BESTIARIUM AVENTURICUM



Handbuch der aventurischen Tierwelt

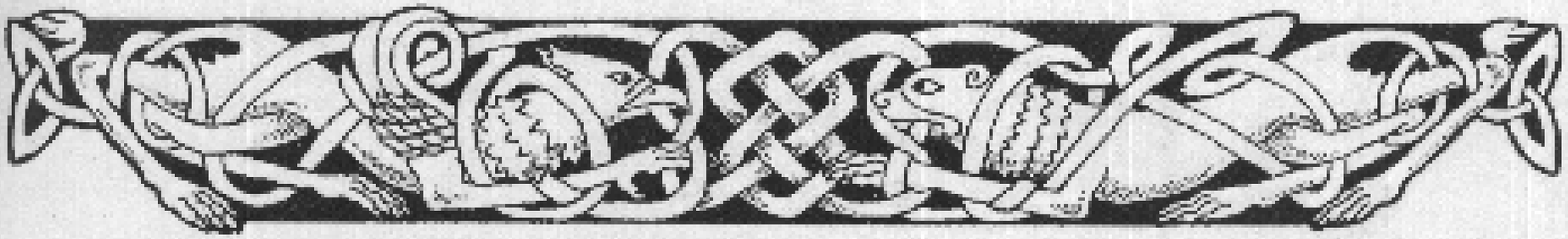


BESTIARIUM AVENTURICUM

TIERE, UNGEHEUER & KULTURSCHAFFENDE RASSEN AVENTURIENS

Eine Collection tierkundlichen Wissens
Von berufener Stelle korrigiert unnd redigiert
Druckhaus Sfadini Erben & Cie., Punin, 27 Hal





INHALT

Einleitung 5

Kulturschaffende Zweibeiner 8

Jagdwild 43

Wildtiere 58

Gefiederte 114

Geschuppte 132

Wasserbewohner 162

Vielbeiner 190

Schleimgetier 209

Seltsame und Ungeheuerliche 214

Drachen 249



DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES

Der vorliegende Band enthält einen Überblick über die aventurischen Kreaturen. Wenn Sie die vor einigen Jahren erschienene Box **Die Kreaturen des Schwarzen Auges** kennen, sind Sie mit der grundsätzlichen Beschreibung bereits vertraut, jedoch ist das Material umfangreich ergänzt und überarbeitet worden, so daß wir Ihnen trotzdem die Lektüre dieses Vorworts empfehlen. Insbesondere die Angaben zur Jagd und die Einführung optionaler Kampfregeln bedürfen Ihres Augenmerks.
Zur besseren Übersicht erfolgt die Darstellung der Kreaturen in verschiedenen Abschnitten – es ist jedoch zu beachten, daß diese Einteilung nicht 'biologisch exakt' ist, sondern aus aventurischer Sichtweise vorgenommen wurde. Falls die eine oder andere Kreatur daher falsch eingeordnet scheint, so ist dies mit Absicht geschehen.
Vielen Tieren wurde eine Einzelbeschreibung zugedacht, andere wiederum werden im Rahmen eines Sammelartikels vorgestellt. Für die Einzelbeschreibung einer Kreatur wurde dabei grundsätzlich ein einheitliches Format verwendet. Einem aventurischen Quellentext, dessen Wahrheitsgehalt bisweilen in Frage gestellt werden muß, folgen im Abschnitt *Der/Die/Das ... im Spiel* konkrete Angaben, die Sie benötigen, um eine Begegnung mit dem Tier (oder Wesen) in Szene zu setzen. Der darauffolgende Abschnitt enthält dann alle spielrelevanten Informationen in knapper Darstellung, insbesondere die Werte einer Kreatur (sofern Angaben unwichtig – mithin nicht spielrelevant – oder gar sinnlos waren, finden Sie eine Darstellung in verkürzter Form vor):

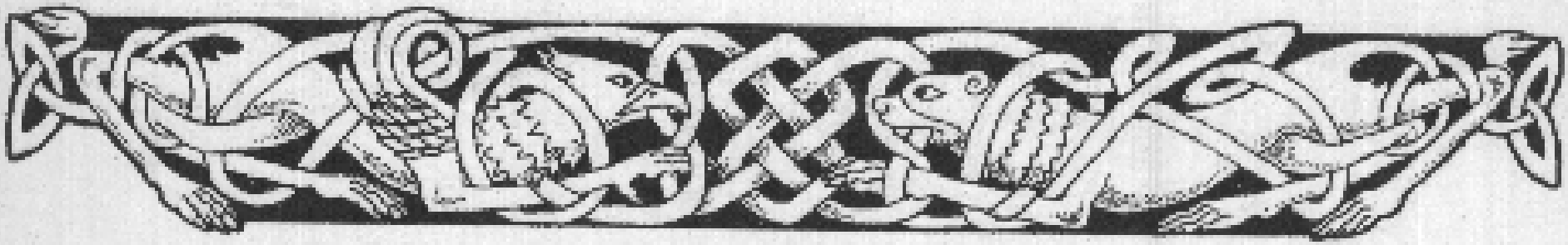
Verbreitung: eine grobe geographische Umschreibung jener Regionen, in denen das Tier beheimatet ist. In Klammern nachgestellt ist jeweils der Verbreitungsraum innerhalb der Region in Form eines Geländetypus angegeben. Einen nach Regionen sortierten Überblick aller vorkommenden Tiere finden Sie im Anhang des Bandes **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.
Größe: Unter der Größe einer Kreatur ist die Gesamtlänge (also inklusive Schwanz und Kopf) zu verstehen. Bisweilen ist anstelle der Größe die reine Körperlänge (oder -größe bei aufrecht gehenden Wesen) oder die Spannweite der Flügel angegeben. Sie benötigen diese Angabe, um eine bessere Vorstellung von den Größenverhältnissen zu bekommen oder aber, wenn Sie mit Bodenplänen spielen, um eine maßstabsgerechte Umsetzung sicherzustellen.
Gewicht: Durch diese Angabe wird es Ihnen möglich sein, sich ein besseres Bild von der Kreatur zu machen. Wenn Sie Gewicht und Größe in Relation zueinander setzen, können Sie daraus Rückschlüsse über die Statur des Tieres ziehen. In bestimmten Situationen kann das Gewicht einer Kreatur von entscheidender Bedeutung sein. Denken Sie beispielsweise an einen Bären, der eine morsche Brücke überquert oder einen zu Boden gegangenen Helden unter sich begräbt.
MU: Der höhere MU-Wert entscheidet im Kampf eins gegen eins darüber, wer als erster die Initiative erhält. Stehen sich Gruppen gegenüber (z.B. mehrere Helden gegen ein Rudel Wölfe), geht die Initiative an jene Seite, die sich in Überzahl befindet. Der Meister kann über eine Ausnahme von dieser Regel entscheiden, wenn die Summe der MU-Werte trotz Überzahl deutlich geringer ist als die MU-Summe der zahlenmäßig unterlegenen Gruppe. Für den MU-Wert ist in Klammern meist eine Spanne angegeben, die es erlaubt, individuelle Unterschiede zwischen den Kreaturen darzustellen.
AT/PA: selbsterklärend. Manche Kreaturen verfügen über mehrere AT pro KR oder bestimmte Angriffstechniken. In Fußnoten ist jeweils erklärt, auf welche Weise die AT geschlagen werden (manche Kreaturen können beispielsweise nicht all ihre AT gegen den gleichen Gegner richten). Falls mehrere, durch Schrägstriche getrennte Werte angegeben sind, wird ebenfalls in Fußnoten eine eindeutige Zuordnung der Werte vorgenommen.



LE, RS: selbsterklärend. Für die Lebensenergie ist in Klammern meist eine Spanne angegeben, die es erlaubt, individuelle Unterschiede zwischen den Kreaturen herauszuarbeiten.
TP: selbsterklärend. Verfügen Tiere über mehr als eine Angriffsmöglichkeit (beispielsweise Pranke und Gebiß), so wird in Fußnoten erläutert, auf welche Weise die Angriffe eingesetzt werden können.
GS, AU: Alles Wissenswerte über Geschwindigkeit und Ausdauer entnehmen Sie bitte dem **Abenteuer-Basis-Spiel** und der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**. Beide Werte benötigen Sie insbesondere dann, wenn eine Kreatur versucht, im Verlauf einer Jagd (oder eines Kampfes) zu flüchten, und die Helden nachsetzen wollen (oder umgekehrt ...).
MR: selbsterklärend. Alles Wissenswerte über die Magieresistenz entnehmen Sie bitte der Box **Götter, Magier und Geweihte**.
GW: Den Gefährlichkeitswert haben wir neu eingeführt, so daß der nicht mehr zeitgemäße Begriff der Monsterklasse hinfällig wird. Die Gefährlichkeit bewegt sich normalerweise im Bereich von GW 0 (völlig harmlos) über GW 10 (gefährlich) bis hin zu GW 20 (absolut tödlich). Bei der Einstufung sind Besonderheiten einer Kreatur, etwa Giftbisse oder außergewöhnliche Angriffstechniken, bereits berücksichtigt.
Eine Belohnung in Form von Abenteuerpunkten für Kämpfe ist grundsätzlich nicht vorgesehen, jedoch können für die erste Begegnung mit einer Kreatur AP in Höhe von GW × GW Punkten vergeben werden, für Folgebegegnungen jedoch in geringerem Maße. (Sofern andere Regeln noch die MK enthalten, ist anstelle dieses Wertes die doppelte GW einzusetzen. Dies gilt insbesondere für die beiden Zauber SANFTMUT und HERR ÜBER DAS TIERREICH. Beide Sprüche erfordern den Einsatz von mindestens 3 ASP, auch wenn sich durch die korrekte Berechnung über die GW geringere Kosten ergeben würden.)
Fußnoten: Besonderes Kampfverhalten oder zusätzliche Regeln werden in Fußnoten erläutert. Dort finden sich auch alle Angaben über Gifte und ähnliche Besonderheiten. Sofern sich die Erläuterungen direkt auf einen oder mehrere der vorstehenden Werte beziehen, sind diese entsprechend markiert und zugeordnet.
Jagd: Die Angaben beziehen sich auf das im Kapitel **Pfeil, Speer und Firuns Gnade** vorgestellte Jagdsystem. Neben dem Jagdmodifikator, der als Probenzuschlag für das dort vorgestellte (Meta-) Talent *Jagen* Verwendung findet, werden Angaben über das Verhalten bei Annäherung gemacht (Flucht oder Angriff).
Beute: Dieser Eintrag enthält Angaben über alle verwertbaren Teile eines erbeuteten Tieres, insbesondere des Fleisches. Über die genaue Bedeutung der Begriffe *roh*, *ungenießbar* und *giftig* sowie die Verwertung der Beute lesen Sie bitte im o.g. Kapitel nach. Es ist grundsätzlich zu beachten, daß die angegebene Beute nur dann erzielt werden kann, wenn Kenntnisse, Hilfsmittel und Zeit zur Verwertung und Weiterverarbeitung vorhanden sind.
Optionale Kampfregeln: Hier finden Sie eine Auflistung der Optionalregeln, die im Kampf mit der jeweiligen Kreatur besonderer Beachtung bedürfen. Die zusätzlichen Kampfregeln dienen dazu, einen Kampf spannender und realistischer zu gestalten. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Schwertstreich und Prankenhieb.**

Im Gegensatz dazu wurde die Beschreibung der meisten kulturschaffenden und einiger magischer Wesen oder Wesenheiten um zusätzliche Werte und Angaben erweitert:

Positive Eigenschaftswerte: MU, KL ... sind selbsterklärend.
Besondere negative Eigenschaften: Es sind nur solche Eigenschaftswerte angegeben, die besonders niedrig oder hoch sind.
GW: Die Angabe ist für intelligente Individuen nicht möglich, da die Gefährlichkeit von einer Viel-



zahl von Faktoren abhängt – und eine 'Monsterklasse' für vernunftbegabte Lebewesen gir es nicht!
Magie: Falls es in einem Volk Magiebegabte gibt, finden Sie unter diesem Stichwort Angaben, die es Ihnen ermöglichen sollen, passende Zaubersprüche auszuwählen (und unter Umständen zu entwerfen). Es ist zu beachten, daß die Sprüche in der Regel vom allgemeinen Spruchvorrat, wie er im **Codex Cantiones** vorgestellt wurde, abweichen. Daher erfolgt lediglich eine grobe Umschreibung der Zauber durch Spezialgebiete und zusärzliche Erläuterungen.
Besonderheiten: selbsterklärend

Für die meisten Zweibeiner sind die wichtigsten Werte in drei Erfahrungsstufen (*unerfahren*, *erfahren*, *Veteran*) angegeben. Diese groben Erfahrungsstufen entsprechen in etwa den Stufen 1, 7 und 15 bei einem Helden. Die Angabe erfolgt dann üblicherweise in Form einer Würfelprozedur für die Erfahrungsstufe *unerfahren* und in Klammer nachgestellt jeweils eines additiven Wertes für die Stufen *erfahren* und *Veteran* (z.B. W6+7 (+1/+3)).
Wenn Sie den Wert für einen unerfahrenen Ork, Goblin, usf. ermitteln wollen, müssen Sie also die angegebene Würfelprozedur durchführen. Möchten Sie einen erfahrenen Krieger haben, so addieren Sie anschließend den Wert vor dem Schrägstrich, soll es gar ein Veteran sein, müssen Sie statt dessen den Wert hinter dem Schrägstrich addieren.
Bisweilen haben wir auf die Angabe einer Würfelprozedur verzichtet und statt dessen drei feste Werte angegeben, die Sie direkt ablesen können. Die Angabe von Erfahrungsstufen macht für einige Zweibeiner keinen besonderen Sinn. In diesem Fall sind die Eigenschaftswerte durch einfache Würfelprozeduren, die übrigen Werte analog zu denen der Kreaturen aufgeführt.



1

KULTUR-SCHAFFENDE

ACHAZ oder ECHSENMENSCHEN

»Auch unter den geschuppten Wesen hat es solche, welche mit der Gabe der Sprache und der Fähigkeit zum geordneten Zusammenleben gesegnet sind. Neben Zelisten und Marus sind hier besonders die Echsenmenschen zu erwähnen, schlankwüchsige Wesen mit spitzigem Kopfe, einem langen Schwanz (mit welchem sie auch um sich schlagen können) und von grünlicher Hautfarbe. Ihr Kamm ist entweder rot oder von ihrer Schuppenfarbe. Ein Geschlecht ist nicht zu erkennen ... Man findet sie dortan, wo es Wasser hat. Sie leben in Hütten und Wasserburgen beisammen und tun keinem Menschen ein Leide. Sie sind ein einfaches Völkchen, das sich mit dem zufrieden gibt, was Efferd und Peraine ihm schenkt ... Wer aber unter ihnen bösartig ist, der wird ausgestoßen und findet sich oft als Schurge mancherlei üblen Schurkens oder Piraten wieder ... Sie tun nichts, um ihr Wohl zu mehren. Sie verehren einen Götzen, den sie H'Ranga nennen und der von ihrer Gestalt ist ... Ihre alten Städte haben sie zum Großteil aufgeben, und so verschwinden diese immer mehr unter einem dicht wuchernden Pflanzenteppich ...«
—*Auszüge aus* Der Schuppenträger, *Alexon Hundertsilber: Punin, 89 v.H.*

»Warum habt ihr 'Glas' erst erfinden müssen, meine Ahnen haben euch vor 3.000 Jahren gelehrt, wie ihr es herstellen könnt!«
—*Häuptling Skar Shr Skziatk im Gespräch mit Salpikon Saverian, Spektabilität der Schule zur Mirbane*

»Echsen und alle anderen Kaltblüter haben keine Gefühle und kennen keinen Schmerz ... Echsen haben kein Herz und damit auch keine Seele ... Die Schuppen eines Echsenmenschen verlängern das Leben.«
—*Tulamidischer Aberglaube*



DIE ECHSENMENSCHEN IM SPIEL

Die *Achaz* (was übersetzt in etwa 'ewiges Volk' heißt und auf dem Glauben an ihre Wiedergeburt beruht) sind ein uraltes Volk. Lange vor der Zeit der Menschen gab es im Süden Aventuriens ein großes Reich der Echsenwesen, doch nur wenig ist von der einstigen Pracht geblieben. Seit seinem Zerfall vor etwa 3.100 Jahren leben die Achaz in Sippenverbänden und Stämmen in vielen Teilen Aventuriens, etwa im Orkland, am Mysob, am Loch Harodrol, im Regengebirge, auf Maraskan und auf den Waldinseln. In den Städten Brabak, Hot Alem, Selem und H'Rabaal leben Achaz und Menschen sogar mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Einzig in den Echsensümpfen zwischen Kannemünde und Selem können die Achaz sich noch als Volk bezeichnen, denn nur in diesem schwer zugänglichen Gelände waren sie im Verlaufe der Geschichte vor den Verfolgungen durch die Tulamiden sicher.

Kleine Stammesgemeinschaften der Achaz werden von einem Ältesten geführt, doch werden bei wichtigen Entscheidungen meist alle Stammesmitglieder angehört. Größere Gemeinschaf-

ten werden von einem König oder Häuptling geleitet, der von den erfahreneren Jägern und Kriegern beraten wird. Alle Echsenvölker haben eine gemeinsame (für Menschen, Zwerge und Elfen kaum wiederzugebende) Sprache, das *Rssahh*, das im Verlauf der Jahrtausende aus dem Ur-Rssahh hervorgegangen ist. Sprache, Religion und Magie sind eng miteinander verbunden. Oft wird von dem Götzen *H'Ranga* berichtet, den die Achaz verehren. Erst neuere Erkenntnisse haben andere Namen aufgebracht: *Zsahh*, *H'Szinth*, die Flugechse *Chr'Stir'Ssr*, die Seeschlange *Charyb'Yzs* und der Schlinger *Kr'Thon'Chh* sind die bekanntesten von ihnen.

Echsensiedlungen bestehen meist aus Pfahlbauten, doch es gibt auch Dörfer, die eher einer Biberburg ähneln. Ein Achazstamm ernährt sich von dem, was das Stammesgebiet hergibt; Jagd und Fischfang stellen dabei die Hauptnahrungsquellen dar, seltener werden auch Früchte gesammelt – den Ackerbau kennen nur wenige kleine Sippen in den zivilisierteren Gegenden Aventuriens. Als Waffe dienen den Echsenmenschen einfache Schleudern, Speere, Wurfnetze oder der Dolch. In den Echsensümpfen gibt es einige wenige Achazkrieger, die sich auf den Umgang mit einer gewaltigen Doppelaxt verstehen; bei den Stämmen im Regengebirge wird auch das Blasrohr verwandt: Gern verwenden die Achaz Morfugift, um Jagdbeute oder Gegner zu betäuben, andere Waffengifte sind ihnen kaum bekannt. Die Krieger oder Jäger tragen Schilde aus gehärtetem Leder oder benutzen Schildkrötenpanzer, sonstige Rüstungsteile sind unüblich.

Etwa ein Fünftel der Achaz sind magisch begabt, und ihre Zauberer besitzen oft erstaunliche Fähigkeiten. Die magische Tradition bei den Achaz hat uralte Wurzeln. Lange vor den Tulamiden verstanden sich echsische Magier darauf, Djinne und andere Elementargestalten dienstbar zu machen. Zudem munkelt man unter den bedeutendsten Magiern Aventuriens von gräßlichen Ritualen der unaussprechlichen, schlangenleibigen *Sirkhrzechim*, unerforschter Edelsteinmagie, aber auch von echsischen 'Hexenkulten' in Selem.

Die nächtliche Kälte stellt oftmals eine große Behinderung und Gefahr für die Achaz dar, denn wie die niederen Echsen verfallen sie in eine verschieden stark ausgeprägte Kältestarre. Die Folgen großer Temperaturschwankungen sind die nächtliche Verlangsamung der Körperfunktionen bis hin zur absoluten Bewegungslosigkeit. Die einzige Ausnahme bildet das Volk der Orkland-Echsenmenschen, die statt dessen eine Art Winterschlaf halten.

Achaz gehören einer uralten Kultur an, doch nur einige unter den Echsenmenschen sind sich ihres Erbes bewußt. So gibt es jene Achaz aus H'Rabaal oder die menschenverachtenden Charazzar aus Brabak, die in ihrem Stolz nicht wahrhaben wollen, daß die Zeit des großen Echsenreichs abgelaufen ist, aber auch Stämme im Orkland, die Glasperlen für hochwertige Güter halten mögen.

In jedem Falle sind Denkweise und Gefühlswelt der Achaz einem Menschen völlig fremd. Lassen Sie die Echsenmenschen unberechenbar und vor allen Dingen nicht menschlich handeln. Wer rechnet schon damit, daß der Achaz, mit dem man gerade noch ein halbwegs normale Unterhaltung geführt hat, im nächsten Moment der gemeinsamen Jagdbeute den Bauch aufschlitzt, um das noch warme Blut zu schlürfen und das pochende Herz (in durchaus freundschaftlich gemeinter Geste) zum Verzehr anbietet?

VERSCHIEDENE STÄMME DER ACHAZ

Die Achaz in den Echsensümpfen sind kräftiger als ihre Verwandten im Norden (KK +2). Ihre Schuppen sind härter und bilden einen guten Schutz gegen die Unbilden der Natur (RS +1). Am Loch Harodrol dressieren die Achaz Flugechsen, die von erfahrenen Kriegern zur Jagd benutzt werden. Oft werden diese Flugechsen bunt bemalt.

Die *Azhlazah*, Achazstämme des Orklandes, sind kaum noch in der Tradition des Echsenvolkes verwurzelt. Ihre Haut, die aus kleinen, meist giftgrünen Schuppen besteht, bietet einen guten Schutz gegen die Kälte des Orklandes, jedoch weniger gegen Schwerthiebe (RS –1). Zwischen den fünf

Fingern und Zehen ihrer Hände bzw. Füße spannen sich Schwimmhäute, die ihnen das Fortkommen im Wasser erleichtern. Ein aufrechtstehender, etwa handbreiter Hautkamm zieht sich von der Stirn bis zur Schwanzmitte.

Bei Selem lebt der Stamm der *Akrr'tzr* – er wird von den anderen Stämme und Sippen gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, daß sich Menschen und Akrr'tzr in seltsamen Ritualen vereint haben. Einige Mitglieder des Stammes gleichen mehr geschuppten Menschen als Achaz. Bei anderen hingegen fehlt der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden. Auch einige Achaz aus Brabak sind auf diese Weise degeneriert, und so halten sich hartnäckig die Gerüchte, daß sich dort Mensch und Echse verbunden haben sollen. In H'Rabaal findet man noch einige Zeugnisse der alten Echsenrassen des letzten Zeitalters. Nur hier gibt es noch Achaz-Magier, Priester und Gelehrte der alten Tradition, die wissen, wie einst die gewaltigen Tempel und Pyramiden errichtet wurden. Im Aussehen gleichen die Achaz aus H'Rabaal dem Volk der Selemer Sümpfe, sie sind jedoch von nicht so kräftiger Statur.

Auf den Waldinseln zeichnen sich die Echsenmenschen durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus. Ihre Lebenserwartung liegt mit 250 Jahren fast doppelt so hoch wie bei den anderen Völkern. Sie haben eine dreifingrige Krallenhand (einen Daumen und zwei Finger; FF –2). Bei den Waldinsel-Achaz ist es üblich, die Schuppen zu färben. Mit Katamaranen durchfahren sie die Leere zwischen den Waldinseln, Altoum und Maraskan. In Küstennähe lassen sie sich aber auch bisweilen von den großen, grün-weiß gemusterten Schildkröten tragen, die hauptsächlich auf Benbukkula vorkommen.

An der Südostküste Maraskans und auf den vorgelagerten Inseln nördlich von Andalkan leben einige Achaz, die meisten von ihnen in der im Gebirge verborgenen Stadt Akrahaal. Eine Eigenart der Maraskan-Achaz ist ihr fast symbiontisches Zusammenleben mit einigen Pflanzen- und Tierarten. Sie verstehen es, mittels Magie Pflanzen zu formen und sie zu verändern. Die Pflanzenhäuser und Baumbauten der Maraskan-Achaz muten eher elfisch denn echsisch an.

Verbreitung: Echsensümpfe, Waldinseln (Sumpf, Städte); auch Bodirtal

Größe: um 9 Spann* **Gewicht:** um 60 Stein*
MU: W3+6 (+2/+4) **KL:** W3+8 (+0/+1)
IN: W3+10 (+1/+2) **CH:** W3+8 (+0/+1)
GE: W3+9 (+1/+2) **FF:** W3+9 (+1/+2)
KK: W3+6 (+1/+0)
Besondere negative Eigenschaften: TA<3, AG>7
AT: 8 (11/13) **PA:** 6 (8/10)
LE: 15+2W6 (+15/+30) **RS:** 2** **TP:** je nach Waffe, Speer (1W+3) bevorzugt.
GS: GST1 **AU:** LE+KK **MR:** 2W (+2/+4)

Magie: Schamanen und Magier; Beschwörung, Beherrschung, Verwandlung von Lebewesen, alte Formeln, bisweilen druidische und satuarische Sprüche (teilweise starke Abweichung der Rituale und Wirkungen vom *Codex*); teilweise angeborene 'Zauberfertigkeiten'
Besonderheiten: Kältestarre lähmt die Echsenmenschen; legen Sie ggf. den Grad der Beeinträchtigung fest (0 bis 20): GE, FF, KK, AT und PA sinken um die entsprechende Anzahl von Punkten, MU, KL, IN um die halbe Anzahl von Punkten.
*) Waldinsel-Achaz sind größer und schwerer (2 Schritt 2 Spann, 90 Stein).
**) natürlicher RS der Haut, bisweilen durch leichte Rüstungen (bis RS 2) erhöht.

AFFENMENSCHEN

»Von den Affenmenschen: Es gibt viel Streit darüber, ob es Affenmensch oder Menschenaffe heißen müßte. 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 abgeschiedenen Tälern zusammen. Sie jagen und sammeln gemeinsam und teilen Beute und Futter untereinander auf. Unter allen aus der Herde gibt es einen Ausgezeichneten, dem die übrigen gefügig sind. Menschen gegenüber sind die Affenmenschen eher scheu und nicht feindlich gesonnen, auch wenn man einem solchen Wesen nie trauen sollte.«

— Hetmann Ragnar, Prems Tierleben: Prem, 70 v.H., ergänzte und überarbeitete Ausgabe 10 Hal



AFFENMENSCHEN IM SPIEL

Eine Heldengruppe muß sich schon in sehr abgelegenen Gegenden Aventuriens herumtreiben, um einer der wenigen noch überlebenden Affenmenschen-Sippen zu begegnen. Urtümliche Stammesverbände trifft man allenfalls noch in Tälern der Schwarzen Sichel, der Walberge und des Ehernen Schwertes, bisweilen auch in anderen Gebirgen.

Affenmenschen sind primitiv, doch nicht dumm. In jedem Fall entscheiden Verhandlungsgeschick und Geduld über den Verlauf der Begegnung: Diese 'Halbmenschen' sind leicht zu beeindrucken, können aber genauso leicht durch Mißverständnisse gereizt werden. So mag es vorkommen, daß die Helden als Götter angebetet werden, weil sie einen völlig belanglosen Gegenstand bei sich tragen, oder einer rituellen Tötungszeremonie zugeführt werden sollen, wenn sie mit einer für Menschen gewöhnlichen Geste gegen die Stammesregeln verstoßen.

Verbreitung: Schwarze Sichel, Ehernes Schwert (Gebirge)

Größe: ca. 8 bis 9 Spann **Gewicht:** um 70 Stein
MU: W3+9 **KL:** W3+4 **IN:** W3+10 **CH:** W3+6 **GE:** W3+8 **FF:** W3+8 **KK:** W3+11
Besondere negative Eigenschaften: AG > 8, NG > 5
AT: 9 **PA:** 8 **LE:** 25–35 **RS:** 0 **TP:** 1W+2 (Keule)
GS: GST1 **AU:** LE+KK **MR:** 2W–12

Magie: schamanistische Knochenrituale von eher religiöser Bedeutung (und minderer Wirkung)

ELFEN

»Das Wesen des Menschen ist das Streben, das Wesen des Elfen ist das Sein.«
— Raellion Morgenstern im Gespräch mit durchreisenden Magiern; Kvirasien, 777 v.H. und auch 551 v.H.

»Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen die Menschen den Elfen seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten wir auf solche Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür der Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet, und die jede Bemühung, jede Frage, ja selbst jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten.«
—Traefrid von Donnerbach, Der Elf – ein unbekanntes Wesen; *Donnerbach, 20 v.H.*

»So sind die Beine des Elf aus reinem Elfenbein. So hätten die Elfen keine Seel, jener, der eine Nacht bei einem Elf oder einer Elf liegt, gewinnt zehn Jahr zu seinem Leben.«
—Freifrau Gilda von Henningen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens; *Henningen, 72 v.H.*

»Sunya ŏŏn, ialuri! (Ich grüße euch – mit Vorsicht–, Menschen.)«
—Typische elfische Begrüßung

ELFEN IM SPIEL

Die Kennzeichen der Elfen sind schlanker Wuchs, spitz zulaufende Ohren, schrägstehende, übergroße Augen in den wundersamsten Farben von Amethyst bis Rubin und volles lebendiges Haar, meist lang und offen getragen. Ihre naturgeschärften, feinen Sinne werden durch ihre Magie noch verstärkt. Ihr Leib ist von sprichwörtlicher elfischer Gewandtheit.



Elfen können in tiefen Traumschlaf fallen, aber auch lange Zeit schlaflos auskommen, wenn sie sich nicht übermäßig anstrengen müssen. Mythisch erscheint ihre völlig unvorhersehbare Lebensspanne, die in erster Linie scheinbar willentlich durch Erreichen eines Lebenszieles endet. Sie werden von vielen Krankheiten nicht betroffen. Gärprodukte wie Alkohol und Käse sind ihnen ausgesprochen widerwärtig.

Elfen sind ausgesprochen friedfertig und lehnen die Gier anderer Rassen als ansteckendes *badoc* ab. Sie haben eine geradezu magische Bindung an die Sippe und folgen grundsätzlich nur natürlicher Autorität, die bei Jagd, Arbeit, Brauchtum und Freizeit von verschiedenen Personen ausgehen kann. Ihre Magie wenden sie mit großer Natürlichkeit an, zu ihrem Geburtsinstrument und ihrem Namenstier haben sie mystische Beziehungen.



Der Ursprung der Elfen liegt in der *Lichtwelt*, ihr Stammgebiet befindet sich in den ausgedehnten Wäldern der Salamandersteine. In Aventurien leben etwa 12.000 Auelfen, davon 3.500 in Menschensiedlungen, sowie 500 Steppenelfen, 6.000 Waldelfen, davon 1.000 in Menschen zugänglichen Siedlungen, und 2.000 Firnelfen. Halbelfen entspringen nur der Verbindung von Elfenfrauen und Menschenmännern.

Mit den *talar* (Rosenohren, Menschen) und den *boroborinoi* (Bartmurmler, Zwerge) halten sie heute Frieden. Die *fialgra* (Wildpelze, Orks) und die *gobianoi* (Rotstruppige, Goblins) sind Erbfeinde, und die 'unaussprechlichen' Echsenwesen und ihr Bannland im Süden meiden die Elfen abergläubisch. Ihre Sprache, das *Isdira*, kann, da zweistimmig gesprochen, von Nichtelfen nur sehr unvollkommen gemeistert werden.

Mehr zu den Elfen, ihrer Lebensweise, ihren Sitten und Gebräuchen finden Sie in der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder.**

WALDELFEN

Waldelfen kleiden sich typischerweise in wildlederne Jagdhemden, geschmückt mit Federn, Zähnen, Klauen und Pelz, dazu Elfenstiefel, enge Beinkleider oder Lendentuch und ärmellose Mäntel. Zur Tracht gehören auch der Gürtelschmuck und der kurze Hornbogen. Die Behausungen der Waldelfen – Nest, Pfahlbau, Burg, Baumhaus, Brückenwerk in einem – sind meist aus lebendem und grünem Holz geformt und 'symbiotisch' in die umliegende Flora eingefügt. Die ansonsten friedfertigen und gelassenen Waldelfen präsentieren sich ihren Gegnern als zornige, waldlöwenwilde Wesen, wenn es um die Verteidigung dieser ihrer *trauyar* geht.

Waldelfen benützen Waldpfade und Wasserwege mit Booten aus lebendem Holz. Sie folgen der Harmonie der Jagd mit Pfeil und Bogen, Netz, Schlinge und Speer und des Sammelns von Früchten, Beeren, Trieben, Kräutern, Pilzen und Säften, wobei sie mit ihrer Magie unreife oder ungenießbare Pflanzen in Nahrung zu verwandeln verstehen. Milch, Brot, Zucker und Bier sind den Waldelfen fremd, Salz gilt als kostbar. Die völlige Gleichberechtigung macht es oft schwer, die Geschlechter überhaupt zu unterscheiden.

AUELFEN und STEPPENELFEN

Die Auelfen sind die wehrhaftesten unter den freiheitsliebenden Elfen. Ihre grünenden Pfahlbauten findet man in der Taiga, wo die Elfen als Sammler, Jäger, Fischer und Taucher leben, aber auch in den Auen Garetiens und Almadas, wo die Elfendörfer meist nur dem Landesherrn unterstellt sind und von Obstbau, Handwerk (insbesondere Schnitzerei, Bauschzupfen und Gärtnerei) und Tauschhandel leben. Auch in den Städten, wo sie häufig Bogner, Kürschner, Lehrer, Heiler, Barden, Gaukler und Diebe sind, legen sie wunderliche Bauten an. Typische Kleidung sind Hemd, enganliegende Hosen und Umhang aus besticktem Bausch sowie Schmuck für Haar und Ohren und Gürtel, übliche Waffen der Kurzbogen sowie schlanke Stichwaffen vom Dolch bis zum Degen.

Die den Auelfen nahe verwandten Steppenelfen, die sich selbst 'Kinder des Windes' nennen, leben als halbnomadisches Reitervolk in Einhorngras und Grüner Ebene, beiderseits der Salamandersteinwälder sowie in der Tundra zwischen Frisund und Letta. Zu ihren kleinen, weißen Ponys besteht ein magisches Band.

FIRNELFEN

Die Firnelfen leben in der Grimmfrostöde, entlang der Brecheis- und der Bernstein-Bucht, auf den Bäreninseln und in den Nebelzinnen. Ihr Leben ist von Dauerfrost, Nordlicht und Firuns Atem geprägt und voll animalischer Wildheit. Vor dem Wahn ihrer hochelfischen Vorfahren in die Eiswüste geflohen, glauben sie ausschließlich an die Gemeinschaft, fürchten die Dämonin Pardona und hegen

äußersten Widerwillen gegen Götter. Sie tragen Kleidung aus weißen Pelzen und Federn, typischerweise die robbenlederne Hose und doppelte Handschuhe sowie ein schwarzes Amulett. Sie jagen jedes Tier, ob Fisch, Seehund, Meerkalb, Bär, Hai oder Wal, mit Netz und Reuse, Angel und Speer, Käscher, Spieß, Bogen und Robbentöter aus Bein oder Kristall. Ihre Magie führt sie über Eis und Wasser und läßt sie Eissegler und magische Brücken erbauen. Sie kennen keine Schmiedekunst, kaum Brennstoff und kaum nennenswerte Werkzeuge, sind aber Meister der Kürschnerei. Ihre Eispaläste kennen kein Gastrecht, Fremde versuchen sie friedlich, aber schnell loszuwerden.

Verbreitung: Nordaventurien, insbesondere Salamandersteine (Auelfen), Salamanderwälder (Waldelfen), Grüne Ebene (Steppenelfen), Hoher Norden (Firnelfen).

Größe: 9 bis 10 Spann **Gewicht:** um 65 Stein
MU: W3+8 (+0/+1) **KL**: W3+9 (+1/+1)*
IN: W3+9 (+2/+3)* **CH**: W3+9 (+1/+2)
GE: W3+9 (+1/+2)* **FF:** W3+9 (+1/+2)
KK: W3+7 (+0/+1)
Besondere negative Eigenschaften: GG<4
AT: 8 (12/16) **PA:** 8 (11/14)
LE/AE: 20+2W6 (+25/+40) **RS:** je nach Rüstung **TP**: je nach Waffe, leichte Fechtwaffen (1W+3/1W+4) und Speere (1W+3) bevorzugt
GS: GST1 **AU**: LE+KK **MR:** 2W (+2/+6)

*)Für die verschiedenen Völker gilt: Auelfen KL+1, Waldelfen GE+1, Firnelfen IN+1.
Magie: Natürliche Begabung aller Elfen, freie Zauberausübung bis hin zur Freizauberei, seltener auch Magier, traditioneller Spruchvorrat elfischen Ursprungs, Schwerpunkte Hellsicht, Heilung, Verwandlung von Lebewesen, vor allem Selbstverwandlung.

FERKINAS

»Von den Wilden Tulamiden: Wohl am besten vermag man die Eigenheiten des Tulamiden zu verstehen, wenn man seine wilden Halbbrüder und -schwestern, die Ferkinas, betrachtet. Wiewohl die meisten Tulamiden fromm erzogen sind und daher ein göttergefälliges Leben führen, so zeigen die Ferkinas in ihrer Robust mehr als deutlich, daß dies nur durch konsequente Zügelung des ungestümen, feurigen Temperamentes möglich ist. Betrachtet man die Ferkinas, wie sie über rohes Fleisch herfallen, statt einer Sprache ein Kauderwelsch von Halbtulamidya von sich geben und allenthalben schamlose Unzucht mit ihren Zottelponys treiben, so wird uns allzu deutlich, daß es vor allem anderen die Zwölfgöttliche Unterweisung ist, die uns kultivierten Menschen über die wilden Tiere erhaben sein läßt.«

— *Praiowin Lichtenstein*, Der kleine Unterschied: *Wehrheim, 15 Hal*

FERKINAS IM SPIEL

Die rund 15.000 mit den Tulamiden verwandten Ferkinas leben in Stämmen und Sippen in mehr oder weniger entlegenen Tälern des Raschtullswalls und des angrenzenden Khoramgebirges. Ihre Dörfer bestehen aus einfachen Lehmbauten und in Sandstein gehauenen Wohnhöhlen, bisweilen sind auch natürliche Höhlenkomplexe mit in die Dorfstruktur einbezogen.

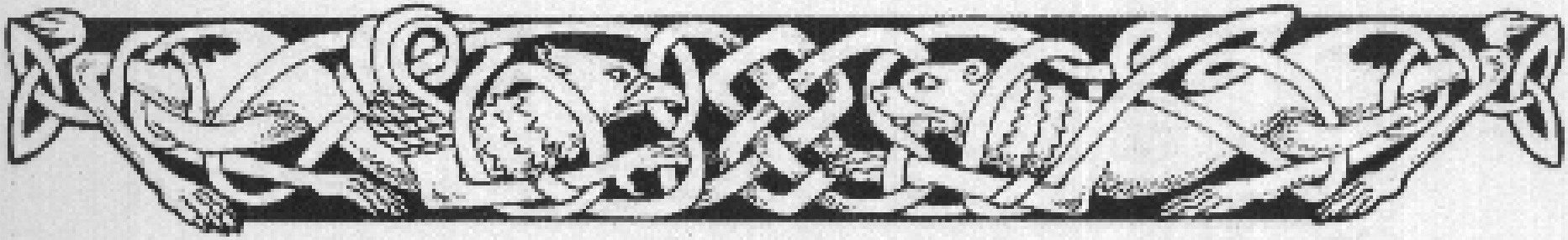
Die halbwilden Vorfahren der Tulamiden haben durchaus eine eigene Kultur entwickelt. Ihre Sprache basiert auf dem Ur-Tulamidya, ist jedoch vom Tulamidischen derart verschieden, daß mit Hilfe dieser Sprache nur eine rudimentäre Verständigung möglich ist.

