dukaten verkaufen.

Werte:

GSM **AU:** 1000 **MR:** 1000 (*) **MK:** 1000
(*) mit diesem Magieresistenzwert ist der Basilisk gegen Magie vollkommen immun.

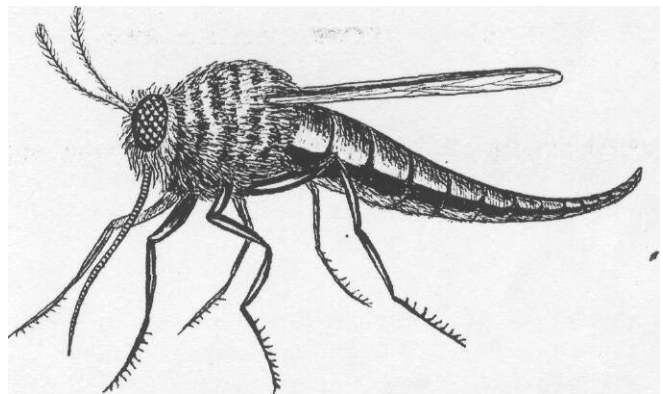
Borbarad-Moskitos

"Von den Borbaradmoskitos: Wie eine gewöhnliche Stechmücke sehen die Borbardmoskitos aus, aber diese Ausgeburt ist ein Erbe des weithin gefürchteten *Schwarzmagiers* Borbar ad. *Wahrhaftig, den Verstand und alle Erinnerungen* saugen sie aus ihren Opfern heraus, wogegen man sich nicht wehren kann. Erschlägt man sie nämlich auf der Haut, wenn sie sich schon festgesaugt haben, so kommt es *noch fürchterlicher*: Todbringendes Gift verspritzen sie dann! Verdammt in alle Ewigkeit sei *Borbarad*, daß er diese Bestien gezüchtet und in die freie Wildnis entlassen hat."

Die Borbaradmoskitos im Spiel:

Seit der berühmte Magier Borbarad diese Insekten züchte-

te und in die Freiheit entließ, kann man in allen *aventurischen* Sümpfen auf einen solchen Moskitoschwarm treffen. Einige Exemplare werden offensichtlich an bisher unbekannten Orten weitergezüchtet und für Fallen verwendet. Gegen einen anfliegenden Schwarm kann ein Mensch kaum etwas ausrichten. Mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe kann er zwar einen Moskito in der Luft erschlagen, aber schon in der folgenden Kampfunde setzen sich alle übrigen Moskitos auf ihm nieder und versuchen an ungeschützten Hautstellen mit ihrem Saugrüssel in das Opfer *einzudringen*. Dazu wird für jeden Moskito eine Attacke gewürfelt. Nun kann das Opfer leicht (und ohne extra eine Probe ablegen zu müssen) pro Kampfunde einen Moskito erschlagen, der sich auf ihm niedergelassen hat. In der folgenden Kampfunde würfeln alle verbleibenden Moskitos, die nicht bereits in ihr Opfer eingedrungen sind, erneut eine Attacke, um es zu stechen. Wieder kann das Opfer eine Mücke erschlagen, usf.



Ein Moskito, dem die Attacke gelungen ist, saugt mit seinem Rüssel die Erinnerungen und Erfahrungen des Helden auf, wodurch er pro Kampfunde 3 Abenteuerpunkte verliert. Nach 4 KR zieht der Borbarad-Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon. Wird er aber während des Saugvorgangs erschlagen oder auf andere Weise getötet, so verspritzt er in die Wunde ein tückisches Gift, das 2W6 SP verursacht. Einzig, wenn er durch Magie getötet wurde, fällt er einfach ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

Ein Held auf dem sich mehrere Moskitos niedergelassen haben, tut also gut daran, nur solche Insekten zu erschlagen, die noch nicht gestochen haben.

Werte:

MU: 20 **AT:** 8 **PA:** 0
LE: 2 **RS:** 0 **TP:** 3 AP pro KR
GS: 4 **AU:** 1000 **MR:** 2 **MK:** 3

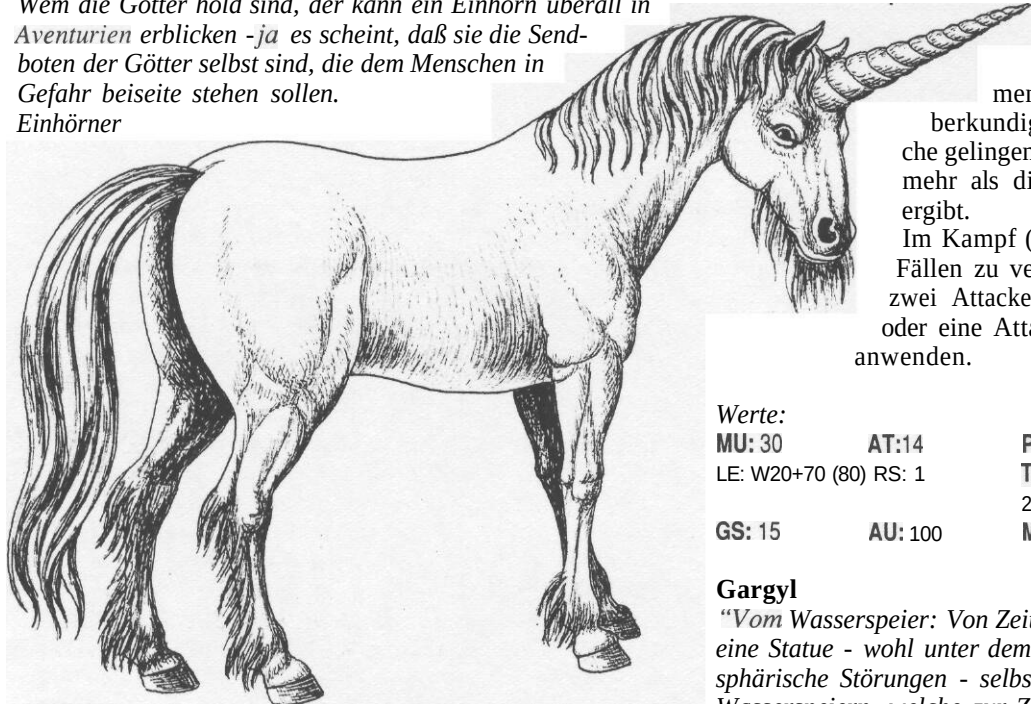
Einhorn

"Vom Einhorn: Ein äußerst seltenes, dennoch gern gesehenes Tier ist das scheue Einhorn, welches von den Göttern mit Unsterblichkeit gesegnet wurde. Es ist ein stolzes Roß mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem ebensolchen Schweif, und auf der Stirn *besitzt* es ein goldenes, zweifach gedrehtes *Horn* von fast zwei Ellen Länge. Auch Tiere mit silbernem *Horn* oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem *Horn* in der Farbe des Blutes sollen schon gesehen worden sein, doch sind diese noch weit seltener. Vom Einhorn hat man bisher nur die Hengste gesehen, was

uns zu der Annahme verleitet, daß es nur solche gibt. Es geht aber auch das Gerücht, daß die Einhörner die *Gemahle der Elfenrösser* sind (welche wir nur als Stuten kennen).

Wem die Götter hold sind, der kann ein Einhorn überall in Aventurien erblicken - ja es scheint, daß sie die Sendboten der Götter selbst sind, die dem Menschen in Gefahr beiseite stehen sollen.

Einhörner



werden von schönen Jungfrauen angezogen, weshalb man auch versucht hat, sie solcherart zu fangen. Schandbare Jäger haben so versucht, das *Horn* des Tieres zu gewinnen, denn es ist in höchstem Maße heilkräftig.

In den nördlichen Gefilden machen sich die Einhörner und die Auerochsen die Krone des Königs der Wälder streitig, weswegen sie sich oft in unversöhnlichem *Haß* gegenüberstehen. Woher dies kommt, bleibt uns ein Rätsel."

Das Einhorn im Spiel:

Einhörner können überall in Aventurien auftauchen. Sie sind die Wahrer der natürlichen Ordnung und die Beschützer hilfloser Kreaturen. Da Einhörner aber hochintelligent sind, kann es sein, daß sie ganz andere, eigene Ziele verfolgen, die nur dem Meister bekannt sind.

Sie sind in der Tat unsterblich, da sie sich beim Abwerfen ihres *Horns* stets wieder verjüngen. Diesen Hörnern - auch *Alicorni* genannt - wird eine große Zauberkraft nachgesagt, sei es vom potenzsteigernden Wundermittelchen bis zum Stab allmächtiger Heilkraft. Wann die Einhörner allerdings ihr *Horn* verlieren, ist unbekannt.

Einhörner können als Helfer in der Not auftreten, sei es als Führer durch unbekanntes Gelände, sei es als Heiler, als Reittier oder gar als *Streitroß*. Sie lassen sich von einer Heldin leicht beeindrucken (wenn dieser eine *Charisma*-Probe gelingt) und bleiben dann so lange bei ihr, wie es ihnen gerade in den Sinn kommt. Sie tragen die Heldin dann ohne Sattel auch durch die schwierigsten Situationen und machen auch im Kampfgetümmel keine Reitproben notwendig.

Einhörner verfügen über eine eigene Art von Magie. Sie beherrschen Zauber, die in etwa den bekannten Formeln BALSAMSALABUNDE, BLITZ DICH FIND, KLARUM PURUM, SANFTMUT, CHAMAEIONI MIMIKRY, SENSIBAR, RUHE KÖRPER RUHE GEIST, SOMNIGRA-

VIS, AXCELERATUS und AEOLITUS entsprechen. Dabei müssen sie keine Probe ablegen, ihre Sprüche gelingen immer. Die nötige Zauberkraft ziehen sie dabei aus ihrer

Lebensenergie, außerdem kosten sie alle Zauber drei

Punkte weniger als einen menschlichen oder elfischen Zau-

berkundigen. Ihre Beherrschungssprüche gelingen, wenn ein Wurf mit dem W20 mehr als die Magieresistenz des Opfers ergibt.

Im Kampf (den Einhörner in den meisten Fällen zu vermeiden trachten) können sie zwei Attacken pro Kampfrunde ausführen oder eine Attacke und einen Zauberspruch anwenden.

Werte:

MU: 30

AT:14

PA: 10

LE: W20+70 (80) RS: 1

TP: 1W (Horn)

2W (Hufe)

GS: 15

AU: 100

MR:18

MK: 30

Gargyl

"Vom Wasserspeier: Von Zeit zu Zeit kommt es vor, daß sich eine Statue - wohl unter dem *Einfluß* von Magie oder durch sphärische Störungen - selbstständig macht. Besonders bei Wasserspeiern, welche zur Zierde an Brunnen stehen, tritt dieses Phänomen auf. Die Wasserspeier sind hinterlistig und jagen hinter allen Lebewesen her, um sie zu töten. Deswegen müssen die lebendigen Steinwesen auch so schnell wie möglich getötet werden - wenn ein Fall vorkommt, wo sich eine Statue plötzlich bewegt, muß diese Widernatürlichkeit sofort gemeldet werden, damit der Landesherr einen Magier schickt, der die Sache untersucht."

Der Gargyl im Spiel:

Gargyle tragen den irreführenden Namen "Wasserspeier", der von ihren steinernen Nachbildungen an Brunnen herührt. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um gefürchtete, räuberische Golemwesen, auf die man gelegentlich in Ruinen oder großen Höhlen trifft. Besonders interessant an den Wasserspeiern ist, daß sie sich vermehren können. Gargyle sind halbwegs intelligent, und sie jagen grundsätzlich alles, was sie leicht erbeuten können. Da sie lange Zeit bewegungslos verharren können und eine steinerne, rissige Haut besitzen, werden sie oft mit Statuen verwechselt - diesen Umstand nutzen die Gargyle, um einen Gegner mit ihrem Angriff zu überraschen.

Für die Benutzung von Waffen sind die Wasserspeier zwar intelligent genug, aber ihre Klauen sind zu unbeweglich, um eine Waffe effektiv einsetzen zu können. Daher greifen die Gargyle fast immer mit den bloßen Klauen oder ihrem *Horn* an. Junge Wasserspeier sind dabei durchaus in der Lage, zwei Attacken pro Kampfrunde zu führen; mit zunehmendem Alter werden die Gargyle aber immer unbeweglicher und ihre Angriffe ungeschickter, da sie im Verlaufe ihres Lebens langsam zu Stein erstarren. Man kann Wasserspeier zwar leicht mit Beherrschungszaubern gefügig machen (und dies wird auch allzuoft von *scharzen* Magiern getan), gegen alle anderen Formen der Magie scheinen sie jedoch immun zu sein.