Die Lebenweise der Ferkinas ist stark durch ihre Jenseitsvorstellung geprägt: Sie glauben, ihr Leben im Jenseits werde um so leichter, je schwerer und härter das Leben vor dem Tode ausfällt. Daher ziehen sie auch einen schmerzhaften dem friedlichen Tode vor. Im Kampf verwenden die Ferkinas meist steingespickte Keulen und einfache Steinäxte, aber auch plumpe Schwerter, die jedoch – wie alle Metallgegenstände – sehr kostbar sind.



Für Karawanen, die durch die Wüstenrandgebiete der Khom ziehen, stellen die Ferkinas eine ernsthafte Bedrohung dar. Häufig fallen Horden von Ferkinas aus den angrenzenden Bergen über die Reisenden her und metzeln alles nieder, was ihnen in die Quere kommt. Man kann von Glück sagen, wenn man einen solchen Überfall überlebt. Bei anderer Gelegenheit mag eine Begegnung mit den Ferkinas vermöge behutsamer Vorgehensweise durchaus friedlich verlaufen. Es ist dennoch stets Vorsicht geboten, denn die stolzen Ferkinas geraten leicht in Rage und ihr Zorn ist nicht leicht zu kühlen.

Zu den Ritualen der Halbwilden gehört unter anderem eine primitive Form der Satisfaktion: Im waffenlosen Kampf ohne Re-



geln wird bis aufs Blut gerungen, und ein zorniger Ferkina beweist bei solcher Gelegenheit, daß er kräftige Hände und scharfe Zähne besitzt.

TROLLZACKER

Die Trollzacker sind ein Ferkinavolk, das sich im Verlaufe der Zeit aufgrund der räumlichen Trennung unabhängig von diesen entwickelt hat. Sie bezeichnen die Trolle als ihre Brüder und glauben, von den Riesen abzustammen, was in Anbetracht ihrer Größe (2 Schritt, manchmal sogar bis 2 Spann darüber, Gewicht: 100 Stein) durchaus glaubhaft scheint.

In den Trollzacken gibt es ein Dutzend Stämme, insgesamt etwa 3000 Trollzacker. Die meisten Sippen sind untereinander verfeindet und tragen lange Blutfehden aus. Die Götter der Trollzacker spiegeln ihre primitive Gedankenwelt und Lebensweise wieder: Sie kennen einen Gott *Raschtulla*, der für Gewalt, Tod und Kampf steht. Seine Frau ist *Rascha*, die Göttin der wilden Lust und Raserei.

Verbreitung: Raschtulswall, Khoramgebirge, Trollzacken (Gebirge)

Größe: 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 85 Stein und mehr

MU: W3+11 **KL:** W3+7 **IN:** W3+9 **CH:** W3+9 **GE:** W3+8 **FF:** W3+8 **KK:** W3+10

Besondere negative Eigenschaften: JZ>5

LE: 25–35 **AT:** 11 **PA:** 7 **RS:** 0* **TP:** je nach Waffe, Keule (1W+3), Steinaxt (1W+4) oder plumpe Schwerter (1W+3) bevorzugt.

GS: GST1 **AU:** LE+KK **MR:** 2W–9

*)natürlicher Rüstungsschutz, Ferkinas verwenden normalerweise keine Rüstungen.

Magie: religiöser Schamanismus minderer Wirkung.

Optionale Kampfregeln: *Horde* (W20+20, siehe *Rudel*)

FISCHMENSCHEN
(und anderes Fischgezücht)

»Über die Fischmenschen: Im Süden, in den Echsensümpfen, hat man diese einzehnhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie dahinwandeln, gleichen sie einem aufrechten 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 und nicht lange zu ertragen –, haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja, man kann sich mit ihnen sogar mittels Zeichen ein wenig verständlich machen. Gescheckt 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 Gebiet 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 Seefeste die Fischmenschen viel weiter im Süden gesehen haben – und zwar bestehe nicht in Unterwasserhöhlen, sondern in richtigen Häusern aus Lehm.«
—*Erik von Dannike*, Was glaubt das Volk?, *Wehrheim, 5 v.H.*

ZILITEN IM SPIEL

Die recht intelligenten *Ziliten* leben hauptsächlich in den Echsensümpfen bei Selem, in der Nähe von H'Rabaal, bei Hôt-Alem und am Flußlauf des Mysob. Auch auf Benbukkula und den benachbarten Inseln gibt es einige kleine Siedlungen der Ziliten. Diese Dörfer bestehen aus Höhlen, Grotten oder kleinen runden Strohhütten, die meist am Ufer eines Gewässers errichtet wurden, so daß ein Drittel auf Pfählen über das Wasser reicht.

Auch wenn die Ziliten sicherlich in der Lage wären, mehr als aus Algen geflochtene Netze oder feuergehärtete Holzspieße herzustellen, so tun sie dies nicht und leben ganz im Einklang mit der Natur und ihren Göttern, die denen der Achaz ähneln.

Ziliten ernähren sich fast ausschließlich von Algen, anderen Wasser- und Landpflanzen sowie Fischen, die sie mit Netzen fangen oder mit Spießen und anderen harpunenähnlichen Waffen jagen. Metallene Gegenstände jeglicher Art bereiten ihnen Unbehagen. Sie sind sehr geschickt und flink, besonders im Wasser. Trotz anderslautender Berichte sind sie nicht unbedingt auf das Wasser angewiesen, weshalb sie auch oft an Land wohnen.



Die Sprache der Ziliten ist von Menschen nicht zu erlernen – sie wird mit den Kiemen erzeugt – und ermöglicht es ihnen, sich sowohl an Land als auch unter Wasser verständlich zu machen. Neben ihrer eigenen, aus Zischlauten und Pfeiftönen bestehenden Sprache, können sie keine anderen Sprachen sprechen, ihnen fehlen hierzu die Stimmbänder. Einige von ihnen – vielleicht Schamanen und Priester – besitzen teilweise erstaunliche Fähigkeiten, weshalb sie von vielen Echsenmenschen als heilige Männer verehrt werden.

Verbreitung: Südaventurien (Sümpfe), Südmeerinseln
Größe: um 8 bis 9 Spann **Gewicht:** um 50 Stein
MU: W3+8 (+1/+1) **KL:** W3+8 (+1/+3) **IN:** W3+8 (+1/+1)
CH: W3+4 (+0/+0) **GE:** W3+10 (+1/+2) **FF:** W3+10 (+1/+3)
KK: W3+5 (+1/+2)
Besondere negative Eigenschaften: Ziliten entfernen sich nicht gern vom Wasser und haben 'Landangst'>10
AT: 10 (12/14) **PA:** 10 (11/12)
LE: 15+W6 (+10/+20) **RS:** 2 * **TP:** je nach Waffe, Fischspieß (1W+3) bevorzugt
GS: GST1/6 **AU:** LE+KK **MR:** 2W6 (+1/+2)

*)Natürlicher Rüstungsschutz der Haut. Da Ziliten ihre Haut zum Atmen benötigen, können sie keine Rüstungen tragen.
Magie: ritueller Schamanismus minderer Wirkung.

WEITERE (AUSSERAVENTURISCHE) FISCHWESEN

Risso: Die wenigen Risso, die es auf dem aventurischen Kontinent gibt, leben in Gefangenschaft der Krakonier, denen sie als Dolmetscher dienen. Etwa zilitengroß, ist der Körper der Risso mit silbriggrünen, silbrigblauen und silbernen, glatten Fischschuppen bedeckt. Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den haarlosen Schädel bis zur Hüfte, wo er in einem eineinhalb Spann langen Stummelschwanz ausläuft. An Hand und Fuß haben sie fünf Finger bzw. krallenbewehrte Zehen, zwischen denen sich Schwimmhäute spannen. Die großen, pupillenlosen Fischaugen der Risso leuchten geheimnisvoll in den verschiedensten dunklen Grüntönen.



Risso können sowohl an Land wie auch im Wasser atmen, entfernen sich jedoch nur sehr ungern vom Meer. Sie verehren große Meereslebewesen (Wale, Kalmare oder Oktopoden) als Abgesandte der großen und alles durchdringenden Muuoun *('Mutter Meer'). Ein* Biagha *(Rissodruide oder besser -priester) kann eine rätselhafte magische Energie freisetzten, deren Wirkung in etwa der eines Zitterrochen (siehe dort) entspricht.*

Hummerier: *Diese Wesen sind erschreckend fremdartig. Sie haben einen mit roten Schalen gepanzerten Körper, ein menschliches, wenn auch rotes Gesicht mit Stielaugen und Fühlern auf der Stirn. Ihre Hände enden in gefährlichen Scheren. In ihren Adern fließt blaues Blut, das der Tinte eines Oktopoden ähnelt. In Aventurien wurden die Hummerier bisher nur äußerst selten an der Küste der charyptischen See beobachtet.*

GOBLINS



»Kleiner 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 alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt. Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig untereinander und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elfen begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig. Nichtsdestotrotz haben die Goblins geschickte Finger, weswegen man sie im Bornland auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.«

—*Aus dem Bestiarium von Belhanka; Belhankanische Fassung unbekannten Datums*

»Zur Beschauung unternahm ich jüngst eine Expedition in die Gelbe Sichel, um ein oder mehrere Exemplare aus ihrem kultivierten Raum herauszufangen. Denn wisset: Jene Goblins, die sich allerorts als dreckige Landplage finden, sind meist krank und damit unbrauchbar für Studien. [...] Wir sahen nach, welcher Art das Innere nun sei und siehe da: Die Leber sitzt dort, wo sie beim Menschen sitzt. Indes ist sie kleiner, was man Goblins leicht kranken machen kann. Und siehe da: Die Lunge ist ans rechten Fleck, zwei Flügel wie beim Menschen! Und auch das Herz, welches kaum kleiner ist als beim Echs, aber von hellerer Färbung und mit einer Klappe weniger als beim Zwergen versehen, ist in vielem dem unseren ähnlich. Des weiteren öffneten wir den Schädel, um nachzusehen, ob sich darinnen wahrlich Stroh oder Mist befand, wie manche Gelehrte behaupten. Und siehe da: Es war wohl kaum ein Unterschied zu dem darin, was wir vormals bei Mördern und Huren fanden.«

—*Salpikon Savertin,* Das Buch der Leiber *(Auszüge in* Anatomische Vergleiche*); redigierte Fassung der Chawab al Erba zu Al'Anfa, neuzeitlich*

GOBLINS IM SPIEL

Ein Goblin erreicht in etwa die Größe eines hünenhaften Zwerges. Die Gesichtszüge sind ausgesprochen grob und durch hervorstehende Zähne geprägt. Die breite Nase schließt nahtlos an die flache, fliehende Stirn an, die rötlichen Augen liegen unter vorstehenden Brauen und sind häufig blutunterlaufen. Ihr Körperbau mit den überlangen, kräftigen Armen ist gedrungen, aber weniger muskulös als bei ihren größeren Verwandten, den Orks. Der ganze Körper wird zudem von einem struppigen, roten Fell bedeckt und ist meist in Felle oder Lumpen gehüllt, die mit einer Lederschnur gehalten werden. Manche Krieger tragen erbeutete Waffen und Rüstungsteile von Orks, Menschen oder Zwergen. Die Goblins selbst verstehen sich nicht auf das Schmieden und Bearbeiten von Metall, sondern verwenden Speere und Keulen mit Stein- oder Knochenspitzen; als Schußwaffen sind ausschließlich einfache Kurzbögen in Gebrauch.

Die Goblins sind ein zahlenmäßig sehr großes Volk. In ganz Aventurien leben mehr als 200.000 von ihnen, der größte Teil davon in der Grünen Ebene, der Roten Sichel sowie im Nordosten der



Schwarzen Sichel. Nur in diesen Gebieten verfügen die Stämme und Sippen über eine eigene, traditionsreiche Kultur. Weitere Sippen sind in den Drachensteinen, den Trollzacken, am Rand des Orklandes, in der Nähe der Thaschpforte und den Ausläufern des Firunswalls beheimatet. Im Orkland gibt es eine Sippe von Goblins, die seit mehreren Generationen in einem Bergwerk von Orks als Arbeitssklaven gehalten werden, in Festum hingegen eine firungläubige Goblinsippe, die unter ihrer Schamanin Mantka Riiha ein den Menschen angepaßtes Leben führt.

Die Kultur der Goblins beruht auf dem Matriarchat. Die Machtstellung der Frauen gründet auf dem für die Goblins unfaßbaren Wunder der Geburt. Sie glauben, daß die Kinder von den Göttern geschenkt werden, um den Stamm zu erhalten. Eine Verbindung zwischen geschlechtlichem Verkehr und der Geburt eines Kindes liegt völlig außerhalb ihres Verständnisses. Demzufolge kommt den Frauen eine Art Heiligkeit zu, denn ihre Leiber sind von *Mailam Rekdai* gesegnet, während andere Aspekte der Weiblichkeit von beiden Seiten als reines Vergnügen betrachtet werden. Eine Partnerschaft im Sinne einer dauerhaften Verbindung existiert bei den Goblins nicht. Die Kinder sind Gemeingut der ganzen Sippe und werden von allen Frauen gleichermaßen versorgt.

In der Tat ist es wohl nur der unglaublichen Fruchtbarkeit der Rasse zu verdanken, daß bislang niemandem die Ausrottung der Goblins gelungen ist. Die männlichen Goblins führen ein Leben ausschließlich als Jäger und Krieger, während die Frauen für den Nachwuchs, das Essen und die Organisation des Sippenlebens zuständig sind. Naturgemäß erlebt der Nachwuchs also fast ausschließlich den Kontakt zu den daheimbleibenden Frauen, von denen er gefüttert, umsorgt und erzogen wird. Dieser Umstand erklärt die starke Führungsrolle der Frauen in der Sippe und die enge Bindung der männlichen Krieger an ihre Schamanin und die anderen Frauen der Sippe.

Unter den Männern gilt das Recht des Stärkeren oder, besser gesagt, das Recht dessen, der zuerst oder von hinten angreift. List und Tücke sind den Goblins eher vertraut als Grausamkeit oder Gewalttätigkeit. Die von fast allen anderen Völkern beschriebene Feigheit der Goblins, vor allem im Kampf gegen überlegene Gegner, liegt nicht nur in der Natur der Rasse begründet. Viele Rückzüge (wie Goblins ihre überstürzte Flucht nennen) sind Folge davon, daß bei unvorhergeschenen Ereignissen, wie etwa dem Auftreten eines Magiers in gegnerischen Reihen, zunächst der Rat der Frauen (insbesondere der Schamanin) eingeholt wird. Die Macht der Schamaninnen beruht nicht auf göttlichen Kräften, sondern vielmehr auf Zauberei, die in Wirkung und Ursprung der druidischen Magie ähnelt. Die Schamanin ist dem Stamm Medicus und Priester zugleich.

Die Goblins kennen nur zwei Gottheiten; *Mailam Rekdai*, die 'Große Mutter', die Göttin der Fruchtbarkeit, die aber auch als Wahrerin des Stammesfriedens angebetet wird, und ihren männlichen Gegenpart, *Orvai Kurim*, den Herrn der Jäger, einen kriegerischen Gott (denn für die Goblins zählt die Stammesfehde eher zu den Jagdaktivitäten). Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrechtgehende Goblinoide, deren Schädel aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen haben. Orvai Kurim wird ausschließlich von den männlichen Goblins verehrt, während Mailam Rekdai von beiden Geschlechtern angerufen wird. Zumindest in der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt aber immer häufiger Firun an die Stelle des Orvai Kurim. In menschlichen Augen abstoßend ist die Behandlung ihrer Toten, die ohne besondere Zeremonie verscharrt werden.

Goblins sind von Natur aus seßhaft veranlagt. Die Beziehung zu Heim und Herd ist stark ausgeprägt und zieht eine starke Ortsverbundenheit nach sich. Es gibt zwar keine Goblinstädte und nur wenige heilige Stätten, aber jeder Stamm bleibt solange als eben möglich an seinem Platz; nur Hunger, Feinde oder Krankheit veranlassen den Stamm zur Aufgabe seines Aufenthaltsortes. Dies zeigt sich auch in der Art der Behausungen: Die Goblins der Grünen Ebene kennen grasgedeckte Hütten (zumeist aus Erde, vermischt mit dem getrockneten Dung ihrer Schweine und über einem Erdloch errichtet). Die Stämme, die ihre Heimat in den Gebirgen haben, bevorzugen hingegen natürliche Höhlen oder verlassene Stollen des Zwergenvolkes.

Ihre eigene Sprache pflegen heute nur noch die Stämme in der Roten und Schwarzen Sichel, bei den anderen Goblins herrscht ein Gemisch des Orkischen, des Garethi und zahlreicher anderer Sprachen vor, von denen sie jeweils nur bruchstückhafte Kenntnis besitzen. Eine Bewahrung der kulturellen Errungenschaften vermißt man bei den Goblins, die fernab von der Heimat leben, völlig. Sie sind im allgemeinen äußerst aggressiv – aber auch leichter einzuschüchtern. Häufig mangelt es an Frauen, und es gibt nur äußerst selten eine Schamanin, so daß die umherstreifenden Banden von der Hand in den Mund leben. Dies sind jene Goblins, mit denen die Helden am ehesten aneinandergeraten: Schlecht ausgerüstet, jedoch oft zu mehreren Dutzend zusammengerottet, ziehen die Banden planlos plündernd und mordend durch die Lande, bis ihnen Einhalt geboten wird.

Verbreitung: ganz Aventurien, vornehmlich jedoch in der Grünen Ebene, der Roten und Schwarzen Sichel

Größe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** um 40 Stein
MU: W3+4 (+1/+2)* **KL:** W3+4 (+1/+1)
IN: W3+7 (+1/+2)* **CH:** W3+4 (+1/+1)
GE: W3+7 (+1/+2) **FF:** W3+8 (+1/+3)
KK: W3+4 (+0/+1)
Besondere negative Eigenschaften: AG>10
AT: 8 (10/13)** **PA:** 7 (9/11)**
LE: 10+W6 (+10/+25) **RS:** je nach Rüstung **TP:** je nach Waffe, Speer (1W+2) bevorzugt.
GS: GST1 **AU:** LE+KK **MR:** W6–6 (+1/+2)

Magie: nur Schamaninnen mit entsprechenden Ritualen; einzelne Zauber ähnlich denen druidischen und satuarischen Ursprungs, insbesondere Beherrschung und Heilung (stark abweichende Rituale und Sprüche).
*)In größeren Banden fühlen sich Goblins oft leichtfertig überlegen (MU: +2, IN: –2).
**)Oft sind die in umherstreifenden Banden lebenden Goblins etwas kampferfahrener (AT: +1, PA: +3).

KRAKONIER

»Und des H'Rangas ärgster Söldner synt die Diener des Herrschers vom Krakenthrohn von Waajaahd, die auch der Chayb'Yss opfern. So sollt ihr sie nach ihm nennen: Krakonier, denn wie die Arme eines Kraken umzingelten dereinst ihr Eynfluß und der ihrer Sklavenvölker den Grund und die Stadt Elem. Sie opfern am Heiligthum von Shaa'naas'bar und rauben Jung-Frauen, denn nur so können sie ihre Brut zeugen. Und haben diese ihre Brut ausgetragen, so werfen sie die Frau in das Meer, den Seeschlangen und Kraken zum Fraße, die es dort reichlich gibt und die die Kinder ihrer Götzen seyen.«
—aus der Fünf arkanen Kapitel H'Ranga betreffend: *Khunchom, etwa 400 v.H.*



KRAKONIER IM SPIEL

Krakonier sind äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an den einer Kröte erinnert. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmflossen. Einmal am Tag muß ein Krakonier für mindestens eine Stunde ins feuchte Element, da sonst seine Haut austrocknet. Zudem besitzen die Krakonier einen faustgroßen Nervenknoten zwischen Herz und Schulter, der an Land für die Umstellung von Kie-men- auf Lungenatmung sorgt. Fällt dieses Nervenzentrum aus, muß der Krakonier an Land elendig erstikken. Krakonier sprechen eine dem echsischen *Rsahh* verwandte Sprache; Seeschlange und Krakenmolch sind ihnen heilig, Hauptgöttin der Krakonier ist *Charyb'Yss*, die Alles-verschlingende. Sie verlassen nur selten ihre unterseeischen Behausungen, sei es, um einer Queste zu folgen oder ihre Dienste als Söldner anzubieten. Sie kennen weder Familie noch Sippe, sondern nur ihre Laichbrüder, und sie sprechen diesbezüglich von einem Teich voll (einer Brut) Krieger. Meist zieht dann eine solche Brut gemeinsam gegen die 'Mürhhäute', wie sie die Menschen verächtlich nennen. Im Selemgrund ist es schon vorgekommen, daß Krakonier aus dem Wasser heraus Schiffe überfallen und geentert haben, um die Besatzung zu verschleppen.

Verbreitung: Selemgrund (untermeerisch)

Größe: 8 bis 9 Spann **Gewicht:** um 85 Stein
MU: W3+10 (+2/+3) **KL:** W3+6 (+1/+2) **IN:** W3+7 (+1/+2)
CH: W3+5 (+0/+1) **GE:** W3+8 (+1/+2) **FF:** W3+8 (+0/+1)
KK: W3+10 (+1/+4)
Besondere negative Eigenschaften: 'Landangst'>10 (s. *Ziliten*)
AT: 9 (12/14) **PA:** 9 (11/13)
LE: 20+W6 (+20/+40) **RS:** 3 (4/5) **TP:** je nach Waffe, Säbel (1W+3) bevorzugt
GS: GST2 **AU:** LE+KK **MR:** 2W6+5 (+2/+5)

Magie: nicht bekannt
Besonderheiten: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einer angesagten AT+10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, daß der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

MARUS

»Von Wüt-Echsen: Fast gänzlich wie ein Mensch oder ein aufrecht gehender Kaiman sind die Marus, fast zwei Schritt hohe Echsenmenschkrieger mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie sind durch und durch von Übel, gemeingefährlich zudem durch den Kampfkoller, welcher sie berserk gehen läßt, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann hauen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen mit dem Schwanze 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.«

—*aus dem* Bestiarium von Bellhanka; *Bellhankaner Ausgabe unbekannten Datums.*



MARUS IM SPIEL

Die an aufrecht gehende Kaimane erinnernden Marus haben relativ schwach entwickelte Arme, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Ihre Hinterbeine sind dagegen sehr muskulös, und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Im Kampf verfallen die männlichen Marus nach einiger Zeit in einen blindwütigen Kampfkoller, der ihnen gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht. Stets mißgelaunt, ist Töten das Einzige, was den wenig intelligenten Marus vorübergehende Befriedigung zu bereiten scheint. Für ein paar Silbertaler sind sie daher schon allzuoft bereit gewesen, in die Dienste der finstersten Bösewichter einzutreten. Nach der vollständigen Vernichtung einer großen Söldnertruppe galten die Marus lange Zeit als ausgestorben, jedoch leben immer noch einige wenige Marus in den Echsensümpfen und auf Maraskan. Eine eigene Kultur haben die Marus nie entwickelt, selbst ihre aus gurgelnden Lauten bestehende, rudimentäre Sprache ist dem echsischen *Rsaah* entlehnt.

Verbreitung: Echsensümpfe, Maraskan (Sumpf)

Größe: 9 bis 10 Spann **Gewicht:** um 95 Stein

MU: W3+15 **KL:** W3+5 **IN:** 1W3+7 **CH:** W3+4 **GE:** W3+7 **FF:** W3+5 **KK:** W3+10

AT: 12/10/12* **PA:** 9 **LE:** 25–45 **RS:** 2**

TP: 2W+2 (Zähne) / 2W+4 (Schwanzschlag) / Waffen-TP je nach Waffe, Schwert (1W+4) bevorzugt*

GS: GST1 **AU:** LE+KK **MR:** 10 (7–12)

Sobald ein Maru die Hälfte seiner LE eingebüßt hat, verfällt er in einen Kampfrausch auf Leben und Tod: 2AT/KR bei PA: 0, TP steigen um 4, mit Waffe und Zähnen kann dabei ein Doppelangriff durchgeführt werden.

*)Zähne/Schwanz/Waffe. Marus haben eine AT pro KR, jedoch drei Angriffsmöglichkeiten.

**)natürlicher Rüstungsschutz der Haut, meist durch eine zusätzliche Rüstung erhöht.

Optionale Kampfregeln: Kampfrausch (Doppelangriff)

MENSCHEN

»Von den Sechs Geschlechtern des Menschen. Sechs sind der Menschengeschlechter an der Zahl; sechs, denn dies ist die der hohen Göttin der Weisheit heilige Zahl, gefügt in ihrer Weisheit und Heiligkeit. Sechs, denn das ist ebensoviel, wie der Pantheon der Zwölf Götter an Weibern und an Männern aufweist; nicht zuletzt aber sechs, da dies die Zahl der Elemente ist, die der Hexidhanische Geist zu verstehen und zu wandeln imstande ist. Über diesen Zusammenhang der Elemente zu den Menschengeschlechtern möchte ich in der heutigen Lesung eingehender referieren.

Erz ist das erste und stärkste im Bunde der Sechs Elemente, und das Erz steht für den Menschen, wie er aus dem Güldenland stammt, auch bezeichnet als Liebfelder, als Mittelreicher, als Südländer, als Bornländer, als Nostrianer oder Andergaster, als Svellttaler und wieviel der Siedlungen noch sind. Der güldenlandstämmige Mensch ist der seßhafteste der sechs, er ist der beständigste, der willensstärkste. Von den Menschen ist er der Meister im Schmieden des Stahls und des Goldes, in der Arbeit mit dem Stein – ergo im Erschaffen von festen Bauten – der fortgeschrittenste. Der güldenlandstämmige Mensch neigt dazu, sich einen festen Platz im Leben zu wählen, um den Göttern zu dienen, und er ist der, der die ehern gefügte Ordnung der Götter am besten kennt und zu halten ist der Lage ist. Ergo ist der güldenlandstämmige Mensch derjenige, der die Eigenschaften des Erzes in sich trägt und erfüllt.

Feuer ist das zweite im Bunde der Sechs Elemente; das Feuer steht für den Menschen, wie er aus dem Land der Ersten Sonne kommt, den Tulamiden, auch für den Nomaden, der in der Gluthitze der Wüste Khom lebt. Denn der Tulamide ist ein aufbrausender Gesell, voll von ungeduldigem Feuer, wie man am Nomaden immer sieht, ist es ihm eine Lust zu zerstören. Der Stolz brennt in ihnen wie eine nimmerversiegende Flamme, und wer schon die heißen Liebesschwüre der Tulamiden gehört oder gelesen hat (sehr empfehlen kann ich hier das Bändchen 'Ob Zeilenwind, sinke den Schleier', eine Sammlung tulamidischer Gedichte), weiß, daß sie das Feuer im Reigen der Menschengeschlechter sind. Auch der schöpferisch-brennende Geist des Tulamiden zeigt dies, der ihn allemal leider dazu aufstört, seltsame, gar ketzerische Gedanken über das Wesen der Zwölfe zu führen, sie mit alten Götzen gleichzusetzen, aber auch, große Erfindungen zu entwickeln. Ergo ist der tulamidische Mensch derjenige, der die Eigenschaften des Feuers in sich trägt und erfüllt.

Eis ist das dritte im Bunde der Sechs Elemente; und das Eis steht für den Menschen, wie er aus den Ländern des Eises kommt, den eisigen Steppen des Nordens, den Nivesen. Denn das Gemüt des Nivesen ist ein kaltes, er sieht nur Sinn und Eigennutz, läßt niemanden von seinem Fleisch speisen, wenn es andere im ewigen Eise mangelt, setzt kaltherzig Kinder aus, wenn sie an unheiligen Tagen geboren werden, und verehrt die Wölfe des Eises, mit denen er spricht und feilscht und sogar Unzucht treibt. Daher stammt denn auch ihr eisiger Geist: In jedem Nivesen ist ein Eiswolf (auch Rauhwolf genannt) verborgen, der ihn zu einer solch frostigen Kreatur macht. Doch die Nivesen kennen wohl den Herren Firun und seine Tochter Ifirn, die bei ihnen jedoch nicht so hoch im Ansehen steht wie ihr Vater, und so mag's auch sein, daß sie ihm ein liebes Volk sind. Ergo ist der nivesische Mensch derjenige, der die Eigenschaften des Eises in sich trägt und erfüllt.

Wasser ist das vierte im Bunde der Sechs Elemente; Wasser steht für den Menschen, der das Meer befährt, der den Göttern des Wassers, Efferd und Swafnir, huldigt, und der so wankelmütig ist wie das Wasser – der Thorwaler. Der Thorwaler liebt Regen und Nebel, er liebt das weite Meer, er liebt Bier und Gebranntes. Sein Geist ist wechselhaft wie die Efferdfluten, sprunghaft gleich einer Springflut oder sanft wie die Ebbe kann er sein, er wird leicht melancholisch, wenn er das Wasser nicht befahren darf, verfällt im Kampfe aber allzu leicht in den Wahnsinn, daß ihn niemand mehr aufhalten kann – all das Eigenschaften, wie sie das Wasser verleiht. Ähnlich dem Wasser mit seiner starken, drängenden Kraft, die Unglaubliches zu bewirken vermag, ist der Thorwaler nicht aufzuhalten, bis er sein Ziel erreicht hat – und gleich dem Wasser scheut er sich nicht, ob er dabei ganze Städte zunichte macht. Die Thorwaler bleiben nicht gern am gleichen Orte, sie ziehen dorthin, wo die Fluten Efferds sie hintragen, und neben ihren Schiffen, da ziehen Delphinschalen einher, denn sie sind des Efferd gesegnetes Volk, und auch Swafnir, Efferds Sohn, wacht über sie. Ergo ist der thorwalsche Mensch derjenige, der die Eigenschaften des Wassers in sich trägt und erfüllt.

Humus ist das fünfte im Bunde der Sechs Elemente, das Humus steht für den Menschen, wie er aus den Tiefen des fruchtbaren Dschungels kommt, wo prachtvolle Arten an Tieren und Pflanzen gedeihen, wo alles bunt ist und Leben. Der Waldmensch ist es also, der von Simia besonders gesegnet ist mit den Früchten des Lebens, der kein Feld bestellen und kein Tagwerk zu verrichten hat, nur in die Bäume klettern braucht, um zu pflücken, was er zum Existieren braucht, der im sprudelnden, gedeihenden Leben



wohnt, dem fruchtbarsten auf Sumus Leib. Nur er versteht, die vielfältigen Tiere und Pflanzen des Dschungels zu ernten, und auch, wenn er nicht den Geist hat, sie zu durchschauen und gänzlich zu verstehen (denn er ist noch nicht einmal fähig, die Zwölfgötter zu erkennen in ihrer Gloria, wenn er nicht unter denkenden Menschen aufgewachsen ist und so den Geist erhalten hat), so weiß er doch Erstaunliches mit ihnen anzustellen. Als letztes zudem ist der Moha der paarungsfreudigste der sechs Menschen, die Mokafrauen sind die fruchtbarsten und gebären am meisten Kinder in ihrem Leben, und es werden ihrer nur nicht mehr, da die Sklavenfänger Al'Anfas immer mehr und mehr von ihnen fangen – doch je mehr in die Sklaverei geführt werden, desto mehr Kinder gebären die Mohas, damit ihr Geschlecht nicht aussterbe. Und sieht man nicht in den südlichen Städten, daß selbst viele der Herrschenden längst über Generationen das Mohablut in sich tragen, daß diese so strebsam verbreiten? Ergo ist der mohische Mensch derjenige, der die Eigenschaften des Humus in sich trägt und erfüllt.

Luft ist das sechste und letzte der Sechs Elemente, Luft steht für den Menschen, der nirgendwo einen festen Sitz sein Eigen nennt, der windig umherzieht und niemals stillsteht, Luft steht für den norbardischen Menschen. Denn der Norbarde kennt keine Gewohnheit, der Norbarde zieht mit Kind und Kegel durch das Land, handelt mit allem und mit jedem, vergißt dann die Familie und reist über Jahre fort, um dann irgendwann wiederzukehren, immer danach strebend, mit Kaleschka und Pferdchen so viele Meilen wie möglich zu fressen. Denn die Norbarden sind ein Aves-völkchen, wie er lieben die Wege und Stege, ihr Leben ist eine immerwährende Reise, und nirgends hält es sie lange. Munter und lustig wie Aves sind sie auch, jedermanns Freund und leicht im Gemüt, sie tanzen gerne und machen Luftsprünge Aves zu Ehren. Noch niemand hat je etwas Festes von den Norbarden gesehen, sie arbeiten nichts selbst, ertauschen nur und tauschen es weiter, damit nichts lange in ihren Händen bleibt, und so sind sie auch der Tsa ein gefälliges Völkchen – stets tun sie neue Dinge, das Althergebrachte ist ihnen ein Greuel. Doch windig sind ihre Versprechungen, man darf ihnen nicht glauben oder vertrauen. Ergo ist der norbardische Mensch derjenige, der die Eigenschaften der Luft in sich trägt und erfüllt.

Sechs sind der Elemente an der Zahl, und nur gemeinsam können sie sein. Wenn auch unter den Menschengeschlechtern genauso wie unter den Elementen, immer zwei miteinander nicht sein können. Das sind Luft und Fels, die niemals lang beieinander bleiben, Feuer und Wasser, die sich gegenseitig bekämpfen, und Humus und Eis, denn das eine kann nur dort sein, wo das andere nicht ist. Zu diesen sogenannten Sympathien und Aversionen unter den Sechs Menschengeschlechtern jedoch komme ich in der nächsten Vorlesung. Heimde erleuchte Euch.«

—Vielbejubelter Vortrag des Naturvolkforschers und Elementarmagiers Salbruq Qraeda, Magister für Elementaristik und Djinnenbeschwörung zu Punin; aus dem Jahre 26 Hal *(eine der vielen Theorien, die die Menschengeschlechter den Zeitaltern, den Göttern, den Drachen und was auch immer zuordnen wollte –Red.)*

MITTELLÄNDER

Die Mittelländer (bisweilen auch Güldenländer genannt) entsprechen dem hellhäutigen Durchschnittsmenschen. Vom Alten Reich her verbreiteten sie sich über den aventurischen Kontinent in die Länder, die wir heute Mittelreich, Andergast, Nostria, Svelltscher Städtebund, Bornland, Donnerbach und die südlichen Stadtstaaten nennen und in denen sie teilweise die Mehrheit bilden, teilweise aber auch mit den anderen Urvölkern vermischt anzutreffen sind.

Äußerlich weisen die Güldenländer große Vielfalt auf, alle Haarfarben sind vertreten (wiewohl blauschwarz meist nur mit mohischem, weiß nur mit elfischem Einfluß oder als Albino auftritt), und auch die Augenfarben (selten schwarz und dunkelbraun) umfassen fast alle Varianten.

Weiteres Kennzeichen ist der fast allen Mittelländern zu eigene Zwölfgötterglaube, aus dem eine strenge Adelshierarchie resultiert und der für eine Glaubens- und Kultureinheit untereinander und starke Bekehrungstätigkeiten gegenüber Andersgläubigen sorgt. Der Mittelländer sieht sich selbst als den einzig wirklich zivilisierten Menschen, der den Göttern gefällig lebt und somit das Recht hat, seine Zivilisation entsprechend auszubreiten.

TULAMIDEN

Die Tulamiden sind eines der vier Urvölker Aventuriens, auf die die güldenländischen Einwanderer bei ihren Expansionen trafen. Sie leben zwischen Zorgan und Selem an der Ostküste des Kontinents,



die von ihnen zu unterscheidenden (ursprünglichen) Novadis sind meist Bewohner der Khomwüste. Der Urtyp des Tulamiden weist scharf gezeichnete, hell- bis dunkelbraune Gesichter und meist dunkles Haar und ebenso dunkle Augen auf. Im Lauf der jahrhundertelangen Vermischung mit den Mittelländern sind aber die Unterschiede zwischen den Völkern stets weiter verwischt. Die einstmals von den 'güldenländischen Barbaren' unterworfene Hochkultur der Tulamiden hat an Land und Leuten ihre Zeugnisse hinterlassen, denn was der Güldenländer Zivilisation nennt, hat der Tulamide durch Kriege und Invasionen seit Jahrtausenden schon wieder verloren, sieht sich selbst aber doch als Erbe der Vergangenheit.

Die Tulamiden sind überzeugte Vertreter der Sklaverei, halten sich für gebildeter und zivilisierter als die Mittelländer, und es ist tatsächlich wahr, daß die meisten wissenschaftlichen Errungenschaften von Tulamiden stammen. Wie der Mittelländer ist auch der Tulamide meist zwölfgöttergläubig, wiewohl in den freien Städten (besonders Fasar) viele anderswo unbekannte Götter, Götzen und Halbgötter verehrt werden. Die ursprünglich tulamidischen Wüstenreiter der Khom, die Novadis, bekennen sich im Gegensatz dazu zum Eingott Rastullah und bekämpfen den Zwölfgötterglauben fanatisch. Bei den Novadis haben Frauen keinerlei Entscheidungsgewalt und sind immer Besitztum der Männer, ob dies der Vater, der Bruder oder der Ehemann ist.

NIVESEN

Ebenfalls zu den aventurischen Ureinwohnern zu zählen sind die Nivesen, die im hohen Norden des aventurischen Kontinents beheimatet sind. Sie weisen schräggestellte, mandelförmige Augen von meist hell- bis dunkelbrauner Farbe auf, dazu wildes, kupferfarbenes Haar. Nivesen sind Nomaden, nur in den Städten wie Festum, Riva und Paavi und den meisten bornländischen Siedlungen sieht man Ansässige ihres Volkes. Das Leben in der freien Wildbahn hat die Nivesen gelehrt, mit dem Wechsel der Jahreszeiten zu leben, und so haben sie sich der Natur völlig angepaßt. Nivesische Frauen und Männer sind meist still und in sich gekehrt, erst in der Stammesgemeinschaft, in der jeder seinen festen Platz hat, blühen sie auf.

Bei den Mittelländern hat sich der Begriff 'faul wie ein Nivese' geprägt, was sich darauf bezieht, daß die Hirtennomaden tagein, tagaus mit ihren Karenherden durch die Lande ziehen und von dem leben, was die Tiere ihnen geben können. Nur Waffen und Metallgegenstände werden bei anderen Völkern eingetauscht.

Die Nivesen glauben an die göttlichen Himmelswölfe, deren Kinder sie selbst und die Rauhwölfe sind, mit denen sie häufig eine enge Bindung eingehen. Von den nivesischen Schamanen sagt man sogar, sie könnten mit den Wölfen sprechen. Zentralen Bestandteil in ihrer Religion hat auch Madas Frevel, der einst die Welpen der Himmelswölfin Liska erschlug, die daraufhin mit ihren Brüdern das einst fruchtbare Land wild von unten zuoberst kehrte, so daß das Antlitz der Welt entstand.