Werte:

MU: 12 AT: 12/6(*) PA: 6
LE: 40 RS: 2 TP: 2x(1W+3)
GS: 1 AU: 100 MR: -6 MK: 30

(*) der zweite Wert bezieht sich auf die zweite Attacke in der gleichen Kampfrunde.

Die Werte gelten für einen jungen Gargyl. Für je 10 Lebensjahre verliert ein Wasserspeier jeweils einen Punkt auf seine Attacke- und Paradowerte, bis sie schließlich ganz auf Null fallen und der Gargyl "stirbt". Andererseits gewinnt er für je 10 Lebensjahre einen Punkt zu seinem Rüstungsschutz und seinen Trefferpunkten dazu.

Gestaltwandler

"Vom Gestaltwandler: Wie der Gestaltwandler tatsächlich aussieht, ist unbekannt, auch weiß man nicht, wo er herkommt. Gewiß ist aber, daß er Menschen nach dem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen: Zunächst studiert er seine Opfer wohl sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, dann schlägt er hinterrücks zu. Er erwürgt seine Opfer meist, nachdem er sie zu einer abgelegenen Stelle gelockt hat. Den Leichnam versteckt er gut und fortan imitiert er sein Opfer in Verhalten und Erscheinung so gut, daß es selbst besten Freunden nicht auffällt. Da mag es schon vorkommen, daß der eine oder andere, den man lange kennt, nicht mehr lebt, und es will trotzdem so scheinen, als wenn alles zum Besten stünde. Wohl wäre man nie auf die Gestaltwandler gestoßen, wenn sie sich nicht selbst verraten hätten: Musik nämlich können sie nicht ertragen und auch keinen Alkohol - da laufen sie schreiend davon und geben sich zu erkennen! Gräßlich sieht es aus, wenn ein Gestaltwandler seine Form verliert; ständig will er andere Gestalten annehmen und es vermischen sich in seinem Angesicht die Züge all seiner Opfer."

Der Gestaltwandler im Spiel:

Da die Gestaltwandler Menschen und Tiere sorgfältig studieren und dann, nachdem sie deren Verhalten erlernt haben, ihre Opfer umbringen, um deren Platz einzunehmen, ist es sehr schwierig einen Gestaltwandler zu erkennen, wenn er sich nicht in seiner tatsächlichen Erscheinung zeigt. Diesen Anblick bekommen aber meist nur die Opfer der seltsamen Kreatur zu Gesicht. Bei übermäßigen Anstrengungen nämlich kann sich der Gestaltwandler nicht mehr genug darauf konzentrieren, eine Fremdgestalt zu imitieren und zeigt sein wahres Anlitz, das dem eines Menschen ein wenig ähnelt. Solche Anstrengungen sind der Kampf und der Genuß von Alkohol. Außerdem sind Gestaltwandler nicht über längere Zeit in der Lage, Musik hören, denn die für Menschen wohlklingenden Töne bereiten ihnen furchtbare Schmerzen.

Die einzelgängerischen Gestaltwandler sind äußerst intelligent und locken ihre Opfer meistens in eine Falle. So wird ein Gestaltwandler immer versuchen sein Opfer von anderen Lebewesen wegzulocken, um es im Zweikampf leise und ungestört umzubringen. Die Kreaturen sind äußerst stark und kämpfen fast ausschließlich mit den bloßen Händen, wobei sie den Gegner zu erwürgen versuchen. Nach Möglichkeit halten sie ihr Opfer so in Schach, daß es keine Möglichkeit hat, eine Waffe zu ziehen. Der Gestaltwandler hat stets die Initiative in der ersten Kampfrunde. Dabei greift er sein Opfer von hinten mit seinem fürchterlichen Würgegriff an (da das Überraschungsmoment auf der Seite des Gestalten-

wandlers ist, kann sich das Opfer diesem ersten Angriff nur mit einer gelungenen GE-Probe +10 entziehen). Wenn der Gegner im Würgegriff des Gestaltenwandlers gefangen ist, nimmt er pro KR 1W Schadenspunkte - aus dem Würgegriff kann er sich nur mit einer gelungenen KK-Probe befreien, die er einmal pro Kampfrunde ablegen darf, die aber von mal zu mal schwieriger wird. In der ersten Kampfrunde im Würgegriff ist eine KK-Probe +2 notwendig, in der zweiten bereits eine KK-Probe +4, usw. (eine 1 bedeutet automatisches Gelingen). Das Opfer kann in dieser Situation außerdem den Gestaltenwandler nicht angreifen. Gelingt es dem Opfer, sich zu befreien, so wird die Kreatur im Verlauf des Kampfes immer wieder versuchen, seinen Gegner in den Würgegriff zu bekommen.

Werte:

MU: 10 AT: 12(4)(*) PA: 8
LE: 35 RS: 1(**) TP: 1W SP
GS: 3 AU: 40 MR: 6 MK: 25

(*) Würfelt der Gestaltwandler bei seiner Attacke eine 4 oder weniger, und der Angriff wurde nicht pariert, dann ist es ihm gelungen, seinen Gegner in den Würgegriff zu bekommen (s.o.).

(**) Der Wert ist der natürliche Rüstungsschutz des Gestaltenwandlers und erhöht sich entsprechend, wenn er Rüstungen trägt.

Greif

"Vom Greifen: Der irdische Bote des Praios aber ist der Greif, ein stolzes Tier von der Farbe roten Goldes, riesig in seinen Ausmaßen, mit dem Körper und Schwanz eines Löwen und den Schwingen eines riesigen Adlers.

Greife findet man dort, wo das Wohl eines Herrschers, ja wo die Ordnung selbst oder die Religion der Zwölfin Gefahr ist. Sie sind die Fänge des Praios und schon manchesmal hat man einen Geweihten auf einem Greifen reiten gesehen. Sie leben auf den höchsten Gipfeln des Raschtulswalls und sehen hunderte von Meilen weit. Einen Greifen zu erschlagen, gilt in den Augen der Geweihtenschaft des Sonnengottes als Frevel schlimmster Art, der nur mit dem Tode gesühnt werden kann."

Der Greif im Spiel:

Greifen sind in der Tat halb-göttliche Kreaturen. Der Meister kann Sie auftreten lassen, wenn eine Heldengruppe in höchster Bedrängnis Praios um Hilfe anfleht. Sie verteidigen die Prinzipien des Praios-Kultes. Magische Waffen haben gegen sie nur normale Wirkung und sie sind mit Zaubersprüchen nicht zu verwunden oder zu beeinflussen.

Werte:

MU: 25 AT: 15 (2AT/KR) PA: 12
LE: 100 RS: 5 TP: 2W+4
GS: 20/10 AU: 500 MR: 25 MK: 80

Harpyie

"Von der Harpyie: Nichts ist widernatürlicher als eine Harpyie. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie. Ein schreckliches Ritual muß es sein, wenn die Gestalten der bemitleidenswerten Frau und des Vogels miteinander verschmolzen werden; und es bleibe dahingestellt, wer von beiden das Glück hat,

bei dieser *Procedere* sein Leben lassen zu dürfen. Im Finsterkamm und anderen Gebirgen gibt es ganze Scharen von *Harpyien*, so daß man vermuten muß, daß sie nicht nur von finsternen Gesellen geschaffen werden, sondern sich überdies auch vermehren können.

Harpyien kann man nie trauen - sie haben einen so wirren Verstand, daß sie vollkommen unberechenbar sind. Einmal scheinen sie gewillt, Hilfe zu geben, ein anderes Mal greifen sie wie wild an. Auch kommt es vor, daß sie sich von einem auf den nächsten Moment von zwei ganz verschiedenen Seiten zeigen. Es ist wohl der Wahnsinn ihrer Schöpfer, der sich in ihnen wiederfindet!!



Die Harpyie im Spiel:

Harpyien sind von menschlicher Intelligenz, aber durch ihren wirren Verstand immer unberechenbar. Oft begegnen sie einem Helden zunächst freundlich, um dann urplötzlich über ihn herzufallen. Ebenso kann es vorkommen, daß sie einen begonnen Kampf abbrechen und ihrem Gegner Hilfe anbieten. Da Harpyien einerseits im Kampf sehr gefährlich werden und einer Heldengruppe andererseits unschätzbare Dienste erweisen können, sollte man diese Kreaturen möglichst nicht von sich aus angreifen. Es ist ratsam, dem Wesen freundlich zu begegnen, aber stets wachsam zu bleiben!

In den Gebirgszügen Mittel- und Südaventuriens kann man ganzen Harpyienschwärmen begegnen. Das Gekreische der Kreaturen hat dabei schon so manchem tapferen Helden das kalte Grausen über den Rücken gejagt - ein Meister sollte also anhand von Mutproben feststellen, ob sich die Helden durch den Höllenlärm beeindrucken lassen und fliehen, oder ob sie ganz gelassen der Dinge harren, die da kommen werden.

Wenn sich eine Harpyie entschließt zu kämpfen, so greift sie meist mit den scharfen Krallen ihrer Greifenfüße an. Manch-

mal schlägt sie auch mit den überaus kräftigen Flügeln zu. Würfelt eine Harpyie für die Attacke eine 1, so handelt es sich bei dem Angriff um eine Sturzattacke. Wird ein solcher Angriff nicht pariert (dazu ist ein Wurf unter dem halben Paradowert notwendig), so hat die Harpyie ihren Gegner fest in den Krallen und trägt ihn mit in die Lüfte. Ein so gefangener Held ist praktisch machtlos. Manchmal verschleppen die Harpyien einen Menschen dann in ihre Höhle - oft entscheiden sie sich aber auch anders und lassen ihn einfach fallen: Durch den Sturz erleidet ein Held 1W bis 5W Schadenspunkte, je nachdem aus welcher Höhe die Harpyie ihn hat fallen lassen.

Werte:

MU: 18	AT: 15/1 (*)	PA: 10
LE: 40	RS: 2	TP: 1W+4
GS: 15/1	AU: 60	MR: 10 MK: 30

(*) Bei einer 1 führt die Harpyie einen Sturzangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen.

Hippogriff

"Vom Hippogriff: In den Salamandersteinen und der Roten Sichel soll es Kreaturen geben, die aus der Brunft der Greifen entsprungen sind. Sie scheinen mit dem Pferd gekreuzt und bieten den Anblick einer Stute oder eines Hengstes mit dem Kopf, den Schwingen und den Fängen eines Adlers. Sie sind gewandte Flieger und können wohl auch geritten werden. Sie leben in Horsten auf den Gipfeln der Berge. Ihre Jungen sind entweder von Pferde-, Adler- oder HippogriffenarDie Fohlen geben sie bei Pferden in Obhut, die Küken bei den Adlern und nur ihre eigene Brut behalten sie."

Der Hippogriff im Spiel:

Hippogriffen sind fleischfressende Raubtiere, die von Bergziegen und ähnlichem Getier leben. Sie können in der Tat geritten werden, allerdings nur, wenn es einem Helden gelingt, ein Hippogriff-Junges zu stehlen und aufzuziehen. Ansonsten können sie wie Raubvögel behandelt werden. Sie erreichen die Größe eines Sveltaler Kaltblutpferdes und haben meist ein graues oder braunes Fell.

Werte:

MU: 18	AT: 13	PA: 8
LE: 85	RS: 2	TP: 2W+4 (Krallen) 2W+2 (Hufe)
GS: 15/10	AU: 2SR (Flug) 1SR (Galopp)	MR: 8 MK: 45 Tragkraft: 4000

Ikanariaschmetterling

"Vom Ikanariaschmetterling: Wunderschön ist der Ikanariaschmetterling - schöner als alle anderen Schmetterlinge und alle anderen Wesen: Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tupfen geziert, welche von dunkelblauen und tiefvioletten, zuweilen auch schwarzen Ringen eingefasst sind. Der Flügelrand ist gelbrot gemasert und schließt mit einem tiefvioletten Ring ab. Solche Wunderpracht findet sich kein zweites Mal in der aventurischen Fauna. Es sticht tief in der Seele, daß die Tiere ihrer Schönheit wegen von Neidern gejagt und mengenweise erschlagen wurden - auch wenn immer wieder behauptet wird, sie könnten einen Menschen um den Verstand bringen."

Der Ikanariaschmetterling im Spiel:

Der Ikanariaschmetterling ist wirklich ein wunderschönes Tier, und es kommt oft vor, daß eine Abenteurergruppe von sich aus die Nähe des Schmetterlings aufsucht. Für einen einzelnen Helden kann ein Ikanariaschmetterling sehr gefährlich werden, denn die Wahrscheinlichkeit, in dessen Bann zu geraten ist zu groß - der Meister sollte den Schmetterling also nach Möglichkeit nur einsetzen, wenn mehrere Helden am Geschehen beteiligt sind.