THORWALER

Die Thorwaler sind ein Volk von kühnen Seefahrern, die alle bekannten Meere befahren, dabei Handel mit Gütern treiben, die sie in den seltensten Fällen selbst gekauft haben. Sie sind auch als Thorwal-Piraten bekannte Schrecken der Hafenstädte und -kneipen, gelten als blutrünstige Seeräuber und schreckliche Kämpfer mit ungehobeltem, respektlosem Auftreten, gar als jähzornig: So hat sich in den Küstenstädten das Sprichwort vom 'thorwalsch Einkaufen' gebildet.

Thorwaler sind von großem, muskulösem Körperbau und heller Haar- und Hautfarbe, blond und blauäugig ist die vorherrschende Kombination, aber auch braune und rote Haarschöpfe sind nicht selten. Das Leben der Thorwaler ist in sogenannten *Ottajaskos* organisiert, die eine Art Schiffsgemeinschaft darstellt, sie erkennen auch kaum einen Staatsverband an. Nur ein kleiner Teil der Thorwaler übt allerdings tatsächlich Piraterie aus, viele sind in den *Ottaskins* – den Langhausdörfern

– beheimatet und gehen dem Fischfang oder dem Ackerbau nach, üben ein Handwerk aus oder handeln mit anderen Dörfern.
Typische Merkmale der Thorwaler sind die Tätowierungen, bunte, in die Haut gestochene Bildchen, mit denen sich viele von ihnen zu Hauf bedecken lassen. Außerdem tragen sie meist eine Axt als Hauptwaffe, zum Schutz einen runden Schild, der mit Ornamenten aus Bronze verziert ist.
Die Thorwaler sind die Nachfahren der *Hjaldinger*, eines Volksstammes, der ursprünglich im nördlichen Güldenland beheimatet war und unter großen Verlusten das Meer der Sieben Winde gen Aventurien überquerte, da ihnen die Heimat keine Lebensgrundlage mehr bot. Sie gelten also nicht als aventurischer Volksstamm, haben sich aber in vielen Regionen mit Nivesen, Norbarden und Mittelländern vermischt.

MOHAS

Die generell nur als Mohas titulierten Waldmenschen sind in den Gebieten des aventurischen Regenwaldes im Südteil des Kontinents beheimatet. Man findet sie im Regengebirge, auf der gesamten südaventurischen Halbinsel, auf Altoum und den Waldinseln; viele leben aber auch in tulamidischen Ländern in Unfreiheit.
Mohas gelten in vielen Gebieten als Idealbild der Schönheit, sind sie doch von schönem, schlankem Wuchs und katzengleicher Gewandtheit, ihre Gesten zeigen spielerische Eleganz. Mohas sind leicht an ihrer Hautfarbe von anderen Völkern zu unterscheiden, die in vielen Brauntönen von bronzefarben über mittelbraun bis zu tiefem ebenholzschwarz gefärbt sein kann. Dazu haben Mohas fast ausschließlich schwarzes oder blauschwarzes Haar, Merkmale, die sie bei Vermischungen mit anderen Völkern weitergeben. Der mohische Körper ist durch die extrem lebensfeindliche Umgebung der Grünen Hölle auf das Äußerste gestählt, seine Sinne so scharf, daß sie ihm ein Überleben zwischen Jägern und Gejagtem ermöglichen.
Andere, 'zivilisierte' Völker empfinden den Moha leicht als dümmlich, meist als kindliches Gemüt und immer als äußerst fremdartig in ihrem Denken; wahr ist, daß das technisch recht primitiv lebende Waldmenschenvolk bei Zusammentreffen entwaffnend naiv und unwissend reagiert, was nicht heißt, daß es generell dümmere Vertreter als die anderen Völker aufweist. Es stimmt allerdings, daß Mohas neugieriger und abergläubischer als zum Beispiel die Mittelländer sind, da sie jedem Lebewesen, jeder Pflanze, ja jedem Stein eine eigene Seele zuschreiben.
Auch der Moha lebt gänzlich mit und von seiner Umwelt, die Bekleidung ist spärlich und völlig an die Bedürfnisse, die der Dschungel erfordert, angepaßt. Auch bei 'zivilisierten' Mohas bleibt das Bedürfnis nach uneingeschränkter Beweglichkeit immer vorherrschend bei der Wahl der Kleider.

NORBARDEN

Norbarden sind die Händler des Nordens, die mit ihren rollenden (bzw. gleitenden) Kontoren allgegenwärtig sind. Die Wurzeln der Norbarden gehen zurück auf zwei ursprünglich tulamidische Sippen, die *Beni Nurbad* und die *Al'Hani*, die in den Norden zogen, erstere in das heute thorwalsche Gebiet der Grauen Berge, letztere über Tobrien in die Gegend in und um das Bornland – auch die Norbarden zählen also zu den uraventurischen Völkern. Diejenigen Beni Nurbad, die nördlich der Großen Olochtai seßhaft wurden und sich dort mit den Thorwalern vermischten, sind heute als *Gjalskerländer Barbaren* bekannt; Vermischungen der Norbarden mit anderen Völkern sind selten zu finden.
Die Sippen der Norbarden sind matriarchalisch organisiert, und auch in der Vermischung mit Mittelländern zeigen sich die norbardischen Frauen besonders in (Geld-) Wirtschaft und Verwaltung als überragende Köpfe. In ihrer Denkweise ist eine Beilegung von Konflikten auf Handelsbasis vorherrschend, seltenst finden sich kriegerische Auseinandersetzungen irgendeiner Art. Weiterhin

typisch für das norbardische Leben ist die polygame Sippenehe, die von der Traviapriesterschaft mit Entsetzen betrachtet wird.

Auch die Norbarden haben sich, wie die Nivesen, an ihren eher kargen Lebensraum angepaßt, wiewohl sie fast ausschließlich durch den Tauschhandel überleben – ansässige Norbarden oder gar Norbardensiedlungen gibt es kaum. Ob dieser unfreundlichen Heimat ist doch ihr Gemüt das der sonnigen Tulamiden geblieben, die mit beispielhafter Gastfreundschaft, Freigiebigkeit und einer heiteren Lebensart die dunklen Tage erhellen.

Bei anderen Völkern wie den Nivesen, den Thorwalern und den Mittelländern sind sie dadurch beliebt, daß sie durch ihre Beweglichkeit Nachrichten übermitteln können oder Neuigkeiten von Dorf zu Dorf tragen.

Die Norbarden verehren als Volksgöttin *Mokoscha*, die den Händlern und Reisenden Schutz bieten soll; aus den tulamidischen Ursprüngen haben sie auch eine große Verehrung von Magie und Schlangen mitgebracht, die zumal bei den Elfen und Thorwalern auf heftiges Unverständnis stößt – das ist jedoch nichts, was den Norbarden einen Streit wert wäre.

Orientieren Sie sich an den im **Abenteuer-Basis-Spiel** und der Regelergänzung **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** vorgestellten Heldentypen, wenn Sie einen Menschen als Gegner der Helden einsetzen wollen. Bedenken Sie, daß ein Mensch für die Spieler am Tisch (ebenfalls Menschen, jedenfalls gehen wir davon aus – die Red.) am leichtesten zu hinterfragen und durchschauen ist. Insbesondere einen menschlichen Gegner sollten Sie daher über seine spieltechnischen Werte hinaus mit gewissen Eigenheiten versehen, um ihn zu charakterisieren.

OGER



»Der wildeste der Giganten hieß Ogeron. Im Gigantenkrieg hatte er bereits die Mauern von Alveran erklommen und ergriff die friedliche Travia an ihrem Haupthaar, um sie zu verschlingen. Da traf ihn Praios' Sonnenszepter mit einem Blendstrahl, der alle Sphären erhellte. So groß war Praios' Zorn über den Unhold, daß Ogerons Leib in hundert mal hundert Stücke zersprang, die auf Aventurien herabregneten. Die Klumpen, von Ogerons ungestillter und unstillbarer Freßgier erfüllt, erhoben sich nach hundert Jahren, und so kamen die Menschenfresser oder Oger in die Welt.«

—Auszug aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten: *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

»Die Menschenfresser, auch Oger geheißen, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elfen und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenns 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 hausen. Sie fetten ihre schwielenharte Haut überaus mit Schmalz, daß sie widerlich anzusehen ist und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken, und sie geben ein Grunzen 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 zu 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 mehr als Tausendundeinen der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben, daß es ihnen eine Lehre gewesen sein mag.«

—Das Bestiarium von Belhanka, *mittelreichisch bearbeitete Abschrift des Gorsther Hesindetempels, 22 Hal*

OGER IM SPIEL

Oger sind unter allen Zweibeinern diejenigen, welche die geringste Intelligenz aufweisen. Gerade das ist aber ein Grund, Oger nicht zu unterschätzen. Nur allzu leicht lassen sich die Monster durch Magie beeinflussen – man gedenke nur der gräßlichen Ogerschlacht –, und die abscheulichen Kreaturen können unter falschem Einfluß noch schlimmere Dinge verrichten, als sie es schon von sich aus tun. Sofern einzelne, manchmal auch mehrere Oger nicht unter dem Einfluß eines orkischen oder goblinischen Schamanen stehen oder sich aus anderen Gründen (meist Hunger) mit diesen verbündet haben, leben sie in kleinen Familienverbänden von drei bis sieben Ogern in den Randgebieten der (menschlichen) Zivilisation. Sie nisten sich gern in Höhlen oder Ruinen ein. Von diesem spärlich ausgestatteten und notdürftig hergerichteten Quartier aus unternehmen sie manchmal mit versammelter Familie tagelange Streifzüge. Bisweilen bleibt eines der Ogerweibchen zurück, um das Heim zu verteidigen.

Oger sind stets mutig und kampflustig, was von ihrem immerwährenden Hunger herrührt. Im



Grunde genommen fressen Oger alles, was sich bewegt und kleiner ist als sie selbst. Unter all ihren Speisen haben sie sich aber 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 und ungestüm, aber wenn sie mit ihren Keulen Treffer landen, dann sind ihre Schläge nicht so einfach wegzustecken. Glücklicherweise sind die meisten Oger nur mit 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.

Dennoch hat die Rasse der Oger durchaus namhafte Exemplare hervorgebracht wie den tobrischen Riesenoger *Arzuch*, der von Schwertkönig Raidri Conchobair getötet wurde, den sogenannten *Bagelak vom Reichsforst*, der klug genug ist, um Fallen zu legen und garetischen Gardetruppen zu entwischen, den angeblich vierarmigen *Goro*, der in den Koschwäldern Wanderer zum Ringkampf fordert, den überraschend kultivierten Schwarzoger-Fürsten *Gubbruz*, der in Al'Anfa ein Jahrzehnt als unbesiegbar galt, und den *Großen Schwarzen* von Altoum.

Die ogrische Sprache ist zu großen Teilen dem Orkischen entlehnt, viele Oger sprechen demzufolge auch ein rudimentäres Orkisch.

Verbreitung: ganz Aventurien

Größe: 13 bis 14 Spann **Gewicht:** 180 Stein und mehr
MU: W6+17 **KL:** W3+3 **IN:** W3+4 **CH:** W3+2 **GE:** W6+6 **FF:** W3+5 **KK:** W6+18
Besondere negative Eigenschaften: AG>10, JZ>10 (eine brisante Mischung, die Oger dazu bewegt, auf alles Unerklärliche mit der Keule loszugehen.)
LE: 50 (30–70) **AT:** 10/9* **PA:** 6/5*
RS: 2 ** **TP:** 2W+2 (Faust) / 3W+4 (Keule)***
GS: 10 **AU:** 40 (31-50) **MR:** W6–6

*)Keule/Faust;**)natürlicher Rüstungsschutz der Haut;***)Mit der provisorischen Keule (BF 6 oder höher) kann ein Oger einen Gegner zu Boden schlagen.
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen/Ringkampf

SCHWARZOGER

Im Regenwald und auf den Waldinseln kennt man den Schwarzoger als Schrecken der Wälder. Er unterscheidet sich von seinem nördlichen Vetter vor allem durch seine schwarze Hautfarbe. Schwarzoger sind raffinierter (KL+1, IN+2) als ihre Verwandten, verzichten auf das Einreiben mit verräterischem Fett und schleichen geschickt wie Jaguar und Waldmensch.

ORKISCHE 'STREITOGER'

Im Orkland gibt es einige Ogersippen, die von Orks gefangen und 'abgerichtet' wurden. Diese, dem Schamanen des Stammes unterstellten *Streitoger* sind weitaus bessere Kämpfer als ihre wilden Verwandten. Normalerweise besitzt kein Schamane mehr als einen Oger. Diesen leiht er dem Stamm aus und stellt ihn für Raub- und Kriegszüge zur Verfügung. Mehr über die Oger des Orklandes erfahren Sie in der Box **Das Orkland**. Ein orkischer Streitoger erhält eine besondere Ausbildung, weswegen Sie auf AT/PA, 10 Punkte extra verteilen können. Er erhält zudem meist noch eine Lederrüstung (RS+3) und eine ordentliche Waffe (**TP:** 3W+6 bei **BF:** 4).

ORKS

»Die Schwarzpelze sind wohl unsere grimmigsten Feinde. Grausam, gesetzlos und blutgierig sind sie, aber doch schlau genug, Waffen und Kriege zu führen. Ein Schwarzpelz ist meist ein Kopf kleiner, aber kräftiger als ein Mensch. Sie tragen einen dunklen Pelz und das Haupthaar oft lang und struppig. Ihr Dummkopf hat Augen in rot, grau, schwarz oder gelb und zwei vorspringende untere Hauer. Dämonenpriester und Schamanen führen die Brut an, oft treiben sie einen Oger mit sich. Zweimal schon haben sie die Menschenlande verheert, indem sie zu Abertausenden über Dörfer, Weiler und Felder hereingebrochen sind, doch hat beide Male nicht von ungefähr der Mensch das Oberwasser behalten.«

—Völkerkundlicher Schnellaufsatz eines Novizen der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk, 23 Hal

»Wozebra, yaschai Arbakka, gro ramram Karcha! (Blankhäute, gebt uns eure Klingen, oder wir spalten euch den Schädel!)«

—Typisch orkische Begrüßung

ORKS IM SPIEL

Orks sind typischerweise Zeltnomaden, halten Zwergenponys, Steppenrinder und Hunde als Transportmittel und Nahrung und kennen Rad und Schmiedekunst. An und für sich leben Orks in einem rigiden Kastensystem aus *Ergoch* (Sklaven und Frauen), *Grishik* (Bauern), *Drasdech* (Handwerkern), *Khurkach* (Jägern) und *Okwach* (Elitekriegern und Priestern), das nach dem Recht des Stärkeren gebildet und von den zwei *Harordak*, dem Häuptling und dem Schamanen, beherrscht wird. Ausgestoßene, sogenannte *Yurach*, haben sich über ganz Aventurien verbreitet. Frauen sind völlig rechtlos und haben nicht einmal Namen.



Orks tragen Kleidung vor allem als Schmuck, bevorzugt Umhänge und Kilts, sowie Lederzeug und Helme. Die Farbe Rot ist den Schamanen vorbehalten; Metall ist wichtigster Schmuck, bis hin zu Nasenringen, Penishülsen und Zahnaufsätzen, dazu oft gefärbte Haare oder Masken. Die wichtigsten Waffen sind *Arbach* (Krummsäbel), *Byakka* (zweiblättrige Axt), *Grusshai* (Streithammer), *Yagrik* (Wurfspeer) und Hornbogen.

Das sogenannte 'Orkische' umfaßt das *Ologhaijan*, die Hochsprache des Orklands, und das primitive *Oloarkh* der Ausgestoßenen und Oger. Wichtig für die Verständigung sind darüberhinaus Trommeln und Signalhörner.

Als Meister können Sie praktisch überall Orks auftauchen lassen, ob nun in ihrer angestammten Heimat oder den zivilisiertere Gegenden Aventuriens. Orks neigen meist zu aggressivem Auftreten, denn ihr Leben ist durch Kampf und Konkurrenz bestimmt. Aus diesem Grunde 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 vor allem in Nordaventurien zweifelhafte Berühmtheit erlangt.



Frieden und Harmonie sind nicht unbedingt die Lebensgrundsätze der Orks, dennoch kann es zeitweilig ein Auskommen mit Ihnen geben. Voraussetzung sind jedoch entschlossenes Auftreten und Verhandlungsgeschick, um sich den Orks als ebenbürtige Partner zu präsentieren. Die Schwarzpelze dulden keine Schwäche; sobald sie sich im Vorteil wähnen, tragen sie Händel lieber im Konflikt denn in Verhandlungen aus.

Verbreitung: Orkland, Thorwal, Svellttal; als Außgestoßene in ganz Aventurien

Größe: um 8 Spann **Gewicht:** 60 Stein
MU: W6+6 (+1/+3) **KL:** W6+4 (+1/+1)
IN: W3+8 (+1/+2) **CH:** W3+4 (+0/+1)
GE: W6+6 (+1/+1) **FF:** W3+7 (+1/+2)
KK: W6+7 (+2/+4)
Besondere negative Eigenschaften: GG>6, AG>8
AT: 9 (11/14) **PA:** 5 (7/10)
LE: 10+2W6 (+10/+20) **RS:** je nach Rüstung **TP:** je nach Waffe, Schwert (1W+4)
bevorzugt
GS: GST1 **AU:** LE+KK+20 **MR:** 2W6–12 (+3/+6)

Magie: Religiös geprägter Schamanismus, rituelle Beschwörungen, Beherrschung.

VERSCHIEDENE STÄMME DER ORKS

Der Stammesverband der 25.000 *Orichai* wird von den typischen Jägern, Sammlern und Teilzeitbauern des Orklandes gebildet.

Die 20.000 *Zholochai* sind besonders groß, dunkelhaarig und aggressiv. Sie nomadisieren zwischen der Blutzinnen und Orksteppe und sind vor allem Jäger und Krieger (**MU:** +1, **KK:** +1). Sie schmücken sich mit Skalps, gefärbten Haaren und Masken. Die Zholochai bildeten das Haupt-Kontingent des 'Orkensturms'; früher hausten sie nahe Phexcaer.

Die etwa 12.000 *Truanzhai* in Haldurbergen und Becken von Phexcaer sind als Schafhirten, Kürschner und Gerber, Kletterer und Fährtenleser bekannt. Sie sind Menschen gegenüber weniger feindselig und beschränken sich meist auf Handel und Wegzollerpressung.

Die 10.000 *Korogai* sind von Kharkush im Firunswall bis nach Lowangen vorgedrungen. Sie gelten als die besten Schmiede unter den Orks.

Zahlreichen verschiedenen Stämmen entspringen die Orks von Khezzara, der einzigen Stadt der Orks, wo der *Aikar Brazoragh* regiert. In den im Orkzug eroberten Gebirgszügen hausen die kampflustigen *Thasch-Orks* zwischen Lowangen, Yrramis und dem Finsterkamm, die heimtückischen *Gharrachai* der Finstermark, die regelmäßige Tribute eintreibenden *Rhorwed-Orks* nahe Tjolmar und die verhältnismäßig friedlich plündernden *Hilval-Orks*.

Als weitere kleinere Stämme seien die besonders barbarischen *Olochtai* des gleichnamigen Gebirges erwähnt, die als Wagennomaden und Händler lebenden *Tscharschai* und die sumpfbewohnenden *Mokolash* der Bodirquellen.

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 Riesin und Riese sich 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 ehi 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, zumeist sonders in den einsamsten 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 *– von denen Glantuban der mächtigste sein soll – ; der übelaunige* Milzenis *hat sich im Bornland breitgemacht;* Felsknacker *geht auf Maraskan um, und im Raschtulswall schließlich soll es einen geben, der Adlawacht 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 zutrugen, mag auch für die anderen Riesen 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 fuchtelt 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.«

– Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach; *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

RIESEN 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 als 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 jemand sie zu belügen wagt. Ein Riese aber, der erkennt, daß er getäuscht wurde, gerät in einen Zorn, der seiner Körpergröße entspricht ...

Bitte bedenken Sie, daß es nur sehr wenige Riesen in Aventurien gibt, und daß jeder Riese ein im wahrsten Sinne des Wortes riesiges Territorium benötigt. Über manche Riesen können Sie in verschiedenen Abenteuern des Schwarzen Auges genaueres erfahren. Jeder aventurische Riese stellt eine eigene Persönlichkeit dar, seine Werte weichen bisweilen deutlich von den unten angegebenen ab. Wenn wir an dieser Stelle also generelle Werte für einen Riesen angeben, so nur für den Fall, daß Sie Ihre Helden in ein Gebiet weitab der Zivilisation führen wollen, in dem Sie Ihren 'eigenen' Riesen angesiedelt haben.

Verbreitung: sporadisch

Größe: bis 7 Schritt **Gewicht:** 2.000 Stein und mehr
MU: W6+17 **KL:** W3+6 **IN:** W3+12 **CH:** W3+7 **GE:** W3+5 **FF:** W6+4 **KK:** 2W20+40
Besondere negative Eigenschaften: JZ>5, NG>7
AT: 8 **PA:** 8 **LE:** 175 **RS:** 5* **TP:** 3W20 (Faust) oder je nach Waffe**
GS: 8 **AU:** 200 **MR:** 15 (6-25)

*)Natürlicher RS der Haut; Rüstungen sind den Riesen fremd (und wohl auch unnötig).
**)Riesen kämpfen mit der bloßen Faust oder provisorischen Waffen, beliebt sind dabei ein ausgerissener, kleiner Baum als Knüppel (5W20) oder ein Findling von etwa ein- bis zweihundert Stein Gewicht als Handkeil (4W20). Sofern der Angriff eines Riesen nicht tödlich ist, wird er seinen Gegner in jedem Fall zu Boden schlagen, egal ob der Riese mit oder ohne Waffe kämpft.

Magie: nicht bekannt
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

TROLLE oder BERGSCHRATE

»Von den Trollen: Vier Schritt mißt ein ausgewachsener Troll, und es gibt welche, die noch größer werden. Sie haben alle eine graubraune, ledrige, bald borkige Haut, weswegen sie auch zu den Schraten gezählt werden. Sie sind zwar stur, aber nicht so verschroben oder dumm, wie die übrigen Schrate, und es mag sein, daß sie daher vielmehr zu den Riesen zu zählen sind.
Es ist ein Leidwesen mit den Trollen, daß sie in ihrer Umwelt allerlei Schäden anrichten, da wo sie wohnen, und weil sie sehr alt werden, verwüsten sie um so 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 Schäden verursachen würden, könnte man mit den Trollen sogar gut auskommen. Sicherlich sind sie durchschädig, 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 weiter 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 bedeutende Probleme mit ihnen gibt.«
—Auszug aus dem *Großen Aventurischen Almanach*, Vinsalter Ausgabe 998 BF

TROLLE 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 sogenannten Trollkriege getötet, so daß heute nur noch knapp tausend von diesen Riesen leben. Der überwiegende Teil der Trolle bewohnt Höhlen in den Trollzacken, ihrer ursprünglichen, stammesgeschichtlichen Heimat. Vereinzelt kommen Trolle in allen nördlichen Gebieten vor, manche wohnen sogar in der Nähe menschlicher Siedlungen. Solche Trolle sprechen meist auch ein paar Brocken 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 Süße. 'Brückentrolle' sind ein weitverbreitetes Problem: Steinerne Bauwerke ziehen Trolle magisch an, und wenn ein Troll einmal einen wettergeschützten Platz entdeckt hat, wo er regelmäßig 'Geschenke' erhält, ist er nicht mehr loszuwerden. Üblicherweise kann man sie mit kleinen Geschenken dazu bringen, 'sich zu trollen'. Zuweilen kommt aber der Heißhunger über sie: In freier Wildbahn fallen sie über alles halbwegs Geeignete her, namentlich die wilden Trollbirnen und die Butter- oder Trollblumen. Wenn ein Troll jedoch in einen darpatischen Obstgarten einfällt oder in ein Zuckerrübenfeld (daher die Mär vom 'rübenzählenden' Riesen), bleibt dem Bauern nur zuzusehen, wie die halbe Jahresernte im Bauch des Trolles verschwindet.

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 sie irgend etwas ohne böse Absicht, sondern nur, um ihren Zorn zu kühlen. Es kommt selten vor, daß sie sich hinterher für eine Schandtat entschuldigen, aber kluge Trolle schämen sich wenigstens dafür. (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 kein Mitleid, aber im hohen Alter entwickeln sie meist ein, wenn auch nur sehr schwaches, Mitgefühl für andere Wesen.
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.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Gebirge)

Größe: um 4 Schritt **Gewicht:** 600 Stein und mehr
MU: W6+21 **KL:** W6+4 **IN:** W3+8 **CH:** W3+7 **GE:** W3+5 **FF:** W3+7 **KK:** W20+20
Besondere negative Eigenschaften: Trollwut > 10, NG > 5, AG > 5
AT: 13/10* **PA:** 8 **LE:** 50–100 **RS:** 3** **TP:** 2W-1/3W+3/4W+8 (Faust/Keule/Axt)***
GS: 7 **AU:** 120 **MR:** 8 (5–10)

*)Faust/Waffe
**)natürlicher Rüstungsschutz der Haut, bisweilen erhöht durch Fellbekleidung (+2).
***)Ein Troll kann einen Gegner mit bloßer Faust oder Waffe zu Boden schlagen.
Magie: nicht bekannt
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

YETIS oder SCHNEESCHRATE

»Von den Schneeschraten: Die Yetis leben nur da, wo es auch ewiges Eis hat. Auf dem Yeti-Land soll es ganze Stämme und Familien von ihnen geben. Die Schneeschrate messen an die drei Schritt, sie haben eine bleiche Haut im Gesicht und ein weißes Fell anzuwesten. Ihr Kopf ist dem eines Menschen oder Affen nur entfernt ähnlich. Die Schneeschrate 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 Schneeschrate 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.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach; *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*



YETIS 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.

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 in ihrem Leben einen Menschen gesehen haben und deswegen den seltsamen, zwei Schritt großen Zweibeinern mit großem Argwohn begegnen. Vorsicht ist geboten, wenn man einem einzelnen Yeti begegnet, der sich von 'Fremdlingen' in die Ecke gedrängt fühlen könnte und zu seiner Verteidigung eine Keule ergreift. Eine Begegnung mit Yetis (insbesondere einer ganzen Sippe) muß nicht unbedingt zum Kampf führen, aber häufig scheitert eine friedliche Absicht (beider Seiten) an Verständigungsproblemen und Dummheit.

Verbreitung: Hoher Norden

Größe: um 3 Schritt **Gewicht:** etwa 400 Stein
MU: W6+8 **KL:** W3+2 **IN:** W3+8 **CH:** W3+4 **GE:** W3+4 **FF:** W3+5 **KK:** W6+15
Besondere negative Eigenschaften: RA>7
AT: 10 **PA:** 6 **LE:** 40–60 **RS:** 3* **TP:** 2W+6 (Keule)
GS: 10 **AU:** 100 **MR:** –2 bis +3

*)natürlicher Rüstungsschutz der Haut, Yetis tragen keine Rüstungen.
Magie: nicht bekannt
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

ZWERGE



»Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Zwerge haben den Goldenen Blick: Sie wissen immer, wieviel ein Mann in der Tasche hat. Sie sind so stur, daß sie eher versteinern als ihre Meinung ändern. Zwerge können nicht weinen, wenn man sie auf einen Lügt zwingt, fallen sie tot hernieder. Die Zwergenschmiede Aurin und Kaurin haben die größten Wunderwaffen und die herrlichsten Schätze geschaffen und versteckt.«

—aus dem Almanach des Volksglaubens: *Honingen, 72 v.H.*

»Nom rogolzan Barobarabbo ... (Übers.: Schon in unserem Epos Taten der Altvorderen *steht geschrieben ...)«*

—Typischer Zwergenspruch

ZWERGE IM SPIEL

Zwerge sind klein und stämmig gebaut, ungewöhnlich robust und zäh und dazu sehr geschickt. Zwerge wachsen bis zum 30. Lebensjahr und erreichen eine Größe von sieben Spann. Der Bart der Männer kann bis dahin bereits ein Schritt Länge haben. Die Lebenserwartung eines Zwergen beträgt 300 bis 400 Jahre. Es gibt keine Mischlinge mit anderen kulturschaffenden Rassen. Zwerge stehen fast jeder Magie ablehnend gegenüber und haben eine hohe Resistenz dagegen. (Von den insgesamt etwa 100 Geoden abgesehen wird auch keine Magie praktiziert.) Sie träumen selten und neigen zu Wasserscheu und Angst vor Weiten. Ihre Trinkfestigkeit ist berühmt. Zwillings- und Vierlingsgeburten sind häufig, weibliche Kinder dagegen deutlich seltener.

Die Zwerge sind vor mehr als 10.000 Jahren entstanden und verwalten im Namen Ingerimms dessen Schätze. Sie selbst nennen sich *Angroschim*, ihre Frauen *Angroschax*. Die Geschichte der Zwerge ist vom Kampf gegen die Drachen geprägt. Die etwa 30.000 Zwerge bilden mehrere Völker, die eine eigene Heilige Halle, einen Hohepriester des Ingerimm und einen *Rogmarok* (Bergkönig) haben, in Notzeiten aber einen gemeinsamen Hochkönig wählen. Tradition bestimmt auch ansonsten die Gesellschaft der Zwerge: Der Vorgeborene steht den Stammvätern näher, darum gebührt ihm Ehre, und sein Wort ist Gesetz. Feuertaufe und Übergabe eines Erbsteines zum 35. Geburtstag nehmen sie in die Gesellschaft auf, die von den Sippen und deren Handwerk gebildet wird.

Zwerge leben meist unterirdisch in tiefen Stollen. Ihre Beziehung zu Ingerimms Schätzen (Erz, Kohle, Edelmetalle, Juwelen) ist sprichwörtlich. Zwergengold, Zwergensilber und Zwergenstahl sind besonders gediegen. Kaum ein Viertel der Zwerge widmet sich Ackerbau und Viehzucht; die Versorgung erfolgt vor allem über Handel mit den Menschen – die *Lex Zwergia* schützt den Sonderstatus der Zwerge im Mittel- und Horasreich. Das *Rogolan* ist eine dunkle, brummende Sprache mit verschluckten Vokalen. Typisches Utensil aller Zwerge ist der *Drachenzahn*-Dolch.

Mehr zu den aventurischen Zwergen finden Sie in der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder**.

DIE VÖLKER DER ZWERGE

Das größte und älteste Zwergenvolk der **Erzzwerge** wohnt in seinen tiefen unterirdischen Kuppelstädten in den Ingrakuppen, im Eisenwald – unterirdisch bis nach Schradok – sowie vor allem in den



Koschbergen. Erzzwerge sind äußerst konservativ, ernsthaft und traditionsbewußt, als hätten sie die gesamte Geschichte ihres Volkes selbst erlebt. Sie verlassen ihre Hallen selten, kleiden sich in schwarzen Loden und Filz, zuweilen golddurchwirkt; sie sind die besten Baumeister, neigen zu Zahlenmystik und legen größten Wert auf ihre jeweiligen Gildenzugehörigkeiten. Sie glauben an den *Allmächtigen Baumeister der Welt* und eine bevorstehende *Letzte Schlacht* gegen den *Drachen*. Ihre Toten bestatten sie in bodenlosen Ingerimmsschächten.

Die Amboßzwerge, das bekannteste Zwergenvolk stammen von Auswanderern und Drachenkämpfern um *Athax Stahlauge* ab. Sie sind hervorragende Krieger und Schmiede, kampflustig und besonders magiefeindlich. Erkennbar sind sie an Lederkleidung, ritueller Körperbemalung mit Kohlensalbe und dem selbstgeschmiedeten Drachenzahn. Ihr Reich umfaßt die Höhlen, Almen und Forste des Amboß und wird vom weithin berühmten Bergkönig *Arombolosch*, Angroschs Waffenmeister, regiert. Ihrer Kultur entspringen so vorurteilsbeladene Elemente wie Körpergeruch, Besäufnisse, einfallslose Pfannengerichte, dröhnende Schlaginstrumente und einsame Zwergenschmiede.

Vor allem in der Gegend von Anghar findet man die verborgenen Hügelbauten, Gärten und Weiden der **Hügelzwerge**, dies als deutlich weltoffener als andere Völker gelten. Hügelzwerge bevorzugen deftige Küche, sie würzen großzügig mit Salz. Sie lieben Gär- und Schimmelprodukte, insbesondere übelriechenden Käse, ihre Trinkfestigkeit ist ein Kapitel für sich, besonders beliebt ist das Ferdoker Bier. Dementsprechend sind sie meist wohlbeleibt und tragen weite Gewänder. Hügelzwerge bewahren heilige Heimsteine und haben den Ingerimmkult der Menschen begründet. Sie sind bekannt als geübte Armbrustschützen und leidenschaftliche Sammler.

Die **Brillantzwerge** von Lorgolosch sind ein kleineres Volk, das in den Beilunker Bergen seine Diamantminen und Kristallhäuser hat. Sie sind als große Künstler bekannt. Sie pflegen einen phexgefälligen, aber ehrbaren Diebeskult und kommen als Abenteurer auf ihren Zwergenponys weit herum.

Insgesamt nur etwa 2.000 Häupter zählen die **Stämme in Finsterkamm und Drachensteinen** sowie einzelne Sippen in fast allen anderen Gebirgen. Deutlich degeneriert sind die **Wilden Zwerge** des Ehernen Schwertes, die, extrem abergläubisch, fast jede Kultur verloren haben, und die **Tiefzwerge** des Nordens, die stumpfsinnig, licht- und feuerscheu geworden sind.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Almada (Gebirge)

Größe: 6 bis 7 Spann **Gewicht:** um 60 Stein
MU: W3+10 (+1/+2) **KL:** W3+8 (+1/+2)
IN: W3+9 (+1/+1) **CH:** W3+7 (+0/+1)
GE: W3+10 (+1/+2) **FF:** W3+9 (+1/+1)
KK: W3+11 (+2/+4)
Besondere negative Eigenschaften: RA<3, GG>7
AT: 10 (13/16) **PA:** 8 (11/13)
LE: 30+2W6 (+20/+50) **RS:** je nach Rüstung* **TP:** nach Waffe, Kriegshammer oder Axt bevorzugt
GS: GST1 **AU:** LE+KK+20 **MR:** 2W6 (+3/+6)

*)Zwerge bevorzugen Kettenhemden (RS 4), die sie nur äußerst selten ablegen, manche schlafen gar im Kettenhemd.

Magie: nur Geoden, druidische Elementarmagie.

ZYKLOPEN

»Ingra, den wir als Ingerimms kennen, war der Erstgeborene Sumus, der noch aus ihrem Leib entstand, als das Feuer des Kampfes in ihr am bösesten loderte. Herr über die zwei Elemente Erz und Feuer, führte er die Esmerissen in den Kampf, deren einziges Auge wie ein Vulkan glüht.«

—Auszug aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

»Erfreulicheres ist von den Zyklopeninseln zu berichten: Die Einaugen dort verehren das Feuer, in ihrer primitiven Sprache lag Rauch geschrien, und sie verstehen sich mit ihren groben Händen auf erstaunlich filigrane Schmiedearbeiten. Auf diese Weise sind die Rustu, obschon eigen und stur, eine Freude für den Herrn, wenn er seinen Blick über Deren Angesicht schweifen läßt.«

—Girdan Koringer, Geweihter des Ingerimm, Feuer und Flamme (Reisetagebuch); *Angbar, 15 Hal*

ZYKLOPEN IM SPIEL

Zyklopen unterscheiden sich neben ihrer gewaltigen Größe vom Menschen dadurch, daß sie nur ein einziges großes Auge in der Mitte ihres Schädels haben. Sie sind mäßig intelligent, recht stur und vergeßlich. Erstaunlicherweise fällt den Zyklopen trotz allem das Erlernen fremder Sprachen leicht; so kann man bisweilen einen Zyklopen antreffen, der eine menschliche Sprache spricht. Schriftzeichen verwenden die Zyklopen hingegen nicht, wenngleich den Riesen oftmals alte Runen unbekannten Ursprungs zugeschrieben werden. Ähnlich ist es mit Relikten alter, gigantischer Bauwerke bestellt – in diesem Zusammenhang wird oft von 'Zyklopenmauern' gesprochen. Ob die einäugigen Riesen tatsächlich an der Entstehung vorzeitlicher Monumente beteiligt waren, ist allerdings ungewiß.



Die Einaugen, denen die Zykloppeninseln ihren Namen zu verdanken haben, leben fast ausschließlich dort, in versteckten Höhlen weitab von den Menschen. Doch sollen auch auf Vulkaninseln im Süd-meer schon Zyklopen gesehen worden sein. Es gibt sehr wohl weibliche Zyklopen, indes werden sie von den Zyklopenmännern eifersüchtig gehütet und vor neugierigen Blicken verborgen. Da noch nie ein Mensch einer Zyklopenfrau begegnet ist, verwundert es nicht, daß sowohl über deren Existenz als auch die Fortpflanzung der Zyklopen allerlei Thesen aufgestellt werden, die größtenteils dem Reich der Spekulation entspringen. (Sehr verbreitet ist der Irrglaube, daß Zyklopenfrauen nur eine Brust besitzen ...)

Der Tod scheint den Zyklopen fremd, sie werden wohl mehrere tausend Jahre alt. Alte Sagen berichten davon, daß ein Zyklop, der zu Tode gekommen ist, von seinen Brüdern dem Feuer eines Vulkans überantwortet wird, damit er in Ingerimms glühender Esse zu neuem Leben erweckt werde, wenn die Zeit der letzten Heldenschlacht gekommen ist.

Trotz ihrer großen Hände sind die Zyklopen in der Lage, erstaunlich feine Schmiedekunstwerke zu



schaffen. Da sie überdies völlig unempfindlich gegen Feuer sind, können sie das weißglühende Eisen mit der bloßen Faust schmieden. Aus dem feurigen Inneren der Berge holen sie alle Metalle, die sie benötigen, und die Vulkanschlote und Lavateiche dienen ihnen als Esse, basaltene oder obsidianene Felsen als Amboß. Es ist belegt, daß seit Urzeiten berühmte Helden Waffen aus der Hand der Einaugen empfangen haben; der Almadaner Caralus trug vor fast 2.000 Jahren ebenso ein Schwert aus zyklopischer Schmiede wie der ehemalige Komtur des Theaterordens Festo von Aldyra.
Für die von Zyklopen geschmiedeten Rüstungen und Waffen werden hohe Preise bezahlt. Leider ist der Handel mit den Riesen nicht ganz leicht. Sie sind oft launisch und dickköpfig, wollen gar eine schon bezahlte Ware nicht herausgeben. Unerwünschte Besucher halten sie sich meist ganz einfach vom Hals, indem sie schon von Weitem mit mächtigen Steinbrocken nach ihnen werfen. Auf diese Weise haben die Einaugen schon zahlreiche Schiffe (bisweilen mit einem einzigen Treffer) versenkt. Im Nahkampf sind die Riesen fürchterliche Gegner, denn der Schlag eines Zyklopenzweihänders vermag einen Ochsen zu halbieren, und selbst mit einem einfachen Fausthieb können sie erfahrene Kämpfer von den Beinen holen oder gar in Bishdariels Reich schicken.

Verbreitung: Zyklopeninseln, selten im Südmeer

Größe: 4 Schritt 3–7 Spann **Gewicht:** 700 bis 900 Stein
MU: W20+20 **KL:** W3+5 **IN:** W6+12 **CH:** W6+7 **GE:** W6+10 **FF:** W3+12 **KK:** W20+25
Besondere negative Eigenschaften: GG>7, jedoch nur auf eigene Schmiedekunst
AT: 10/8/7* **PA:** 9/3/3* **LE:** 60–120 **RS:** 1** **TP:** 3W / W20+5 / 2W20+5*
GS: 10 **AU:** 30–90 **MR:** 10–20

*)Faust/Schmiedehammer/Zyklopischer Pailos
**)Natürlicher Rüstungsschutz der Haut, Zyklopen tragen keine Rüstungen
Magie: nichtbewußte Ausübung minderer Zauber, Meisterhandwerk, Selbstverwandlung.
Besonderheiten: Zyklopen erleiden durch Feuer keinen Schaden
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

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

Entfernung/Zielgröße	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
6-10 Schritt	+6	+4	+2	0	0
11-20 Schritt	+8	+6	+4	+2	0
21-40 Schritt	+10	+8	+6	+4	+2
41-75 Schritt	+12	+10	+8	+6	+4
76-125 Schritt	+14	+12	+10	+8	+6
126-200 Schritt	+16	+14	+12	+10	+8
201-300 Schritt	+18	+16	+14	+12	+10

Modifikatoren:
Steingröße: +0/+1/+2/+4/+8 (klein/normal/groß/sehr groß/riesig)
geblendet: +8
TP: 3W+3/4W+5/5W+8/W20+20/2W20+20 SP je nach Steingröße (klein/normal/groß/sehr groß/riesig)
Fällt eine 1, trifft der Zyklop selbst bei den unglaublichsten Probenaufschlägen sein Ziel.



2

VOM JAGDWILD

ANTILOPEN und KARENE

»Von den Antilopen. Gar eigenartige Thiere sind die Antilopen, welche Verwandte der Rehe sind, jedoch weitere sie nicht im Walde, sondern im Freilande. Manche Böcke haben kein prächtig Geweih, bisweilen kann der Waidmann sie kaum von den Ricken unterscheiden. Scheu und behende sind die Antilopenrehe, gar schwer zu jagen. Einzig der Hunger, nicht aber der Stolz des Waidmannes begründen eine Jagd auf die Thiere, denn selbst die Böcke sind flugs und rennen davon.«
—aus Gräfin Ulmhilds Notmärker Waidwerk-Kompendium; *Notmark und Fernun, 35 v.H.*

ANTILOPEN IM SPIEL

Antilopen sind sehr scheu und ergreifen sofort die Flucht, wenn sie glauben, daß ihnen Gefahr droht. Die Tiere weiden in großen Herden auf weiten Ebenen, so daß es bei der Jagd sehr auf Geduld und Ruhe ankommt. Schwertschwingend unter die Tiere zu stürmen, führt nur dann zum Erfolg, wenn die fliehende Herde ein krankes Tier zurückläßt. Oftmals kann der Jäger aus einer Schar von mehr als hundert Antilopen gerade einmal zwei Tiere mit gezieltem Schuß erlegen, bevor das Wild außer Reichweite ist; selbst mit Hunden ist es sinnlos, den Antilopen nachzustellen, da sie ungemein schnell sind. Zu einem Kampf mit diesen Tieren wird es nur dann kommen, wenn sich für ein Tier – wegen einer Verletzung oder weil es eingekesselt wurde – keine Möglichkeit zur Flucht bietet. Alle Antilopenarten greifen mit gesenktem Kopf an, wobei sie einen Gegner durchaus niederstoßen können.

HALMAR-ANTILOPE

Diese fahlgelben bis weißen Tiere finden sich vor allem in der Orkschädelsteppe und in 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 werden vor allem wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe)
Schulterhöhe: etwa 1 Schritt **Gewicht:** 25 Stein
MU: 10 (7–12) **AT:** 8 **PA:** 5
LE: 9 (7–12) **RS:** 1 **TP:** 1W+1 (Niederstoßen)
GS: 10 **AU:** 25 **MR:** 1 **GW:** 2
Jagd: +12, Flucht **Beute:** 15 Rationen Fleisch, Geweih (1–2D), Fell (15S)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen

GABELANTILOPE

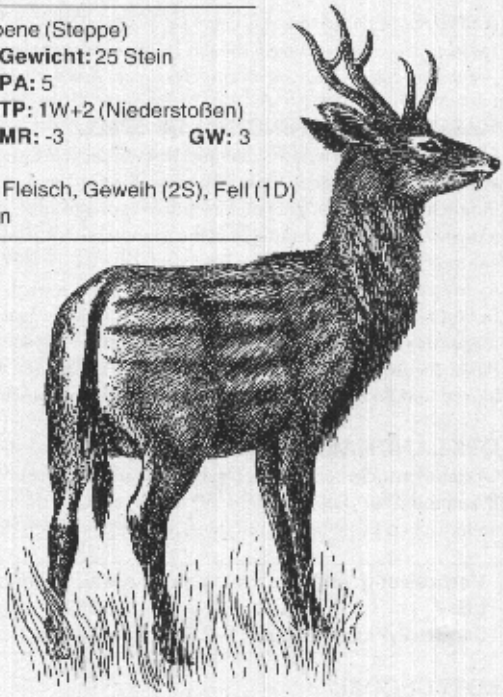
Unter allen Antilopen sind diese Tiere die scheuesten. Sie tragen einen kurzen Bart, daneben ist das lange, einer Heugabel ähnliche Geweih der Böcke das auffälligstes Merkmal. Im Gegensatz zu den übrigen Antilopen haben die Stoßangriffe dieser Tiere nicht genügend Wucht, um den Gegner zu Boden zu bringen. Das hellbraune Fell der Antilope dient in den öden Wüstenrändern als Tarnung, jedoch finden sich die Tiere auch in den Flußauen und Grasländern des Mhanaditals und Araniens.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan (Steppe, Wüstenrand)
Schulterhöhe: 3 bis 4 Spann **Gewicht:** 15 Stein
MU: 8 (6–11) **AT:** 8 **PA:** 4
LE: 12 (9–14) **RS:** 1 **TP:** 1W–1 (Stoß)
GS: 10 **AU:** 50 **MR:** –4 **GW:** 2
Jagd: +12, Flucht **Beute:** 8-10 Rationen Fleisch, Geweih (3S), Fell (1D)

KAREN

Vom Aussehen recht seltsam sind die Karene, die neben ihrem kurzen Geweih, das in etwa dem der Rehböcke entspricht, 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, gefangen und mit bunten Bändern im Gehörn gekennzeichnet werden. In Gefangenschaft aufgewachsene Tiere lassen sich zu Trag- und Reittieren abrichten. Dies mag bei der geringen Schulterhöhe (höchstens ein guter Schritt) und dem schlanken Wuchs zwar verwundern, aber das unbarmherzige Leben im Norden läßt nur die besten Tiere am Leben.

Verbreitung: Hoher Norden, Grüne Ebene (Steppe)
Schulterhöhe: 4 bis 5 Spann **Gewicht:** 25 Stein
MU: 11 (9–14) **AT:** 9 **PA:** 5
LE: 30 (25–35) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Niederstoßen)
GS: 9 **AU:** 70 **MR:** -3 **GW:** 3
Tragkraft: 3500 Unzen
Jagd: +10, Flucht **Beute:** 15 Rationen Fleisch, Geweih (2S), Fell (1D)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen



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 Grasland leben. Die größten Tiere werden allemal drei Spann lang und sechs Stein schwer. Von ihnen kann man wohl alles verwerten, seis das Fleisch, seis das Fell oder die Sehnen oder die Klötze der Rammler, aus welchen man feine starke Lederriemen macht.«
—*Uriel von Uspiannen, Kleines Waidmannsbrevier, Festum, 7 v.H.*

»Daß bei einer wichtigen Unterredung kein Löffler zugegen ist, darauf hab acht, denn die Hasen und Karnickel sind allesamt Spitzel des Heimlichen und tragen ihm alles zu, was sie weit ihren langen Ohren aufschnappen können«
—*aus dem Gespräch zweier unbekannter Händler aus Kuslik, 2 v.H.*

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.

In den zivilisierteren Landstrichen können sich die Hasen von Zeit zu Zeit zu einer wahren Landplage entwickeln, da sie ebenso vermehrungsfreudig wie freßwütig sind. Selbst bis in die Gärten und Parks der größeren Städte dringen die Tiere manchmal vor, so daß dann und wann Jagdprämien für Hasen und Kaninchen ausgesetzt werden. Alle Kaninchen haben GW 0.

ORKLANDKARNICKEL

Orklandkarnickel erreichen Dachsgröße 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 Pfiffe hören, mit denen in der Brunftzeit die Karnickelböcke ihre Weibchen anlocken.

Verbreitung: Andergast, Nostria, Thorwal, Orkland, Svelltal (Wald, Waldrand, Steppe)
LE: 7 **RS:** 1 **GS:** 9 **AU:** 30 **MR:** –3
Jagd: +7, Flucht **Beute:** 1–2 Rationen Fleisch, Fell (3S)

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.

Verbreitung: Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien, Maraskan (Waldrand, Steppe)
LE: 5 **RS:** 1 **GS:** 12 **AU:** 35 **MR:** –3
Jagd: +12, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch, Fell (10S)

PFEIFHASE

Der Pfeifhase ist eine Abart des Orklandkarnickels, die sich überall in Nordaventurien findet. Die rechtstämmigen, 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.

Verbreitung: Nordaventurien, Albernia, Weiden, Tobrien (Waldrand, Steppe)
LE: 7 **RS:** 1 **GS:** 9 **AU:** 30 **MR:** –2
Jagd: +7, Flucht **Beute:** 1–2 Rationen Fleisch, Fell (4S)

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.

Verbreitung: Garetien, Almada, Liebliches Feld, Aranien, Maraskan (Waldrand)
LE: 9 **RS:** 1 **GS:** 8 **AU:** 25 **MR:** –2
Jagd: +4, Flucht **Beute:** 2 Rationen Fleisch, Fell (7S)

SILBERBOCK

Vor allem in den dichten Wäldern am Born trifft man gelegentlich einen Silberbock an. Diese Wildkaninchen sind äußerst schnell und im dichten Unterholz ohne Hunde kaum zu jagen. Wenngleich das Fleisch meist zäh ist und keine besondere Delikatesse darstellt, so werden die Silberböcke doch wegen des silbrig glänzenden Fells trotz aller Mühen gejagt.

Verbreitung: Bornland, Tobrien (Wald)
LE: 8 **RS:** 1 **GS:** 10 **AU:** 25 **MR:** –3
Jagd: +10, Flucht **Beute:** 1-2 Rationen Fleisch, Fell (8S)

HIRSCHE und ELCHE

»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 Besitzer dient, sondern aus dem sich auch manch ein Pulver mit heilkräftiger Wirkungen erstellen läßt.«
—*Uriel von Uspiannen*, Kleines Waidmannsbrevier, *Festum, 7 v H.*

HIRSCHE UND ELCHE IM SPIEL

Hirsche, Rehe oder Elche dienen im Spiel in erster Linie als Jagtiere. Da die Böcke insbesondere während der Brunftzeit leicht reizbar und aggressiv sind, entbrennt zumeist ein Kampf zwischen Jäger und Wild, der mit einer gewöhnlichen Kaninchen- oder Wildschweinjagd wenig gemein hat.

So furchteinflößend das gesenkte Geweih eines Hirsches dabei auch erscheinen mag, geht doch die eigentliche Gefahr nicht vom Gehörn, sondern vom Rammangriff mit der stabilen Schädelplatte aus. Verletzungen durch das weitausladende Geweih sind meist recht unbedeutend gegenüber dem eigentlichen Stoßschaden, können dafür aber in Ausnahmefällen zu kritischen Verletzungen führen. Einen zu Boden gerannten Gegner würde ein Hirsch niemals bedrängen, jedoch lauernd mit gesenktem Kopf Wartestellung beziehen, um mit einem weiteren Rammangriff nachzusetzen, sobald der Gegner sich wieder aufgerichtet hat. Flieht der Angreifer, so setzt ein Hirsch nur solange nach, bis er ihn über die Grenzen seines Territoriums getrieben hat.



Die weiblichen Tiere trifft man nur äußerst selten ohne Begleitung durch einen Bock an. In jedem Falle sind die Kühe/Ricken scheu und ergreifen immer die Flucht. Die hier aufgeführten Kampfwerte gelten stets für die Bullen/Böcke. Es ist außerdem zu beachten, daß die weiblichen Tiere zierlicher gebaut sind. Sie erreichen in der Regel eine Schulterhöhe, die in etwa ein Spann unter jener des Hirsches liegt und liefern daher etwa ein Fünftel weniger Fleisch.

KRONENHIRSCH

Der größte aventurische Hirsch ist mit eineinhalb 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 kommen, sie sind dann unberechenbar. Legenden berichten gar von einem gewonnen Zweikampf gegen einen zur Jagd abgerichteten Geparden, der vor mehr als zweihundert Jahren in den nostrischen Wäldern stattgefunden haben soll. Die ältesten beobachteten Hirsche waren mächtige Vierundzwanzigender mit grauen Kinnbärten, die während des Sommers das Rudel leiten.

Verbreitung: Nostria, Andergast, Albernia, Tobrien (Wald)
Schulterhöhe: etwa 8 Spann **Gewicht:** 70-80 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 13* **PA:** 8*
LE: 32 (27–37) **RS:** 2 **TP:** 3W (Niederrennen)*/**
GS: 10 **AU:** 30 **MR:** 0 **GW:** 8
*)Während der Brunftzeit ist der Kronenhirsch wesentlich angriffslustiger (**AT** 15, **PA** 6, **TP** 2W+4).
**)Fällt beim AT-Wurf eine 1 und der Held kann nicht ausweichen, so kommen zusätzlich W20 SP durch das Geweih hinzu.
Jagd: –6, Angriff **Beute:** 35–40 Rationen Fleisch, Geweih (1–5D je nach Größe), Fell (3D)
Optionale Kampfregeln: Niederrennen

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 sechseckiges, weit gespreiztes Geweih, einen langen Schwanz mit weißer Quaste und eine Schulterhöhe von knapp anderthalb Schritt.

Verbreitung: Salamanderwald, Bornland, Svelltal (Wald)
Schulterhöhe: etwa 6 Spann **Gewicht:** 45 bis 55 Stein
MU: 12 (10-15) **AT:** 9 **PA:** 5
LE: 25 (23-28) **RS:** 2 **TP:** 2W+2 (Niederrennen)*
GS: 10 **AU:** 35 **MR:** –4 **GW:** 7
*)Fällt beim AT-Wurf eine 1 und der Held kann nicht ausweichen, so kommen zusätzlich W20 SP durch das Geweih hinzu.
Jagd: +8, Angriff oder Flucht
Beute: 25 bis 30 Rationen Fleisch, Geweih (5-10S), Fell (2D bzw. 5-10D in reinem Weiß)
Optionale Kampfregeln: Niederrennen

REHBOCK

Im Vergleich zu den anderen Hirschen wirkt der Rehbock klein und gedrungen, dennoch ist er der ausdauerndste Läufer 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 Hornglase am unteren Ende. Rehböcke erreichen eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzen ein dunkelbraunes Fell mit weißen Tupfen.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Almada, Liebliches Feld, Aranien, Maraskan (Wald)
Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 30 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 8 **PA:** 5
LE: 15 (12–17) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (Niederrennen)
GS: 12 **AU:** 60 **MR:** 0 **GW:** 5
Jagd: +5, Angriff oder Flucht **Beute:** 18 Rationen Fleisch, Geweih (2S), Fell (2D)
Optionale Kampfregeln: Niederrennen

ELCH oder SCHAUFELHIRSCH

Den 'Alten des Waldes' 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 zur Schaufel erwächst, spielende Muskeln unter einem fast schwarzen Fell. Der Elch ist ein ausgezeichneter Schwimmer und taucht häufig in Seen nach Moos. Nur ein erfahrener Jäger wird ihn in einer solchen Situation anhand seines Kopfes nicht für ein Seeungeheuer halten.

Verbreitung: Hoher Norden, Bornland (Wald)
Schulterhöhe: etwa 9 Spann* **Gewicht:** 80 bis 100 Stein
MU: 13 (10–15) **AT:** 11 **PA:** 8
LE: 40 (35–45) **RS:** 3 **TP:** 3W+2 (Niederrennen)
GS: 11 **AU:** 45 **MR:** –2 **GW:** 10
*)Einzelne Exemplare erreichen eine Schulterhöhe von gut 2 Schritt.
Jagd: +4, Angriff **Beute:** 50 bis 60 Rationen Fleisch, Geweih (1D), Fell (4D)
Optionale Kampfregeln: Niederrennen

WILD- und JAGDGEFLÜGEL

»Allemal haben es kein Leichtes, einen wilden Vogel mit gezieltem Schuß vom Himmel zu holen. Wenn solch Kunststück gar im Dutzend gelinget, dem gebühret die besondere Anerkennung durch die Jagdgesellschaft und den Baron.«
—Ural von Uspiaunen in seiner Eröffnungsrede zur Uspiaunener Vogeljagd im Jahre 13 Hal

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 die Jagd in vielen Gebieten verbietet und als eigenes Privileg aufrechterhält.
Jegliches Wildgeflügel hat einen GW von 0.

AUERHAHN

»Von den Auerhähnen: Von Nadel und jungen Trieben ernährt sich das kräftige Auerhuhn, welches wir in Wäldern auf Hügeln und Bergen sehen können. Es ist ein Nadelvogel, welches am Tage auf den Bäumen döst. Die Auerhenne ist prächtiger gezeichnet als 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 belauzen, bis er schließlich ein Huhn erwählt. Den Auerhühnern verwandt, aber farbenprächtiger sind die blaugefiederten Birkhähner, die scheuen, weißen Schneehühner und die kleinen, eleganten Haselhühner, die wohl auch schön fliegen.«
—Rover Bronzengeser, Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer; *Festum, 224 v.H.*

Verbreitung: Mittelaventurien, Bornland, Tobrien, Aranien, Almada (Wald)
LE: 9 **RS:** 1 **GS:** 3/1 **AU:** 20 **MR:** –3
Jagd: +6, Flucht **Beute:** 3 Rationen Fleisch
Birk-, Schnee- und Haselhühner sind kleiner (**LE:** 6, **Beute:** 2 Rationen) und scheuer (**Jagd:** +9). Haselhühner fliegen im Vergleich zu den übrigen Auerhähnen recht schnell (**GS:** 6/1).

FASAN

»Von den Fasanen: Den Hohen Adel unter den Wilden Hühnern stellen die Fasane dar, welche ein Gefieder von bunter, 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 fechten mehrere Hennen. Man findet die Vögel, welche bis zu vier Spann lang werden, vor allem in Garetien. Weiter im Süden wird der Rumpf der Tiere kleiner, jedoch ihr Gefieder prächtiger. Hier findet der Waidmann den Regenbogenfasan und den Saphirfasan.«
—Bronzengeser, a.a.O.

Verbreitung: Garetien, Tobrien, Almada, Albernia (Regenbogen- und Saphirfasan: Almada, Liebliches Feld, Aranien)
LE: 7 **RS:** 1 **GS:** 2/1 **AU:** 20 **MR:** –2
Jagd: +5, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch
Der Saphir- und der Regenbogenfasan sind etwas kleiner (**Beute:** 1 Ration), jedoch lassen sich für ein gut erhaltenes Gefieder bis zu 3S herausschlagen.



REBHUHN

»Von den Rebhühnern: Das kleine Rebhuhn erscheint fast kugelrund, hat ein braunes Gefieder und ist im ganzen Lande zu finden. Noch kleiner, doch schmackhafter sind die Wachtel, die kleinsten wilden Hühnchen, die wir kennen. Sie sind oberseits von gelblicher Farbe und recht zugfreudige Hühnervögel.«

—Brennengeister, a.a.O.

Verbreitung: Ganz Aventurien außer Maraskan (Wald, Waldrand)
LE: 6 **RS:** 0 **GS:** 2/1 **AU:** 20 **MR:** –2
Jagd: +5, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch
Wachteln sind deutlich kleiner (**LE:** 2, **Beute:** 1/5 Ration).

TRAPPE

»Von den Trappen: Den Gänsen ähnlich doch nicht verwandt sind die Großen Trappen, welche die schwersten gejagten Vögel sind und sind 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 einherschreitet. Sie werden bis zu fünf Spann lang, die Weibchen oftmals nur knappe vier.«

—Rover Brennengeister, a.a.O.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Steppe, Flußauen, Seeufer)
LE: 12 **RS:** 1 **GS:** 6/1 **AU:** 35 **MR:** –2
Jagd: +5, Flucht **Beute:** 6 Rationen Fleisch

ENTE

»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 Efferds 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 einen Exerzierplatz alle Ehre machen würden.«

—Rover Brennengeister, a.a.O.

Verbreitung: Mittelaventurien (Flußauen, Seeufer)
LE: 5 **RS:** 0 **GS:** 8/1 **AU:** 40 **MR:** –4
Jagd: +6, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch
Es gibt wohl mehr als zwei Dutzend Entenarten, so beispielsweise die *Eiderenten, Prunkenten, Stockenten, Bodir-Enten, Starmenten, Yaquir-Enten* und *Maraskanenten.*

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 mutigen Tiere 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.«
—*Auszug aus dem* Großen Aventurischen Almanach; *Vierzehnte Ausgabe, 998 BF*

WILDRINDER IM SPIEL

Wilde Rinder ziehen nur in Herden oder kleinen Gruppen über das Land und grasen Steppenweiden oder Flußauen ab. Die Herden sind je nach Rinderart unterschiedlich groß – die beeindruckendste Herdenstärke erreichen wohl die Firnyaks, wenn sie auf der Suche nach neuen Weidegründen zu Hunderten durch die Ödländer des Hohen Nordens ziehen. 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. 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 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 Sturmlauf vorbeirennt.



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 Hörner von fast 20 Stein Gewicht.

Die weiblichen Tiere einer Gruppe beteiligen sich nie am Kampfgeschehen, sondern beobachten ihren Bullen, 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, wenn er durch die Wucht des Aufpralls 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 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 vorbeirennt. Solange ein Held am Boden liegt, wird der Bulle stets versuchen, ihn zu überrennen. Ein Steppenbulle führt einen begonnen Kampf immer zuende – solange er noch weitere Eindringlinge vorfindet, greift er diese auch dann an, wenn er schon einen Gegner besiegt hat.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe)
Schulterhöhe: etwa 9 Spann **Gewicht:** 240 bis 260 Stein
MU: 25 (20–30) **AT:** 12/16* **PA:** 4
LE: 60 (42–80) **RS:** 2 **TP:** 1W+5 (Niederstoßen) / 4W+2 (Überrennen)
GS: 11 **AU:** 80 **MR:** –3 **GW:** 12
*)Der AT-Wert von 16 gilt nur für das Überrennen.
Jagd: +12, Angriff **Beute:** 100 Rationen Fleisch, Hörner (1D), Haut (3D)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Gezielter Angriff/Niederrennen, Überrennen

AUEROCHS

Auerochsen sind Waldrinder, die man in allen Wäldern und Waldrandgebieten des Mittelandes und des Nordens in kleinen Gruppen zu drei bis fünf Tieren antreffen kann. Sie können die beeindruckende Schulterhöhe von 2 Schritt erreichen. Ihr Fell ist dunkelbraun, an Hals und Schultern tragen sie zottige 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 dies überhaupt zu bemerken, und sehen sich urplötzlich ein oder mehreren Auerochsen mit schäumend geifernden Mäulern und gesenkten Häuptern 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 und brechen einen Kampf schon nach kurzer Zeit 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 völligen 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.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien (Wald)
Schulterhöhe: 2 Schritt **Gewicht:** etwa 250 Stein
MU: 20 (17–22) **AT:** 11 **PA:** 7
LE: 40 (31–50) **RS:** 2 **TP:** 1W+6 (Niederstoßen) / 4W (Überrennen)*
GS: 10 **AU:** 30 **MR:** –2 **GW:** 11
*)Ein zu Boden gegangener Held hat genügend Zeit, um auf die Beine zu kommen, bis der Auerochs wieder heran ist.
Jagd: +8, Angriff **Beute:** 70 Rationen Fleisch, Horn (4S), Fell (4D)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Gezielter Angriff/Niederrennen, Überrennen

ONGALOBULLE

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 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.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan (Waldrand, Steppe)
Größe: 8 bis 9 Spann **Gewicht:** 90 bis 110 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 9 **PA:** 6
LE: 70 (52–90) **RS:** 3 **TP:** 1W+5 (Niederstoßen) / 3W+3 (Überrennen)*
GS: 8 **AU:** 50 **MR:** 0 **GW:** 12 (20 für Herde)
*)Ein zu Boden gegangener Held hat genügend Zeit, um auf die Beine zu kommen, bis der Auerochs wieder heran ist.
Jagd: +4, Angriff **Beute:** 50 bis 60 Rationen Fleisch, Horn (1-3D), Fell (5D)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Gezielter Angriff/Niederrennen, Überrennen, Herde

FIRNYAK

Ein beeindruckendes Schauspiel bietet sich dem Jäger im hohen Norden Aventuriens im Frühjahr und Herbst, wenn die Firnyaks, in einer große Herde von mehreren hundert Tieren vereint, über die öden Grasländer ziehen. Eine solche Herde hinterläßt ohnehin eine unübersehbare Spur, in Panik versetzt sie jedoch eine wirkliche Naturkatastrophe dar: Die massigen, mehr als zwei Schritt hohen Tiere erreichen eine erstaunliche Geschwindigkeit und walzen alles nieder, was ihnen in die Quere kommt. Selbst eine gute Deckung hilft nicht, wenn sich die Herde im Fluchtrausch nähert. Die Bullen und Kühe greifen zwar nicht gezielt an, infolge der enormen Menge an Tieren sind jedoch Zufallstreffer mehr als wahrscheinlich.

Sind die neuen Weidegründe erreicht, teilt sich die Herde langsam in kleine Gruppen auf. Auf einen Bullen kommen dabei zwei bis fünf Kühe. Im Kampf verhalten sie sich ähnlich den Steppenrindern, es kommt jedoch vor, daß eine Kuh den Bullen im Kampf unterstützt, wenn mehrere Gegner angreifen. Wenngleich die Kühe lediglich versuchen, Angreifer mit ungestümen Sturmläufen beiseite zu drängen, kann eine solche Situation doch gefährlich werden, falls der Bulle auf einen zu Boden gegangenen Angreifer aufmerksam wird.



Firnyaks tragen ein zotteliges hellbraunes Fell, das im Sommer von der gelblichweißen Tracht nur teilweise abgelöst wird. Ganz und gar weiße Felle sind seltene



Beutestücke, die einen hohen Preis erzielen. Firnelfensippen verstehen sich darauf, einzelne Tiere von einer großen Herde wegzulocken, so daß keine Panik unter den Rindern entsteht.

Verbreitung: Hoher Norden (Steppe)
Größe: um 12 Spann **Gewicht:** 300 Stein
MU: 24 (21–26) **AT:** 10/15* **PA:** 5
LE: 90 (72–110) **RS:** 3 **TP:** 1W+4 (Niederstoßen) / 5W+3 (Überrennen)
GS: 8 **AU:** 60 **MR:** 0 **GW:** 13 (20 für Herde)
*)Der AT-Wert von 15 gilt nur für das Überrennen.
Kühe greifen nur in den Kampf ein, wenn mehrere Gegner auf den Bullen losgehen, sie greifen dabei ungestüm an (**AT:** 8, **TP:** 1W+3), lassen aber sofort ab, wenn sie einen Gegner zu Boden geworfen haben.
Jagd: +7, Angriff
Beute: 120 Rationen Fleisch, Horn (5S), Fell (5D hellbraun, 3-20D weiß, je nach Farbreinheit)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen (*), Herde

WILDSCHWEIN

»Von den Schwarzkitteln. Ein großer Schädling für den Bauern sind die wilden Schweine oder Schwarzkittel, welche in den Rüben wüten und im Korn gehen und nicht nur viel wegfressen – nein, was sie nicht fressen, das graben sie um. Es sind gar kräftige Thiere mit schwarzem, struppigem Fell. Die Keiler haben kräftige Hauer im Gesicht, mit denen sie auch einen üblen Schaden an Waidmanne anbringen können. Wiewohl sie nur des Nachts unterwegs sind und feige scheinen, so sind sie doch erbitterte Kämpfer, wenn sie gestellt werden.«

—aus Gräfin Ulmhilds Notmärker Waidwerk-Kompendium; *Notmark und Fernam, 35 v.H*

WILDSCHWEINE 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. Wildschweine fühlen sich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört, und man kann sie schon durch Kleinigkeiten derart provozieren, daß sie wutschnaubend angreifen. Im Kampf versuchen die Wildschweine oft, durch Sturmangriffe ihre Gegner zu Boden zu zwingen. Einmal niedergeworfen, lassen sie von ihrem Gegner nicht so schnell ab.



Da Wildschweine halbwegs intelligent sind, fliehen sie, sobald sie im Kampf zu unterliegen drohen. Von Wildschweinen sind mehrere Fälle von Riesenwuchs bekannt, namentlich der Mendenische Eber, die Sau von Baburin, der Eber von Sirokeln (Bornland) und das Schwarze Schwein aus dem Reichsforst. In Aranien gibt es eine Abart, die zu den häßlichsten Tieren Aventuriens zählt, und daher oftmals mit dem Notmärker Grafen Uriel verglichen wird. Diese *Warzenschweine* haben neben den unzähligen Warzen aber auch besonders kräftige Hauer im Gesicht.

Verbreitung: Mittel- und Nordaventurien, Tobrien, Almada, Liebliches Feld (Wald, Waldrand)
Schulterhöhe: etwa 4 Spann **Gewicht:** 20 bis 25 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 8/15* **PA:** 2
LE: 20 (15–25) **RS:** 2 **TP:** 1W+2 (Hauer)**
GS: 10 **AU:** 40 **MR:** –4 **GW:** 6 (12 für Rudel)
*)Fällt beim AT-Wurf eine 1, so gilt die Attacke als Angriff zum Niederstoßen. Am Boden liegende Gegner stellen für die folgenden Angriffe mit den Hauern ein leichtes Ziel dar (AT-Wert hinter dem Schrägstrich).
**)Warzenschweine haben kräftigere Hauer (TP: 1W+4).
Jagd: +2, Angriff **Beute:** 15 Rationen Fleisch, Hauer (1S), Fell (6–8S)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff / Niederstoßen



3

VON DEN WILDTIEREN

Verschiedentliche ÄFFCHEN und AFFEN

»..., so ist keiner so verderbt wie die Fahrenden, die allerorten ihre schlimmen Spielchen vorführen, den rechtschaffenen Bürger vom preisgegebenen Tagwerk ferulocken, ihm Flausen von Freiheit in den Kopf setzen, ihm die Töchter und Buben aufmüpfig und widerständig machen! Beim Klauen aber, da sind sie unübertrieben: Da schicken sie kleine Pelztiere aus, denen das Stehlen eine Lust, die mit dem Dieb der Nacht paktieren, damit sie eine jede aufglatte Wand erklettern mögen ... Und dabei lauschen und spionieren sie allerorten und tragen den Fahrenden zu, auf daß die über alles und jeden Bescheid wissen ...«
—*Pygalion, Praiosgeweihter zu Gareth,* Wider dem Geiste schädliche Verlustierung und Tagdieberei, *Gareth 15 Hal*

KLEINAFFEN IM SPIEL

Allen Kleinaffen gemein ist die Größe von etwa zwei bis maximal drei Spann, einem ebensolangen Schwanz, der zu akrobatischen Höchstleistungen befähigt, und die den Menschen so ähnliche Mimik. Tatsächlich lieben die Äffchen neben den süßen Früchten und Alkohol vor allem glänzende und spiegelnde Dinge, was sie immer wieder zu Gelegenheitsdieben werden läßt – die Klügeren sind auch in der Lage, regelrechte Einbrüche zu planen, wenn sich der Gegenstand ihrer Begierde an der Hand einer Dame in ein Haus begeben hat ...

Zum Hexentier der 'Fahrenden Gemeinschaft' eignet sich am ehesten der *Moosaffe*. Als Meister können Sie sich für den Vertrauten einer Hexe oder den verspielten Begleiter eines Gauklers, aber auch für in freier Wildbahn lebende Äffchen an den folgenden generellen Werten orientieren.

Verbreitung: Südaventurien, Mhanadistan, Waldinseln (Wald)
Größe: 2 bis 3 Spann **Gewicht:** 2 bis 4 Stein

MU: W+2	**KL:** W+2	**IN:** W+2	**CH:** W+4	**FF:** W+8	**GE:** W+5	**KK:** W+1
AT: 8*	**PA:** 8	**LE:** W+4	**RS:** 1	**TP:** 2 SP*		
GS: 8	**AU:** 25	**MR:** 3	**GW:** 4			

Als Vertrauter einer Hexe hat das Tier eine AE von 4
*)Viele Affen werfen von hohen Bäumen mit Früchten um sich, wenn sie sich angegriffen fühlen, manchmal auch nur, um andere Kreaturen zu ärgern. Für solche Angriffe gilt **AT:** 15 und **TP:** W3 bis zu 2W (je nach Frucht).
Jagd: +15 bis +20, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (3–6S je nach Art)
Optionale Kampfregeln: Lautstarke Verteidigung

ZIRKUS- oder PURZELAFFE

»Mein Zirkusäffchen ist ein possierlich Tier: Es neckt dich keck, wenn du traurig bist, es macht ein Firmungsgesicht, das zum Lachen ist, wenn du traurig bist, und erfreut dich mit den tollsten Kunststücken, wenn die zum Feiern ist. Denn Kunststücke sind seine Lust, es muß tollen und toben, Purzelbäume schlagen, Leitern und Stangen von oben und von unten erklettern, sich Spazierstöckchen als Hütchen auf den kleinen Kopf setzen und dabei dein Schnupftuch wie ein Wickelkleidchen um den Leib schlingen – kurz tun, was sein einfach Herz erfreuet!«
—*Brief Myalins von Methumis an ihre Base zu Vinsalt, 893 BF*

Der hellbraune Zirkus- oder Purzelaffe (so benannt, weil die meisten Tiere schon aus freier Wildbahn das Kunststück der Purzelbäume mitbringen) ist wahrhaftig der Gaukler unter den Kleinaffen. In seiner Heimat verbringt er denn auch die meiste Zeit damit, sich Nüsse, Früchte und das ein oder andere Kleintier aus solchen Bereichen zu angeln, zu denen weder die Vögel von oben, noch anderes Getier von unten kommt. Der lange Schwanz des meist höchstens zwei Spann langen Tieres dient

dabei als fünfter Arm zum Klettern, als Hängevorrichtung, oder als 'Schlangenkopf', wenn Artgenossen von einem Futterplatz vertrieben werden müssen. Die Tiere sind, so zutraulich sie auch dem Menschen begegnen, sehr schreckhaft, was kleine, huschende, schnelle Bewegungen angeht. Nur so gelingt es denn auch, den Lebensraum mit der äußerst giftigen Palmviper zu teilen ...

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
LE: 10 **RS:** 1 **GS:** 6 **AU:** 20 **MR:** 1
Jagd: +12, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch, Pelz (3S)

MOOSAFFE

»... hockte oben auf dem Merachstrauch und ließ mich nicht heran, bob mit wildem Keckern und entblößten Zähnen bedrohlich zum der matschigen Früchte, als wolle er sie jeden Moment werfen! Er fraß auch vom Süßen Tod, der ja nur mit Alkohol so giftig wirkt. Wie er aussieht?" deutete Lessalina auf ihren Gaukelwagen. „Lasses, zeig dich!", und aus dem bunten Wagen lugte ein putziges Gesichtchen mit dem sandig braunen Fell und den dunkelgrünen Augen der Moosaffen hervor. Lessalina fuhr fort. „Ich ging näher und erntete tatsächlich eine faule Frucht, die der Liebmal gut gezielt in meinen Ausschnitt beförderte", mein Blick schweifte zu demselben, und ich stellte fest, daß der schwer zu verfehlen war, „doch als unsere Geister sich berührten, wußte ich, daß Lasses mein einzig wahrer Freund ist.«

—Niederschrift des Magiers Merowyn Sternefels aus einem Gespräch mit Lessalina, einer Hexe der Fahrenden Gemeinschaft, 7 Hal



Der Moosaffe – so benannt nach seinen dunkelgrünen Augen, und weil er zum Schlafen moosige Polster bevorzugt – ist ein Meister im Nachahmen menschlicher Mimik und Gestik, so daß die Ähnlichkeit zum Menschen sie gerade zu Zeiten der Priesterkaiser harter Verfolgung ausgesetzt hat: Man hielt sie für koboldische Wechselbälger, als Beweis wurde weiter angeführt, daß sie den gleichen unmenschlichen Humor in ihren Streichen zeigten ... Der Moosaffe ist allerdings sehr zutraulich (wenn man nicht gerade seinem Lieblingsstrauch zu nahe kommt), liebt den Süßen Tod des Merachstrauches und ist anscheinend auch gegen dessen tödliche Wirkung in Verbindung mit Alkohol immun. Bei den Hexen der Fahrenden Gemeinschaft ist der Moosaffe ein beliebter Vertrauter, da er der Gaukelerseele so verwandt ist.

Verbreitung: Mhanadistan, Aranien (Wald)
LE: 12 **RS:** 1 **GS:** 6 **AU:** 25 **MR:** 2
Jagd: +9, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch, Pelz (4S)

LÖWENAFFE

»... da guckt dieses kleine Gesicht aus der Grauen Höhle und grinst mich an! Zuerst hab' ich gedacht, das ist der Schrumpfkopf von diesem verfluchten Wudu, und fast wär ich rückwärts in so 'n Piranhafluß, so abgehetzt war ich, und das wegen diesem vermaledeiten Wudu! Naja, dann hab ich gedacht, Alrik, alter Saufkopf, da schickt dir Gevatter Phex das Mittagessen, das du bestellt hast, und bin auf das Viech zu, das auch ganz brav und ohne Mucken da hockte und drauf wartete, von Oberst Alrik

auf'n Spieß gesteckt zu werden — dachte ich. Aber immer, wenn ich gerade auf Spannenlänge heran war und denke, ich muß die Traube nur pflücken, die mir in den Mund wächst, da grinst das dämonische Stückchen Bratfleisch und hüpft in den Baum. Da hängt es dann am Schwanz und baumelt, und gekriegt hab ich ihn am Ende nur, weil er mit dem Schwanz in 'ner Astgabel verklemmt war und nicht wegkonnte, und ich unter dem Ast ein Feuer gemacht hab ...«

—Alrik der Tierfreund, ein ehemaliger mengbillanischer Sklavenjäger, kompiliert vom Hexendiakonus Nesdan von Ariser, 302 Golgaris Erscheinen

Vom Löwenäffchen (so benannt wegen seines löwenmähnenähnlichen Haupthaares) gibt es zahlreiche farbliche Varianten, die wir hier zusammenfassen möchten: der Gemeine oder Schwarze Löwenaffe, der Goldkopflöwenaffe, dessen Fell am Gesicht, den Beinen und dem Schwanz rotgulden ist, und der Goldene Löwenaffe, der diese Farbe am ganzen Körper aufweist. Ihnen allen sind das lange seidige Fell, balancierende Kletterkunst und ein muskulöser Schwanz gemein, genauso wie die Krallenhändchen, mit denen sie äußerst gut unter Baumrinden oder in Spalte greifen können.
Löwenaffen sind nicht sonderlich scheu, aber mißtrauisch, wenn nicht unter Menschen aufgewachsen, und neigen dazu, den Jäger durch stundenlange Jagd in den Wahnsinn zu treiben.
Zahme Löwenäffchen gehören in den Häusern der Reichen zwischen Al'Anfa und Drôl, bis hinauf nach Fasar und Zorgan, zum guten Ton; dazu kommt, daß sie, einmal gezähmt, sehr reinlich und anhänglich sind.