Der Ikanariaschmetterling kann mit seinen bunten Farben das Gemüt eines Menschen tatsächlich leicht verwirren: Sobald der Schmetterling vor den Augen eines Helden herumflattert, muß dieser eine Klugheitsprobe ablegen. Gelingt die Probe, so hat er die Gefahr erkannt, und der Schmetterling kann ihm so schnell nicht mehr gefährlich werden. Andernfalls verliert der Held 1W Punkte seiner Klugheit. Wenn ihm dann nicht sofort eine erneut abgelegte Klugheitsprobe gelingt, gerät er in den Bann des wunderschönen Tieres: Er ist solange nicht in der Lage etwas anderes zu tun, als den Schmetterling zu betrachten, bis seine Freunde das Tier verjagt oder getötet haben. Dabei muß er in jeder fünften Kampfunde erneut eine Klugheitsprobe ablegen, bei deren Mißlingen er einen weiteren Klugheitspunkt verliert. Die Einbußen auf den Klugheitswert sind zwar nicht permanent, aber doch von hinreichend langer Dauer: Pro Woche gewinnt der geschädigte Held nur einen Punkt seiner Klugheit zurück, bis er den ursprünglichen Wert wieder erreicht hat. Nur durch die Einnahme eines Klugheitselixiers oder entsprechend mächtige Magie kann dieser Prozeß beschleunigt werden. Nach derartiger Behandlung gewinnt er pro Tag einen Punkt seiner Klugheit zurück.

Werte: Werte im eigentlichen Sinne sind nicht erforderlich - man kann einen Ikanariaschmetterling mit der bloßen Hand erschlagen, wozu eine GE-Probe+3 erforderlich ist. Mit Schußwaffen läßt sich das flatternde Ziel nur schwer erlegen (sehr kleines Ziel, zusätzlicher Aufschlag +6, da die ständige Bewegung des Schmetterlings beim Zielen verwirrt)

MR: 10 MK: 10

Klamtermoloch

"Vom Klamtermoloch: Ein ganz besonderer Affist der Moloch, der grünes Gras für Haar und eine gelbe Haut hat. Man sagt, er sei dem Effer ein liebes Tier, welcher den ehemaligen Wasserbewohner wegen seiner derben Spaße aufs Land verbannte und unter seinen Schutz stellte. Das Wesen lebt allein oder in kleinen Sippen in Höhlen in der Nähe des Wassers, wo es auch viel schwimmt. Dabei sind ihm die Häute zwischen Fingern und Zehen nützlich. Der Moloch und seine Art sollen unsterblich und gegen jeden Schwert-hieb gefeit sein."

Der Klamtermoloch im Spiel:

Der pflanzenfressende Klamtermoloch ist sehr scheu und zieht sich bei Gefahr sofort in seine Höhle zurück. Durch ihre Scheu erregen sie oft das Mißtrauen der Reisenden, sie sind aber in Wirklichkeit ausgesprochen friedliche Tiere. Wenn ein Moloch angegriffen wird, wird er versuchen, einen seiner Angreifer zu umklammern. Beißen wird er nur sehr selten und dann meist den Umklammerten. Der Klamtermoloch verfügt über einen magischen Schutz, der darin

besteht, daß man ihm keinen Schaden zufügen kann, wenn er ein Opfer umklammert hält. Wird er dann von einem Hieb oder Stich getroffen, so werden die Trefferpunkte nicht von seiner Lebensenergie, sondern von der des Umklammerten abgezogen.

Ein umklammerter Held kann sich entweder mit einer Kraftprobe+3 oder einer Geschicklichkeitsprobe+5 befreien, wobei ihm jedoch nur alle zwei Kampfunden ein Versuch zusteht. Gegen den Umklammerungsangriff kann man sich nur mit einer erfolgreichen GE-Probe+5 wehren, gegen den Biß steht dem bereits erfaßten Opfer keine Parade zu.

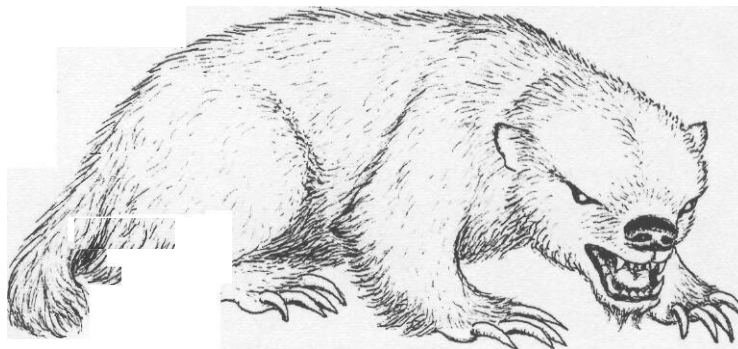
Werte:

MU: 8	AT: 14 (Umklammern) 9 (Beißen)	PA: 0
LE: 20	RS: 0	TP: 1W+2
GS: 11	AU: 30	MR: 15 MK: 15

Schneelaurer

"Vom Schneelaurer: Ein heimtückischer Feind der Herden und der Menschen des Nordens ist der Schneelaurer oder Weißschreck, der nur so groß wie ein Dachs erscheint, aber die Kraft eines Bären hat und wie ein Vielfraß mehr reißt denn er vertilgen kann.

Er hat eine spitze Schnauze mit messerscharfen Zähnen und gräbt Höhlen unter dem Schnee, durch die er an seine Beute heranpirscht. Sein Fell ist begehrt bei den Nivesen und dorten auch ein Zeichen der Würde, denn es braucht einen wahren Krieger für den Kampf mit dem Untier."



Der Schneelaurer im Spiel:

Der selten anzutreffende Schneelaurer wohnt in sehr kargen, schneereichen Gegenden, weswegen er fast alles angreift, was eßbar erscheint. Auch vor Menschen macht er nicht halt. Sobald seine "Beutetiere" jedoch größer als er selber sind, wird er versuchen, sie aus dem Hinterhalt anzufallen. Da er durch seine weiße Farbe schwer zu erkennen ist und er vermutlich immer unterschiedliche Helden angreift, kann so aus einer Landpartie ein beklemmendes und spannendes Abenteuer werden. Wird der Schneelaurer im Kampf verletzt, dann wächst seine Gefährlichkeit noch. Für jeden verlorenen Lebenspunkt erhält er einen Zuschlag von +1 auf seine Trefferpunkte. So wird aus dem verhältnismäßig ungefährlichen Tier ein schreckliches Monster.

Werte:

MU: 12	AT: 11	PA: 5	
LE: 12	RS: 1	TP: 1W	
GS: 8	AU: 20	MR: 2	MK: 10

Werwolf

"Von den *Werwesen*: Gar schlimm ist das Los der von der *Lykanthropie* Geplagten. Wann immer der Mond hell am Himmel steht oder wenn sie sich stark erregen, dann wächst ihnen ein wölfisches Haarkleid, ihr Gesicht *verzerrt* sich zur *Schnauze* eines Wolfes, Krallen sprießen aus ihren Fingern, und sie verlieren alle Sinne und Witze. Sie müssen hinaus in die Wälder, um mit den Wölfen zu heulen, und sie müssen Blut trinken. Wahrlich, sie erkennen keinen *Freund* und Gemahl mehr außer den Wölfen, welche sich den Bestien auch willig fügen, und wen sie beißen, der *muß* auch zum Werwolf werden. Einen *Werwolf* erkennt man in seiner menschlichen Form an den zusammengewachsenen Augenbrauen und den gelben Fingernägeln."

Der Werwolf im Spiel:

Die *genauen* spieltechnischen Auswirkungen der Krankheit Lykanthropie entnehmen Sie bitte dem Kapitel über die Krankheiten. Leidet ein Mensch länger an Lykanthropie, so wird sein Aussehen zusehends wölfischer, vor allem seine Augen bekommen einen gelben Glanz, die Stirn wird fliehend und die Behaarung am ganzen Körper nimmt zu.

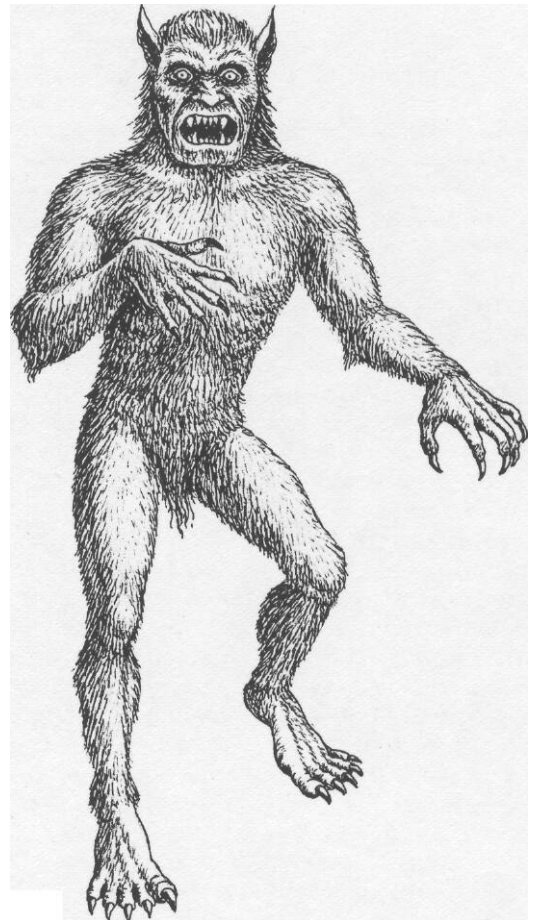
Die Krankheit kann nur mit starker Magie oder von Geweihten bekämpft werden. Die von einem Werwolf verursachten Bißwunden können zwar durch Heiltrank kuriert werden, die Verwandlung hält dies jedoch nicht auf.

Werwölfe werden am besten mit Silberwaffen bekämpft. Erleidet ein Werwolf durch eine scharfe Silberwaffe mehr als 3 SP, so stirbt er binnen 10 Kampfrunden, wobei er sich wieder in einen normalen Menschen zurückverwandelt.

Werwölfe finden sich in allen Gebieten Aventuriens. In einigen Gegenden soll es auch Werbären oder Wereber geben, je nachdem, welchem Tier man eine besondere *Blutrünstigkeit* und Wildheit nachsagt.

Während der Wolfszeit ist der Lykanthrop eine wilde Bestie,

die alle Lebewesen außer Wölfen angreift und bis zum Tode kämpft. Werwölfe lassen sich von normalen Wölfen dadurch unterscheiden, daß sie häufig aufrecht gehen.



Werte:

MU: 15	AT: 9	PA: 8	
LE: wie der Mensch vor der Verwandlung			
RS: 2	TP: 1W+2		
GS: 9	AU: 40	MR: 12	MK: 20,

Golems und andere Widernatürliche Wesenheiten

"Vom nachgemachten Leben: Eine größere Freveltat noch als die Belebung der Toten zu *seelenlosen Nicht-Toten* (welche die *Necromantie* lehrt) ist das Erschaffen vollständig künstlichen Lebens, welches allen göttlichen und natürlichen Gesetzen widerspricht. Bekannt und unheilig berühmt sind die *Chimären*, Mischwesen zwischen zwei *Thieren* verschiedenster Art. Der Jungen Göttin noch lästerlicher und aller Natur spottend sind jedoch die *Homunculi*, auch Golems oder *Lehm-Männer* genannt, welche allein aus Dreck und unheiliger Schwarzkunst entspringen. Sie sind oft von der Stärke eines Riesen und klobiger äußerer Form, entbehren jedoch jeglicher Geistesregung und sind so seelenlos wie eine Puppe oder der Schmutz, aus dem sie geschaffen."