Verbreitung: Südaventurien, Waldinseln (Wald)
LE: 10 **RS:** 1 **GS:** 7 **AU:** 20 **MR:** 0
Jagd: +16, Flucht **Beute:** 1 Ration, Pelz (5S)

WEITERE MEHR ODER WENIGER KLEINE AFFEN

Neben den oben aufgeführten Arten kennt man noch den auf den Plantagen gefürchteten Zuckeraffen, das schwarze Buromsäffchen, das ein Blaßhäutiger selten zu sehen bekommt, und das maraskanische Totenkopfäffchen, um das sich bei allen Kulturen gemeinsam die übelsten abergläubischen Geschichten ranken. Auf den Waldinseln gibt es zahlreiche Arten von Brüllaffen, von verschiedener Größe zwar (bis zu 5 Spann), doch alle lautstark und behende Kletterer.

BÄREN

»Von den Bären. Bären gibt es zu viele in unseren Wäldern – am meisten wohl im Bornland – und alle sind sie fürchterlich! Bald zwei Schritt messen sie bis zur Schulter und dreizehnhalb, 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. Mancher 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. Da jagt 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 unseres wackeren Imker. Zuweilen wird er dabei ganz schön gestochen – was ihn zurecht geschieht, wo er doch den ganzen Wald unsicher macht.

Von den Bären gibt es verschiedene: den Höhlenbär und den Schwarzen Bär vor allem im heimischen Bornland, aber auch anderswo im Norden, den Orklandbär ebenda und den weißen Firnsbär im ewigen Eis des hohen Nordens, außerdem den Birkenbär, der überall zu finden ist. Im Süden gibt es aber keine Bären, weil es ihnen da wohl zu warm wird in ihrem Pelz.«
—*Urteil von Ugdawen, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; Festum, 4 Hal*

BÄREN IM SPIEL

Der Anblick eines Bären kann selbst erfahrene Abenteurer 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 gleichsam furchterregenden wie 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, um ihn niederzuwerfen.

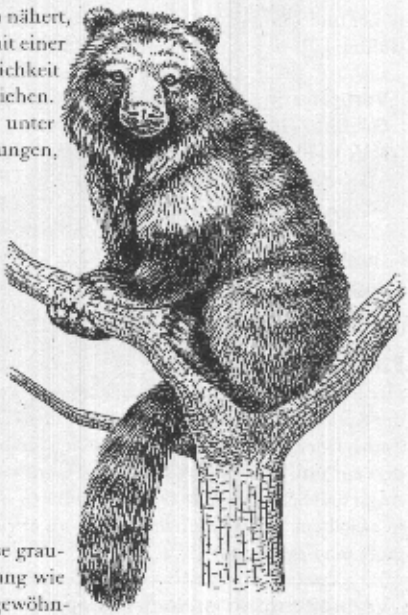
Ein am Boden liegender Kämpfer ist beinahe machtlos gegen das schwere, kampfwütige Monstrum, das sofort auf ihn zustürzt – ein ungleicher Ringkampf mit dem Tier entbrennt: Der Kämpfer kann den Angriffen des Bären nicht mehr ausweichen und sich nur wenig Hoffnung darauf machen, das wütende Tier durch gezielte Messerstiche abzulenken, um sich irgendwie zu befreien. Seine einzige wirkliche Chance besteht darin, daß seine Freunde dem Bären dergestalt 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.

BAUMBÄR

Von allen Bären ist der Baumbär der ungewöhnlichste: Er frißt nur frische Zweige und Laub von den Bäumen, Fleisch verschmäht er dagegen. Der Baumbär ist auffällig weißbraun gezeichnet, lebt fast nur auf Bäumen und kann fast so geschickt darauf klettern wie die Affen. Anders als seine Artgenossen

ist der Baumbär sehr scheu und flieht, wenn man sich nähert, auf den nächstbesten Baum. Von dort aus schlägt er mit einer Tatze nach seinen Gegnern und versucht, nach Möglichkeit in den Baumwipfel 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.



Verbreitung: Nostria, Andergast, Mittelreich, Liebliches Feld, Aranien (Wald)
Größe: 7 Spann **Gewicht:** 80 Stein
MU: 6 (5–7) **AT:** 10 **PA:** 8
LE: 25 (20–30) **RS:** 2 **TP:** 1W+6
GS: 10 **AU:** 60 **MR:** 0 **GW:** 8
Jagd: +6, Flucht **Beute:** 15-20 Rationen Fleisch (zäh), Fell (3D)
Optionale Kampfregeln: Kampf auf Bäumen / Niederschlagen

BAUMWÜRGER

Eine weitere ungewöhnliche Baumbärenart sind diese graubraunen Tiere: Ihre vorderen Gliedmaßen sind so lang wie sonst nur bei Greifaffen, während die Hinterbeine ungewöhnlich kurz sind. Zusammen mit dem gegabelten Stummelschwänzchen geben die Tiere einen geradezu grotesken Anblick ab! Das sollte nicht über ihre Gefährlichkeit hinwegtäuschen, denn aus vier bis fünf Schritt lassen sich die Fleischfresser auf ihre Beute fallen, die auch doppelt so groß wie sie selbst sein mag, umschlingen sie mit den kräftigen Armen und versuchen, ihr die Luft aus dem Leib zu pressen.

Verbreitung: Maraskan (Wald)
Größe: 6 Spann **Gewicht:** 40 Stein
MU: 13 (11–15) **AT:** 10/16* **PA:** 6
LE: 40 (35–45) **RS:** 3 **TP:** 2W+3 (Quetschen)** / 3W+3 SP (Sprung)*
GS: 6 **AU:** 50 **MR:** –3 **GW:** 12
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den ersten Angriff, den der Baumwürger im Sprung ausführt.
**)Wird dem Angriff des Baumwürgers nicht ausgewichen, so fügt er seine Gegner erst ab der folgenden KR, dann jedoch ohne weitere AT pro KR Schaden zu, bis dem Gegner eine KK-Probe + Anzahl der KR gelingt. Der Baumwürger kümmert sich nicht um Angriffe anderer Kampfbeteiligter und läßt erst ab, wenn seine LE unter 10 fällt.
Jagd: +12, Flucht **Beute:** 10 Rationen Fleisch (zäh), Fell (18S)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (15) / Sprung / Niederwerfen / Umschlingen

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 rauh und dick ist wie die Borke von Bäumen. Der Borkenbär wirkt pummelig und verspielt, wälzt sich gern im Schlamm, jagt kleinen Insekten hin-

terher und vollführt im Übermut allerlei Kunststücke. Normalerweise ist er recht angriffsfaul, aber während der Brunftzeit ist er unberechenbar und greift alles an, was in seiner Nähe kommt.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien (Wald, Waldrand)
Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 200 Stein
MU: 10 (8–12) **AT:** 9 (2AT/KR)* **PA:** 8
LE: 35 (30–40) **RS:** 3 **TP:** 2 × (1W+3)
GS: 8 **AU:** 60 **MR:** –4 **GW:** 10
Während der Brunft ist der Borkenbär besonders reizbar (**Jagd:** +12, **MU:** 25, **AT:** 14*, **PA:** 2)
*)siehe Höhlenbär
Jagd: +5, Angriff **Beute:** 50 Rationen Fleisch, Fell (2S)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen

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.

Verbreitung: Hoher Norden (Steppe)
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 1000 Stein
MU: 20 (15-25) **AT:** 11 (2AT/KR)* **PA:** 4
LE: 80 (60-100) **RS:** 4 **TP:** 2 × (2W+2)
GS: 7 **AU:** 150 **MR:** –1 **GW:** 14
*)siehe Höhlenbär
Jagd: +12, Angriff **Beute:** 300 Rationen Fleisch, Fell (30-60D je nach Farbreinheit)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen

HÖHLENBÄR

Höhlenbären leben fast ausschließlich in Berghöhlen und unterirdischen Kavernen, sie haben daher 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 Mittelland sie die Höhlenbären recht verbreitet. Aufgerichtet erreicht ein Höhlenbär die stolze Größe von drei Schritt, sein Gewicht beträgt beinahe einen halben Quader.

Verbreitung: Nordaventurien, Andergast, Nostria, Weiden, Tobrien, Garetien (Höhlen)
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU: 20 (15-25) **AT:** 10 (2AT/KR)* **PA:** 6
LE: 50 (40-60) **RS:** 3 **TP:** 2 × 2W
GS: 7 **AU:** 50 **MR:** –2 **GW:** 12
*)Der Höhlenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde, die er stets gegen den selben Gegner richtet, um ihn zu Boden zu werfen.
Jagd: +6, Angriff **Beute:** 150 Rationen Fleisch, Fell (5D)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen

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 gestört wird, wendet er sich wutentbrannt den Störenfrieden zu und verwandelt sich in einen fürchterlichen Kämpfer. Es zeugt vom 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.

Verbreitung: Orkland (Waldrand, Steppe)
Größe: bis 8 Spann **Gewicht:** um 400 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 8 (2AT/KR)* **PA:** 6
LE: 45 (40–50) **RS:** 2 **TP:** 2 × (1W+2)*
GS: 7 **AU:** 50 **MR:** –1 **GW:** 8
*)siehe Höhlenbär
Jagd: +7, Angriff **Beute:** 100 Rationen Fleisch, Fell (2D)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen

SCHWARZBÄR oder GRIMMBÄR

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. Ihren enormen Nahrungsbedarf decken die Tiere mit Pflanzen, Hörnchen, Honig, aber auch dem ein- oder anderen Stück Rotwild. Nicht umsonst heißt es im Bornland: 'Hunger wie ein Grimmbär haben'.

Schwarzbären haben ein kurzes, dichtes, schwarzbraunes Fell, das sie vor der bornländischen Kälte genausogut schützt wie vor Angriffen mit einer Waffe. Doch auch hellere Farben kommen bisweilen vor, so wurde der riesige, goldbepelzte Bärenkönig *Bork* wiederholt im Bornwald gesichtet. Vor allem des Felles 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.

Verbreitung: Bornland, Nordtobrien, Weiden (Wald)
Größe: 3 Schritt 2½ Spann **Gewicht:** 700 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 9 (2AT/KR)* **PA:** 7
LE: 60 (51–70) **RS:** 3 **TP:** 2 × (2W+1)
GS: 5 **AU:** 60 **MR:** –2 **GW:** 13
*)siehe Höhlenbär
Jagd: +4, Angriff **Beute:** 180 Rationen Fleisch, Fell (20–25D)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen

DACHSE

»Von den Dachsen. Große und behäbige Thiere sind die Dachse, welche sich gern faul in der Sonne wälzen. Sie werden oft einen Schritt lang und haben dichte Pelze. Die Dachse sind mit den Ottern verwandt, stets stinken sie ebenso fürchterlich. Im Norden, wo sie hauptsächlich hausen, hat man die Dachse auch schon gezähmt gesehen, wie sie Lasten tragen und Schlitten ziehen. Anderwärts, in den Dörfern des Svellttals und in Weiden werden die kleinen Räuber recht dreist – da hat schon so mancher Bauer des Nachts auf der Lauer gelegen, weil ihm die Dachse sonst die Hühner aufscheuchen und die Eier stehlen.«
—*Hesindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina*, 67 v.H.

DACHSE IM SPIEL

Eine Bedrohung stellen die Dachse für abenteuerlustige Helden kaum dar: In freier Wildbahn ist eine Begegnung allzuselten; die flinken Räuber lassen sich selten blicken und sind ebenso schnell verschwunden wie sie auftauchen. Da das Fleisch der Tiere größtenteils ungenießbar und das Fell nicht gerade sehr wertvoll ist, lohnt auch die Jagd auf die Dachse kaum. Sollte es dennoch zu einer Begegnung kommen, weil sich ein Jäger geschickt an das fressende Tier angepirscht hat, so greifen die erschrockenen Dachse zwar im ersten Moment an, wenden sich dann aber schleunigst zur Flucht. Als Kampf kann man das Geplänkel daher wohl kaum bezeichnen.

In ländlichen Gegenden wagen sich die Dachse manchmal nachts bis in die Dörfer vor, um Eier zu stehlen oder kleine Tiere zu erbeuten. In harten Wintern können Dachse so zu einer rechten Plage werden.

STREIFENDACHS

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 anderthalb Spann. Der Streifendachs ernährt sich von kleinen Nagern und vom Gelege am Boden brütender Vögel und wird dem Menschen selten gefährlich.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald)
Körperlänge: 1 Schritt **Gewicht:** 15 Stein
MU: 11 (9–14) **AT:** 12 **PA:** 6
LE: 15 (13–18) **RS:** 2 **TP:** 1W+1
GS: 6 **AU:** 40 **MR:** –2 **GW:** 2
Jagd: +12, Flucht/einmaliger Angriff
Beute: 4 Rationen Fleisch (der Rest ist ungenießbar), Fell (6S)
Optionale Kampfregeln: Flucht (14)

SCHNEEDACHS



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



anderthalb 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.

Verbreitung: Hoher Norden (Wald, Waldränder, Steppe)
Körperlänge: bis 6 Spann **Gewicht:** 18 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 8 **PA:** 6
LE: 22 (17–27) **RS:** 2 **TP:** 1W+2
GS: 6 **AU:** 80 **MR:** –5 **GW:** 3
Zugkraft: 500 Unzen **Tragkraft:** 300 Unzen
Jagd: +9, Angriff oder Flucht
Beute: 5 Rationen Fleisch (der Rest ist ungenießbar), Fell (8S)

SÜSSMAUL

Das Süßmaul ist flinker als seine nördlichen Verwandten. Diese Dachsart ernährt sich vorwiegend von kleinen Insekten und Honig. Eine besonders dicke Lederhaut und das dichte, hellbraun und weiß gestreifte Fell schützen das Süßmaul beim Plündern der Stöcke vor den Bienenstichen. Zum Leidwesen der Bauern macht sich der Dachs auch über Zuckerrohr und süße Rüben her, wobei er eifrig Ernte und Felder verwüstet. Das Süßmaul hat in der eigenen Haut so viel Bewegungsfreiheit, daß es sich aus sicherem Nackengriff durch überraschende Bisse wieder befreien kann.

Verbreitung: Liebliches Feld, Almada, Aranien, Mhanadistan (Waldrand, Steppe)
Körperlänge: 4 bis 5 Spann **Gewicht:** 12 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 15 **PA:** 5
LE: 18 (15–20) **RS:** 3 **TP:** 1W+2
GS: 8 **AU:** 50 **MR:** –4 **GW:** 2
Jagd: +15, Flucht/einmaliger Angriff **Beute:** 4 Rationen Fleisch, Fell (5S)
Optionale Kampfregeln: Flucht (17)

ELEFANTEN

»Von den Rüsseltieren: Gar wunderlich anzuschauen sind die Rüsseltiere, 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 hervorhängender 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 mit Wasser zu bespritzen 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.

Das kleinste unter den Elefanten ist der Ameisenrüssler, welcher manchmal auch Ameisenbär genannt wird. Sie werden nicht einmal drei Spann hoch und haben auch keine Hauer, mit den Rüsseln saugen sie Insekten und haben vor Streifendachsen keine Angst.«

— Hesindiane Westfor, Kleine Kunde von den Wilden Tieren; Elenvina, 67 v.H.



DER ELEFANT IM SPIEL

Alle Arten von Elefanten sind in der Tat sehr friedlich. Auch wenn die Helden in ihr Revier eindringen, werden sie eher versuchen, ihnen auszuweichen als mit ihnen zu kämpfen. Kommt es jedoch zum Kampf, gerät das Tier 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. Anstelle einer Attacke mit den Stoßzähnen kann der Elefant auch versuchen, einen Gegner niederzutrampeln.

Es wurde schon berichtet, daß Elefanten zum Kampfe, als Reit-, Last- oder Zugtiere eingesetzt wurden, jedoch erfordert die Ausbildung mehr Schweiß als die eines Schlachtrosses. 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.

Einzig die Ameisenrüssler sind so klein, daß sie auf gewöhnliche Weise gejagt werden könnten, doch da sie keine Stoßzähne und nur ein struppiggraues Fell besitzen, überdies scheußlich schmecken und scheu wie schnell sind, sind die auf den Waldinseln beheimateten Tiere von minderem Interesse für Meister und Helden.

BRABAKER WALDELEFANT

Der Brabaker Waldelefant ist in den Wäldern des Regengebirges zwischen Mengbilla und Brabak beheimatet. Er erreicht eine Schulterhöhe von etwa zweieinhalb Schritt, ist von dunkelgrauer Farbe und besitzt etwa eineinhalb Schritt lange Stoßzähne. Aus seiner zähen Haut läßt sich ein widerstandsfähiges Leder gerben, und seine hellen Stoßzähne erreichen Preise von bis zu 5 Dukaten pro Stein Gewicht. Verständlich also, daß sich immer wieder Jäger aus den Städten aufmachen, um die Tiere zur Strecke zu bringen.



Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Schulterhöhe: um 13 Spann **Gewicht:** 1.800 bis 2.200 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 12/6* **PA:** 6
LE: 70 (60–80) **RS:** 3 **TP:** 2W+5 (Stoßzähne)** / 3W20 (Trampeln)*
GS: 9 **AU:** 40 **MR:** 2 **GW:** 14
Am Boden liegende Gegner versucht das Tier zu überrennen (**AT:** 10).
*)Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für den Trampelangriff (Niederrennen).
**)Mit den Stoßzähnen kann der Elefant einen Gegner niederstoßen.
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 400 bis 500 Rationen Fleisch, Haut (10D), Stoßzähne (5D je Stein)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln)

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 Fetthöckern können sie enorme Mengen an Nahrung und Wasser speichern.

Verbreitung: Hoher Norden (Steppe)
Schulterhöhe: 3 Schritt **Gewicht:** 2.500 bis 3.000 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 13/8* **PA:** 7
LE: 120 (100–140) **RS:** 4 **TP:** 2W+6 (Stoßzähne) / 3W20 (Trampeln)*
GS: 8 **AU:** 60 **MR:** 0 **GW:** 16
*/**)siehe Waldelefant; Kampfverhalten wie Waldelefant
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 500 bis 600 Rationen Fleisch, Haut (6D), Stoßzähne (3D je Stein)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln)

MAMMUT

Mammuts sind die wandelnden Berge der nördlichen Steppen. Die mit dichten, 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 genügend Fleisch und Fett, um eine Sippe mehrere Wochen lang zu ernähren, darüberhinaus eine große Felldecke, Knochen und Sehnen zuhauf und natürlich *Mammuton*, das Elfenbein des Nordens.

Verbreitung: Orkland, Svellttal, Grüne Ebene, Hoher Norden (Steppe)
Schulterhöhe: 4 Schritt **Gewicht:** 5.000 bis 6.000 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 12/6* **PA:** 4
LE: 150 (123–180) **RS:** 5 **TP:** 4W+4 (Stoßzähne)** / 5W20 (Trampeln)*
GS: 9 **AU:** 50 **MR:** 4 **GW:** 18
*/**)siehe Waldelefant; Kampfverhalten wie Waldelefant
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 1200 bis 1500 Rationen Fleisch, Haut (12D), Stoßzähne (4D je Stein)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln), Herde

FLEDERMÄUSE

»Von den Fledermäusen, Teernasen und Riesenganswolern: 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 der selben 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, daß man an einen kleinen Verwandten der Drachen glauben könnt. Das Tier frißt Spinnen und Käfer und anderes Gezücht, hängt des Tags über 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 Dutzenden 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.«
—aus dem Bestiarium von Belhanka; *Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

FLEDERMÄUSE IM SPIEL



Fledermäuse leben in großen Schwärmen von mehreren Dutzend Tieren. Sie nisten in Höhlen, vorzugsweise in dichten Waldgebieten gelegen. Fledermäuse können sich dank ihres Gehörs hervorragend im Dunkeln orientieren und fürchten Feuer und helles Licht. Üblicherweise fliehen sie daher vor Fackeln. Werden sie jedoch mit Feuer in die Enge getrieben, so greifen sie in wilder Panik an. Der Biß einer Fledermaus richtet sich stets gegen weiche und warme – also ungeschützte – Körperstellen und richtet deshalb *Schaden*spunkte an, die direkt von der Lebensenergie des Gebissenen abgezogen werden.

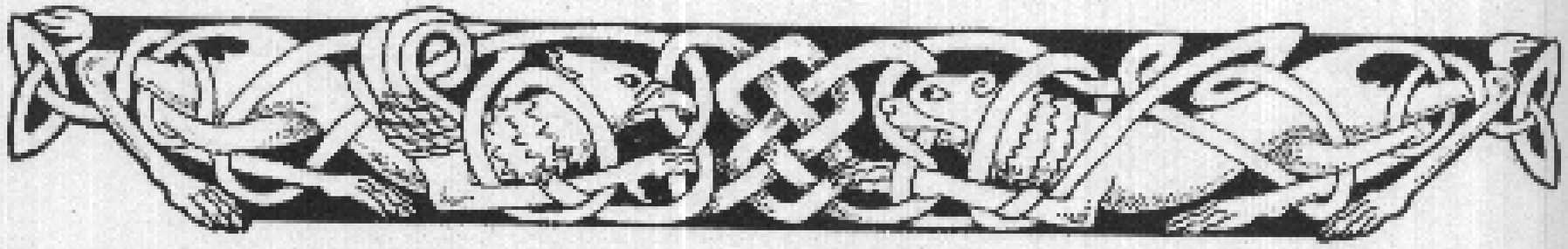
FLEDERMÄUSE

Die gewöhnliche Fledermaus wird nur selten zu einer wirklichen Bedrohung. Die Tiere greifen wenig zielgerichtet an, im Grunde genommen versuchen sie zu fliehen und geraten eher zufällig an ihre Gegner. Daher nimmt die Zahl der Fledermäuse im Kampf von Runde zu Runde ab, auch wenn kein einziges Tier getroffen wurde. Einzig wenn sie in die Ecke gedrängt werden, kann ein größerer Schwarm tatsächlich gefährlich werden. Die aufgescheuchten Tiere flattern derart wild umher, daß ein Kämpfer Schwierigkeiten hat, sich auf ein Ziel zu konzentrieren.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Höhlen)
Spannweite: 3 Spann **Gewicht:** 1 Stein

MU: 5	**AT:** 5	**PA:** 0	
LE: 2	**RS:** 0	**SP:** 1	
GS: 18	**AU:** 30	**MR:** –2	**GW:** 0 (2 bis 5 für Schwarm)

Da es schwer ist, sich auf ein Ziel zu konzentrieren, gilt im Kampf gegen Fledermausschwärme (ab 10 Tieren) ein AT-Malus von 2 Punkten, zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren. Sofern nicht in die Enge getrieben, fliehen pro KR W6 Tiere.
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut wertlos
Optionale Kampfregeln: Schwarm (W20+20 bis 4W20+20, in Ausnahmefällen bis 200), Fliegende Gegner



VAMPIRFLEDERMÄUSE und RIESENFLEDERMÄUSE

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. Im Kampf stürzen sie sich auf ihre Gegner, wobei sie deren Angriffe völlig mißachten. Manchmal beißen sich die Vampirfledermäuse sogar für einige Sekunden fest – diese Eigenart begründet ihren Namen, wenngleich die Vampirfledermäuse dabei in Wirklichkeit gar kein Blut saugen. Die tatsächliche Gefahr hat eine ganz andere Ursache: Da auch Aas und kleine Nagetiere zur Nahrung der Vampirfledermäuse zählen, kommt es vor, daß durch ihre Bisse Krankheiten übertragen werden.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Höhlen)
Spannweite: 1 Schritt **Gewicht:** 3 Stein
MU: 10 **AT:** 7* **PA:** 0
LE: 5 **RS:** 0 **SP:** 2**
GS: 15 **AU:** 50 **MR:** –1 **GW:** 1 (2 bis 7 für Schwarm)
Riesenfledermäuse (**Spannweite:** 2 Schritt, **LE:** 10, **SP:** 3) kommen seltener vor.
Zusätzlicher AT-Malus von –2 siehe Fledermäuse
*)Fällt beim AT-Wurf eine 1, so beißt sich die Fledermaus fest (1 weiterer SP je KR), bis sich der Gebissene mit einer GE-Probe +5 (anstelle einer Kampfhandlung) befreit hat.
**)Wer durch Bisse mehr als 5, 10,... SP erlitten hat, hat sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5, 10,... % (20, 19 und 20, ... auf W20) mit einer der folgenden Krankheit infiziert: Schlafkrankheit (1–4), Lutanas (5–13), Rascher Wahn (14–18), Tollwut (19–20).
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut wertlos
Optionale Kampfregeln: Schwarm (Vampirfledermäuse: W20+10 bis 2W20+20, in Ausnahmefällen bis zu 100, Riesenfledermäuse: W6+3), Fliegende Gegner

(In einigen Höhlen Südaventuriens, ja sogar im Labyrinth unter dem Silberberg Al'Anfas, soll es unbestätigten Erzählungen zufolge noch eine weitere, recht große Fledermausart geben.)

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 sind eine Plage. Auffällig an den gerade einmal einen Schritt langen Tieren sind die spitze Form des Kopfes und der buschige Schwanz, den sich die Jäger gern als Glücksbringer an Waffen oder Mützen hängen, manchmal gar vor die Haustüre. Jäger 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 hübsche Fell der roten und blauen Füchse einen hohen Ertrag. Den struppigen Steppenfuchs hingegen jagen nur Bauern, wenn sie's leid werden, daß der Räuber ihnen die fettgemästeten Tiere wegschlägt. Vorsicht aber ist beim Jagen allemal geboten, denn einem Fuchs soll man nicht nachstellen und darf ihn nur erschlagen, wenn er im Kampf bezwungen wurde. Jene nämlich, welche verstohlen das Weite suchen, sind dem Phexe heilige Tiere.«
—*Herrmann Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Llanvina 67 v.H.*

FÜCHSE IM SPIEL

Füchse machen sich in der Regel nur an unterlegene Beutetiere heran, meistens solche, die sich bei irgendeiner Gelegenheit verletzt haben. Die ausgesprochenen Einzelgänger sind für eine Gruppe von Menschen normalerweise nicht gefährlich. Es kann aber vorkommen, daß ein einzelner Mensch von einem Fuchs angegriffen wird, wenn er zu nahe an den Bau des Tieres herangeht. Die größte Gefahr für Menschen geht jedoch von tollwütigen Füchsen aus. Während die Tiere ansonsten nur nachts bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort Geflügel zu reißen, kommen tollwütige Füchse auch bei Tage vor allem in abgelegene Weiler und greifen alles an, was ihnen zu nahe kommt.



Füchse sind äußerst geschickte Kämpfer, und sie bestehen im Kampf durch Wendigkeit und Schnelligkeit: Wenn sie in einer Kampfrunde nicht angegriffen werden, nutzen sie die Gelegenheit zu einer zweiten Attacke mit ihrem scharfen Gebiß. Tollwütige Füchse verzichten sogar ganz auf die Verteidigung und beißen wild und ungestüm um sich. Sie 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. Der Rotfuchs gilt als ausgesprochen listig: Im Winter kann er sich wegen seines roten Felles nicht anschleichen, daher tritt er ganz offen auf, schlägt im Schnee Purzelbäume, vollführt akrobatische Luftsprünge und Kapriolen – und gelangt dabei Sprung für Sprung so nahe an die faszinierten Karnickel heran, daß er sie am Pelz fassen kann.

Unter tausend geborenen Rotfüchsen gibt es einen mit weißem Fell. Die mißratenen Kinder werden von der Mutter meist nicht gesäugt, dennoch überleben einige Weißfüchse. Diese Tiere sind besonders zäh und scheu, eine Begegnung mit ihnen zeugt von einer bevorstehenden Pechsträhne.



Verbreitung: Nostria, Andergast, Orkland, Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld (Wald)
Körperlänge: 4 bis 5 Spann **Gewicht:** 10 Stein
MU: 8 (6–10) **AT:** 15/7* **PA:** 12
LE: 15 (12–17) **RS:** 2 **TP:** 1W+2
GS: 15 **AU:** 70 **MR:** –2 **GW:** 3
Weißfüchse sind scheuer und zäher (**MU:** 4, **LE:** 25, **AU:** 90, **MR:** 15)
*)Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für eine zweite Attacke in der gleichen KR (falls der Fuchs keinem Angriff ausweichen muß). Tollwütige Füchse verzichten ganz auf die PA und schlagen immer 2 AT/KR.
Jagd: +9, Angriff oder Flucht
Beute: 3 Rationen Fleisch (sehr zäh), Pelz (10D rot, 50D weiß)
Optionale Kampfregeln: Flucht/Todeskampf (12)

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 kleine Dörfer, wo sie zum Leidwesen der Bauern Hühner und Gänse rauben. Steppenfüchsen 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 einen Vieh abzuwenden.

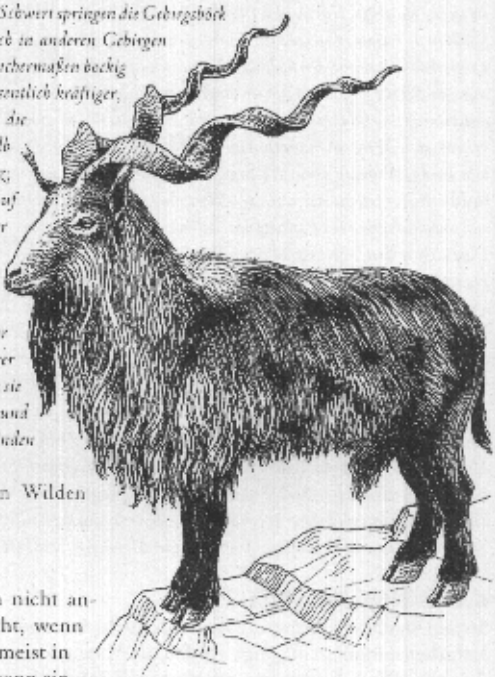
Verbreitung: Nordaventurien, Weiden, Tobrien (Steppe)
Körperlänge: 1 Schritt **Gewicht:** 12 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 16/5* **PA:** 10
LE: 20 (17–22) **RS:** 2 **TP:** 1W+3
GS: 16 **AU:** 65 **MR:** –2 **GW:** 3
*)siehe Rotfuchs
Jagd: +13, Angriff oder Flucht **Beute:** 3 Rationen Fleisch (sehr zäh), Fell (3S)
Optionale Kampfregeln: Flucht/Todeskampf (10)

SILBERFUCHS oder BLAUFUCHS

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

Verbreitung: Hoher Norden, Salamanderwälder, Bornland (Wald)
Körperlänge: 5 bis 6 Spann **Gewicht:** 15 Stein
MU: 8 (5–10) **AT:** 14/9* **PA:** 13
LE: 25 (20–30) **RS:** 3 **TP:** 1W+3
GS: 14 **AU:** 80 **MR:** –3 **GW:** 4
*)siehe Rotfuchs
Jagd: +15, Angriff oder Flucht **Beute:** 4 Rationen Fleisch (sehr zäh), Pelz (20-30D)
Optionale Kampfregeln: Flucht/Todeskampf (12)

GEBIRGSBOCK oder HORNZIEGE



»Vom Gebirgsbock: In den Wal-Bergen und im Eherner 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 einenhalb 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, bei weitem nicht mit dem Gehörn einfacher Ziegenböcke zu vergleichen. Man nennt sie daher einigerorten auch Hornziegen – anderswo werden sie dagegen Steinböcke geheißen, weil man sie nur hoch im Berg auf nacktem Fels findt. Einem Kletterer können die Gebirgsböcke bergersten 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.«

— *Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 67 v.H.*

GEBIRGSBÖCKE IM SPIEL

Gebirgsböcke 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.

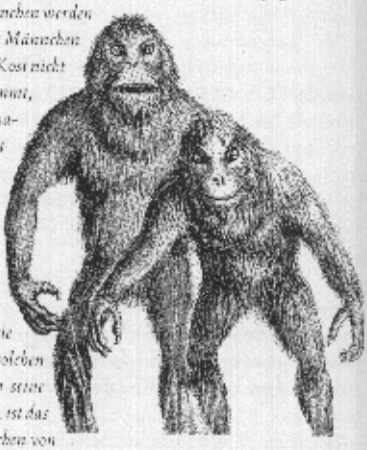
Verbreitung: Bornland, Nord- und Mittelaventurien (Gebirge)
Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 50 Stein

MU: 18 (15–20)	**AT:** 15	**PA:** 4	
LE: 40 (35–45)	**RS:** 2	**TP:** 1W+4 (Niederstoßen)	
GS: 6	**AU:** 50	**MR:** 0	**GW:** 7

Steinböcke greifen stets mit gesenkten Hörnern an und versuchen ihren Gegner niederzustoßen.
Jagd: +20, Angriff
Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Haut (6S einfarbig, 9S mehrfarbig), Horn (bis 3D nach Größe und Form)
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Niederstoßen

KALEKKE

»Von den Kalekken. Nur auf den Inseln 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 behaarten Männchen werden nur zwei Schritt groß, die Weibchen dagegen vier Schritt. Auch fressen die Männchen ausschließlich nur Pflanzen und Grünzeug, während die Weibchen lebende Kost nicht verschmähen. Wird ein Männchen im Streit getötet, was nur selten vorkommt, labt sich das Weibchen gar am Fleisch ihres Artgenossen. Geradezu 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 Menschen nicht vom 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 verteidigen. 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.«



—Auszug aus dem *Großen Aventurischen Almanach*; Vinsalter Ausgabe 998 B.F.

KALEKKEN IM SPIEL

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 Faustschlag töten kann. Wenn sich die Heldengruppe zur Flucht entschließt, wird sie von den Männchen des Stammes bis an die Grenzen des Territoriums 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, eine Mischung aus drohenden Gebärden und Siegestaumel.

Eine besonders prekäre Situation kann entstehen, wenn die Helden einen bewußtlosen Freund zurücklassen müssen. Ohnehin ist ein erneutes Eindringen in das Territorium der Kalekken ein wagemutiges Unternehmen, doch zudem wird fälschlicherweise behauptet, daß die Kalekkenweibchen die toten Männchen auffressen. Ein Held, dem eine AG-Probe gelingt, ist allerdings felsenfest davon überzeugt.



Kalekkenmännchen:

Verbreitung: Jilaskeninseln, vor allem Beskan (Wald)

Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 120 Stein

MU: 15 (12–17) **AT:** 12 **PA:** 6

LE: 45 (40–50) **RS:** 3 **TP:** W20

GS: 10 **AU:** 65 **MR:** –4 **GW:** 11

Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos

Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff / Niederschlagen

Kalekkenweibchen:

Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 300 Stein

MU: 20 (18–23) **AT:** 12 **PA:** 5

LE: 110 (101–120) **RS:** 4 **TP:** 2W20

GS: 10 **AU:** 45 **MR:** –2 **GW:** 16

Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos

Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

Das Kalekkenweibchen taucht normalerweise erst nach 3W+6 KR auf.

KHORAMSBESTIE



»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, doch auch geschickt. 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 vernehmen läßt, wenn sie angreift.

Des Nachts kommt die Bestie beizeiten in Meuten 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.

Viel Leid hat das widerwärtige Untier schon über die Menschen gebracht, denn was sie im Blutrausch nicht zu fassen kriegt, ist trotz alledem dem Tod geweiht. Gar schlimme Seuchen tragen die Khoramsbestien in die Dörfer und Städte des Mhanaditals, wo einer aus den Pocken niederliegt, da hängt der widerliche Odem der Kreaturen noch im Raum, ja auch die Lutanas und den Rasaken Wahn haben die Bestien von den Bergen herab in die Zivilisation getragen. Wer eine Khoramsbestie erschlagen hat, soll sie darum dem Feuer übergantworten und sich sieben Tage von Dörfern und Städten fernhalten, die Zähne aber bewahre er auf, daß alle sehen können, welchen Dienst er vollbracht hat.«

—*Aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

KHORAMSBESTIEN 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 wagt sich auch tags bis in die zivilisierten Gegenden vor und ist der Schrecken aller Karawanen: Manchmal sind es bis zu einhundert Tiere, die zusammen über eine Gruppe von Reisenden herfallen.

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 eine Gruppe aufteilt, ein Lager aufschlägt, oder wenn die Opfer schlafen). Die Bestien können mit ihren scharfen Zähnen schmerzhafte Bißwunden verursachen, die größte Gefahr besteht jedoch darin, daß sich die Wunde entzündet, denn die Tiere verschmähen auch Aas nicht und können deswegen 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.
Wer eine Khoramsbestie im Kampf besiegt hat, sollte darüber lieber Schweigen bewahren, denn sonst kann es ihm passieren, daß er wie ein Aussätziger behandelt wird. Beizeiten, wenn die Bestien in den Dörfern gewütet oder eine Karawane überfallen haben, erbringt das rußgeschwärzte Gebiß eines verbrannten Kadavers zwar eine Prämie von bis zu 3 Dukaten, jedoch wird der Überbringer einer solchen Trophäe oftmals aus Dörfern und Städten gejagt, bevor er seinen Lohn einfordern kann.

Verbreitung: Raschtulswall, Khoramgebirge, Mhanadistan, Almada, Wüste Khom (Berghänge, Steppe, Wüstenrand)
Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 13 **PA:** 5
LE: 35 (30–40) **RS:** 2 **TP:** 1W+3
GS: 12 **AU:** 60 **MR:** –6 **GW:** 7 (als Meute 10 bis 18)
Wer durch Bisse mehr als 10 SP hinnehmen mußte, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutanas (18–19), Tollwut (20).
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos, Gebiß (bis zu 3D Kopfprämie)
Optionale Kampfregeln: Meute (W3+3 bis W6+6, manchmal 3W20+40)

LÖWEN

»Majestätisch anzusehen ist er, der Leu, wie er über die Steppen einherschreitet, bereitet zum eleganten Sprunge auf das Wild ansetzt, das er allenfalls mit einem einzigen Hieb seiner mächtigen Pranken erlegt. Mutig blickt der Löwe jeder Gefahr ins Aug und kämpft stets auf Leben und Tod, auch wenn der Gegner noch so übermächtig erscheinen mag. Fürwahr, ein solches Tier ist der Kriegsgöttin würdig in allen Belangen. Weh dem also, der den Leu unritterlich hinmetzelt! Denn so hat es Rondra entschieden: Daß der Löwe ein heilig Tier ist, welchem die Ehre eines gerechten Zweikampfes gebühret. Wohl aber jenem, der einen Löwen mutig zum Kampfe fordert und ihn bezwingt, denn er ist auserwählt vor der Göttin.«
—Rowia von Nesiba, Den Rondragefälligen zum Geleit; Nesiba, um 1035 n.H.

LÖWEN IM SPIEL

Alle Löwenarten leben in Familienverbänden von einem Männchen und W6+1 Weibchen zusammen, jedoch sind sie, was die Jagd betrifft, ausgesprochene Einzelgänger. Nur wenn sie ausgehungert sind, gehen die Löwenfamilien gemeinsam auf Jagd. Eine Ausnahme stellen die Sandlöwen dar, die stets im Rudel jagen, um größere Beutetiere erlegen zu können.



Normalerweise greifen Löwen nur Tiere an, die sie sicher erbeuten können, doch je leerer ihr Magen, desto größer wird ihr Mut, und so kommt es vor, daß ein einzelner Löwe sogar Tiere angreift, die deutlich größer sind als er selbst. Auch nimmt es das majestätische Tier in harten Zeiten mit mehreren Gegnern auf, um ihnen Beute abspenstig zu machen. Daher sind auch größere Reisegruppen nicht vor dem Angriff eines Löwen sicher.

Äußerst gefährlich ist es, sich einer Löwenfamilie zu nähern, die sich zum Vertilgen der Beute versammelt hat oder sich der anschließenden Verdauungsruhe hingibt. Zwar wird sich zunächst nur der Löwe um die störenden Eindringlinge kümmern, doch kommen ihm schon bald die Löwinnen zur Hilfe. Wer eine solche Begegnung überlebt, kann sich glücklich schätzen.

Die Löwen sind die heiligen Tiere der Rondra. Wenngleich sich niemand durch die Jagd am Heiligtum vergehen sollte, zeigt sich die Kriegsgöttin meist gütig, wenn ein Löwe nicht im gerechten Zweikampf getötet wird, sofern es für die Kämpfer um Leben und Tod geht.

SANDLÖWE

Der Sandlöwe ist der König der Khomwüste und des angrenzenden Mhanadistan. 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 etwa einem halben Dutzend 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, Kamele, ja sogar Elefanten 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. Mit einem solchen Angriff können sie einen Gegner leicht von den Beinen holen und sich im gleichen Atemzuge auf das wehrlose Opfer stürzen. Oftmals nehmen die Löwen auch während eines Kampfes etwas Abstand, um einen erneuten Sprungangriff anzusetzen. Ob die Löwen einen Angriff abbrechen, entscheidet der Kampferfolg des Rudels, nicht der eines Einzeltieres.

Verbreitung: Wüste Khom, Mhanadistan (Wüste, Wüstenrand, Steppe)
Körperlänge: 11 Spann **Gewicht:** 240 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 14* **PA:** 8
LE: 40 (31–50) **RS:** 1 **TP:** 2W+4 (Rachen) / 1W+4 (Pranken)
GS: 16 **AU:** 70 **MR:** –4 **GW:** 11 (im Rudel bis 18)
Der Löwe greift abwechselnd mit Rachen oder Pranken an.
*)Für die erste Attacke, die stets als Sprungangriff zum Niederwerfen ausgeführt wird, gilt ein AT-Wert von 16 (Schaden durch Rachen und Pranken). Im Verlauf des Kampfes wird der Löwe versuchen, Abstand für einen erneuten Sprungangriff zu gewinnen.
Jagd: +6, Angriff **Beute:** 80 Rationen Fleisch, Fell (7D)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W6+2), Sprung / Niederwerfen

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 Gemsen 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, wobei er seine Attacken immer auf mehrere Gegner verteilt.
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.

Verbreitung: Mittelaventurien, Almada, Aranien (Gebirgstäler)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** 180 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 15 (2AT/KR) **PA:** 9
LE: 35 (30–40) **RS:** 2 **TP:** 1W+6 (Rachen) / 1W+4 (Pranken)
GS: 10 **AU:** 45 **MR:** –2 **GW:** 10
Jagd: +12, Angriff **Beute:** 65 Rationen Fleisch, Fell (5D Löwe, 15D Löwin)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Gelände (Gebirge)

WALDLÖWE

Mit dem Berglöwen verwandt ist der Waldlöwe. Das elegante Tier mit silberweißem Fell streift auf der Jagd beinahe lautlos durch die nordaventurischen Wälder. Wenngleich der Waldlöwe etwas kleiner ist als seine Vettern aus den Gebirgstälern, so ist er dennoch mutiger und vor allem kräftiger als diese. Er versteht sich nicht nur aufs Jagen, sondern legt sich für den Winter Fleischvorräte an, denn als Allesfresser labt sich der Waldlöwe ebensogern an Aas wie an lebenden Tieren.
Solange das Tier sich nicht angegriffen fühlt oder völlig ausgehungert ist, wird es einem Menschen nicht nachstellen, doch wenn es zu einer Begegnung kommt, ist höchste Vorsicht geboten. Mit seinen



Pranken kann der Löwe mächtige Hiebe austeilen und seinem Gegner gleichzeitig ordentlich mit den Zähnen zusetzen. Er hat 2 Attacken pro KR, die er ganz nach Belieben gegen einen einzigen Gegner einsetzt, um ihn niederzuwerfen, oder aber in alle Richtungen austeilt.

Verbreitung: Nordaventurien, Albernia, Tobrien (Wälder)
Körperlänge: 9 Spann **Gewicht:** 160 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 16 (2AT/KR)* **PA:** 8
LE: 35 (30–40) **RS:** 2 **TP:** 1W+5 (Pranken) / 2W+2 (Rachen)
GS: 12 **AU:** 45 **MR:** –2 **GW:** 14
*)Der Waldlöwe kann beide AT auf einen einzigen Gegner richten, um ihn niederzuwerfen.
Jagd: +9, Angriff **Beute:** 60 Rationen Fleisch, Fell (5D)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Doppelangriff / Niederwerfen

SCHATTENLÖWE oder LIOMA

Die Schattenlöwen, die bei den Waldmenschen *Lioma* genannt werden, sind die elegantesten Tiere des Regenwaldes. Die männlichen Löwen tragen ein kurzes, dichtes Fell von schwarzer Farbe, das von einer großen, blaugrauen Mähne geschmückt wird. Die Löwinnen haben hingegen keine Mähne, ihr Fell ist entweder ganz und gar blaugrau oder schwarz, manchmal auch in eben diesen Farben großflächig gescheckt.

Oftmals verfolgt der Lioma, beinahe lautlos durch das dichte Unterholz schleichend, seine Beute eine ganze Weile lang in geringer Entfernung, bevor er überraschend angreift. Im Kampf gegen Kontrahenten, die er nicht als Beute ansieht (so zum Beispiel auch Menschen), baut sich der Schattenlöwe abwartend vor dem Gegner auf und fixiert ihn, auf die erste Unaufmerksamkeit lauernd, mit seinen Blicken. Selbst wenn der Lioma schon schwere Treffer hinnehmen mußte, strahlt er eine unheimlich anmutende, überlegene Ruhe aus.

Verbreitung: Südaventurien (Regenwälder)
Körperlänge: 12 bis 13 Spann **Gewicht:** 280 bis 320 Stein
MU: 23 (21–26) **AT:** 16 (2AT/KR)* **PA:** 7
LE: 45 (40–50) **RS:** 2 **TP:** 1W+7 (Rachen) / 2W+2 (Pranken)
GS: 12 **AU:** 70 **MR:** 2 **GW:** 14
* Der Schattenlöwe kann beide AT auf einen einzigen Gegner richten, um ihn niederzuwerfen.
Jagd: +12, Angriff
Beute: 90-100 Rationen Fleisch, Fell (20D Löwe, 15D Löwin schwarz, 30D blaugrau, 40D gescheckt)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Doppelangriff / Niederwerfen

LUCHSE

»Schnell und gerissen ist die Luchskatz, welche auf Bäumen lauert, um Beute zu schlagen. Allemal kann der Luchs kleinen Thieren mit einem Satze den Garaus machen. Wenn die Beute aber nicht sogleich oder nach einer kurzen Hatz zu erreichen ist, dann läßt der Luchs von ihr ab, weil da es ihm nicht an Nahrung mangelt. Mutig ist die Luchskatz nämlich allenthalben, man hat sie schon Thiere angreifen sehen, die mehr als doppelt so groß waren als sie selbst. Zwar mag sie nicht so gefährlich erscheinen wie der Panther oder der Leu, doch liegt dies mitnichten an mangelnder Courage. Unterschätzen sollt man die Luchse keinesfalls, denn auch sie haben scharfe Krallen und Reißzähne, mit denen sie einem Menschen das Fleisch bis zum Knochen aufreißen können. Überdies kann die Luchskatz mit den spitzen Pinselohren und ihren scharfen Katzenaugen so gut hören und sehen, daß sie im Kampfe nicht so leicht geäuzelt werden kann.«
—*Uriel von Uspiunien*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

LUCHSE IM SPIEL

Luchse finden sich in allen Abarten in ganz Aventurien. Die Tiere erreichen eine Länge von etwas über einem Schritt und sind etwa vier Spann hoch. Die langbeinigen Tiere fallen vor allem durch ihre Backenbärte und ihre spitzen, pinselförmig auslaufenden Ohren auf. Sie verfügen über außergewöhnlich scharfe Krallen und eine enorme Kraft in ihren Tatzenhieben.

Luchse sind ausgesprochene Einzelgänger und jagen aus dem Hinterhalt vor allem Hasen, Wildhühner oder Marder, gelegentlich auch Rehe oder Wildschweine. Gern lauern sie versteckt in Bäumen auf ihre Beute, um sie mit einem einzigen Sprungangriff zu erlegen. Da Luchse recht mutig sind, fallen sie auf diese Weise auch Menschen an. Allerdings lassen die Räuber schnell ab und ergreifen die Flucht, wenn sie mehr als 15 Schadenspunkte einstecken mußten. Dem Überraschungsangriff eines Luchses kann man nur selten ausweichen, oft hat das Tier gar zwei oder drei Kampfrunden Zeit für weitere Angriffe, bis die Waffen gezogen sind.

ROTLUCHS

Rotluchse haben ein rötlichbraun gestreiftes Fell. Die Tiere beanspruchen ein recht großes, möglichst tief im Wald gelegenes Revier für sich, das sie nötigenfalls auch gegen größere Eindringlinge verteidigen. Auf Feldern oder freien Grasländern wird man einem Rotluchs praktisch nie begegnen, denn selbst tollwütige Luchse wagen sich nur selten aus dem Wald heraus.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Almada, Liebliches Feld (Wald, Waldränder)

Körperlänge: 1 Schritt		**Gewicht:** 30 Stein	
MU: 15 (13–18)	**AT:** 14/18*	**PA:** 6	
LE: 30 (25–35)	**RS:** 1	**TP:** 1W+4 (Krallen) / 1W+6 (Biß)**	
GS: 12	**AU:** 20	**MR:** –2	**GW:** 10

*)Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für einen Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt, den der Luchs im Sprung gleichzeitig mit Tatzen und Gebiß ausführt.

**)Der Luchs greift mit den Tatzen an, fällt allerdings beim AT-Wurf eine 1, so beißt das Tier gleichzeitig zu.

Jagd: +15, Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Fell (1D)

Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Hinterhalt (25) / Sprung, Gezielter Angriff / Doppelangriff

RASCHTULSLUCHS

Der Raschtulsluchs ist mit dem Rotluchs eng verwandt und unterscheidet sich, abgesehen vom gelb bis gelbbraun gestreiften Fell, kaum von seinem Vetter. Die Tiere leben zumeist in bewaldeten Berghängen, wo sie oftmals zahlreiche in ihrem Revier verstreute, kleine Höhlen als Ruhestätten beanspruchen. Wird ein Raschtulsluchs dort gestört und in die Enge getrieben, so kämpft er wild und verbissen um sein Leben.

Verbreitung: Raschtulswall, Aranien, Almada, Mhanadistan (Wald, Waldränder bevorzugt in den Bergen)
alle übrigen Werte siehe Rotluchs
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Hinterhalt (25) / Sprung, Gezielter Angriff / Doppelangriff, Todeskampf

SONNENLUCHS

Die Sonnenluchse, die ein ganz und gar hellbraunes Fell haben, werden ihres Mutes wegen so gerühmt, daß man sie als nächtliche Wächter des Praios ansieht. Sie dringen sogar bei Tage bis in zivilisierte Gegenden vor und legen sich beizeiten mit anderen Raubtieren an, selbst wenn diese deutlich größer sind. Wenn sie im Kampf schwer verletzt wurden, fliehen sie, doch man hat schon oft gehört, daß sie anschließend tagelang den Kontrahenten verfolgen, um den Kampf erneut aufzunehmen.



Verbreitung: Salamanderwald, Bornland (Wald, Waldränder)
Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 40 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 15/18* **PA:** 4
LE: 35 (30–40) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Krallen) 1W+5 (Biß)**
GS: 13 **AU:** 20 **MR:** 0 **GW:** 11
*/**) siehe Rotluchs
Jagd: +15, Angriff **Beute:** 12 Rationen Fleisch, Fell (15S)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Hinterhalt (25) / Sprung, Gezielter Angriff / Doppelangriff, Flucht/Todeskampf (18)

FIRNLUCHS

Das weißsilberne Fell des Firnluchses hat es schon so mancher Dame und so manchem Herren von Stand angetan. Einen hohen Preis für den Pelz erzielt man aber auch deshalb, weil die Firnluchse meist erfolglos gejagt werden. Die schlauen Tiere haben einen ausgeprägten Gefahreninstinkt und tappen beinahe nie in ausgelegte Fallen. Bei einer Pirsch hingegen ist es fast unmöglich, einen Luchs zu erlegen, denn die Tiere sind enorm schnell. Firnluchse stellen sich Menschen nur dann zum Kampf, wenn es keinen anderen Ausweg gibt. Sie suchen bei erster Gelegenheit das Weite und bereiten ihre Flucht gerne mit einem Ablenkungsangriff vor.

Verbreitung: Hoher Norden (Steppe)
Körperlänge: 1 Schritt 1 Spann **Gewicht:** 40 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 15 (2AT/KR)* **PA:** 8
LE: 35 (30–40) **RS:** 2 **TP:** 1W+5 (Krallen) / 1W+6 (Biß)
GS: 16 **AU:** 20 **MR:** –2 **GW:** 12
*)Der Firnluchs hat 2 AT pro KR (Tatzen und Gebiß) die er gegen den gleichen Gegner richtet.
Jagd: +20, Ablenkungsangriff und Flucht
Beute: 12 Rationen Fleisch, Fell (7D)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff, Flucht (30)

GÄNSELUCHS

Der kleinste Vertreter seiner Art ist zugleich auch der feigste unter den Luchsen. Den Bauern bereitet das Tier oft großen Kummer, denn der Gänseluchs dringt des nachts in die Dörfer vor, raubt Eier und schlägt Hühner, Enten und Gänse. Fühlt sich der Gänseluchs bedroht, so versucht er immer seine Gegner mit einem Angriff zu schwächen und abzulenken, um anschließend die Flucht zu ergreifen. Eine Jagd nach dem Tier lohnt nicht, da das unregelmäßig grau- und hellbraun gescheckte Fell wenig beliebt ist.

Verbreitung: Mittelaventurien, Tobrien, Almada, Liebliches Feld (Wald, Waldrand, Steppe)
Körperlänge: 3 Spann **Gewicht:** 18 Stein
MU: 7 (4–9) **AT:** 17 **PA:** 5
LE: 20 (15–25) **RS:** 1 **TP:** 2W+1 (Krallen und Biß)*
GS: 12 **AU:** 20 **MR:** –5 **GW:** 6
*)Der Gänseluchs führt seine Angriffe immer zugleich mit Krallen und Zähnen durch. Dabei erzielt er insgesamt 2W+1 TP.
Jagd: +15, Ablenkungsangriff und Flucht
Beute: 5 Rationen Fleisch, Fell (3S)
Optionale Kampfregeln: Flucht (25)

NAGETIERE verschiedener Art

»Drollig sind sie, die kleinen Hörnchen, Feke und Hamster. Ach bräuchte es doch bloß keine Tausend von ihnen, daß man mir einen Mantel daraus schneidern könnt.«

—Baron Eslam v. Eslamsbrück bei einer Vorführung des Fahrenden Volkes, Eslamsbrück 287 v.H.

NAGETIERE IM SPIEL

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 Abenteurerlebens. Es kommt übrigens gar nicht so selten vor, daß eine Gruppe rastender Helden durch einen futtersammelnden Nager in unnötige Alarmbereitschaft versetzt wird. Alle nagetiere haben GW 0.

HAMSTER

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

—Hesindiane Westfar, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v.H.*

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld (Wald)
LE: 3 **RS:** 0 **GS:** 8 **AU:** 20 **MR:** -2
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/5 Ration Fleisch, Fell (1S)

ORKLANDHÖRNCHEN oder LEMMING

»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 Käfig zu eng wird oder sie in Bedrängnis geraten, rennen sie ihren Kopf gegen die Stäbe, bis daß sie tot umfallen. Im Perraine machen sie auch Wallfahrten gen Enqui oder Oliport, wo sie zu Tausenden über die Felder huschen und wo die Ausersehlten unter ihnen sich in den Fluten ersäufen. Es kommt auch vor, daß Perraine die Ungläubigen straft, indem die Abertausende von Lemmingen auf die Frevler und ihre Felder wirft, auf daß sie aller Narzekabl fressen.«

—Westfar, a.a.O.

Verbreitung: Thorwal, Orkland, Svellttal (Wald, Waldrand, Steppe)
LE: 5 **RS:** 0 **GS:** 5 **AU:** 30 **MR:** 10
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/3 Ration Fleisch, Fell (3S)

SCHWARZ- oder STREIFENMAUS

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

—Westfar, a.a.O

Verbreitung: Mittelaventurien (Wald, Steppe, Städte, Felder)
LE: 5 **RS:** 0 **GS:** 5 **AU:** 15 **MR:** –5
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/5 Ration Fleisch, Fell (1S)

KAISERHÖRNCHEN, FEH oder FEENHÖRNCHEN

»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 seine Finger lassen, wenn er ein solches Tier 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.«
—Westfar, a.a.O.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Mhanadistan, Liebliches Feld, Maraskan (Wald)
LE: 4 **RS:** 0 **GS:** 10 **AU:** 20 **MR:** –3
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/5 Ration Fleisch, Fell (2S weiß, 3S rot, 1D grau)

BIBER

»Vom Biber. Der größte Baumeister der Natur aber ist der Biber, welcher allein mit seinen Zähnen und seinem Schwanz gar gewaltige Dämme zu bauen vermag. Er fällt 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. In seinen Bauten findet man oft sonderliche Dinge, manchesmal auch Schätze, denn der Biber sammelt, was er findt. Aus seinen Klötzen gewinnet man einen gar starken Liebestrunk.«
—Westfar, a.a.O.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Flußläufe)
LE: 7 **RS:** 1 **GS:** 6 **AU:** 35 **MR:** 0
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1 Ration Fleisch, Fell (5S)

LEICH- oder TODESHÖRNCHEN

»Von den Todeshörnchen: Von einem gar seltsamen Tier wird aus dem Orkenland berichtet. Es sammelt Nüsse und Rinde von den Bäumen, labt sich aber auch an Aas. Ein wenig ähnelt es dem Feh, doch ist es ganz und gar pechschwarz, und auf dem Kopfe trägt es ein kleines, spitzes Horn. Mit dem Horne tötet es anderes Getier, gar Wölfe und Füchse sind darunter. Da läßt es sich einfach vom Baume fallen, daß sich das Horn tief in den Schädel bohrt. Dann gräbt das Todeshörnchen die Beute an Ort und Stelle ein und kümmert sich erst im Winter wieder darum, wenn ihre Vorräte knapp werden. Gut ist man beraten, in den orkischen Wäldern bezeiten nach oben zu schauen, denn wer weiß schon, ob die Todeshörnchen nicht auch einen Menschen anfallen.«
—aus dem Bestiarium von Belhanka; Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums.

Verbreitung: Orkland, Svellttal (Wald)
LE: 5 **RS:** 0 **GS:** 8 **AU:** 20 **MR:** 2
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/5 Ration Fleisch, Fell (12S)
Im Sturz vom Baum erzielt das Tier W20+5 SP, nur nach gelungener Gefahreninstinkt-Probe +25 ist ein Ausweichen möglich. **GW:** 1

WEITERE NAGETIERE

Neben den oben genannten gibt es noch zahlreiche weitere Nagetiere. Allen ist gemein, daß sie nur wenig Fleisch liefern und allenfalls in großen Mengen ihres Fells wegen in Fallen gelockt werden. Neben dem *Pfeiffer*, der vorwiegend im Orkland lebt, und den *Baum-*, *Eich-* oder *Tannhörnchen*, welche alle dem Kaiserhörnchen ähnlich und mit diesem eng verwandt sind, gibt es mit dem *Siebenschläfer* und dem *Murmeltier* zwei größere Nagetiere, dem Biber ähnlich, jedoch mit hübscherem Fell ausgestattet und weniger bauwütig, die der Erwähnung bedürfen. Doch sind dies längst nicht alle kleinen Nagetiere, und die Tierkundigen streiten sich oftmals darüber, ob der ein oder andere kleine Geselle nun zu den Kaiserhörnchen, Streifenmäusen oder wie auch immer gezählt werden muß.

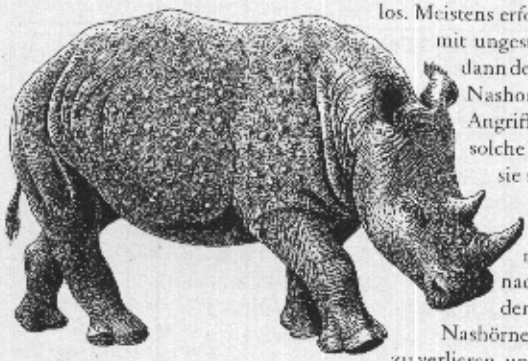
NASHÖRNER

»Von den Nashörnern: Einen seltsamen Anblick bietet das Nashorn, welches wohl mit dem Einhorn verwandt ist. 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 Tiere nicht. Es schnaubt und stößt mit gewetztem Horn zum Angriff an, wenn man dies in seine Nähe kommt. Die Kühe einem das Lachen wohl schon vergehen. Zwei verschiedene Nashörner gibt es, zum einen das Wollnashorn, welches häufig im Ochsenland vorkommt und im Wald lebt. Es hat eine graustschwarze Farbe und ein Fell, wovon man nicht entscheiden mag, ob es Leder oder Wolle ist. Im Süden wird im Mittellande lebt das andere Nashorn, welches Warzennashorn heißt, weil es über und über mit Warzen bedeckte graue Haut hat.«

—*Uriel von Ospiavien*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 4 Hal*

NASHÖRNER IM SPIEL

Ein Nashorn ist eigentlich ein friedlicher, Gräser und Wurzeln fressender Wald- oder Steppenbewohner – solange niemand es reizt. Gereizt fühlt sich ein Nashorn vor allem durch das Klimpern und Klappern schlecht verzurrter Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Vernimmt es diese häßlichen 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. Mit einem Hornstoß kann das schwere Tier den Gegner leicht von den Beinen holen, manchmal setzen sie in dieser Situation nach und versuchen, den am Boden liegenden Gegner zu überrennen.



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 des 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 Nashornkuh mit ihrem Jungen stoßen, so sind absolute Ruhe und ein hoher Baum die besten Voraussetzungen, um zu überleben, denn eine Nashornkuh verteidigt ihre Nachkommen mit besonderm Kampfeswillen.



WARZENNASHORN

Warzennashörner sind reine Steppenbewohner. Meistens trifft man auf das Tier in den mittelländischen und südlicheren 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.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan, Mittel- und Nordaventurien (Steppe)
Schulterhöhe: 8 Spann **Gewicht:** 1.200 Stein
MU: 20 (16–26) **AT:** 13/5* **PA:** 4
LE: 60 (51–70) **RS:** 4 **TP:** 1W+5 (Horn)** / W20+5 (Überrennen)*
GS: 8 **AU:** 70 **MR:** 3 **GW:** 15
In den ersten W6 KR greift das Nashorn ungestüm an (**AT:**9, **TP:**3W+2), gleiches gilt, wenn es schwer angeschlagen ist (LE unter 20), oder aber für eine Kuh, die ihre Jungen verteidigt. Mit den ungestümen Angriffen kann das Nashorn den Gegner niederrennen.
*)Der AT-Wert von 5 gilt für das Überrennen am Boden liegender Gegner (das Nashorn setzt jedoch nur bei 1–3 auf W6 nach).
**)Das Nashorn kann den Gegner mit einem Hornangriff niederstoßen.
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 180 Rationen Fleisch, Haut (3D), Horn (12–24S, 3S je Stein)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen

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 unerfahrene Jäger bezahlte den Wunsch nach einer besonderen Delikatesse mit dem Leben.

Verbreitung: Nordaventurien, Maraskan (Wald und Steppe)
Schulterhöhe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 900 bis 1200 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 11/5* **PA:** 6
LE: 70 (61–80) **RS:** 4 **TP:** 1W+4 (Horn)** / W20+3 (Überrennen)*
GS: 9 **AU:** 35 **MR:** 2 **GW:** 13
Kampfverhalten siehe Warzennashorn. Für die ungestümen Angriffe gilt AT: 8 und TP: 3W. Nach den ersten ungestümen Angriffen verliert das Wollnashorn leicht die Lust am Kämpfen: Zu Beginn jeder KR wird mit dem W6 gewürfelt, fällt eine 1, so wendet sich das Nashorn ab, sofern es nicht erneut angegriffen wird, schwer verwundet ist oder die Jungen verteidigt.
*/**)siehe Warzennashorn
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 150 bis 180 Rationen Fleisch, Haut (2D), Horn (15-30S, 3S je Stein)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen

PANTHER und GEPARDEN

»Von Panthern und Geparden. Die gefleckte Raubkatze gibt es in den Wäldern des Südens als auch in den Steppenländern Mhanadistans. Obwohl sich die Tiere nur ähneln, sind sie doch von gleichem Geblüt: Verschlagen und hinterlistig. Wohl wahr, daß ein Säbelzahn schon ob seiner Größe gefährlicher erscheint, doch sollt man sich hüten, im Kampf gegen einen Panther oder Geparden Leichtsinn zu üben. Die Thiere warten geradezu darauf, daß ihre Opfer ihnen eine Blöße zeigen. Dann schlagen sie erbarmungslos zu, denn sie sind wie kaum ein anderes Thier zum Töten geboren.«
—Das Bestiarium von Vinsalt, *Autor unbekannt, Ort und Datum unbekannt*

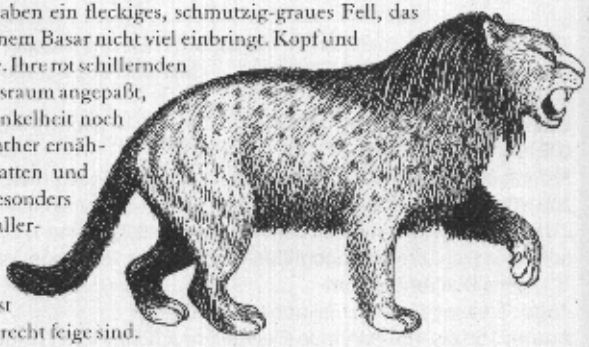
»Vom Parder: Wiewohl dieses Tier dem Marashaner als der Frau Rondra heilig gilt, lebt es so, daß es auch der Frau Travia gefällt. Denn haben sich Parder und Pardersin gefunden, so bleibene sie ihrer Lebtag beisand. Doch das macht die Katz auch gefährlich: Tötet man eine, so wird die andere nicht rasten, bis sie den Mörder zur Strecke gebracht, und mögen darüber auch Jahre vergehn.«
—aus Zu Gast bei den Rebellen *von Azandrue Urfanyue, Harmlyn, 3 Hal*

PANTHER UND GEPARDEN IM SPIEL

Es gibt einige Situationen, in denen die Helden einem Panther oder Geparden begegnen können, am ehesten jedoch, wenn sich beide die gleiche Beute erwählt haben. Das muß nicht in jedem Falle bei einer Jagd sein – oftmals tauchen Panther am Lagerfeuer einer Reisegruppe auf, weil sie mit ihrer feinen Nase die Gerüche des abendlichen Mahls wahrgenommen haben. Keineswegs kommt es dabei zwangsläufig zum Kampf, es sei denn, die Helden legen es unbedingt darauf an. Raubkatzen belauern ihre Gegner manchmal bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie sich zum Angriff entschließen. Ebenso häufig allerdings wenden sie sich ab, da ihnen ein Konflikt keine Aussicht auf Erfolg zu haben scheint. Spannend ist eine Begegnung aber allemal, denn Panther sind bisweilen (jedenfalls für einen Menschen) unberechenbar. Es kommt vor, daß sich die Tiere durch unbedeutende Gesten angegriffen fühlen und urplötzlich aus einer längst geklärt erscheinenden Situation heraus angreifen.

HÖHLENPANTHER

Höhlenpanther sind beinahe 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 fast 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 beide gegen den selben Gegner gerichtet sind, sie können einen Menschen ohne weiteres niederwerfen.
Sollten die Helden auf die Idee kommen, dem Höhlenpanther mit Licht entgegenzutreten, so verfällt das Tier in eine Art Raserei und wird mit seinen Pranken wütend nach der Lichtquelle schlagen. Zwar läßt sich der Höhlenpanther leicht blenden, doch er besitzt einen sehr ausgeprägten Geruchs- und Orientierungssinn.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Almada (Höhlen)
Größe: um 9 Spann **Gewicht:** 100 Stein
MU: 11 (9–14) **AT:** 12/9* **PA:** 5/0*
LE: 25 (20–30) **RS:** 2 **TP:** 1W+2 (Rachen) / 1W+1 (Pranken)
GS: 14 **AU:** 30 **MR:** –4 **GW:** 6
*)Geblendet verzichtet der Höhlenpanther auf die Parade und schlägt statt dessen zwei wütende **AT:** 9 (Rachen und Pranken) zum Doppelangriff, mit dem er den Gegner niederwerfen kann.
Jagd: kann nur im Kampf gestellt werden, Angriff
Beute: 30 Rationen Fleisch, Fell (5S)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen, Flucht (12)

FLECKENPANTHER, SCHWARZER und WEISSER PANTHER oder JAGUAR

Jaguare sind mit anderthalb Schritt Länge kleiner als die meisten anderen Raubkatzen, aber dennoch außerordentlich gefährlich. Die *Fleckenpanther* 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). Die wesentlich seltenere schwarze Varietät des *Jaguars* ist dem Söldnergott Kor heilig. Auf den Gletschergipfeln des Regenwaldes lebt eine weiße Abart, die *Schneepanther* oder *Schneeleopard* heißt. Jaguare sind fast ausschließlich in den südaventurischen Dschungeln anzutreffen. Sie leben gewöhnlich als Einzelgänger, selten einmal in Gruppen von drei oder vier Tieren. Jaguare sind sehr gute Kletterer und greifen stets von Bäumen aus an. Mit einem gezielten Sprung überraschen sie den Gegner, wobei sie Pranken und die kräftigen Kiefer gleichzeitig einsetzen und ihr Opfer durchaus niederwerfen und zu einem Ringkampf auf Leben und Tod zwingen können. Im normalen Kampf hat der Jaguar nur eine Attacke pro Kampfrunde, wobei er abwechselnd mit den Pranken schlägt und beißt. Sollte sich der Kampf nicht zu seinen Gunsten entwickeln, so bricht der Jaguar ihn ab und verschwindet im Dickicht.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Körperlänge: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 70 bis 80 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 14/19* **PA:** 4
LE: 25 (20–30) **RS:** 2 **TP:** 1W+3 (Rachen) / 1W+2 (Pranken)
GS: 16 **AU:** 40 **MR:** –3 **GW:** 8
Der Jaguar greift abwechselnd mit Rachen oder Pranken an.
*)Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für den ersten Überraschungsangriff, den der Jaguar vom Baum aus im Sprung mit Pranken und Kiefern ausführt. Mit einem solchen Angriff kann er den Gegner niederwerfen und in einen Ringkampf zwingen.
Jagd: +15, Angriff **Beute:** 20-25 Rationen Fleisch, Fell (10D gefleckt oder schwarz, 7D weiß)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30), Auge-in-Auge, Sprung / Niederwerfen

PARDER

Parder sind die Raubkatzen Maraskans. Sie haben eine gewisse Ähnlichkeit mit Jaguaren, jedoch sind sie etwas kleiner als diese und ihr Fell ist schwarz mit kaum unterscheidbaren schwarzen Ringen. Sie sind ausgesprochen gute Kletterer und verfügen über ein enormes Sprungvermögen – sechs Schritt aus dem Stand in die Höhe sind nicht ungewöhnlich für sie! Doch das mag nicht verwundern, da sie fast reine Baumbewohner sind, die nur zum Beuteschlagen auf den Boden kommen. Selbst die Jungen werden auf den Bäumen in nestähnlichen Gebilden großgezogen! Parder sind nachtaktiv und jagen ausnahmslos als Paar, wobei sie ihre Beute vom Baum herab anspringen.

Die sehr seltenen *Weißen Parder* kommen vor allem im Norden Maraskans vor. Von den Schwarzen Pardern unterscheiden sie sich nicht nur durch die Farbe des Fells und die hellblauen Augen, sondern auch dadurch, daß sich bisweilen zwei oder mehr Parderpärchen zu einem losen Rudelverband vereinigen. Ihr Fell, das in mittelreichischen Landen sehr begehrt ist, gilt auf Maraskan als völlig wertlos. Im Kampf verhalten sich Parder in jeder Hinsicht wie Jaguare.

Verbreitung: Maraskan (Wald)
Körperlänge: 7 Spann **Gewicht:** 70 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 14/19* **PA:** 4
LE: 27 (25–30) **RS:** 2 **TP:** 1W+4 (Rachen) / 1W+2 (Pranken)
GS: 15 **AU:** 40 **MR:** 3 **GW:** 8
*)siehe Jaguar
Jagd: kann nur im Kampf gestellt werden, Angriff
Beute: 20 Rationen Fleisch, Fell (12D schwarz, 25D weiß)
Optionale Kampfregeln: Rudel (nur Weiße Parder 2 × (W3+2)), Hinterhalt (30), Auge-in-Auge, Sprung / Niederwerfen

ROTER PARDER

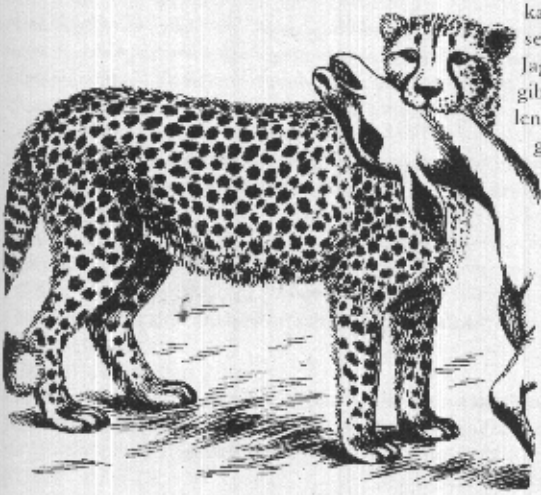
Fraglich ist, ob diese sehr seltenen und ausgesprochen angriffslustigen Tiere überhaupt eine eigene Gattung sind, da man noch nie ihre Jungen gesehen hat. Sie sind ungemein verschlagen und absolute Einzelgänger, die auch schon weitab jeglichen Waldes beobachtet wurden. Ihr Fell ist dunkelrot mit schwarzen Ringen. Maraskanische Legenden behaupten, daß Rote Parder gewöhnliche Parder seien, deren Partner(in) getötet wurde.

Verbreitung: Maraskan (Wald)
Körperlänge: 7 Spann **Gewicht:** 70 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 17/19* **PA:** 6
LE: 27 (25–30) **RS:** 2 **TP:** 1W+4 (Rachen) / 1W+2 (Pranken)
GS: 18 **AU:** 40 **MR:** 7 **GW:** 8
*)siehe Jaguar
Jagd: +18, Angriff **Beute:** 20 Rationen Fleisch, Fell (18D)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (27), Auge-in-Auge, Sprung / Niederwerfen

KHOMGEPARD oder JAGDPARDEL

Anders als die übrigen Raubkatzen Aventuriens stellt der Khomgepard keine Gefahr für den Reisenden dar, denn es ist kein Fall bekannt geworden, daß Geparden einen Menschen angegriffen hätten. Seine Bedeutung gewinnt dieses Tier deshalb, weil es nicht selten noch als Jungtier gefangen

und von Menschen aufgezogen wird. Bei richtiger Erziehung wird aus der wilden Katze ein sanftes Haustier, das seine Kraft und Schnelligkeit nur noch zeigt, wenn des Herren Befehl es freigibt. Daher kann man im Tulamidenland nicht nur sehen, wie vornehme Herren ihre Jagdpardel auf flinkes Wild hetzen, es gibt sogar Arenen, wo diese pfeilschnellen Tiere in Wettrennen gegeneinander geschickt werden.



Ist schon der gewöhnliche, gefleckte Pardel überaus wertvoll, so erzielen die Felle der sehr seltenen, reinweißen Tiere schier unvorstellbare Preise. Für die Jagd ist dieses Tier allerdings zu auffällig und daher unbrauchbar.

Leider vermehren sich die Raubtiere in Gefangenschaft nicht, und daher kommt es bei der Beschaffung der Jungtiere durchaus zu gefährlichsten Begegnungen mit den Geparden. Zwar jagen die Raubtiere in freier Wildbahn, zum Schutz der Nachkommen wählen sich die Geparden jedoch hohe Bäume. Wird der Räuber dort von den Eltern überrascht, so ist er ausweglos verloren. Selbst erfahrene Kämpfer haben bei einem solchen Unternehmen schon ihr Leben lassen müssen.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan, Khom (Wüstenrand, Steppe)
Körperlänge: 8 Spann **Gewicht**: 80 Stein
MU: 16 (14–19) **AT**: 15 **PA:** 4
LE: 25 (20–30) **RS:** 1 **TP**: 1W+2 (Pranken) / 1W+4 (Rachen)*
GS: 20 **AU:** 40 **MR**: 0 **GW:** 6

*)Der Khomgepard beißt nur zu, um das Opfer zu töten, wenn er seine Beute sicher im Griff hat.

Wird ein Nesträuber von den Geparden im Baum gestellt, kann er nicht ausweichen. Mit jedem Angriff kann der Gepard seinen Kontrahenten vom Baum niederwerfen. Unverzüglich setzt der Gepard dann im Sprung (**AT**: 18, **TP** durch Pranken und Rachen) nach, um seinen Gegner in eine Ringkampf um Leben und Tod zu zwingen.

Jagd: +15, Flucht oder Angriff

Beute: 25 Rationen Fleisch, Fell (6D, 25D weiß), Jungtiere (20 bis 50D, weiße Jungtiere wertlos)

Optionale Kampfregeln: Kampf auf Bäumen / Niederwerfen / Sprung / Ringkampf

RATTEN

»Von den Ratten: Die Ratten sind ein gar scheußlich Gezücht und eine wahre Landplage. Man findt sie überall, ob in Stadt, auf dem Hofe und auf dem Bovonanger, im Walde und in Höhlen, gar im Sumpfe wird auf Schiffen wurden sie gesehen. Sie fressen das Korn und das Fleisch aus Schüner 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 sind nagende Tiere mit einer spitzen Schnauze und scharfen Zähnen, und alle haben einen greußlich nackten Schwanz. Von der Farb des Fells und der Größ unterscheiden wir die Rattte vorerhand. Die gemeine oder Hausratte hat ein braun oder schwarzes 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 graugrün und wird so greß wie die Wolfsratt.
Alle Ratten findt man nie allein, immer in Haufen von vielen bis Hunderten. So eine weiße Ratt dabei ist, ist es wohl ihr Herzog, und man tut gut daran, ihn zuerst zu erschlagen, denn dann verläuft sich die Meut. Trifft man aber auf ein einzig Tier, dann ist es eine Werratt, welchi Menschengestalt annimmt, sobald sie Madas Licht erblickt.«
—*aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Nostrische Ausgabe, 620 BF*

RATTEN IM SPIEL

Ratten finden sich immer in Rudeln von 20 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. Daher werden zu Zeiten von Rattenplagen sogar Fangprämien ausgesetzt.
Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen (es gilt ein AT-Malus von 3 Punkten). 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 und einer zweiten Ratte werden zugleich W6 Trefferpunkte zugefügt.
Ratten greifen immer an ungedeckte Stellen an, und so erzeugt ein Rattenbiß auch immer Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie abgezogen werden.