Golems und Chimären im Spiel:

Das Auftauchen von Golems und Chimären ist das sichere Anzeichen für die Nähe eines Schwarzmagiers. Außer Magiern

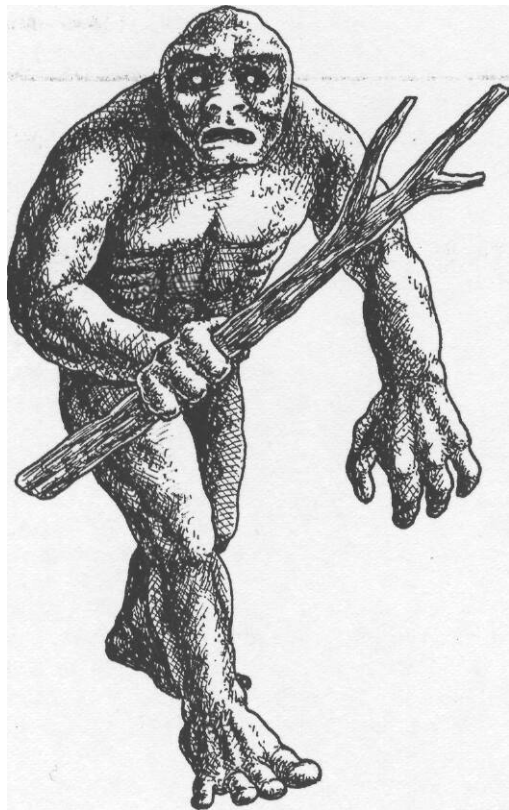
ist kaum ein Zauberer in der Lage, solche Wesen zu erschaffen - und nur ein fanatischer Forscher (wie es ein Schwarzmagier ist) wagt es, sich in solch blasphemischer Form über die göttliche Ordnung hinwegzusetzen. In vielen Gegenden wird die Anwendung dieser Zauber mit dem Scheiterhaufen geahndet, und selbst tolerante Magierschulen sind nicht bereit, solche Kenntnisse an ihre Adepten weiterzugeben (vielmehr stehen Werke wie Zurbarans "Vom Leben in all seinen natürlichen und übernatürlichen Formen" unter Verschuß). Es kann allerdings auch sein, daß ein Golem oder eine Chimäre ihren Schöpfer erschlagen hat und nun mordend durch die Lande zieht. Golems sind *eigentlich* friedlich, doch ihr Auftreten provoziert oft Flucht oder Kampf, daher sind sie selten außerhalb der Magierlaboratorien zu finden.

Freie Chimären sind im Gegensatz dazu extrem aggressiv, unberechenbar und oft vom Wahnsinn geschüttelt. Das beste Beispiel dafür sind die *Harpyien*, einst als Chimären gezücht-

tet und als einzige solcher Wesen mit der Gabe der Fortpflanzung gesegnet.

Das Erschaffen von Golems und Chimären

Um Chimären erzeugen zu können, benötigt ein Magier den Zauberspruch "MUTABILI HYBRIDIL - Forme dich, wie ich es will!", für die Erschaffung von Golems die Formel "STEIN WANDLE, TOTES HANDLE!" Wir haben diese Formeln hier detailliert aufgeführt, obwohl sie eigentlich nicht in die Hände von **Spieler-Magiern** gehören. Die Startwerte gelten für zauberkundige Helden, die ein Buch über das Erschaffen künstlichen Lebens gefunden haben und es insgeheim studieren. Die Zauber sind also nicht von Anfang an verfügbar.



Golem

Die Erschaffung von Chimären ist eine schwierige Angelegenheit: Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden. Angeblich muß den Tieren dann ein Elixier eingepflegt werden, welches ihren Widerstand herabsetzt und sie speziell für den Verwandlungsspruch empfänglich macht. Es funktioniert auch ohne diese Mixtur (deren Rezept verschollen ist), dann müssen jedoch folgende Zuschläge auf die Zauberprobe beachtet werden: die höhere Magieresistenz der beiden Tiere, der Größenunterschied (ein Zuschlag zwischen 1 und 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad der Tiere (0 bis 7 Punkte, wobei 0 etwa der Paarung **Wolf-Hund** und 7 zum Beispiel **Mücke-Elefant** entspricht) und eventuelle Zuschläge für Giftigkeit, Flugfähigkeit oder Feueratem. Alle diese Zuschläge addieren sich. Wenn ein Spielerheld eine solche Kreatur erschaffen will, sollte er im Rahmen des

magisch vernünftigen bleiben und sich mit dem Meister absprechen. Meisterfiguren sind natürlich nicht an solche Beschränkungen gebunden...

Golems sind leichter herzustellen, jedoch benötigt man den richtigen Lehm und viel frisches Holz (an einem Stück), soll die Kreatur nicht sofort wieder zerfallen. Auf Metalle, Felsgestein oder dergleichen wirkt der Zauber nicht. Rollen Sie einen W6, um den Zuschlag auf die Probe festzulegen. Dieser Wert gilt nun in Zukunft für das verwendete Material. Die beiden Zaubersprüche sind:

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Verwandlung von Lebewesen

Name: MUTABILI HYBRIDIL - Forme dich, wie ich es will

Technik: Der Zaubernde muß die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in ein Heptagramm setzen, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer mit dem Blick fixieren.

Zauberdauer: 1 Stunden

Probe: **KL/GE/KK** (+ höchste MR + Modifikator)

Wirkungsweise: Dieser Zauber verwandelt zwei (oder mehr) unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt. Die Modifikatoren für die Zauberprobe entnehmen Sie bitte dem Abschnitt über Chimären (s.o.).

Kosten: 45 ASP für Lebewesen bis Hundegröße, 60 ASP für menschengroße, 100 ASP für Tiere bis Pferdegröße und 150 ASP für größere Lebewesen, davon 1/30 (aufgerundet) permanente ASP.

Reichweite: 1 m

Wirkungsdauer: permanent

Startwerte der Zauberfertigkeit: Magier -15, Druiden -18, alle anderen Heldentypen -20

Ursprung: Gildenmagie (Borbaradianer)

Typ: Beschwörung

Name: STEIN WANDLE, TOTES HANDLE !

Technik: a) Der Zauberer formt eine Gestalt aus Lehm oder Holz und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der **Herzgegend**. b) Der Zauberer berührt die Leiche am Kopf und in der Herzgegend und spricht mehrmals die Formel.

Zauberdauer: a) 7 Stunden, b) 7 Minuten

Probe: **MU/CH/KK**

Wirkungsweise: a) Die Formel haucht einer Lehm- oder Holzfigur Leben ein und verwandelt sie in einen **Golem**. b) Die Formel erfüllt eine Leiche mit Lebenskraft und verwandelt sie (je nach Verwesungszustand) in einen Untoten (Leichnam, Zombie oder Skelett). Sofort nach der Erschaffung muß der Zauberer eine Stufenprobe ablegen. Mißlingt diese, so muß er die Kreatur mit einem **BANNBALADIN** unter seinen **Willen** zwingen. Mißlingt auch dieser oder hat der Magier bei der Stufenprobe einen Patzer gewürfelt, so greift die Kreatur ihn an. Beide Arten von Lebewesen sind dem Willen ihres Erschaffers völlig unterworfen. Sie können nur einfachste Anweisungen ausführen.

Kosten: a) **3W20** ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), **5W20** ASP für einen Golem in Menschengröße und **7W20** für einen maximal trollgroßen Golem; b) **5W20** ASP.

In beiden Fällen gehen 1W6 ASP permanent verloren.

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Startwerte der Zauberfertigkeit: Magier -12, Druiden -15, alle anderen Heldentypen -20

Nachfolgend Beispiele für magisch erschaffene Wesen:

Wolfsechse (kleine Tier-Tier-Chimäre)

Diese Chimäre ist eine widernatürliche Kreuzung aus einem **Griswolf** und einer Panzerechse. Die äußere Gestalt entspricht der eines Wolfes, jedoch ist die Haut mit dicken graugrünen Schuppen anstatt mit Fell besetzt. Der Blick des Tieres ist echsenstarr, es besitzt eine lange, schmale Zunge und eine lang herabhängende Halswamme. Genau wie andere Echsen ist die Wolfsechse kälteempfindlich. Wer ein solches Tier zum ersten Mal erblickt, muß eine AG-Probe ablegen. Gelingt diese, so ist der Held von dem Anblick des Tieres so erschüttert, daß er eine Einbuße von 3 Punkten auf MU, AT und PA in einem eventuellen Kampf gegen die Wolfsechse erleidet.

Werte:

MU: 15	AT: 9	PA: 6	
LE: 20	RS: 4	TP: 1W+3	
GS: 12	AU: 40	MR: 5	MK: 15

Schlangemensch (Mensch-Tier-Chimäre)

Diese scheußliche Chimäre wurde aus einer WürGESchlange und einem Menschen erschaffen: Oberkörper, Arme und Kopf sind menschlich, während der fünf Meter lange Unterleib, der sich träge über den Boden wälzt, zu einer Schlange gehört. Auch das Aussehen der menschlichen Hälfte ist reptilhaft. Die Haut ist grünlich, die Augen weit geöffnet und im Mund ringelt sich eine gespaltene, rote Zunge. Der Schlangemensch kann mit seinen Händen gewöhnliche Waffen einsetzen, er ist jedoch weder reaktionsschnell noch besonders schlau. Für eine Chimäre wiederum ist er recht intelligent und auch selten einmal unnatürlich aggressiv. Der Schlangemensch ist immun gegen alle tierischen Gifte.

Werte:

MU: 12	AT: 12	LE: 65	
PA: 8	RS: 2	TP: je nach Waffe	
GS: 5	AU: 45	MR: 8	MK: 40

Mantikor (Große Mensch-Tier-Tier-Chimäre)

Mensch, Löwe und Skorpion sind in dieser widernatürlichen **Kreatur** vereint, dem erschreckendsten Beispiel für die Auswüchse anmaßenden, schwarzmagischen Schöpferwahns. Auf einem muskelharten Löwenkörper sitzt ein Männerkopf mit großem, häßlichem Mund, der mit drei Reihen messerscharfer Zähne bewehrt ist. Statt eines Löwenschweifs wächst der Hinterleib eines Skorpions aus dem Körper des Monsters. Zum Glück gibt es in der bekannten Welt nur einen einzigen Magier, der die Macht und die Charakterlosigkeit besitzt, ein solches Wesen zu erschaffen, so daß man diesem Ungeheuer nur äußerst selten begegnen wird.

Der Mantikor ist ein völlig unberechenbares Geschöpf. Bisweilen dominieren seine menschlichen Züge, dann ist er zu besonnenen, ja freundlichen Taten imstande. Gelegentlich wird er von der rasenden Wut eines gereizten Löwen ge-

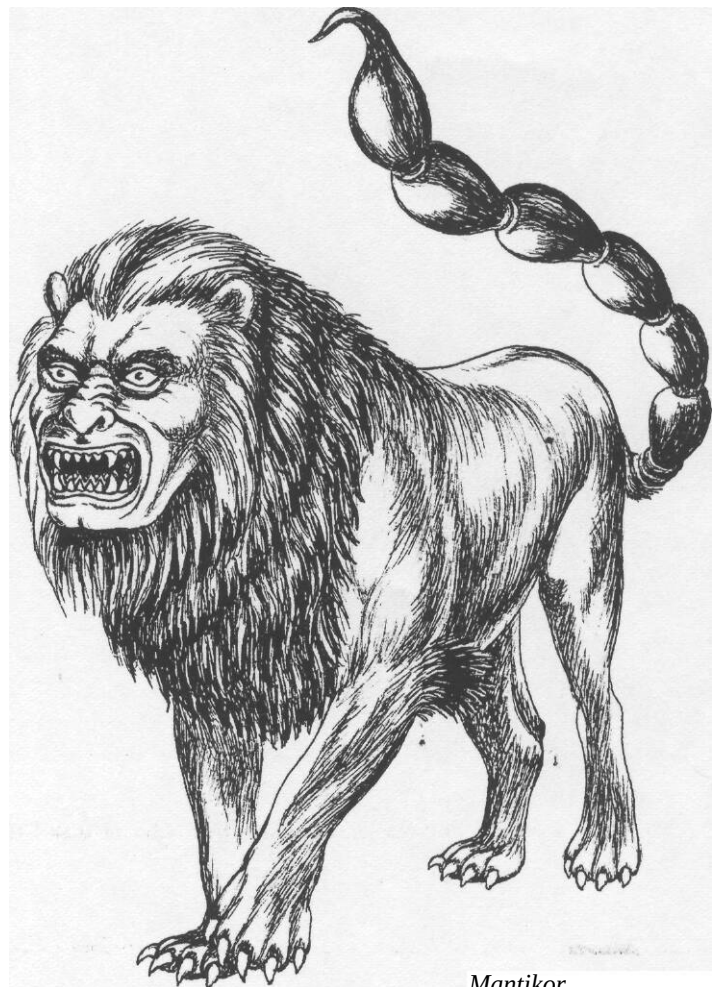
schüttelt; häufig aber ist er ganz und gar von der gnaden- und seelenlosen Kälte des Skorpions durchdrungen.

Werte:

MU: 16	AT: 16/12*	PA: 11	
LE: 85	RS: 3	TP: 2W+3 (Rachen) 1W+4 (Stachel)**	
GS: 11	AU: 50	MR: 14	MK: 80

*AT12 gilt für den Skorpionstachel, der Mantikor kann mit Rachen und Stachel gleichzeitig attackieren

** Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift. Ein vom Stachel verwundenes verliert 1W6 Kampfrunden lang in jeder Runde 2 Punkte auf AT, PA und GE. Eine Stunde nach Ende des Kampfes steigen die Werte wieder auf den alten Stand. Der Mantikor kann sein Gift pro Kampf nur einmal einsetzen.