HAUS- oder FELDRATTE

Nicht von ungefähr nennt man die gewöhnliche Ratte auch Haus- oder Feldratte, denn die Tiere scheinen sich vor allem von der Zivilisation angezogen zu fühlen. Quasi in jedem Dorf, dessen Einwohner sich nicht an einer Hand abzählen lassen, gehören Ratten zum täglichen Leben. Bisweilen zeigen sich die Tiere äußerst vermehrungsfreudig, so daß sie zu einer echten Plage werden.

Verbreitung: Ganz Aventurien außer dem Hohen Norden

MU: 10	**AT:** 5	**PA:** 0	
LE: 3	**RS:** 0	**SP:** 2*	
GS: 4	**AU:** 20	**MR:** 1	**GW:** 1 (Rudel bis zu 10)

Ratten lassen sich am besten mit Fußtritten bekämpfen (siehe oben).
*)Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen mußte, besteht eine 5%-Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanas (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20).
Jagd: Fallenstellen
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos, bisweilen Fangprämien bis zu 3H je Ratte
Optionale Kampfregel: Rudel (W20+10, manchmal bis zu 3W20+30)

WOLFSRATTE



Vor allem in Ruinen, wo sie ungestört ihr Unwesen treiben können, machen sich die Wolfsratten breit. Allerdings kann man den Tieren genausogut in der freien Natur oder in Städten begegnen. Manchmal überfallen die Tiere in großen Scharen kleine Dörfer, wo die Bauern ihnen gern mit Mistforken und Dreschflegeln zu Leibe rücken.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Arar Almada, Liebliches Feld

MU: 12	**AT:** 7	**PA:** 0	
LE: 6	**RS:** 0	**SP:** 3*	
GS: 4	**AU:** 20	**MR:** 1	**GW:** 1 (Rudel bis zu 11)

Ratten lassen sich am besten mit Fußtritten bekämpfen (siehe oben).
*)siehe Hausratten
Jagd: Fallenstellen
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos, bisweilen Fangprämien bis zu 5H je Ratte.
Optionale Kampfregel: Rudel (2W6+6, manchmal bis zu 2W20+20)

SUMPFRATTE

Sumpfratten, die manchmal auch an seichten Flußläufen oder Seeufern vorkommen, sind die angriffslustigsten Ratten. Ihre Rudel umfassen mindestens 20 Tiere.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf, Flußläufe)

MU: 15	**AT:** 9	**PA:** 0	
LE: 6	**RS:** 0	**SP:** 3*	
GS: 4	**AU:** 20	**MR:** 1	**GW:** 2 (Rudel bis zu 13)



Ratten lassen sich am besten mit Fußtritten bekämpfen (siehe oben)
*)siehe Hausratten, jedoch besteht eine 10%-Gefahr für Infektionen. Sumpfratten übertragen fast ausschließlich Sumpf- und Jahresfieber.
Jagd: Fallenstellen
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos
Optionale Kampfregel: Rudel (W20+20, manchmal bis zu 3W20+30)

RIESENAFFEN

»Vom Riesenaffen: Vier Schritt werden die Riesenaffen groß, und sie sind so stark, daß sie ohne Mühe einen Baum entwurzeln können. Auf den Waldinseln soll es gar welche geben, die so groß werden als ein Turm. 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 machten sich diese Affen überall in Aventurien breit. Weil sie aber gefährlich sind und viel Schaden anrichten, mußte ein große Zahl erlegt oder gefangen werden. Heutzutage findt man die Riesenaffen nur noch in den dichten Waldern des Regengebirges zu Hauf – im Norden hingegen gibt es nur noch hier und da in finstersten und dichtesten Wäldern einen riesigen Affen. Mancher Fürstenhof hält einen Riesenaffen zur Unterhaltung, denn das Tier ist so intelligent, so daß man ihm wohl Kunststücke beibringen und sich ihm mit Zeichen verständlich machen kann. Dazu eignen sich indes nur die Weibchen, weil die Männchen im Käfig tobsüchtig werden, und wenn es ihnen gelingt, die Stäbe zu verbiegen, dann richten sie fürchterlichen Schaden an.«

— *Herindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elcevina, 617 v.H.*

RIESENAFFEN 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 Wortfetzen 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 schmackhafte Leckerbissen gelangen können. Im Kampf vertraut der Riesenaffe auf seinen 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 das Tier ungeahnte Kräfte und schlägt ungestüm mit Knüppeln und allem Greifbaren um sich.

Verbreitung: Bomland, Orkland, Maraskan, Südaventurien (Wald)
Größe: um 4 Schritt **Gewicht:** 320 Stein
MU: 15/30 (12–17/+15)* **AT:** 8/7* **PA:** 6/3 *
LE: 50 (40–60) **RS:** 2 **TP:** 3W+2/3W+10*
GS: 7 **AU:** 20 **MR:** 4 **GW:** 9
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf einen in Rage geratenen Riesenaffen, der wie wild um sich schlägt.
Jagd: +5, Angriff **Beute:** 50 Rationen Fleisch (größtenteils zäh), Fell (3D)
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen, Lautstarke Verteidigung

SÄBELZAHNTIGER

»Vom Säbelzahn: Die größte Raubkatze aller Länder ist der Säbelzahntiger, welcher gar ein Mammut zu reißen vermag. Fürwahr ist es ein majestätischer, gleichwohl furchteinflößender Anblick, wenn sich das Tier mit gebleckem Maule aufstellt. Sein Fauchen ist ein Dröhnen in den Ohren und erschüttert einen durch und durch bis aufs Mark. Zwecklos, das Weite zu suchen, denn wer dem Säbelzahn einmal ins Auge blickt, dem stellt der Fürst der Katzen nach, bis daß einer von beiden sein Leben läßt.«
—*Hesindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina*, 67 v.H.

SÄBELZAHNTIGER IM SPIEL

Säbelzahntiger sind eine ungemein gefährliche Raubkatzenart. Sie werden oft bis zu drei Schritt lang und fast sieben Spann hoch. Es gibt zwei bekannte Arten des Säbelzahntigers: den gestreiften Dschungeltiger und den größeren Steppentiger des aventurischen Nordens. In den Wäldern Nordaventuriens lebt außerdem eine besonders robuste Art, die wegen ihrer silbernen Mähne und ihres hellen Fells Silberlöwe genannt wird. Der Säbelzahntiger hat ein ausgedehntes Revier, das er verbissen gegen Eindringlinge verteidigt. Er wird zwar nur selten eine ganze Abenteurergruppe angreifen, aber immer danach trachten, abseits gehende Helden zu attackieren. Hat er einen Helden bezwungen, so verschleppt der Säbelzahntiger seine Beute (bei GS 4 verzichtet er auf die Parade) und läßt erst von ihr ab, wenn er 20 SP hingenommen hat.

Ein angegriffener Säbelzahntiger 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. Einen einmal begonnenen Kampf bricht ein Säbelzahntiger nur dann ab, wenn seine LE unter 15 sinkt*und* die Gegner in der Überzahl sind.



Das Fell eines Säbelzahntigers hat eher einen hohen symbolischen Wert; man erzielt zwar recht ordentliche Preise dafür, dennoch rechtfertigen sie keinesfalls das Risiko, bei der Jagd nach der furchterregenden Raubkatze sein Leben aufs Spiel zu setzen. Gleiches gilt für die Zähne, aus denen Beinschnitzer kleine Kunstwerke zu fertigen verstehen.

STEPPENTIGER

Als der eigentliche Säbelzahntiger muß der Steppentiger der nordaventurischen Ödländer gelten. Wird allen Tigern oftmals unterstellt, daß sie Eindringlingen weit über die Grenzen ihres Reviers hinaus nachstellen, so gilt dies insbesondere für den Steppentiger. Entscheidend ist jedoch, ob die Raubkatze den Gegner als gleichwertigen Rivalen ansieht (das ist der Fall, wenn die Summe aus MU und CH einen Wert von 25 übersteigt). Dabei kommt es oft vor, daß der Steppentiger seinem Kontrahenten gegenübertritt und ihn in Augenschein nimmt, um sich dann abzuwenden und ihn erst Stunden oder Tage später zum Zweikampf zu stellen.



Einer ganzen Heldengruppe wird der Tiger nicht nachstellen; wenn es aber zwischen einem der Helden und dem Steppentiger zu einer solch denkwürdigen Begegnung gekommen ist, dann mag es sein, daß die Raubkatze die Gruppe verfolgt, bis sich ein günstiger Moment für einen ungestörten Zweikampf mit dem Rivalen ergibt.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe)
Körperlänge: 3 Schritt **Gewicht:** 250 Stein
MU: 22 (20–25) **AT:** 16 (2AT/KR)* **PA:** 5
LE: 50 (41–60) **RS:** 2 **TP:** 3W+2 (Rachen) / 1W+5 (Pranken)
GS: 14/4** **AU:** 50 **MR:** –2 **GW:** 13
*)Der Dschungeltiger richtet beide Angriffe (zwei Prankenhiebe oder eine Pranke und Rachen) gegen den gleichen Gegner, mit einem solchen Angriff kann er den Gegner niederwerfen.
)Bewußtlose oder tote Gegner betrachtet der Tiger als Beute, die er zunächst verschleppt (GS:** 4, Paradeverzicht).
Jagd: +10, Angriff **Beute:** 70 Rationen Fleisch (zäh), Fell (10D), Zähne (5D)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Doppelangriff / Niederwerfen

DSCHUNGELTIGER

Der Dschungeltiger ist zwar nicht so groß wie seine Artgenossen, dennoch bietet sein Anblick keineswegs Anlaß zur Sorglosigkeit. Die Fangzähne des Dschungeltigers sind ausgesprochen lang, und das Fell ist besonders farbkräftig ausgeprägt, wobei die typischen schwarzen Streifen mit einem kupferroten Saum vom goldbraunen Fell abgesetzt sind.
Beinahe lautlos kann der schwere Dschungeltiger durch das Dickicht des südaventurischen Dschungels schleichen oder geduldig auf einem Ast warten, um in einem günstigen Moment seine Beute hinterrücks anzugreifen.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Körperlänge: 13 bis 14 Spann **Gewicht:** 200 bis 220 Stein
MU: 22 (20–25) **AT:** 15 (2AT/KR)* **PA:** 7
LE: 50 (41–60) **RS:** 2 **TP:** 3W+3 (Rachen) / 1W+5 (Pranken)
GS: 13/4** **AU:** 50 **MR:** –2 **GW:** 13
Den ersten Angriff führt der Tiger mit einem Sprung aus dem Hinterhalt aus (AT: 17, Rachen und beide Pranken).
*/**) siehe Steppentiger
Jagd: +15, Angriff **Beute:** 60 Rationen Fleisch (zäh), Fell (12D), Zähne (6D)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Hinterhalt (24), Doppelangriff / Niederwerfen

SILBERLÖWE

Am wenigsten typisch für die Gattung der Säbelzahntiger ist der Silberlöwe. Die dunkelgrauen Streifen heben sich vom silbergrauen Fell meist nur so wenig ab, daß man sie erst bei Annäherung auf

ein bis zwei Schritt erkennt (sie werden vom Kürschner allerdings bisweilen mit einer speziellen Färbetechnik meist farbfremd hervorgehoben).
Darüberhinaus trägt das Tier eine silbergraue Mähne, die eher an einen rondragefälligen Löwen denn an eine niedere Rauhkatze gemahnt. Daher erklärt sich auch der Name des Silberlöwen. Welcher Art man das Tier auch immer zuordnen mag, in einem Punkte sind sich die Gelehrten einig: Gefährlich ist der Silberlöwe allemal.
Ähnlich dem Steppentiger kommt es auch beim Silberlöwen vor, daß er einem für ebenbürtig befundenen Gegner nachstellt, jedoch ist das Tier wählerischer: Erst, wenn die Summe aus CH und MU einen Wert von 28 überschreitet, mag ein Held dem Silberlöwen als Rivale erscheinen, andernfalls als Beute.

Verbreitung: Nordaventurien (Wald)
Körperlänge: 3 Schritt **Gewicht:** 250 Stein
MU: 25 (23–28) **AT:** 15 (2AT/KR)* **PA:** 7
LE: 60 (51–70) **RS:** 2 **TP:** 3W+2 (Rachen) / 1W+5 (Pranken)
GS: 13/4** **AU:** 70 **MR:** 5 **GW:** 14
*/**) siehe Steppentiger
Jagd: +14, Angriff
Beute: 70 Rationen Fleisch (zäh), Fell (15–25D je nach Deutlichkeit der Zeichnung), Zähne (5D)
Optionale Kampfregeln: Auge-in-Auge, Doppelangriff / Niederwerfen



SCHRECKKATZEN

»Von der Schreckkatze im Orkenlande, da lebt eine gar eigenartige Katz, welche unter allen Thieren als das häßlichste Wesen gelten mag. Da, wo die Katz gewöhnlich ihren Schwanz hat, ist bei der Schreckkatz nichts denn eine Fellquaste, die sich heftigst hin- und herbewegt, wenn die Schreckkatz in Aufregung gerät. Das Tier ist so fett, daß man es auf den ersten Blick für ein gut gemästet Schwein hält, und der Hals ist so lang, daß der Kopf herunter von allein am Boden hängt. Wenn die Schreckkatz fauchen will, dann klingt es wie ein Orchestra schlecht gestimmter Wagenräder. Ein prächtig Fell hat das Thier auch nicht, eher gleicht es dem Wänden eines feuchten Kellergemäuers in grün und braun und grau. Kein Wunder wohlmahr, daß dies häßliche Vieh vor Schreck und Scham tot umfällt, wenn es sein eigen Spiegelbild im Wasser erblickt.«
—*Ursel von Ungnaden*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum 4 Hal*

SCHRECKKATZEN IM SPIEL

Die Schreckkatzen leben in losen Rudeln von weniger als einem Dutzend Tieren zusammen und ernähren sich vor allem von Aas und Abfällen, die andere Raubtiere zurücklassen. Zwar kommt es vor, daß man eine Schreckkatze verendet an Gewässerrändern findet, doch hat dies keineswegs mit der Schamhaftigkeit der Tiere zu tun, sondern mit einer Seuche, welche bisweilen unter den Schreckkatzen grassiert (und die vom übermäßigen Genuß von Aas herrührt).

Im Kampf zeigen sich die Tiere launisch: Mal greifen sie wütend an, dann wieder verläßt sie der Mut und die Schreckkatzen suchen das Weite. Daher sind die eigenartigen Tiere nicht als echtes Rudel sondern eher als eine unentschlossene Meute anzusehen.

Verbreitung: Orkland (Waldrand, Steppe)
Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 45 Stein
MU: 5/25 (3–8/+20) **AT:** 12/17* **PA:** 10/4*
LE: 25 (20–30) **RS:** 1 **TP:** 2 × (1W+1) / 2×(1W+4)*
GS: 9 **AU:** 60 **MR:** –1 **GW:** 4

*)Die Schreckkatze ist sehr launisch, pro KR wird mit dem W6 ermittelt, ob sie den Kampf abbricht (1), normal weiterkämpft (2–4) oder plötzlich in Rage einen wütenden Angriff vorträgt (5–6, es gelten die Werte hinter dem Schrägstrich).

Jagd: +5, Flucht oder Angriff **Beute:** Fleisch ungenießbar, Fell wertlos
Optionale Kampfregeln: Meute (W6 bis 2W6, jedoch s.o.)

STEPPENHUNDE

»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 dreiviertel 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 in harten Winter fallen die Steppenhunde auch über Menschen her. In einem solchen Fall muß man sich in Acht nehmen, denn das Tier geht an die Kehle, um seine Beute zu erdrosseln.«
—*aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

STEPPENHUNDE IM SPIEL

Für gewöhnlich jagen Steppenhunde als Meute von drei 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 großer Nahrungsnot in großen Meuten zusammenrotten und auf Jagd gehen. Im Kampf versucht der Steppenhund mit seinem überaus scharfen und kräftigen Gebiß, die Kehle seines Gegners zu durchbeißen. Oftmals beißen sich die Tiere auch am Arm oder Bein des Gegners fest.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe)
Schulterhöhe: bis 3¾ Spann **Gewicht:** 40 bis 50 Stein
MU: 17 (15–20) **AT:** 14*/** **PA:** 6
LE: 30 (25–35) **RS:** 2 **TP:** 1W+4 (Biß)
GS: 15 **AU:** 80 **MR:** –4 **GW:** 4
*)Der Steppenhund versucht, mit einem gezielten Angriff seinem Gegner die Kehle zu durchbeißen und ihn zugleich niederzuwerfen.
**)Gelingt die AT mit einer geraden Augenzahl, so beißt sich der Hund an Arm oder Bein fest (ohne weitere AT pro KR W6+1 SP, bis das Tier zwei Treffer (keine PA) hinnehmen mußte).
Jagd: +10, Angriff **Beute:** 20 Rationen Fleisch (zäh), Haut wertlos
Optionale Kampfregeln: Meute (W3+2, im Winter manchmal 2W6+8), Gezielter Angriff / Niederwerfen

STINKMARDER

»Vom Stinktier: Ein seltsames Wesen ist das südaventurische Stinktier, 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 Schennenkatz. 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.«

—*Ursel von Uspawasen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

»So erbärmlich ist sine Gestanck, dasz auch keyn Feuer buelffe! Denn kaum isse das heydnisch Vieh verrecket, da wirfft s'der Herre Baron auch wieder aus sine Gemach! Drumb, in Seynem Namen, — dreyfach beylig! — sell der tapfre Soldat des Herre zweimal in der Woch vom Wasser nehmen, sonst ist's Suend!«

—*Abt-Weibel Praiosin Zerbelbeune, Stabs-Predigt vor dem II. Rgt. der Sonnenlegion; Fergan 649 v. H.*

STINKMARDER IM SPIEL



Stinkmarder stinken, und das ist sicherlich ihre bedeutendste Eigenschaft. Die kleinen Raubtiere können einem Menschen kaum so zusetzen, daß er ernsthaft in Gefahr gerät, jedoch bleibt nach einer Auseinandersetzung mit den Stinkmardern immer ein Hauch von Übelkeit (und Unmut) zurück. Manche Stinkmarder schleppen den üblen Geruch einfach mit sich herum, um Gegner von vornherein abzuschrecken, andere verwenden das geruchsintensive Sekret gar als Waffe oder zur Tarnung vor Lebendräubern. Wie dem auch sei, eine Begegnung mit Stinkmardern bleibt den Helden in jedem Falle mindestens einen Tag lang geruchsintensiv in Erinnerung. Der sonst imposant erscheinende Krieger mag da schon einmal den Eindruck eines verwahrlosten Barbaren hinterlassen, der das Wort 'Badewanne' nicht einmal buchstabieren kann.

ILTIS

Die beiden Unterarten Band- und Fleckeniltis unterscheiden sich ausschließlich durch ihre Fellzeichnung. Der bissige und rauflustige Iltis ist etwas kleiner und behäbiger als ein Wiesel oder Frettchen, nichtsdestotrotz ein echter Räuber, der sich jedoch auf die Nähe des Menschen spezialisiert hat und mit Vorliebe Hausratten und Hühner verspeist.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien (Waldrand, Felder, Dörfer und Städte)
Größe: 2 Spann **Gewicht:** 3 Stein
MU: 14 (11–16) **AT:** 13 **PA:** 8
LE: 13 (11–16) **RS:** 1 **TP:** 1W+2
GS: 8 **AU:** 50 **MR:** –5 **GW:** 1
Nach dem Kampf mit einem Iltis gilt CH–1 für einen Tag, außerdem besteht für jeden Helden eine 5%-Wahrscheinlichkeit, daß er von der *Marderkrätze* (s. **Baumschleimer**) geplagt wird.
Jagd: Fallenstellen **Beute:** Fleisch ungenießbar, Fell wertlos



STINKTIER

Die schwarzweiß bebänderten Stinktiere (und auch ihre südlichen, etwas kleineren Verwandten, die *Baumschleimer* oder *Tachik*) 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. Auch mit kräftigem Schrubben läßt sich der Gestank kaum entfernen, er führt eine Woche lang zu einer CH-Einbuße von einem Punkt.

Verbreitung: Liebliches Feld, Almada, Mhanadistan, Aranien, Maraskan (Wald, Waldrand, Felder)
Größe: 2 bis 3 Spann **Gewicht:** 3 bis 5 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 10 (Biß)/15 (Sekret) **PA:** 6
LE: 11 (9–14) **RS:** 1 **TP:** 1W+1 (Biß) / CH: –W6, W6 SP (Sekret)*
GS: 7 **AU:** 40 **MR:** –3 **GW:** 2
*)Für vom Sekret getroffene Helden besteht eine 50%-Wahrscheinlichkeit, daß er sich die *Marderkrätze* (s. **Baumschleimer**) zugezogen hat.
Jagd: Fallenstellen **Beute:** Fleisch ungenießbar, Fell wertlos

STINKFRETTCHEN

Das Stinkfrettchen ist der aventurische Meister im Totstellen. Bei Gefahr streckt das Tier alle Viere von sich, wird steif wie ein Brett und beginnt zu stinken, als befände es sich im Zustand fortgeschrittener Verwesung. Daß das völlig harmlose Tierchen, das sich ausschließlich von Beeren ernährt, trotz eindeutiger Anzeichen dennoch am Leben ist, hat ihm eine Zeitlang den Ruf der Unsterblichkeit eingetragen. Sollte ein Stinkfrettchen Ihren Schlaf- oder Rucksack als Quartier gewählt haben, dann haben Sie ein ausgewachsenes Problem: Je mehr sich das Stinkfrettchen fürchtet, desto ausgiebiger verfällt es in seine eigenartige Verwesungsstarre. Beim Meucheln des Tierleins werden übrigens nur allzu leicht seine Duftdepots beschädigt (1 bis 15 auf W20), was fatale Folgen hat: Rollen Sie den W6 und senken Sie bei allen Helden in maximal 5 Schritt Entfernung *Gefahreninstinkt* und *Sinnenschärfe* sowie das Charisma um die erzielte Augenzahl für ebensoviele Tage.

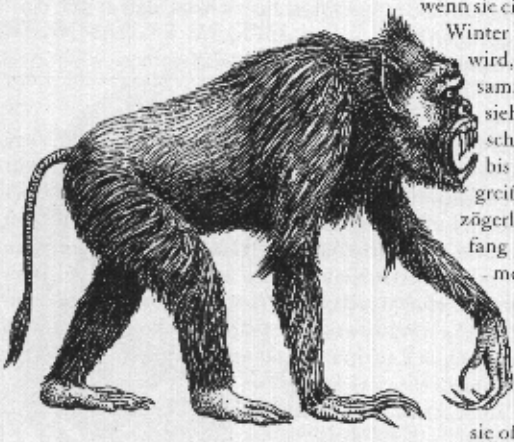
Verbreitung: Maraskan (Wald, Waldrand)
Größe: 2 Spann **Gewicht:** 3 Stein
MU: 6 (4–9) **AT:** 6 **PA:** 6
LE: 12 (10–15) **RS:** 1 **TP:** 1W
GS: 9 **AU:** 30 **MR:** –4 **GW:** 1
Jagd: Fallenstellen **Beute:** Fleisch ungenießbar, Fell wertlos

SUMPFRANZEN oder ROTAUGEN

»Von den Sumpfranzen. Die Sumpfranzen sind ein feiges Pack. Im Sommer sieht man sie weit in den Sümpfen, wo sie sich herumtreiben und alles greifen, was ihnen eßbar vorkommt. Im Winter aber kommen die Rotaugen hervor und rotten sich auf Straßen und Wegen zusammen. Wie die Aasgeier lauern die Sumpfranzen auf Beute. Da kann mancher von Glück sagen, daß das Pack nur sein Pferd verschlungen hat. Dem Reisenden muß empfohlen werden, eine andere Route zu wählen, wenn sich ihm die graugrünen Biester in den Weg stellen. Vor allem in unserer Heimat hört man nämlich immer wieder von Verschollenen, und es besteht kein Zweifel, daß sie von den Sumpfranzen gegriffen und mit Haut und Haar gefressen wurden.«
—Uriel von Uspaunen, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

SUMPFRANZEN IM SPIEL

Eine einzelne Sumpfranze 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 größeren Gruppen zusammen und werden enorm gefährlich. Oft sieht man die herumlungernden 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 Sumpfranzen 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.

Verbreitung: Bornland, Nordaventurien, Südaventurien (Sumpf)
Schulterhöhe: 7 Spann **Gewicht:** 40 bis 50 Stein
MU: 7 (4–9) **AT:** 9 **PA:** 4
LE: 25 (22–27) **RS:** 2 **TP:** 1W+3
GS: 8 **AU:** 50 **MR:** –4 **GW:** 5 (Meute bis GW: 12)
Jagd: +2, Flucht (einzelne Tiere) oder Angriff
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos
Optionale Kampfregeln: Meute (nur im Winter W20+10)

VIELFRASSE

»Vom Vielfraß. Ein blutrünstiger 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 so klug, nun 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.«
—Hesindiane Westfar, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v.H.*

»Ein widerlich Ausfresser ist das bayänisch Thier! Hängt eine schleymig Brut allüberall hin, scheuet auch nit das Hauss des Herre Praiosi Drum ist's Ihm gefellig, dasz Ihr das Croppzeug verbrennet! Doch hoet Euch vor sine Geyfer!«
—*Abt-Weibel Praiotin Zerbelbinne, Stabs-Predigt vor dem II. Rgt. der Sonnenlegion; Jergan, 652 v.H.*

VIELFRASSE IM SPIEL

Die plump wirkenden und ein wenig drollig dreinschauenden Vielfraße stellen eine ernsthafte Gefahr dar: Das im Sommer so harmlose Tier, das sich von Beeren, Wurzeln oder Kadavern ernährt, wird im Winter zur reißenden Bestie, die mehr Tiere tötet, als sie verzehren kann, und die Kadaver in die Bäume hängt, damit kein anderes Tier sie ihm streitig machen kann. Vielfraße scheuen sich auch nicht, Hirsche oder Menschen anzugreifen, und dringen sogar in Ställe oder Behausungen ein. Zwar sind die Tiere strikte Einzelgänger, doch in manchen Gegenden sind die Vielfraße so zahlreich vertreten, daß durch verschiedene Tiere mehrfach die Nachtruhe gestört werden kann. Eine rastende Gruppe sollte daher auch dann die Augen weiter offenhalten, wenn sie schon einen angreifenden Vielfraß getötet haben. Der feine Geruchssinn der Tiere lockt die Vielfraße oftmals aus allen Richtungen zur gleichen Beute. Nicht selten geraten die Tiere dabei in einem erbittert geführten Zweikampf aneinander.

VIELFRASS oder BÄRENMARDER

Der Vielfraß, auch Bärenmarder genannt, ist ein possierlich anzuschauendes Tier von einem Schritt Länge und dreiviertel Schritt Höhe, das in seltsam hoppelnder Gangart über die Felder springt. Vor allem im Orkland und in der Gegend von Thorwal gibt es zahlreiche Vielfraße. Kinder, seien es Orkbuben oder Thorwalermädchen, machen sich während des Sommers gern einen Spaß daraus, die scheuen Tiere zu jagen, bis in den späten Herbst hinein, wenn die Vielfraße den Spieß umdrehen. Das Fell der Bärenmarder ist beliebt, da es selbst bei grimmstem Frost weich und geschmeidig bleibt. So gibt es für die Bauern zwei gute Gründe, einen Vielfraß im Sommer zu erschlagen (was auch von der Obrigkeit gerne gesehen wird).

Verbreitung: Nordaventurien (Wald)
Körperlänge: 1 Schritt **Gewicht:** 40 Stein
MU: 7/15 (5–10/+8)* **AT:** 14/16* **PA:** 9/5*
LE: 32 (27–37) **RS:** 2 **TP:** 1W+3
GS: 7 **AU:** 100 **MR:** –2 **GW:** 7
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf Spätherbst und Winter.
Jagd: +6, Flucht oder Angriff (Winter) **Beute:** Fleisch ungenießbar, Fell (2D)
Optionale Kampfregel: Todeskampf (15)

BAUMSCHLEIMER oder SPUCKMARDER

Baumschleimer sehen aus, als hätten sich die Götter nicht entscheiden können, ob dieses Geschöpf ein Marder oder ein kleiner Bär werden sollte. Die gedrungenen, gelb-schwarz gestreiften Tiere ernähren sich hauptsächlich von Hörnchen, Kleinaffen und Vögeln. Ihr Name kommt daher, weil sie ihre erlegte Beute an Bäumen aufhängen und mit einem schleimigen Sekret einspeicheln, das den Verfall verlangsamt. Dieser Speichel, mit dem die Tiere sehr zielsicher spucken können, ruft bei Zweibeinern einen ganzkörprigen, nässenden Ausschlag hervor (Reichweite der Spucke 4 Schritt, eine mißlungene *Ausweichen*-Probe führt nach einem Tag zu dem Ausschlag: CH–2, FF–1 für zwei Wochen). Den größten Teil des Jahres sind Baumschleimer furchtsame Tiere, die sich nach Möglichkeit fauchend und spuckend zurückziehen. Sobald sich aber in den maraskanischen Wintermonden das Laub rot färbt, packt sie eine ungeahnte Wildheit. Selbst größere Tiere gehen dann ihnen – und ihrem kräftigen Gebiß – aus dem Wege.

Verbreitung: Maraskan (Wald)
Körperlänge: 3 Spann **Gewicht:** 20 Stein
MU: 8/14 (5-10/+6)* **AT:** 13/15* **PA:** 6/4*
LE: 30 (25-35) **RS:** 2 **TP:** CH-2 (Spucke)** / 2W (Gebiß)
GS: 14 **AU:** 50 **MR:** –5 **GW:** 5

*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf Spätherbst und Winter.

**)Die Baumschleimer spucken nur zur Eröffnung des Kampfes und wenn sie sich zur Flucht wenden. Der nässende Ausschlag verursacht während der nächsten zwei Wochen W6–1 SP pro Tag (die sogenannte *Marderkrätze*, eine Krankheit der Stufe 5).

Jagd: +5, Spucken und Flucht oder Angriff (Winter)
Beute: Fleisch ungenießbar, Fell wertlos
Optionale Kampfregeln: Flucht (10)

WIESEL, MUNGOS und andere Kleinmarder

»Von den Kleinmardern: Gar vielgestaltig ist die Familie der kleinen Marder, welche sich alle ähneln und doch untereinander so verschieden sind wie Moha und Thorwaler. Da gibt es das gelbe Koschfretzchen, das selbst des Basilisken Blick nicht fürchtet und diese Monstren von innen auffrißt, und das weiße Hausfretzchen, welches ein Rattenjäger ohne Gnade ist, und die Mungos auf Maraskan, welche sich zur Jagd zusammenrotten. Es gibt den Wiesel, diesen blutrünstenden Hühnerräuber, und seinen noch wilderen Verwandten, den Hermelin, welcher ein edles Winterfell trägt; den Ratz, den Ulmenmarder, den Nerz und den Zobel – und nicht zu vergessen die Fluß- und Fischotter. All diese Tiere haben ein dichtes Fell, das dem Kürschner Freude macht, und sind allesamt wilde Räuber.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach, *Nostrische Ausgabe: 670 BF*

»Vom Mungo: Ein Heimlichtuer und arger Täuscher ist der kleine Räuber! So wandert er wie seine Beut, ein Tier hinter dem and, jung und alt, so daß er ähnelt einer langen, pelzigen Schlange! Im Rabyamonde sitzt er zu Gericht: Da sieht man nächtens gehn, gar zwanzig Alte im Kreis beisammenglucken, als gelt es wichtges zu beraten! Fragt man die schleichend Katz, was da zu verhandeln sei, so grinst sie spöttisch: Ich weiß es, Menschlein, doch du nicht!«

—Denderajida Sadeljiar, Der Haram von Honingen, *Tuzak; 163 n.H.*

KLEINMARDER 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 wegstibitzen und sich entschlossen wehren, wenn man sie stellt, eine echte Bedrohung geht von ihnen aber nicht aus (allesamt **GW:** 1). Einzig für den Jäger sind die Kleinmarder von Bedeutung, denn die Felle mancher Arten erzielen auf aventurischen Märkten und Basaren recht gute Preise.

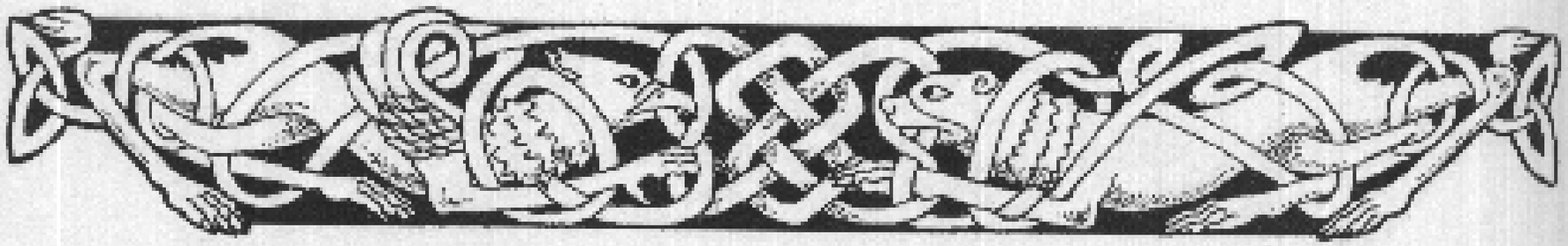
WIESEL und HERMELINE

Diese Bodenräuber zählen zu den schnellsten und gewandtesten Marderarten. Sie erreichen Längen bis zu zwei Spann und zeigen die unterschiedlichsten Fellfarben, von denen einige (wie der Hermelin) sehr begehrt sind. Wiesel kennen keine Furcht, sie greifen selbst Wolfsratten oder Hunde, im Notfall sogar einen Menschen an. Die Allesfresser mit ihren scharfen Zähnen und Krallen sind ein wahrer Schrecken für die Bauern, denen sie die Hühner schlagen.

Verbreitung: Ganz Aventurien außer Maraskan (Wald, Waldrand, Felder, Städte)
LE: 15–20 **RS:** 1 **GS:** 12 **AU:** 30 **MR:** –4
Wiesel beißen zu, wenn sie sich bedrängt fühlen oder ausgehungert sind (dann gilt **AT:** 14, **PA:** 10, **TP:** 1W+1 SP).
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/2 Ration Fleisch, Fell (2–5S, 15S Winterfell Hermelin)

MUNGOS

Allen Mungos gemein sind der walzenförmige Körper, niedrige Beine, spitze Schnauze, runde Ohren und ein spitz zulaufender Schwanz. Ihre Größe beträgt – je nach Unterart – von anderthalb Spann bis zur Größe eines ausgewachsenen Katers. Die Fellfärbung reicht von sandbraun bis schwarz, jedoch gibt es auch Arten mit deutlich abgesetzten dunklen Streifen. Im Herbst und Winter nimmt das Fell aller Mungoarten eine schwache Rottönung an. Die Hauptnahrung der zumeist nachtaktiven Räuber sind Ratten und Schlangen, gegen deren Gifte – mit Ausnahme dessen der Noralec-Otter – Mungos immun sind. Manche Arten vertilgen auch Würmer, Käfer oder Tausendfüßler.



Vor allem in den Nächten des späten Rahja kann man Zeuge eines noch unerforschten Phämomens werden, wenn sich 20 oder mehr Tiere an einem Fleck versammeln und nichts weiter tun, als sich anzufauchen und zu maunzen.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan, Maraskan (Wald, Waldränder)
LE: 12–18 **RS:** 2 **GS:** 12–15 **AU:** 40-70 **MR:** 9–10
Mungos beißen zu, wenn sie sich bedrängt fühlen oder ausgehungert sind (in diesem Falle gilt **AT:** 16, **PA:** 9, **TP:** 1W SP).
Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/2 Ration Fleisch, Fell (3 bis 10S)

WEITERE KLEINMARDER

Kleinmarder werden den Helden kaum gefährlich. Sie beißen einen Menschen höchstens, wenn sie überrascht werden, und auch dann eher vor Schreck, um sich anschließend zur Flucht zu wenden. Bedeutung haben die meisten Arten nur als Pelzlieferanten. Einige der Felle werden zu Höchstpreisen gehandelt und könnten Anlaß für ein kurzes Wildnisabenteuer bieten, bei dem die Helden ihre chronisch knappe Reisekasse wieder auffüllen.

Verbreitung: ganz Aventurien (Wald, Waldrand, Flußläufe, Gebirge, Felder, Dörfer, Städte – je nach Art)

	LE	RS	GS	AU	MR	Fell	AT	SP(Biß)
Koschfrettchen	10	0	10	70	8	2S	15	5
Hausfrettchen	7	0	8	40	–2	2S	12	2
Ratz	15	1	6	35	–5	5H	10	4
Ulmenmarder	18	1	7	25	–3	5S	10	4
Nerz	12	2	9	35	–2	3D	14	3
Boronsnerz (schwarze Abart des Nerzes)						5D		
Zobel	18	2	9	50	–3	4D	14	3
Fluß- und Fischotter	25	1	7	45	–4	2D	11	5

Jagd: Fallenstellen **Beute:** max. 1 Ration Fleisch (zäh), Fell s.o.
Neben den aufgeführten gibt es etliche weitere Kleinmarderarten ...

WILDKATZEN

«Von der Wildkatz: Die Wildkatz, so klein und possierlich sie auch erscheinen mag, ist ein fürchterlicher Kämpfer, und so mancher ein Jäger, der unvorsichtigerweise unter den Baum trat, auf dem seine Hunde das Tier gestellt hatten, wurde übel zugerichtet. Genau wie die Scheunenkatz sind die wilden Katzen 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 Wildkatzen scheu und von Natur aus feige sind und bei ernsthaftem Widerstand die Flucht ergreifen. Viele lassen sich sogar von Geschrei oder einer geschwungenen Fackel vertreiben.»
—*Hetmann Ragnar*, Prems Tierleben, *Prem, 70 v.H.*

WILDKATZEN IM SPIEL

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

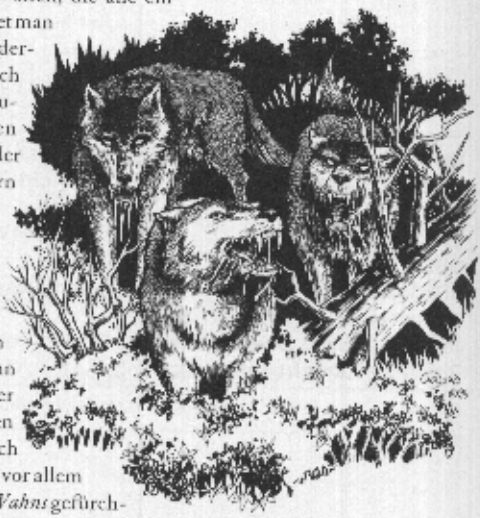
Verbreitung: Ganz Aventurien außer Maraskan (Wald, Waldrand, Felder, Städte)
Körperlänge: 4 Spann **Gewicht:** 30 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 14 **PA:** 10
LE: 49 (7×7) **RS:** 2 **TP:** 2 × (1W+1)*
GS: 9 **AU:** 60 **MR:** –1 **GW:** 8
*)Die Wildkatze greift mit ihren beiden Tatzen stets einen Gegner an, für diesen Doppelangriff wird nur eine AT gewürfelt.
Jagd: +20, Angriff **Beute:** 8 Rationen Fleisch, Fell wertlos
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff, Flucht/Todeskampf (20)

WÖLFE

»Von den Wölfen. In allen Teilen des Landes finden wir die Wölfe, welche klüger, dem Hunde ähnliche Tiere sind. Wenn wir den Perversen 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 usf. 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 Vollmonds auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen der Mada Hymnen dar, wobei der älteste Wolf zugleich der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung.«
—*Hesindiane Westfer*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elemiten, 63 v. H.*

WÖLFE IM SPIEL

In Aventurien gibt es mehrere Arten von Wölfen, die alle ein bestimmtes Verbreitungsgebiet haben. So findet man *Rauhwölfe* nur selten südlich des Salamandersteine, während *Sandwölfe* fast ausschließlich im Gebiet der Khom leben. *Waldwölfe* bevorzugen die lichten Laubwälder des gesamten aventurischen 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 vier bis acht Tieren umfaßt, in einem harten Winter aber leicht eine Meute von mehr als 20 Tieren erreicht. 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. Dabei sind die Wölfe vor allem als Überträger der *Tollwut* oder des *Raschen Wahns* gefürchtet. Wölfe lieben das freie Umherschweifen – in Höhlen oder Grotten wird man sie nie finden.
Für die Zähmung und Abrichtung eines Wolfswelpen braucht man schon einen guten Tierkenner und -bändiger, zuvor jedoch einen mutigen Kämpfer, der sich anschickt, das Welpen aus dem schützenden Kreis seiner Familie zu rauben.