Mantikor

Golem (Menschengröße)

Der Golem besteht aus grauem Lehm und hat annähernd menschliche Züge. Wenn man genau hinsieht, kann man sogar hin und wieder eine Regung auf seinem ansonsten starren Gesicht erkennen. Insgesamt wirkt er klobig und unbeholfen. Man könnte ihn für eine schlecht gearbeitete Statue halten, wenn er regungslos in einer Ecke steht. Golems sind immun gegen Feuer und gegen Stichwaffen.

Werte:

MU: 50	AT: 6	PA: 2	
LE: 120	RS: 5	TP: 2W+4 (Faust)	
GS: 2	AU: 1000	MR: 20	MK: 90

Geisterwesen und Bewohner anderer Sphären

Dämonen

"Von den Dämonen: Nicht von dieser Welt und auch nicht von Alveran oder aus Sumus Reich sind die Dämonen, die Ausgeburten des Chaos, welche man gerne auch 'Kinder der Niederhöllen' heißt. Sie hat es in allen Formen, von denen wir einige in Klassen zusammenfassen können.

Wir kennen die niederen Dämonen, welche nur kurze Zeit in unserer Sphäre überleben können und die Gehörnten, welche auch diesseits von Chaos und Brodem eine nicht zu unterschätzende Macht haben. Ihre Götter heißt man die Erzdämonen und deren Herrn den Dämonensultan oder Fürsten der Finsternis und er soll vollkommen irre sein.

Die Gehörnten sind in Macht durch die Anzahl ihrer Hörner unterschieden und sie können beim Sterblichen Wahnsinn und Pestilenz nach sich ziehen. Auch ist es schon vorgekommen, daß sie Menschen aufgefressen oder in die Finsternis gerissen haben."

Die Dämonen im Spiel:

Dämonen tauchen auf Dere meist nur dann auf, wenn sie von einem Zauberkundigen oder Geweihten des Namenlosen beschworen wurden. Gelegentlich befreien sie sich jedoch aus den Fesseln ihres Meisters und verbreiten Angst und Schrecken auf der Welt. Die Gehörnten Dämonen können auch aus eigenem Antrieb unsere Sphäre besuchen, um Chaos und Vernichtung zu säen. Bei Auftreten eines Gehörnten Dämons ist für jeden Zuschauer eine Mutprobe vonnöten, die um den AG-Wert erschwert ist.

Allgemein muß zum Kampf mit Dämonen gesagt werden, daß man sie nicht vernichten, sondern nur ihre momentane Form zurück in ihre Sphäre verbannen kann. Ein Dämon verschwindet aus unserer Welt, wenn seine Lebenspunkte auf Null sinken. Er kann jedoch jederzeit wieder beschworen werden. Dies liegt daran, daß es nicht einen Difar o.ä. gibt, sondern eine Gruppe von Difaroiden, die der Einfachheit halber mit einem einzigen Namen belegt werden. Zwischen den einzelnen Exemplaren sind leichte Veränderungen der Wesensmerkmale möglich.

Dämonen können nur mit magischen oder geweihten Waffen oder mit Zaubersprüchen bekämpft werden. Als magische Waffe gilt dabei jedes Artefakt, das mit einem (wenn vielleicht auch nur kurzfristigen) Zauber belegt wurde. Normale Waffen dringen durch Dämonen hindurch, ohne sie zu verletzen. Der angegebene Rüstungsschutz gilt auch gegen Zaubersprüche wie FULMINICTUS.

Weitere Informationen über Niedere und Gehörnte Dämonen finden sie im Buch "Die Magie des Schwarzen Auges". Die Dämonen sind im einzelnen:

Difar

Difar ist ein kleiner Irrwisch von rostbrauner Farbe, der ständig mit enormer Geschwindigkeit umherwuselt. Er kann darüber hinaus noch seine Form so verändern, daß er auch in die schmalsten Ritzen paßt. Er versucht, Kämpfe zu vermei-

den - wenn man ihn jedoch in einem Raum mit massiven Wänden antrifft (durch die er nicht entfliehen kann), stellt er sich zum Gefecht. Durch seine hohe Geschwindigkeit besitzt er Kampfwerte, die es fast unmöglich machen, ihn zu treffen. Er wird die erstbeste Gelegenheit zur Flucht nutzen.

Werte:

MU: 25	AT: 18	PA: 17
LE: 10	RS: 0	TP: 1 SP
GS: 100	AU: unendlich	MR: 5
		MK: 20

Braggu

Im Gegensatz zu Difar ist Braggu, die stets in grün-violette, stinkende Nebel eingehüllte Dämonenfratze, erschreckend langsam. Wer sie erblickt oder ihr fürchterliches Gebrüll hört, muß eine MUT:-Probe+4 ablegen. Mißlingt diese, so sucht das Opfer schreiend das Weite (gelingt auch gleichzeitig eine Aberglauben-Probe, so wirkt der Anblick Braggus wie der Zauber HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN). Wer den Dämonen jedoch angreift, muß damit rechnen, plötzlich von stinkenden Ausdünstungen umgeben zu sein, die auf der Haut 1W Schadenspunkte anrichten und eingeatmet zu solchem Brechreiz führen, daß das Opfer nochmals W20 Lebenspunkte verliert und kampfunfähig wird. Braggu setzt diese Nebel nur ein, um sich oder seinen Beschwörer zu verteidigen.

Werte:

MU: 30	AT: 12	PA: 0
LE: 35	RS: 0	TP: Nebel
GS: 3	AU: unendlich	MR: 12
		MK: 20

Karunga

Karunga ist eine schwebende Wesenheit von undefinierbarer Form und grünlich leuchtender Farbe. In einem Kampf wird dieser Dämon sein Opfer umschwirren (und ihm so jeweils 5 Punkte von Attacke und Parade abnehmen). Karunga kann keine körperlichen Angriffe ausführen, dafür beherrscht er umso bessere einen Zauber, der wie der Druidenspruch GROSSE VERWIRRUNG wirkt, und der immer dann gelingt, wenn für Karunga eine erfolgreiche Attacke gewürfelt wurde. Das Opfer kann den Spruch abwehren, wenn ihm eine Probe auf seine Magieresistenz gelingt.

Werte:

MUM8	AT: 15	PAM8
LEM5	RSM	TP: Zauber
GS: 60	AU: unendlich	MR: 10
		MK: 20

Sordul

Dieser Dämon ist in seiner diesseitigen Form annähernd menschenähnlich (das heißt, er besitzt zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf), aber beständig von einem blaßblau-

en, ätzenden Schleim umgeben. Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Hände kann er einem Gegner pro KR drei Punkte seines Rüstungsschutzes rauben, wenn dieser nicht aus Metall besteht, eine hölzerne Waffe verrotten lassen oder an ungeschützten Stellen 2W+2 Schadenspunkte anrichten. Gegen Stein und Metall ist Sorduls Säure wirkungslos.

Werte:

MU: 15	AT: 12	PA: 8	
LE: 40	RS: 2	TP: Säure	
GS: 10	AU: unendlich	MR: 10	MK: 30

Heshthot

Heshthot mag vielen als das Urbild eines Dämonen erscheinen: Eine wallende, schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis zu erkennen ist (von den rotglühenden Augen und den gelben Krallenhänden einmal abgesehen). Er trägt meist zwei Waffen, kann gleichzeitig aber nur mit einer von beiden angreifen. Am liebsten sind ihm Schwert und Peitsche. Wer einen Peitschenhieb einstecken muß, der verliert zusätzlich zu seinen Lebenspunkten noch einen Punkt seiner **Körperkraft** (glücklicherweise nur für die Dauer eines Tages). Wer eine Attacke des Dämonenschwertes pariert, dessen Waffe wird in Zukunft zerbrechlicher sein: Der Bruchfaktor steigt um 1.

Werte:

MU: 30	AT: 13	PA: 8	
LE: 20	RS: 0	TP: 1W+4 (Schwert) 1W (Peitsche)	
GS: 8	AU: unendlich	MR: 10	MK: 30

Zant

Zants Aussehen ist vielen erfahrenen Abenteurern bekannt - und sein Auftreten gefürchtet. Diese Kampfmaschine erscheint dem Beobachter als ein aufrecht gehender Säbelzahniger mit gelbviolett gestreiftem Fell, dessen Schwanz in eine scharfe Spitze aus **Horn** ausläuft. Zant kann jede KR mit zweien seiner drei 'natürlichen' Waffen angreifen - und tut dies auch, denn Zant kennt keinen anderen Lebenszweck (zumindestens in unserer Sphäre), als zu kämpfen, zu töten, zu zerreißen...

Werte:

MU: 30	AT: 15 (2 AT/KR)	PA: 8	
LE: 30	RS: 3	TP: 2W+2 (Reißzähne) 1W+4 (Pranken) 1W+2 (Schwanz)	
GS: 8	AU: unendlich	MR: 15	MK: 45

Tlaluc

Dieser Dämon sieht aus wie eine Lache graugrünen, zähflüssigen Schleims, aus der zwei entfernt an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Tlaluc verströmt einen Gestank, der selbst dem Stärksten den Magen umdreht. Wer sich in weniger als 20 Schritt Entfernung von dem Dämon befindet, muß eine KK-Probe+5 ablegen. Mißlingt diese, so wird der Betreffende von **Brechkrämpfen** geschüttelt, erleidet 1W SP und ist für die nächste Spielrunde absolut kampfunfähig. Weitere aggressive Aktionen unternimmt Tlaluc nicht. Wer den Dämon mit dem Schwert bekämpfen will, der muß alle zwei KR eine Kraftprobe+6 ablegen, will er nicht von dem

Geruch überwältigt werden. Wer in der Nähe des Dämons zusammenbricht, wird von diesem verschlungen.

Werte:

MU: 18	AT: 0	PA: 0	
LE: 80	RS: 2	TP: Geruch	
GS: 1	AU: unendlich	MR: 20	MK: 30

Azzitai

Der Flammendämon sieht aus wie eine gräßliche Parodie auf den legendären Feuersalamander, einen leuchtend roten, aufrecht gehenden Molch. Azzitai ist ständig von züngelnden Flammen umgeben, und was er berührt, gerät in Brand. Dabei können sogar eigentlich unbrennbare Gegenstände kurzzeitig aufflammen. Der Kampf gegen ihn ist so gut wie unmöglich, da er wie ein Drache Feueratem verströmt, der dem Opfer pro KR einen RÜSTUNGSSCHUTZ-Punkt bzw. einen Lebenspunkt raubt. Wenn er einen Angriff mit seinen Feuerhänden pariert, wird die Waffe des Angreifers so heiß, daß sie dem Träger 1W SP zufügt.

Werte:

MU: 40	AT: 12	PA: 8	
LE: 100	RS: 0	TP: 3W+4 (Feuer)	
GS: 12	AU: unendlich	MR: 23	MK: 80

Shruuf

Genau wie der niedere Zant lebt Shruuf nur, um zu töten. Er besitzt vier Hörner, unzählige Warzen, fünf Tentakel, zwei dicke, gelbe Vogelbeine und einen kräftigen Schnabel. Er kann pro KR mit viereiner seiner fünf Tentakel Hiebe austeilen. Gelingt ihm eine 'Gute Attacke' und kann diese nicht pariert werden, so hat er mit einem Tentakel ein Opfer ergriffen und versucht, es zu beißen. Aus dem Griff des Dämons kann man sich nur mit einer gelungenen Kraftprobe+8 befreien.

Werte:

MU: 50	AT: 15 (4 AT/KR)	PA: 4	
LE: 50	RS: 5	TP: 1W+7 (Tentakel) 3W+3 (Biß)	
GS: 6	AU: unendlich	MR: 20	MK: 150

Laraan

Der bucklige Dämon ist nachtschwarz und trägt auf seinem Rücken fünf leuchtend rote Hörner zur Schau. Ansonsten ist er fast menschenähnlich. Wann immer er enttarnt und zum Kampf gestellt wird, greift er mit seinen Krallenhänden an. Bei einer 'Guten Attacke' hat er sein Opfer in einem Würgegriff gepackt (wenn die Parade mißlingt) und fügt ihm 2W20 Schadenspunkte zu. Normalerweise wird man den Dämon jedoch nicht erkennen, da er meist als überirdisch schönes Wesen auftritt.

Werte:

MU: 25	AT: 14	PA: 6	
LE: 40	RS: 2	TP: 1W+2 (Krallen)	
GS: 8	AU: unendlich	MR: 35	MK: 60

Duglum

In unseren Sphären erinnert der Überträger von Seuchen und Pestilenzen an eine große, aufrecht gehende, geflügelte Assel. Wann immer er ein Opfer mit seinen Zangen packt

und diesem eine Magieresistenz-Probe+5 mißlingt, wird es vom FLUCH DER PESTILENZ befallen und erkrankt an einer scheußlichen Seuche. Wegen seines hohen Rüstungsschutzes ist Duglum von normalen Sterblichen nur sehr schwer zu verletzen. Selbst ein FULMINICTUS prallt wirkungslos an ihm ab...

Werte:

MU: 20 AT: 10 PA: 5
LE: 150 RS: 6 TP: 1W (+Zauber)
GS: 6 AU: unendlich MR: 30 MK: 180

Arjunoor

Der achtgehörnte Arjunoor hat die Form einer aufrecht gehenden, sechsbeinigen Schlange mit einem Widderkopf. Sollte eine Heldengruppe so vermessen sein und gegen diesen Herrn der Winde mit dem blanken Stahl antreten wollen - bitteschön. Eine gelungene Attacke Arjunoores kann nicht pariert werden. Es handelt sich nämlich um einen Windstoß, der den Gegner etwa 20 Schritt durch die Gegend wirbelt und dann fallen läßt...

Werte:

MU: 18 AT: 5 (2 AT/KR) PA: 0
LE: 250 RS: 1 TP: 4W+6 (Sturm)
GS: 4 AU: unendlich MR: 40 MK: 200

Iribaar, einer der Erzdämonen

Es ist fraglich, ob die Helden jemals einem der gefürchteten Erzdämonen begegnen werden - und ob sie die Begegnung überleben, um davon berichten zu können. Wir haben die Werte hier nur angegeben, um übereifrige Helden davon abzuhalten, sich in ihr Verderben zu stürzen. Iribaar ist ein

Meister der Täuschung, der Verwirrung und der versklavten Geister. Seine 'Angriffe' bestehen aus beliebigen Sprüchen des Spezialgebiets 'Beherrschung' und können nur mit einer gelungenen Magieresistenz-Probe pariert werden. In vielen anderen Belangen muß Iribaar als gottgleich bezeichnet werden (auch wenn die Geweihten dies sicher nicht gerne hören).

Werte:

MU: 50 AT: 19 PA: 18
LE: 5000 RS: 5 TP: Zauber oder 2W20 SP
GS: 15 AU: unendlich MR: 50 MK: wer eine Begegnung mit Iribaar überlebt, sollte - je nach Verhalten - 50 bis 500 AP erhalten.

Je-Chrizlayk-Ura

Dieser Name wurde erst neulich in einem alten Manuskript entdeckt. Er bezeichnet einen Dämon, dessen irdische Form ein schwarzer, amorpher Gallertklumpen ist, aus dem sich ein Horn mit einem pendelnden Auge und eine Unzahl von Warzen erheben. Das Monster kann jedoch eine beliebige Zahl von Scheinarmen und -füßen ausbilden, um Gegenstände zu ergreifen, zu bewegen oder zu zerreißen. Angeblich wurden einige der düstersten Bauten Bosparans mit seiner Hilfe erbaut. Die KK des Dämons beträgt (in menschlichen Maßstäben) 1000 Punkte. Er kämpft nur, wenn er angegriffen wird.

Werte:

MU: 5 AT: 2 (Ergreifen) PA: 0
LE: 150 RS: 2 TP: 10W20 (Zerreißen)
GS: 0,5 AS: unendlich MR: 25 MK: 30
Beschwörung: +3; Beherrschung: +0 Kosten: 3 ASP pro Stunde

Elementargeister

"Von den Elementarwesen: Als Seelen der Elemente (von denen es bekanntlich sechs gibt) können wir die Elementargeister sehen, welche sich in allen Formen der Elemente manifestieren können. Sie sind die Boten der Hesinde und verfügen über enorme Macht.

Sie haben schon Wohl und Wehe über manch einen Landstrich oder eine Person gebracht. Man sagt sogar, daß man sie rufen kann und sie einem dann drei Wünsche erfüllen. Über den Geistern der Elemente gibt es noch ihre Herren, welche in menschlicher oder tierischer Form erscheinen. Sie werden von den Anhängern der Hesinde in hohen Ehren gehalten und man sagt, sie seien den Göttern ebenbürtig."

Elementargeister im Spiel:

Der **Aventurier** kennt sechs Elemente: Feuer, Wasser, Luft, Humus, Stein und Schnee. Die Magier behaupten zwar ständig, es gäbe noch ein siebtes Element, die 'Kraft', werden aber in dieser Hinsicht nicht ernst genommen.

Die sechs Elemente sind aber nicht einfach, nein, sie besitzen einen eigenen Willen, der dem des Menschen oftmals entgegengesetzt ist. Dieser Willen der Elemente manifestiert sich in geisterhaften Erscheinungen, die ein gewisses Eigenleben zu besitzen scheinen. Während diese Elementargeister häufiger einmal gesichtet werden, kommt es höchst selten vor,

daß man die Elementarherren antrifft, die Verkörperungen der Elemente in menschenähnlicher Form.

Beide Gruppen von Elementarwesen können beschworen werden. Dazu benötigt ein zauberkundiger Held den Spruch ELEMENTARE BESCHWÖREN und eine größere Menge des entsprechenden Elements. Dies mag ein Krug Wasser, das Feuer einer Fackel oder ein Sack voll Laub sein. Dies ist auch der Grund, warum man Schnee-Elementaren höchst selten in der **Khom-Wüste** begegnen kann und warum es so einfach ist, den Wind zu rufen (denn wo keine Luft ist, da kann auch kein Beschwörer sein). Alle Elementare besitzen einen eigenen Willen, der von dem Beschwörer nicht beeinflusst werden kann. Sie sind jedoch meist bereit, eine Aufgabe zu erfüllen, so lange dies in ihrer Macht und in ihrem Interesse liegt (kleinliche menschliche Rachegelüste gehören nicht zu den Interessensgebieten der Elementare).

Ursprung: Druidenzauber

Typ: Beschwörung

Name: ELEMENTARE BESCHWÖREN

Technik: Der Zaubерnde berührt das entsprechende Element und konzentriert sich auf die Beschwörung

Zauberdauer: a) 1 Spielrunde, b) 7 Spielrunden

Probe: MU/KL/CH a) +7, b) +21

Wirkungsweise: a) Dieser Zauber ruft einen Elementargeist herbei, der dem Beschwörer einen Wunsch erfüllt, wenn ihm eine CH-Probe+3 gelingt; b) Dieser Zauber beschwört einen Elementarherren, der bereit ist, sich für den Beschwörer einzusetzen, wenn diesem eine CH-Probe+7 gelingt.

Kosten: a) 15 ASP, b) 45 ASP

Reichweite: 1 m

Wirkungsdauer: nach Belieben des Elementarwesens

Startwerte der Zauberkraft: Druiden -15, Magier -18, Hexen 18, alle anderen Heldentypen -20.

Wenn ein Zauberkundiger diesen Spruch erlernt, **muß** er festlegen, zu welchem Element er sich besonders hingezogen fühlt. Für einen Geist oder Herren dieses Elements gelten die oben angegebenen Werte, für die anderen Elementare sind alle Beschwörungsproben um 7 Punkte, alte CH-Proben um 3 Punkte erschwert.

Elementargeister können auch als der verlängerte Arm des Meisters dienen. Er kann in hoffnungslos verfahrenen Situationen zu ihnen Zuflucht nehmen, zum Beispiel, um die Helden aus einer unverschuldeten Notlage zu befreien oder um ausgesprochen übermütigen Helden Einhalt zu gebieten. In solchen Fällen wird einer der Elementargeister erscheinen, weil er sich durch die Spielvorgänge gereizt fühlt, die Ursache seiner Irritation beseitigen und wieder mit seinem Element verschmelzen.

Elementargeister

Jedes der sechs Elemente kann in Form eines Geistes Gestalt annehmen. Diese Gestalt ist von Element zu Element natürlich verschieden. So kann ein Feuergeist in Gestalt eines hüpfenden **Flämmchens** erscheinen, ein Schneegeist in der Gestalt einer Schneeflocke und ein Wassergeist mag für den Beobachter wie ein unscheinbarer Fisch wirken. Dies heißt

jedoch nicht, daß diese Wesen keine Macht besitzen. Sie können sich im Handumdrehen in eine Feuersbrunst, eine Lawine oder eine brausende Woge verwandeln.

Alle Elementargeister gelten als friedfertige, gutmütige Geister, die von einem Helden meist nicht einmal als eigenständige Wesen erkannt werden. Sie erscheinen aus ihrem Element und können auch wieder mit ihm verschmelzen. Auch wenn sie gerufen wurden, lassen sie sich nicht beherrschen. Sie werden stets so handeln, wie es im Sinne ihres Elementes und ihres Herrn ist. Dabei kann es auch vorkommen, daß der Beschwörer einen Schaden davonträgt, wenn er die Hilfe eines Elementargeistes ungerechtfertigt in Anspruch genommen hat.

Spieltechnische Werte sind für Elementargeister nicht erforderlich, da sie sich stets ihrer übernatürlichen Fähigkeiten bedienen und sich nicht auf Kämpfe einlassen.

Elementarherren

Elementarherren sind die wahren Repräsentanten der sechs Elemente. Sie sind ungleich mächtiger als die Elementargeister, da ihnen alle Handlungsmöglichkeiten offenstehen, die das entsprechende Element auch hätte. Dies zeigt sich vor allem in der Art ihrer Bewegung oder eines eventuellen Angriffs. In unserer Sphäre nehmen sie häufig die Gestalt zweibeiniger Kreaturen an, von denen der Feuersalamander, der Herr des Feuers, die bekannteste ist. Der Herr des Humus erinnert an einen großen Baum, der Elementarherr der Luft an eine kleine Windhose usw.

Auch für die Elementarherren ist es unnötig, Werte anzugeben. In allen spieltechnischen Belangen können sie als Halbgötter behandelt werden. Es ist zwar ungemein schwierig, sie zu beschwören, aber sie können in einem Kampf mit einem Gehörnten Dämon vielleicht die letzte Rettung sein.

Geisterwesen

Über Geister ließen sich ganze Bücher füllen (was die Magieryilden auch gemacht haben), wir jedoch wollen uns auf die übernatürlichen Wesen beschränken, deren Eigenschaften sich in spieltechnischen Werten ausdrücken lassen. Wir verzichten hier auf jegliche Form von Majestätsbeleidigung, wie sie Hochgeborenen Dexter Nemrod und die Leser des "Aventurischen Boten" * über mehrere Ausgaben der Gazette in Atem hielt.

Die Geister im Spiel

Die aventurischen Geister werden in zwei große Gruppen unterschieden: die Minderen Geister und die Erscheinungen. Während erstere überall und zu jeder Tageszeit angetroffen werden können, sind die Erscheinungen meist an einen bestimmten Ort und an die Nachtzeit gebunden.

Erscheinungen eignen sich nicht als Zufallsbegegnungen. Ihr Auftreten sollte vom Meister geplant, mit einer stimmigen Geschichte versehen und durch die nötige geisterhafte Atmosphäre unterstützt werden. Meist ist es sinnvoller ihnen mit Magie zu begegnen oder ihnen zu helfen, ihren Seelenfrieden zu finden. Es kann jedoch auch vorkommen, daß eine Erscheinung ein Dorf oder eine Region terrorisiert und gerade kein Zauberer vorhanden ist. Dann mag auch das

treue Schwert helfen - aber magisch sollte es **schon sein...**

Mindere Geister

Mindere Geister entstehen aus der ungebundenen Astralenergie, die bei jedem Zaubervorgang frei wird und die so lange durch die Welt streift, bis sie auf einen Ort trifft, wo sich Elemente vermischen oder ineinander übergehen. Dort bildet sich ein Wesen, das kaum Intelligenz besitzt und am liebsten wieder von seiner körperlichen Hülle befreit wäre. Ihnen am nächsten stehend sind die Kobolde, die eine feste Form besitzen, und die Elementargeister, die die Elemente in ihrer reinen Form verkörpern.

Mindere Geister können zwar beschworen und vertrieben, nicht aber beherrscht werden. Sie können auch keinem lebenden Wesen einen Schaden zufügen, denn sie können nur die Elemente manipulieren, aus denen sie entstanden sind. Mindere Geister kämpfen nicht und können auch nicht befragt werden - sie sind ganz einfach.

Erscheinungen

Erscheinungen sind im Diesseits auftretende Wesenheiten, deren angestammter Platz eigentlich das Jenseits wäre. Meistens handelt es sich um die ruhelosen Geister von Verstorbenen,

die durch einen Fluch, seelische Not oder magische Konstellationen daran gehindert sind, ihren Frieden in Borons Reich zu finden.

Geister lassen sich durch Zauberei beschwören und vertreiben (siehe Die Magie des Schwarzen Auges), einige von ihnen jedoch auch mit dem blanken Stahl bekämpfen. Normale Waffen zeigen gegen Geister allerdings keine Wirkung - sie müssen verzaubert sein (vielleicht sogar mit einem speziell auf die Erscheinung zugeschnittenen Spruch). Auch einige Zaubersprüche wirken gegen diese Form von Geistern, jedoch keine 'Verwandlungs'- oder 'Beherrschungs'-Formeln. Wenn ihre 'Lebensenergie' auf Null gesunken ist, so sind die Erscheinungen bis zum nächsten Neumond nicht mehr in der Lage, im Diesseits eine körperliche Form anzunehmen. Der Nachtalp kann auf diese Art sogar vernichtet werden.

Gefesselte Seele

Dieses Geisterwesen ist durch einen Fluch an einen bestimmten Platz, meist den Ort seines Todes, gebunden. Eine Gefesselte Seele kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft werden. Sie kann sich jedoch gegen eine Austreibung mittels HORRIPHOBUS wehren. Damit der Geist den Spruch erfolgreich anwenden kann, muß er mit dem W20 einen höheren Wert würfeln als die MR des zu erschreckenden Helden beträgt.

Nachtalp

So nennt man häufig die ruhelose Seele eines Verbrechers, die umherzieht und den Schlaf ihrer Opfer zu einem Erlebnis des Schreckens werden läßt. Nachtalpe können durch Beschwörungen Lebensenergie gewinnen oder dadurch, daß sie im Kampf einem Opfer die Lebenskräfte entziehen. Sobald sie etwa 500 LP angesammelt haben, nehmen sie wieder feste Form an und können ihr verbrecherisches Treiben fortsetzen. Sie haben meist die Form eines grotesk verzerrten, schwarzen Schattens. Wenn ihnen eine 'Gute Attacke' gelingt, haben sie ihren Gegner umhüllt und entziehen ihm schlagartig W20 Lebenspunkte. Wenn sie wieder von ihrem Opfer ablassen, muß es eine Mutprobe+10 ablegen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht.

Werte:

MU: 25	AT: 15	PA: 8
LE: max. 500	RS: 0	TP: 1W SP
GS: 10	AS: 1000	MR: 12
		MK: je nach LE zwischen 15 und 150

Spuk

Dieser Geist ist dazu verdammt, nächtens umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder sonstwie zu beschädigen. Da er bei seinem Treiben eine KK von etwa 50 Punkten entfaltet, ist die Bezeichnung 'Poltergeist' sicherlich zu harmlos für solch ein Wesen. Ihre Seele ist meist an einen Gegenstand gebunden. Wird dieser zerstört, so kann der Geist Ruhe finden. Der Spuk ist unsichtbar (wird jedoch sichtbar, wenn auf ihn ein ILIBISIV gesprochen wird. Alle Anwesenden müssen dann eine Mutprobe ablegen, da er meist als Mensch erscheint, dessen Gesicht von grenzenlosem Haß verzerrt ist. Wegen seiner hohen Körperkraft ist er ein gefährlicher Gegner, kann jedoch nur unbelebte Materie beschädigen (was nicht heißt, daß die Helden von den

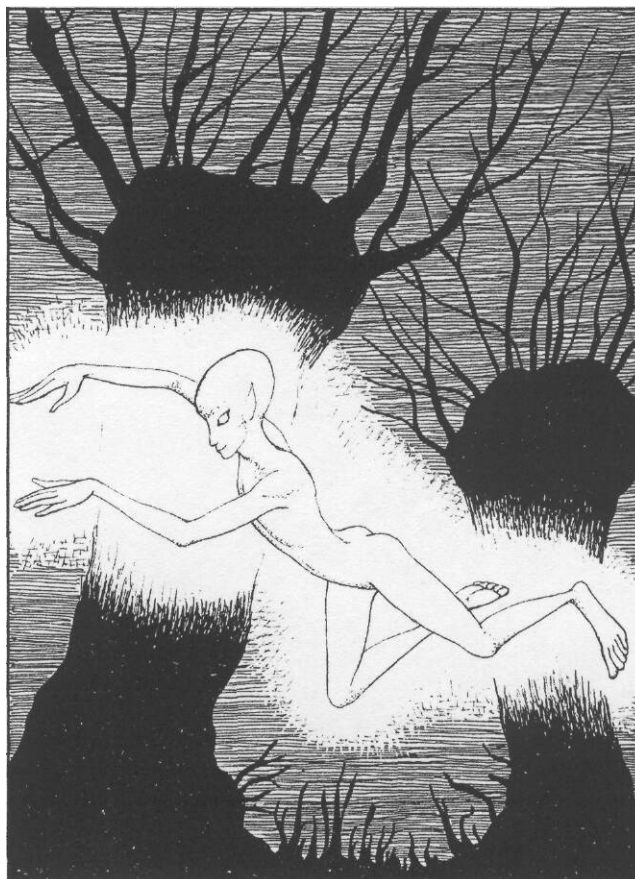
Auswirkungen der Zerstörung verschont bleiben).

Werte:

MU: 25	AT: 10	PA: 0
LE: 40	RS: 0	TP: 3W+6 (gegen tote Materie)
GS: 8	AU: 1000	MR: 15
		MK: 40

Irrlicht

Irrlichter nennt man die Geister derer, die ihr Ende im Sumpf gefunden haben. Sie sind jedoch den Gruftnebeln, Seeteufeln und anderen Geistern sehr ähnlich. Allen diesen Geistern ist gemein, daß ihr Körper gestorben ist, bevor sie eine für sie



persönlich wichtige Aufgabe erfüllen konnten. Dies mögen Rachegelüste sein, eine dringende Warnung, Sehnsucht nach einer geliebten Person o.ä. Diese Geister können sich nicht weiter als sieben mal sieben Schritt vom Ort ihres Todes entfernen und erscheinen meistens als wabernder Nebelfetzen oder tanzender Lichtfleck. Um Menschen anzulocken, damit sie ihre Aufgabe erfüllen und sie endlich Frieden finden können, ahmen sie häufig Klagelaute wie Stöhnen oder Wehgeschrei nach. Dabei locken sie oft Personen in den Sumpf, wo diese elendiglich versinken.

Werte:

MU: 20	AT: 12	PA: 0
LE: 20	RS: 0	TP: 3 SP
GS: 30	AU: 1000	MR: 18
		MK: 30

Tiererscheinung

Eine Tiererscheinung ist der gebundene Geist eines Tieres, der sich als schattenhafte Tierform manifestiert. Meistens handelt es sich bei den Tieren um solche, die unter großer Anspannung gestorben sind. Dies kann ein im Kampf getötetes **Schlachtroß** sein, eine während eines Krähenrufs verstorbene Krähe oder ein vor seinem Ableben unter Bann ste-

hender Wolf. Diese Geister sind halbmateriell und können einmalig für ihre ursprünglichen Zwecke (Reiten, Kampf, Überbringen von Nachrichten etc.) eingesetzt werden, danach sind sie erlöst. Ihre Kampfwerte entsprechen denen eines lebenden Tiers derselben Art, jedoch sind sie nur mit magischen Waffen zu verletzen. Ihre Magieresistenz beträgt generell 12.

Untote

"Von wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheußlichkeiten: Die Necromantie (Lehre von den Nicht-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauderlichen Leichenfresser und die Vampyre. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen.

Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzusehen und von üblen Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanten schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, daß ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und vom Haß auf alles Lebende getrieben mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist."

Die Untoten im Spiel:

Untote sind Wesen, die auf bestimmte widernatürliche Arten handlungsfähig bleiben, obwohl sich ihre Körper bereits in verschiedenen Stadien des Verfalls befinden und ihre Seelen längst in Borons Reich eingekehrt sein sollten. Wir unterscheiden zwei Arten von Untoten: Jene seelenlosen Existenzen, denen nur durch Schwarze Magie zu lebensähnlichem Auftreten **verholfen** werden kann, namentlich Leichname, Zombies, Skelette, Mumien und Tierkadaver; und jene Wesenheiten, denen aus anderen Gründen der Zugang in Borons Hallen verwehrt ist, die aber sehr wohl Herr ihres eigenen Willens sind: die Ghoule, Wiedergänger und Vampyre.

Während die beschworenen Untoten nur in der Nähe eines mächtigen Magiers auftreten können und am nachhaltigsten dadurch bekämpft werden, daß man ihren Herrn und Meister ausschaltet, führen die anderen Untoten eine unabhängige Existenz und können vom Spielleiter überall (vorzugsweise jedoch in der Nähe von Gräften und **Gebeinfeldern**) eingesetzt werden. Ein Wiedergänger eignet sich auch sehr gut als Hauptfigur eines Abenteurers, in dem die Helden versuchen, ihm seinen Seelenfrieden wiederzugeben, indem sie ihm bei der Erfüllung einer Aufgabe helfen.

Das Auftreten von Untoten ist fast immer von einer Totenangstprobe für die Helden begleitet, die je nach Scheußlichkeit des belebten Leichnams modifiziert werden kann. Die angegebene Magieresistenz bezieht sich in erster Linie auf solche Sprüche wie PARALÜ oder PLUMBUMBARUM, Beherrschungsformeln wirken auf Untote nicht, es sei denn, man befreit die Elenden zunächst mit BEHERRSCHUNGEN BRECHEN aus dem Bann ihres Beschwörers.

Die einzelnen, bisher bekannten Arten der aventurischen Untoten sind:

Leichnam

Leichname haben erst wenige Tage oder Wochen in ihrer Grabstätte gelegen und sind deshalb erst relativ wenig verweset. Trotzdem bietet ein Leichnam bereits einen so scheußlichen Anblick, daß man sich ihm nur zum Kampf stellen kann, wenn die Totenangstprobe mißlungen ist. Leichname benutzen im Kampf meist die bloßen Hände oder einfache Waffen. Um sie zu besiegen, muß man ihnen sämtliche **'Lebenspunkte'** nehmen oder ihnen mit einer **'gezielten Attacke'** den Kopf vom Rumpf trennen.

Werte:

MU: 30	AT: 8	PA: 2
LE: 25	RS: variabel	TP: 1W+2 (Hände) oder Waffe
GS: GST 2	AU: 500	MR: 5 MK: 10

Zombie

Diese Untoten sind bereits wesentlich stärker verweset als die von uns als Leichnam bezeichneten. Sie sind derart widerwärtig anzuschauen, daß für jeden Gegner eine Totenangstprobe-3 fällig wird. Diese Kreaturen sind so schwerfällig, daß sie sich in einer Rüstung nicht bewegen könnten und nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist) kämpfen. Sie gehen endgültig in Borons Reich ein, wenn ihr letzter **'Lebenspunkt'** verschwunden ist - das Abschlagen des Kopfes zeigt keine besondere Wirkung. Zombies sind bekannt dafür, daß sie die scheußlichsten Krankheiten übertragen.

Werte:

MU: 30	AT: 7	PA: 0
LE: 20	RS: 0	TP: 1W+2
GS: GST 2	AU: 500	MR: 10 MK: 15

Skelett

Nach einiger Zeit bleiben von einem Leichnam nur noch die Knochen und von einer Rüstung die metallenen Teile übrig. Deswegen kann man Skeletten begegnen, die mit Helm und Kettenhemd bekleidet und während der Nacht kaum als Untote zu erkennen sind. Wenn man sie aber in ihrer wahren Gestalt erkennt, ist eine Totenangstprobe-2 fällig. Skelette können nur mit Hieb Waffen oder Äxten wirksam bekämpft werden. Schwerter richten nur 1W+1 TP an, Stichwaffen sind völlig nutzlos.

Werte:

MU: 30	AT: 7	PA: 7
LE: 15	RS: 1, 4 oder 5	TP: je nach Waffe
GS: GST 2	AU: 500	MR: 12 MK: 18

Mumie

Mumien sind durch Einbalsamieren und Umwickeln mit Binden vor dem Verfall geschützt. Sie besitzen eine enorme Körperkraft und sind kaum zu vernichten. Alle Waffen richten gegen sie nur den halben Schaden (abgerundet) an und ihre hohe Magieresistenz macht sie immun gegen viele Zaubersprüche. Einzig mit Feuer oder magischen Waffen läßt sich eine Mumie wirkungsvoll bekämpfen. Ein Hieb mit einer Fackel erzeugt bei einer Mumie 2W TP, jedoch erlischt die Fackel bei einem AT-Wurf von mehr als 5.

Mumien, die nicht verbrannt werden, besitzen eine weitere grauenhafte Eigenschaft: Ihre Teile (z.B. ein abgeschlagener Arm) kämpfen selbständig weiter oder versuchen zumindest, den Gegner der Mumie zu behindern. Es wird sogar von zerstückelten Mumien berichtet, die sich langsam wieder zu einem Körper zusammenfügen. Wer einmal Zeuge solcher Vorgänge wird, muß bei jeder weiteren Begegnung mit einer Mumie eine Totenangstprobe-4 ablegen; gelingt diese, so sucht er panikerfüllt das Weite.

Werte:

MU: 30	AT: 7	PA: 7	
LE: 35	RS: 2	TP: 1W+4	
GS: GST 2	AU: 1000	MR: 15	MK: 23

Tierkadaver *

Genau wie die Leichname von Menschen durch unglückliche Umstände (Schwarze Magie, bestimmte Sternkonstellationen) wieder aus ihren Gräbern aufstehen und umherwandeln können, so können auch Tierleichen wieder mit einem Pseudoleben beseelt werden. Besonders häufig findet sich dieses Phänomen bei Streitrössern, Bullen, Wölfen, Hunden und Raubkatzen. Sie können sowohl als Leichnam wie auch als Zombie auftreten. Um sie zu beschwören, muß einem Magier die Probe auf SKELETTARIUS+5 gelingen. Als Beispiele für solche Tierkadaver seien hier ein untotes Schlachtroß und ein untoter Bornländer-Hund aufgeführt.

Die Werte eines untoten Schiachtrosses:

MU: 30	AT: 8	PA: 6	
LE: 40	RS: 0	TP: 2W (Hufe)	
GS: 10	AU: 1000	MR: 8	MK: 12

Die Werte eines untoten Hundes:

MU: 30	AT: 9	PA: 2	
LE: 12	RS: 0	TP: 1W+1	
GS: 7	AU: 200	MR: 6	MK: 8

Ghul

Ghule sind der Schrecken eines jeden Borongangers, denn Ghule sind Leichenfresser. Sie schrecken jedoch auch nicht davor zurück, lebende Wesen anzugreifen und diese zu zerfleischen. Ghule sehen annähernd menschenähnlich aus, besitzen jedoch lange Klauenhände, einen vorspringenden Kiefer mit schrecklichen Reißzähnen und eine grau-grüne Hautfarbe. Sie hausen tagsüber in Gräften oder selbstgegrabenen Höhlen, da helles Sonnenlicht für sie tödlich ist. Über ihren Ursprung ist nichts bekannt. Es handelt sich jedoch nicht um künstlich erschaffene Wesen, sondern um Kreaturen mit einem eigenen Willen. Der Biß eines Ghuls ist giftig (Stufe 15) und verursacht eine fast augenblicklich einsetzende Lähmung (KK und GE je -1 pro KR), die etwa 3

Stunden anhält. Wer einen Ghulsbiß überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM behandelt wird, verwandelt sich mit 10% Wahrscheinlichkeit (19 und 20 auf W20) binnen drei Tagen selbst in einen Ghul. Wer einem Ghul begegnet, während dieser ein Gebeinfeld plündert, muß eine TA-Probe-2 ablegen.

Werte:

MU: 25	AT: 10	PA: 9	
LE: 40	RS: 1	TP: 2W+2 (Biß) 1W+4 (Klauen)	
GS: 7	AU: 100	MR: 15	MK: 30



Ghul

Wiedergänger

Bei den Wiedergängern handelt es sich ebenfalls um Wesen mit einem eigenen Willen. Dieser ist so mächtig, daß er sogar Boron zu trotzen vermag. Wiedergänger sind ehemalige Menschen, die verstorben sind und keine Ruhe finden können, da sie von einer wichtigen Aufgabe beseelt sind, deren Erfüllung ihnen zu Lebzeiten nicht gelang. Dies mag Rache an einem Feind sein, eine dringende Warnung, die sie überbringen müssen oder ein letzter Besuch bei dem oder der Geliebten. Die Werte eines Wiedergängers entsprechen in etwa denen, die er als lebende Person besaß, jedoch sinken sie im Laufe der Zeit stetig ab, weil der Verfall des Körpers sich nicht aufhalten läßt. Wenn sie nicht mehr in der Lage sind, sich fortzubewegen oder sich mit Menschen zu verständigen, verwandeln sie sich in eine Gefesselte Seele.

Werte:

Die Eigenschafts-, Talent- und Kampfwerte entsprechen (mit

entsprechenden Abzügen für fortschreitende Verwesung) denen des Menschen, aus dem der Wiedergänger entstanden ist.

GS: GST 2 AU: 1000
MR: 20 MK: unterschiedlich

Vampir

Ebenfalls keine Untoten im Sinne der Nekromantie sind die Vampire, die in verschiedensten Erscheinungsformen auftreten können. Häufig sind es spindeldürre, leichenblass Menschen mit irgendwie leeren Augen. Sie können aber auch aussehen, als stünden sie in der Blüte ihres Lebens oder auch wie haarige, gebückte, aufrecht gehende Ratten. Alle Vampire beziehen ihre Lebenskraft aus dem Blut lebender Wesen, vorzugsweise aus dem von Menschen. Ihre Eckzäh-

ne sind meist verlängert, um tiefe Wunden zu schlagen. Sie treten nur nachts auf, da sie bei Tageslicht zu Staub zerfallen. Sie sind in der Lage, alle bekannten Waffen zu benutzen, tun dies jedoch meistens, um ihre Opfer kampfunfähig zu machen und dann ihr Blut zu trinken. Sie können mit geweihten Symbolen des Praios eingeschüchtert werden. Wenn ihre LE auf 0 fällt, versinken sie in eine W20 Spielrunden dauernde Bewußtlosigkeit, aus der sie voll regeneriert wieder erwachen. Endgültig töten kann man einen Vampir nur, wenn man ihm einen Holzpflöck durch sein Herz treibt.

Werte:

MU: 12	AT: 15	PA: 8
LE: 20	RS: 1	TP: 2W SP (Biß) oder Waffe
GS: 8	AU: 30	MR: 20 MK: 25



Index

Alligator, 85-86
Antilope, **Halmar**, 38-39
Arjunoor, 105
Auerochs, 41
Azzitai, 104

Basilisk, 94-95
Baumbär, 48
Baumdrache, 91
Bergadler, 43
Berglöwe, 59
Blaufuchs, 51
Blaufalke, 49
Blutfisch, 76
Borbarad-Moskitos, 95
Borkenbär, 47
Bornländer, 27
Boronsotter, 56
Braggu, 103
Brauner, Warunker, 34-35
Bunter, Bornländer, 34

Chimären, 100-102

Darpatbulle, 34
Delphin, 79
Difar, 103
Drachen, Alte, 90
Drachen, Magie der, 90
Drehhorn, **Rashduler**, 35
Dreiecksrochen, 77
Duglum, 104-105

Echsenmensch, 20-22
Effertsfrucht, 80
Einhorn, 95-96
Elch, 39
Elementargeist, 106
Elementarherr, 106
Elf, 10-11
Erscheinung, 106-107
Eule, 60-61

Firunsbär, 47
Firunshirsch, 38
Fleckenhai, 72
Flußfisch, 80
Frostwurm, 91

Gabelschwanz, 60
Gadangstier, Weißes, 25
Gans, 24
Gargyl, 96-97
Geister, Mindere, 106

Gelbfuchs, 51
Gelbschwanzskorpion, 69
Gepürgsküh, Haarige, 34
Gestaltenwandler, 97
Ghul, 109
Gletscherwurm, 91-92
Gobiin, 14-15
Golem, 100-102
Greif, 97
Grimwolf, 64
Griswolf, 64
Grolm, 23
Grünwal, 79

Habicht, 60
Hahn, 24
Hammerhai, 72
Harpyie, 97-98
Hausschwein, Bunt, 36-37
Heshthot, 104
Hippogriff, 98
Höhlenbär, 46
Hohlendrache, 92
Höhlenpanther, 58
Höhlenspinne, 69
Hornochsen, Puniner, 34
Huhn, 24

Ifirnshai, 73
Ikanariaschmetterling, 98-99
Iltis, 52
Iribaar, 105
Irrlicht, 107

Jagd, 8
Jaguar, 58
Je-Chrizlayk-Ura, 105

Kaiserdrache, 92
Kalekke, 45
Kaltblut, **Svelltaler**, 31
Kamel, 33
Karen, 39
Karunga, 103
Katz, Hexen, 25
Katz, Scheunen, 25
Katze, **Al'Anfaner**, 25
Katze, Aranier, 25
Khomgeier, 60
Klammermoloach, 99
Klapperschlange, 55
Klippziege, Goldfelser, 36
Kobold, 22-23
Königsadler, 44

Kreaturen, eigene, 9
Kronenhirsch, 38
Kvillotter, 55

Lämmergeier, 60
Langohrschaf, Eisenwalder, 36
Laraan, 104
Leichnam, 108
Luchs, 59

Mähnenschaf, Premer, 35
Mammut, 49
Mantikor, 102
Maraskantarantel, 70
Marus, 22
Mastodon, 49
Maultier, 33
Mensch, 11
Mherwati, 33
Mherwedbock, 36
Monsterklasse, 8
Moskitos, 66
Mumie, 109
Muräne, 76
Mysobviper, 56

Nachtalp, 107
Nachtwind, 61
Neandertaler, 11-12
Necker, 12
Nesselviper, 55

Oger, 19
Olporter, Schwarzer, 28
Olportwal, 78-79
Ongalobulle, 41
Ork, 12-14
Orklandbär, 47
Orklandkarnickel, 39

Paavipony, 32
Palmviper, 55
Parasit, 66-67
Perlbeißer, 76
Pfeifhase, 39
Pferd, Warunker, 31
Phraischaf, 36
Piranha, 76
Plattwal, 79
Pottwal, 78
Purpurwurm, 92

Rauhwolf, 64
Riese, 19-20

Riese, Tralopper, 31
 Riesenaffe, 44-45
 Riesenameise, 67
 Riesenhai, 73
 Riesenkaiman, 85
 Riesenlindwurm, 92-93
 Riesenlöffler, 39
 Rochenwurm, 77
 Rotfuchs, 51
 Rotpüschel, 39

 Säbelzähntiger, 58
 Saguraspinne, 69
 Sandlöwe, 58-59
 Sandwolf, 65
 Schädeleule, 61
 Schaufelhirsch, 39
 Scheinbasilisk, 56
 Scherentier, 80
 Schlangenmensch, 102
 Schneedachs, 52
 Schneelaurer, 99-100
 Schröter, Großer, 67-68
 Schwarminsekten, 68
 Schwarzbär, 46-47
 Schwarzgeier, Gorischer, 60
 Schwerthai, 72
 Seeadler, 43
 Seefisch, 80
 Seele, Gefesselte, 107
 Seemannspony, 32
 Segelrochen, 77

Selemferkel, 37
 Shadif, 32
 Shruuf, 104
 Silberfuchs, 51
 Silberwolf, 65
 Skelett, 108
 Sordul, 103-104
 Speicobra, 55
 Spuk, 107
 Steppenfuchs, 51
 Steppenhund, Nivesischer, 28
 Steppenrind, 40-41
 Stinktief, 52-53
 Streifenhai, 73
 Sturmfalke, 49-50
 Sumpfkraakenmolch, 74
 Sumpfranze, 45

 Taube, 24
 Thaluser, Schwarzer, 33
 Tiererscheinung, 107-108
 Tierkadaver, 109
 Tigerhai, 73
 Tlaluc, 104
 Troll, 15-16
 Truthahn, 24
 Tuzaker, 29

 Vampir, 110
 Vielfraß, 52
 Vogelspinne, 69
 Vollblut, Elenviner, 31-32

Walbergwidder, 35-36
 Waldelefant, Brabaker, 48-49
 Waldschrat, 16
 Waldspinne, 70
 Waldwolf, 64
 Warzennashorn, 54
 Weißhai, 73
 Weißhirsch, 38
 Werwolf, 100
 Westwinddrache, 93
 Wiedergänger, 109-110
 Wiesel, 52
 Wildkatze, 59
 Wolfsechse, 102
 Wolfsjäger, Winhaller, 29
 Wollnashorn, 54
 Wühlschrat, 16-17
 Wühlschwein, 37
 Würgeschlange, 55
 Wüstenskorpion, 69

 Yeti, 17

 Zant, 104
 Zilit, 22
 Zitterrochen, 77
 Zombie, 108
 Zwerg, 10
 Zwergenpony, 32
 Zwergkraakenmolch, 74
 Zwergwal, 79
 Zyklon, 18-19