GRIS- oder GRIMWOLF

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.

Verbreitung: Andergast, Nostria, Garetien, Weiden, Tobrien, Aranien (Wald, Waldrand)
Schulterhöhe: bis 4 Spann **Gewicht:** 80 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 9 **PA:** 4
LE: 18 (15–20) **RS:** 2 **TP:** 1W+2*
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** 0 **GW:** 4 (Meute bis GW: 18)
*)In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1–15 auf W20) oder die Tollwut (16–20) verbreitet.
Beute: 25 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5S)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W6+2), Meute (W20+10 ausgehungerte Tiere), Gezielter Angriff

WALDWOLF

Die ist die intelligenteste Art aller aventurischen Wölfe. Die großen, schwarzbepelzten Tiere (Schulterhöhe bis zu 1 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.

Verbreitung: Mittelaventurien, Almada, Liebliches Feld (Wald)
Schulterhöhe: bis 5 Spann **Gewicht:** 90 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 11 **PA:** 6
LE: 22 (20–25) **RS:** 2 **TP:** 1W+3*
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** 4 **GW:** 5 (Meute bis GW: 16)
*) siehe Griswolf
Beute: 30 Rationen Fleisch (zäh), Fell (7S)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W6+2), Meute (3W6+6 ausgehungerte Tiere), Gezielter Angriff

RAUHWOLF

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.

Verbreitung: Nordaventurien, Hoher Norden (Wald, Waldrand, Steppe)
Schulterhöhe: bis 4½ Spann **Gewicht:** 90 bis 100 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 10 **PA:** 6
LE: 25 (20–30) **RS:** 3 **TP:** 1W+3*
GS: 10 **AU:** 90 **MR:** 2 **GW:** 4 (Meute bis GW: 16)
*)siehe Griswolf
Beute: 30 bis 35 Rationen Fleisch (zäh), Fell (2D)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W6+2), Meute (W20+5 ausgehungerte Tiere), Gezielter Angriff

SILBERWOLF

Die Silberwölfe kommen nur in wenigen Gebieten Aventuriens, wie der Grünen Ebene und der Rorwheder 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.



Verbreitung: Svelttal, Grüne Ebene (Steppe)
Schulterhöhe: bis 4 Spann **Gewicht:** 90 Stein
MU: 13 (11–16) **AT:** 9 **PA:** 5
LE: 40 (31–50) **RS:** 3 **TP:** 2W+2 *
GS: 10 **AU:** 60 **MR:** 2 **GW:** 6 (Meute bis GW: 20)
*)siehe Griswolf
Beute: 30 Rationen Fleisch (zäh), Fell (12S)
Optionale Kampfregeln: Rudel (W6+3), Meute (W20+20 ausgehungerte Tiere), Gezielter Angriff

SANDWOLF

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 wieder wett. Die sandgelben bis schmutzigbraunen Tiere kennen kaum organisiertes Familienleben, sie sind gefährliche Einzelgänger, die sich auch an Beute heranwagen, die ein Vielfaches ihrer Größe erreicht.

Verbreitung: Khom, Khoramgebirge, Mhanadistan (Wüstenrand, Steppe)
Schulterhöhe: bis 3½ Spann **Gewicht:** 70 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 12 **PA:** 8
LE: 30 (25–35) **RS:** 2 **TP:** 1W+4*
GS: 11 **AU:** 100 **MR:** 3 **GW:** 5 (Meute bis GW: 12)
*)siehe Griswolf, jedoch häufiger Rascher Wahn (8–20)
Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5S)
Optionale Kampfregeln: Meute (2W6+6 ausgehungerte Tiere), Gezielter Angriff

WÜHLER oder MAULWÜRFE

»Ich habe niemals ein kleineres Tier gesehen, das man bei den Ferkinas mit höherer Wertschätzung betrachtet, als den gelbpelzigen Wühler aus dem Khoramgebirge. In einem erstaunlich langen, blutigen und erschöpfenden Kampf erlegen tapfere, junge Burschen das zähe Tier mit bloßen Händen. Anschließend essen sie das rohe Fleisch, um ein Stück der Wildheit des unscheinbaren Raubtieres in sich aufzunehmen. Jedes verabscheuen die Nowadi die Ferkinas dieser Angewohnheit wegen, denn Rastullah selbst hat den Verzehr der Wühler verboten!«

—Kara ben Yngerymm; Durchs wilde Mhanadistan; 1 Hal

MAULWÜRFE IM SPIEL

Während der Feldwühler in Mittelaventurien zum Leidwesen der Bauern bei der Jagd nach Würmern und Käfern die Äcker umgräbt (und fälschlicherweise des Korn- und Rübendiebstahls bezichtigt wird), macht sein weißbepelzter Bruder den Orks und Thorwalern auf eben jene Weise zu schaffen. Der Gelbpelz oder Khoramswühler hat im Gegensatz zu seinen Artgenossen derart scharfe Krallen, daß er sich durch gefrorenes Erdreich, nötigenfalls sogar durch Sandstein graben kann. Zudem ist der Biß der merkwürdigen Kreatur giftig. Der Gelbpelz ist der einzige Wühler, der größere Tiere jagt. Verbissen jagen und erlegen die Khoramswühler ihre Erzfeinde, die Wühlschrate.

Alle Maulwürfe haben ein dichtes, samtiges Fell, der Stummelschwanz verschwindet beinah völlig darin. Die winzigen, schwarzen Knopfaugen sind nahezu blind und können kaum mehr denn Schemen erkennen. Der Geruchs- und Tastsinn des Tieres ist aber so fein, daß die Wühler einen Wurm zielsicher in völliger Dunkelheit unter der Erde ausmachen können. Im übrigen bewegen sich die Maulwürfe im Wasser ebenso geschickt wie unter der Erde – sie sind ausnahmslos gute und ausdauernde Schwimmer.

Verbreitung: Mittelaventurien, Almada, Liebliches Feld (Waldrand, Steppe, Felder) bzw. Thorwal, Orkland (Wald, Waldrand, Steppe, Felder) bzw. Khoramgebirge (Gebirge)

Körperlänge: 1 bis 2 Spann		**Gewicht:** 2 Stein	
MU: 18 (16–21)	**AT:** 10	**PA:** 10	
LE: 7 (4–9)*	**RS:** 2	**TP:** 1W (Klauen)*	
GS: 1	**AU:** 40	**MR:** –3	**GW:** 1

*)Der Khoramswühler ist größer (2 bis 3 Spann) wie auch zäher als seine Artgenossen und besitzt schärfere Klauen (**LE:** 12, **TP:** 1W+2). Sein Biß ist giftig (Stufe 5, jeweils 2W6 SP, KK, MU und AT +1, KL, IN und PA -1 für W6 SR, Berserkerwahn)

Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1 Ration Fleisch, Fell (15S gelb, 8S schwarz, 20S weiß)

Optionale Kampfregeln: Todeskampf



4

VON DEN GEFIEDERTEN

ADLER

»Von den Adlern: Ein ehrfurchtgebietendes Schauspiel ist es, den Aar 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 Sonnenvogel, und erweist sich stets der Beute würdig, die er schlägt. Auch verschlingt er nicht das Aas, wie es die Geier tun, sondern wählt sich nur lebendige Beute und hat schon so manchen Erdräuber den Garaus gemacht. Wahrlich ist der Aar ein dem Praios gefälliges Tier: Seine neugeborenen Küken hebt er der Sonne entgegen, und wenn sie bei diesem Anblicke blinzeln, so schleudert er sie aus dem Nest.«

—Rover Brennengeister; Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer; *Festum, 224 v.H.*

ADLER IM SPIEL

Der Adler gilt als heiliges Tier des Halbgottes Horas und ziert Wappen und Flaggen des Lieblichen Feldes. 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 nicht als Beute an, und sie greifen ihn daher auch nicht grundlos an. Sobald sich aber jemand ihren 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. 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 das Männchen zur Hilfe.

BERGADLER

Neben dem Königsadler ist der Bergadler einer der größten Raubvögel Aventuriens. Der seltene Raubvogel hat ein dunkelbraunes Gefieder, nur die Flügelspitzen und die Kopffedern färben sich mit zunehmendem Alter hellbraun bis weiß. Im Sommer kann man die Bergadler auf Futtersuche auch weitab von ihrem Horst beobachten.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Gebirge)
Spannweite: bis 3 Schritt **Gewicht:** um 15 Stein
MU: 20 (17–22) **AT:** 6/17* **PA:** 6/2*
LE: 18 (15–20) **RS:** 2 **TP:** 1W+1 (Schnabel) / 2W (Klauen)*
GS: 1/30 **AU:** 60 **MR:** 0 **GW:** 7
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Sturzflug, den der Bergadler mit Schnabel und Klauen zugleich durchführt. Im Nahkampf hackt das Tier nur mit dem Schnabel.
Beute: 10 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Sturzflug, Gelände (Gebirge)

SEEADLER

Der Seeadler hat ein graubraunes Gefieder. Hals und Kopfpartie sind hellgrau bis weiß gefärbt – der schwarze Schnabel und die Augen setzen sich davor deutlich ab. Unter den Adlerarten ist er zwar der kleinste, aber seine 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.

Verbreitung: Tobrien, Aranien, Mhanadistan (Gebirge)
Spannweite: 12 bis 14 Spann **Gewicht:** um 12 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 5/17* **PA:** 5/2*
LE: 15 (12–18) **RS:** 2 **TP:** 1W (Schnabel) / 1W+4 (Klauen)*
GS: 1/18 **AU:** 60 **MR:** 2 **GW:** 5
*)siehe Bergadler
Beute: 8 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Sturzflug, Gelände (Gebirge)

KÖNIGSADLER

Neben dem Blaufalken gilt dieser Adler als 'König der Lüfte'. Der Königsadler ist jedoch ungleich größer. Sein Gefieder ist schwarz und zeigt bei hellem Sonnenschein einen bläulichen Schimmer, gleiches gilt für seinen Schnabel. Kopf, Flügelspitzen 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 den Raubvogel einmal am Himmel erblicken durfte. Leider jedoch ist der König der Lüfte vom Aussterben bedroht, und daher ist es im Mittelreich und im Lieblichen Feld unter hoher Strafandrohung verboten, ohne ersichtlichen Grund auf den Vogel zu schießen oder sein Gelege zu rauben. Man muß außerdem den jeweiligen Landesherren umgehend davon unterrichten, wenn man einen Königsadler gesichtet hat.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Gebirge)
Spannweite: 17 bis 18 Spann **Gewicht:** um 20 Stein
MU: 25 (20–30) **AT:** 8/15* **PA:** 6/2*
LE: 30 (25–45) **RS:** 2 **TP:** 1W+1 (Schnabel) / 2W+4 (Klauen)*
GS: 1/20 **AU:** 80 **MR:** –2 **GW:** 8
Der Königsadler geht nur selten in den Nahkampf über (W6: bei 1 bis 3 die entsprechende Anzahl KR im Nahkampf, bei 4 bis 6 erneut Sturzflug).
*)siehe Bergadler
Beute: 14 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Sturzflug, Gelände (Gebirge)

EULEN

»Von den Eulen: Hinterlistige Jäger, die vor 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 selbst hinter dem Schleier der Unsichtbarkeit Verborgenes, stehen mit den Hexen im Bunde und rufen mit ihren 'Kuwitt, Kuwitt, Kuwitt' todkranke Menschen in Borons Reich. Das Gewölle einer Eule nehmen die Hexen, um damit Knoten zu machen und die Gedanken der einfachen Leut zu verwirren.«

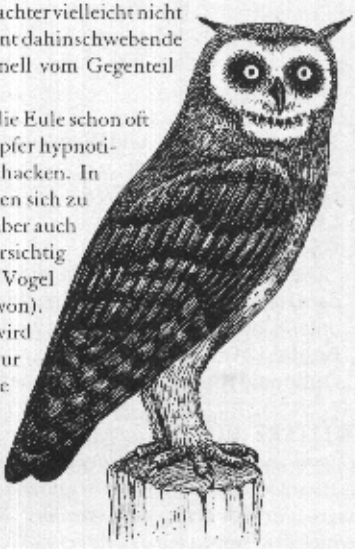
—*Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin*, Almanach des Volksglaubens; *Honingen, 32 v.H.*

» ... und wahrhaftig habe ich gesehen, wie sich eine Eule auf dem Lieberau niederließ und ihm die Geheimnisse der Nacht zuflüsterte, und wie alsdann das Einhorn genesenen Trabes dem davonfliegenden Vogel in den Wald folgte, ganz so, als wolle die Eule ihm den Weg weisen ...«

—*Jindrák vom Yaquirstein*, Wahrhaftiger Reisebericht des Jindrák vom Yaquirstein; *Ferdok, 5 v.H.*

EULEN IM SPIEL

Kaum ein Lebewesen sieht des Nachts besser als die Eule (keine Einbußen auf AT und PA, dafür tagsüber je –2). Auf den ersten Blick mag das Tier einem Betrachter vielleicht nicht wie ein Raubvogel vorkommen, doch wer die leise und elegant dahinschwebende Eule einmal nächtens beim Jagen beobachtet hat, ist schnell vom Gegenteil überzeugt.



Ihr nächtliches Rufen und das eigenartige Aussehen haben die Eule schon oft als Zaubertier in Mißkredit gebracht, das angeblich seine Opfer hypnotisiert und ins Unterholz lockt, um ihm die Augen auszuhacken. In Wirklichkeit besitzen Eulen ein Gespür für Magie und fühlen sich zu magiebegabten Wesen, insbesondere Hexen und Druiden, aber auch Einhörnern, hingezogen. Eine Hexe kann sich dem Vogel vorsichtig bis auf wenige Schritt nähern, wenn sie beruhigend auf den Vogel einredet (CH und IN-Probe, sonst fliegt das Tier einfach davon). Beweist die Hexe anschließend genügend Geduld, dann wird die Eule plötzlich wie im Angriff auf sie zufliegen, sie aber nur kurz mit den Flügeln streifen und anschließend das Weite suchen. Beim geringsten Anzeichen von Furcht (MU-Probe) schlägt der Raubvogel jedoch zu. Dem 'Eulenkuß' wird von den Hexen eine orakelhafte Bedeutung zugemessen, denn sie glauben, daß dabei ein Stück der den Eulen zugeschriebenen Weisheit auf sie übergeht. Greift die Eule aber an, so ist man mit Dummheit geschlagen.

SCHLEIEREULE

Auch bei Tage sind die großen Augen im wie maskiert wirkenden Gesicht ein deutliches Erkennungszeichen dieses plump erscheinenden 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 zweieinhalb Spann großen Tiere ernähren sich fast ausschließlich von Mäusen, die sie ganz verschlucken. Nur selten einmal wird eine Eule einen Menschen angreifen – und zwar nur dann, wenn sie sich oder ihr Gelege in Gefahr sieht.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Maraskan, Almada, Liebliches Feld (Wald)
Spannweite: 1 Schritt **Gewicht:** 5 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 1/12* **PA:** 2/4*
LE: 11 (9–14) **RS:** 2 **TP:** 1W+2 (Schnabel)
GS: 1/12 **AU:** 70 **MR:** 2 **GW:** 2
*)Die Eule kämpft ausschließlich in der Luft (Werte hinter dem Schrägstrich), fällt ihre LE unter 5, so geht die Eule zu Boden, wo sie wild zappelnd versucht, den Schlägen des Gegners auszuweichen und höchstens Zufallstreffer landet.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

SCHÄDELEULE

Die Schädeleule ist mit einer Größe von 4 Spann und ihrer beeindruckenden Spannweite 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.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald)
Spannweite: 3 Schritt **Gewicht:** 18 Stein
MU: 20 (17–22) **AT:** 5/16* **PA:** 3/5*
LE: 30 (25–35) **RS:** 2 **TP:** 1W+2 SP (Schnabel)
GS: 1/20 **AU:** 50 **MR:** 3 **GW:** 4
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Angriff aus der Luft, den die Eule aus dem Hinterhalt heraus fliegt. Sobald der Vogel getroffen wurde, flieht er. Sinkt die LE der Eule unter 8, so geht sie flugunfähig zu Boden und kämpft im Nahkampf um ihr Leben.
Beute: 12 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (18, schlafend nicht parierbar), Fliegende Gegner

WEITERE EULEN

Dämmereule und *Sichelohreule* unterscheiden sich von der gewöhnlichen Eule kaum. Die Dämmereule jagt vorwiegend in der Morgen- und Abenddämmerung, die Sichelohreule fällt – wie der Name schon sagt – durch die besondere Form ihrer Ohren auf. Der *Uhu* ist eher mit der Schädeleule verwandt und erhielt den Namen seines halb verschluckten Rufes wegen (er ruft statt des typischen *'Hu-Hu'* nur *'U-Hu'*). Das *Käuzchen* (welches *'Kumm mit!'* zu rufen scheint) ist deutlich kleiner als die Eule. Wohl am deutlichsten hebt sich die ganz und gar weiß gefiederte *Schneeeule* von den übrigen ihrer Art ab: Sie ist der einzige Eulenvogel, der auch tagsüber auf Beuteflug geht.



turien, Aranien, Maraskan, Almada, Liebliches Feld (Wald)
Gewicht: 5 Stein
PA: 2/4*
TP: 1W+2 (Schnabel)
MR: 2 **GW:** 2
n der Luft (Werte hinter dem Schrägstrich), fällt ihre LE
wo sie wild zappelnd versucht, den Schlägen des Gegners
llstreffer landet.

le Gegner

n 4 Spann und ihrer beeindruckenden Spannweite schon ein
den schwarzen Flecken um die Augen und dem schwarzen
veiß gefiederten Gesicht sitzen. Es mag sein, daß die gewöhn-
Jagdtechnik der Schädeleule hat: Dieses nachtaktive Tier stellt
errascht sie oftmals im Schlaf, hackt ein Stück Fleisch heraus
le greift jedoch nur an, wenn sie sich vollkommen unbeobach-
mehrere Tage lang, um immer wieder aus dem Hinterhalt

turien (Wald)
Gewicht: 18 Stein
PA: 3/5*
TP: 1W+2 SP (Schnabel)
MR: 3 **GW:** 4
:h gelten für einen Angriff aus der Luft, den die Eule aus
der Vogel getroffen wurde, flieht er. Sinkt die LE der Eule
Boden und kämpft im Nahkampf um ihr Leben.

lt (18, schlafend nicht parierbar), Fliegende Gegner

iden sich von der gewöhnlichen Eule kaum. Die Dämmereule
enddämmerung, die Sichelohreule fällt – wie der Name schon
Ohren auf. Der *Uhu* ist eher mit der Schädeleule verwandt und
ckten Rufes wegen (er ruft statt des typischen *'Hu-Hu'* nur *'U-*
ies *'Kumm mit!'* zu rufen scheint) ist deutlich kleiner als die Eule. Wohl am deutlichsten hebt sich die ganz und gar weiß gefiederte *Schneeeule* von den übrigen ihrer Art ab: Sie ist der einzige Eulenvogel, der auch tagsüber auf Beuteflug geht.

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 Gewandtheit, Schnelligkeit und scharfer Blick, welche sie zu Königen der Lüfte machen. Welcher Edelmann ist nicht stolz, einen solchen Vogel mit auf die Jagd nehmen zu können, der in graziösen und tänzelnden 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 Tier eine Beute auserkoren, 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.«
—Hesindiane Freifrau von Berbana-Aratzio in einem Brief an Herzog Cusimo von Granger, Berbana unbekannten Datums

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 Jungtiere 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 bis zu 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. 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.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Maraskan, Almada, Liebliches Feld (Gebirge / Steppe, Felder)
Spannweite: 6 bis 7 Spann **Gewicht:** 4 bis 5 Stein
MU: 25 (20–30) **AT:** 4/18* **PA:** 8/2*
LE: 20 (15–25) **RS:** 2 **TP:** 1W+2 (Schnabel) / 1W+6 (Klauen)*
GS: 25/1 **AU:** 90 **MR:** 0 **GW:** 5
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf den Sturzflugangriff, bei dem der Falke Schnabel und Klauen gleichzeitig einsetzt. Nur wenn die LE des Falken unter 10 sinkt, geht er flugunfähig in den Nahkampf mit dem Schnabel über.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Fliegende Gegner, Sturzflug

STURMFALKE

Nur unwesentlich größer und etwas unscheinbarer als sein blauer Artgenosse ist der Sturmfalke. Sein Gefieder ist hell- und dunkelbraun gemasert, Schnabel und Augen 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 Gebirge, sondern auch in hohen freistehenden Bäumen an. Es kann deswegen vorkommen, daß eine Heldengruppe unvermittelt von einem Sturmfalken 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 Schritt von seinem Horst entfernt hat. Wer sich sofort zur Flucht wendet, muß daher nur zwei oder drei Attacken des Vogels hinnehmen.
Da der Sturmfalke nicht so ausdauernd ist wie andere Raubvögel, muß er nach den ersten Sturzflugattacken die meiste Zeit am Boden kämpfen.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald, Gebirge / Steppe, Felder)
Größe: 7 bis 3 Spann **Gewicht:** 5 Stein
MU: 30 (25–35) **AT:** 6/19* **PA:** 6/2*
LE: 22 (17–27) **RS:** 2 **TP:** 1W+1 (Schnabel) / 2W+2 (Klauen)*
GS: 35/1 **AU:** 40 **MR:** –3 **GW:** 6
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf den Sturzflugangriff, bei dem der Falke Schnabel und Klauen gleichzeitig einsetzt. Nach W6 Sturzflugangriffen geht der Falke in den Nahkampf mit dem Schnabel über, nach jeweils W6 KR am Boden steigt er erneut für einen einzigen Sturzflugangriff auf.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Fliegende Gegner, Sturzflug

GEIER

»Von den Geiern: Gar schauerliche Leichenfresser sind die Luftgeier, welche sich auf alles niederstürzen, was Raubtiere erbeutet haben. Wohl sind die Tiere selbst zu faul zum Jagen, doch wenn es darum geht, anderen ihre geschlagene Beute streitig zu machen, dann hacken die Geier wie wild auf sie ein, wobei sie stets niederträchtig auf die Augen zielen. Des öfteren sind sie gar dazu zu faul und machen sich über Kadaver her, um ihren Leichenschmaus zu halten. Dem Wandersmann setzen die Geier kreischend bei der Mittagsrast zu, um ihm sein wohlverdientes Brot streitig zu machen. Da tut einer wur Rechtes, wenn er die Geier mit gezieltem Schuß vom Himmel holt, denn sie sind Schrecken und Plagi für alle Kreaturen, die auf Dere wandeln.«
—*Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Belhanka; *Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

GEIER IM SPIEL

Meistens jagen Geier als Pärchen, doch auch zusammen werden sie Menschen ohne besonderen Grund nur selten angreifen. Gegen ein, zwei, manchmal auch drei menschliche Störenfriede werden die Rauhvögel ihre Beute zwar eine Weile lang im Nahkampf verteidigen, besteht allerdings keine Aussicht auf Erfolg, so geben sie ihre Mahlzeit lieber verloren. Wenn sich allerdings mehrere Geierpärchen um einen Kadaver versammelt haben, kann es bei Annäherung durchaus zu einem echten Kampf kommen, in deren Verlauf einige der Tiere aufsteigen werde, um im Sturzflug anzugreifen. Wenn Eindringlinge dem Horst – meist im Gebirge, bisweilen aber auch auf hohen Bäumen angelegt – zu nahe kommen, verteidigen Geierpärchen ihre Brut gemeinsam und vehement gegen die Nesträuber. Während sich die Geier beim Verzehr ihrer Beute erst gestört fühlen, wenn sich andere auf 10 Schritt genähert haben, betrachten sie jeden als Feind, der sich im Umkreis von 500 Schritt um ihren Horst herum aufhält. Zunächst fliegen die Vögel abwechselnd in unregelmäßigen Abständen ein paar Warnangriffe im Sturzflug, doch wenn der Gegner sich weiterhin nähert, dann nehmen sie gemeinsam den Kampf auf. Besonders gefährlich wird es, wenn ein Geier aus dem Sturzflug heraus leicht abbremst, um sich im Nacken seines Gegners festzukrallen und wie wild mit dem Schnabel auf ihn einzuhacken.

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 deutlich über zwei Schritt. 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.

Verbreitung: Khom, Mhanadistan (Gebirge / Wüstenrand)
Spannweite: 12 Spann **Gewicht:** 12 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 7/15*/** **PA:** 5/2*
LE: 23 (21–26) **RS:** 2 **TP:** 1W+3 (Schnabel) / 2W (Klauen)*
GS: 1/20 **AU:** 80 **MR:** 2 **GW:** 6
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf den Sturzflugangriff, den der Geier mit Schnabel und Klauen zugleich ausführt.
)Fällt bei einer Sturzflug-AT eine 1, so krallt sich der Geier im Nacken des Gegners fest, um fortan mit dem Schnabel auf ihn einzuhacken (2AT/KR mit **AT: 15, **PA:** 0, SP Schnabel), bis dieser den Vogel mit einer GE-Probe +6 herunterschlägt. Weder der Angegriffene selbst, noch andere Helden können den Geier in dieser Situation mit der Waffe attackieren.
Beute: Fleisch ungenießbar
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Fliegende Gegner, Sturzflug, Gezielter Angriff (siehe **)

GORISCHER SCHWARZGEIER und RIESENSCHWARZGEIER

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. Riesenschwarzgeier, von den Waldmenschen *Kor-Dor* genannt, können so hoch fliegen, daß man sie mit bloßem Auge nicht mehr erkennt, es wird angenommen, daß sie Streifzüge bis ins Güldenland fliegen oder gar von dort stammen.

Verbreitung: Aranien, Maraskan (Gebirge / Steppe) bzw. Südaventurien (Gebirge)
Spannweite: 12 bis 13 Spann **Gewicht:** 12 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 9/14* **PA:** 7/2*
LE: 20 (18–23) **RS:** 2 **TP:** 1W+3 (Schnabel) / 1W+5 (Klauen)*
GS: 1/18 **AU:** 100 **MR:** 0 **GW:** 6
Der Riesenschwarzgeier ist eine auf südaventurischen Gipfeln beheimatete, größere Abart des Schwarzgeiers (**Spannweite:** 3 Schritt, **LE:** 24, **TP:** 1W+3 Schnabel und 2W+2 Klauen).
*/**) siehe Khomgeier
Beute: Fleisch ungenießbar
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Fliegende Gegner, Sturzflug, Gezielter Angriff (siehe **)

HABICHTE und WEIHEN

»Von den Habichten als auch den Weihen. Während Aar und Falk König und Fürst der Lüfte sind, so sind die Habichte, Weihen und Bussarde nichts denn gemeine Räuber. Habichte und ihre Brut richten übers Jahr viel Schaden beim Landmann an, alldieweil sie die Hühner stehlen und sogar die Kinder anfallen, wenn sie zum Saubüten auf der Weide sind.«
—Auszug aus dem Grauzen Aventurischen Almanach, Bethanker Ausgabe, 764 BF

HABICHTE UND WEIHEN IM SPIEL

Die meisten Raubvögel werden dem Menschen nur gefährlich, wenn er ihnen zu nahe kommt. Ihre Rolle als Schädlinge ist weit übertrieben, wenn auch nicht gänzlich unwahr (mit irgendeiner Behauptung muß der Adel seine Jagd ja schließlich begründen).

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, gilt als ausgesprochen menschenscheu und greift Menschen daher nur zur Verteidigung seines Nestes an.

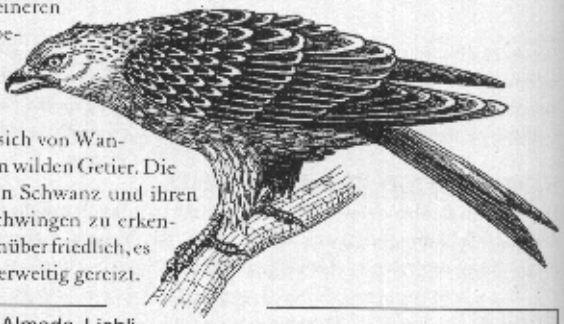
Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald)
Spannweite: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 4 bis 5 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 14 **PA:** 4
LE: 12 (10–15) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Klauen)
GS: 1/20 **AU:** 40 **MR:** –1 **GW:** 3
Habichte greifen Menschen ausschließlich im Flug an.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Hinterhalt (15)

BUSSARD

Ähnlich den Habichten sind die eng mit ihnen verwandten Bussarde ausgesprochen menschenscheu. Sie legen ihre Nester gern in unzugänglichem, dichtem Unterholz an, fliegen aber zur Jagd manchmal weit aus. Vornehmlich ernähren sich die Tiere von Mäusen, Bodenräubern und kleinen Schlangen. Bussarde haben hervorragende Augen und können sich sowohl an grelles Tageslicht als auch an die Dämmerung gut anpassen, so daß sie nächtens nur mit AT- und PA-Einbußen von 1 Punkt kämpfen.

Verbreitung: Mittelaventurien, Bornland, Tobrien, Aranien, Maraskan (Wald, Waldrand)
Spannweite: 1 Schritt 2 Spann **Gewicht:** 4 Stein
MU: 8 (15–20) **AT:** 16 **PA:** 2
LE: 15 (13–18) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Klauen)
GS: 1/18 **AU:** 50 **MR:** –1 **GW:** 4
Bussarde greifen Menschen ausschließlich im Flug an.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

GABELSCHWANZ oder GABELWEIHE



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 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.

Verbreitung: Mittelaventurien, Almada, Liebliches Feld (Wald / Felder)
Größe: etwa 7 Spann **Gewicht:** 4 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 6/18* **PA:** 5/1*
LE: 13 (11–16) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (Klauen) / 1W+1 (Schnabel)*
GS: 1/25 **AU:** 50 **MR:** 1 **GW:** 3
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Sturzflugangriff, den die Gabelweihe mit den Klauen durchführt.
Beute: 2 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Sturzflug

GAUKELWEIHE oder SCHLANGENHABICHT

Seinen Namen hat der Vogel seines für Raubvögel untypischen bunten Gefieders in Rot, Blau und Grün wegen erhalten. Auffällig ist außerdem der besonders kräftige, blauschwarz und gelb gemaserte Schnabel. Die Gaukelweihe ernährt sich fast ausschließlich von Schlangen und erweist sich daher im Kampf am Boden als ausgesprochen geschickt.

Verbreitung: Liebliches Feld, Südaventurien (Wald)
Spannweite: 9 Spann **Gewicht:** 6 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 13/16* **PA:** 7/2*
LE: 20 (18–22) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Klauen) / 1W+3 (Schnabel)*
GS: 1/16 **AU:** 60 **MR:** 4 **GW:** 4
* Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den ersten Flugangriff, den die Gaukelweihe mit ihren Klauen durchführt. Danach kämpft der Vogel ausschließlich Nahkampf, wobei er mit dem kräftigen Schnabel zuhackt.
Beute: Fleisch ungenießbar
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

ROTE MARANE

»Ist der Geschicht, wie die Hasenfrau den Haran der Marane traf, da heißt's am Schluße so: ›Ein arroganter Bursch ist er, und seine Sippschaft ist voll Überheblichkeit und Stolz!‹ Dem mag man zustimmen, denn welches Federvieh wird sich sonstens wohl erdreisten, den Drach zum Streuß zu fordern und hat damit bisweilen noch Erfolg?«
—Asandria Urfanyn, Zu Gast bei den Rebellen; *Harnalyn, 3 Hal*

ROTE MARANE IM SPIEL

Der Rote Maran ist wohl der bunteste unter den großen Raubvögeln Aventuriens: rotbraunes Gefieder, gelbe Brust- und schwarze Schwungfedern, so sieht seine Färbung aus! Ein geckenhafter Vogel, mag man zunächst denken, verwirft dieses Urteil aber angesichts seines mächtigen Schnabels und den ungewöhnlich stark ausgebildeten Fußspornen.

Der Rote Maran ist ein solch guter und ausdauernder Flieger, daß manche Gelehrte sogar behaupten, daß er nie lande und keine Horste baue, sondern seine Jungen im Fluge aufziehe. Zwar hat man noch nie ein Marannest gefunden, doch möglicherweise befinden sich seine Niststätten auch nur fernab auf den unzugänglichen Gipfeln der Maraskankette oder im Ehernen Schwert. Mit den einheimischen Perlendrachen scheint diesen roten Riesen wirklich eine lange Feindschaft zu verbinden, denn oft genug sah man beide Geschöpfe in Luftkämpfe verwickelt. Es gibt sogar mehrere glaubhafte Berichte, nach denen die Geschuppten schließlich dem streitlustigen Vogel das Feld überließen.

Nachdem sich die Tierform des Marans wenige Jahre lang einer gewissen Beliebtheit unter den Adepten der Akademie von Tuzak erfreute, rät die Schule des Wandelbaren mittlerweile dringend davon ab. Marane gelten als sehr eigensinnig und neigen dazu, dem Magus die Herrschaft über den Vogelkörper streitig zu machen.

Verbreitung: Maraskan, Bornland (Gebirge / Steppe, Felder)
Spannweite: 4 Schritt **Gewicht:** 20 bis 25 Stein
MU: 25 (20–30) **AT:** 16 **PA:** 6
LE: 35 (30–40) **RS:** 2 **TP:** 1W+3 (Schnabel) / 2W+3 (Klauen)
GS: 23 **AU:** 150 **MR:** 4 **GW:** 9
Der Maran greift ausschließlich im Flug und dabei entweder mit Klauen oder Schnabel an.
Beute: 10 Rationen Fleisch, Gefieder (5S)
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

NACHTWINDE

»Seid auf der Hut, Adepten und Magier, vor dem Nachtwind, der einem Schatten gleich mit leisen Schwingen aus den Bäumen hervorsegelt, um sich jene zu greifen, welche der Zauberei mächtig sind. Vermutlich ist dem Vogel in vergangenen Zeiten übel mitgespielt worden – und ich frage euch: Wessen Werk mag das wohl gewesen sein, wenn nicht eine der unzähligen Schandtaten des verfluchten Dämonenmeisters – und nun rächt sich der Nachtwind an all jenen, die die Kraft besitzen, denn wir soll er unterscheiden, ob sie reinen Herzens oder finsteren Geistes sind?!«

— Gaius Cordovan L. Calotta, in einem Gastvortrag an der Akademie Schwert und Stab zu Berlunk, ebenda 2 Hal

NACHTWINDE IM SPIEL

Gleich der Eule hat der Nachtwind große Augen, um im Dunkeln besser sehen zu können (keine Einbußen auf AT, PA, jedoch tagsüber je –3). Hier enden allerdings die Gemeinsamkeiten. Der Nachtwind besitzt einen schlanken Körper von etwas unter einem Schritt Größe und weit ausladende, schmale Schwingen, gefährliche Krallen und einen langgezogenen Kopf mit leicht gebogenem Schnabel. Sein Federkleid ist schwärzer als das eines Boronsraben und sein Flug leiser als der einer Eule. Der Nachtwind ernährt sich von allerlei Kleinvieh und Kleinvögeln und verschmäht in Notzeiten auch Aas nicht. Seine seltsame 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 ...

Verbreitung: Ganz Aventurien außer dem Hohen Norden (Wald)
Größe: 8 bis 9 Spann **Gewicht**: 5 bis 6 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 13 **PA:** 7
LE: 18 (15–20) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (Klauen)
GS: 1/25 **AU:** 50 **MR:** 8 **GW:** 5
Der Nachtwind greift ausschließlich im Flug an.
Beute: 3 Rationen Fleisch, Gefieder (5S)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (20), Fliegende Gegner

RIESENALKEN oder STEINWERFER

»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.«
—*Autor unbekannt*, Das Bestiarium von Vinsalt; *Ort und Datum unbekannt*

RIESENALKEN IM SPIEL

Die Riesenalken haben sich an ihre steinerne Umgebung im Ehernen Schwert gut angepaßt: Größere Beutetiere, wozu sie auch die Menschen zählen, jagen sie, indem sie sie zunächst mit Steinbrocken bewerfen. Wegen ihrer überaus scharfen Augen sind die Riesenalken dabei sehr zielsicher. Die Raubvögel müssen außerdem recht intelligent sein, denn sie halten sich so lange mit ihren Angriffen zurück, bis die Beute auf einer großen, freien Fläche ohne Deckungsmöglichkeiten schutzlos dasteht. Wenn die Vögel glauben, ihre Beute auf diese Art und Weise genügend geschwächt zu haben (meist nach zwei bis drei Treffern pro Gegner), setzen sie zur Landung an, um die begehrte Nahrung im Nahkampf zu töten und sie anschließend zum Verzehren in den Hort zu tragen.

Verbreitung: Ehernes Schwert (Gebirge)
Spannweite: 4 bis 5 Schritt **Gewicht:** 25 bis 35 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 10/16* **PA:** 5/–*
LE: 50 (41–60) **RS:** 2 **TP:** 1W+6 (Schnabel) / 3W+3 SP (Steine)*
GS: 1/15 **AU:** 65 **MR:** –4 **GW:** 12

*)Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf Wurfangriffe mit Steinen. Das Ausweichen gegen diese Attacke ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Alk beim Wurf unter seinem AT-Wert bleibt. Selbst nach einem gelungenen Sprung zur Seite nimmt der Held W6 SP durch versprengte Gesteinsbrocken hin.

Beute: 15 bis 20 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Gelände (Gebirge)

STRAUSSE

»Von den Straußen. Fast drei Schritt mißt der Strauß und ist gar seltsam anzuschauen. Prächtige, weiche Federn schmücken den Schwanz und die verkümmerten Flügelspitzen, welche sich weiß vom schwarzen Gefieder abheben. Der lange Hals und die Beine hingegen sind völlig kahl, daß es scheint, als habe die Federpracht nicht für den ganzen Vogel ausgereicht. Laufen können die Straußenvögel, als wollten sie dadurch ihre fehlende Flugtauglichkeit rechtfertigen, wenngleich es fürwahr befremdlich und schon ein wenig lächerlich aussieht, wie der Vogel dahertrabt. Von einem Strauß-Ei kann sich eine große Familie das Mittagsmahl zubereiten, jedoch ist es sehr gefährlich, in die Nähe eines Nestes zu kommen; schon so manch einer wurde dabei von dem Thier zu Tode getreten. Man sollte daher nicht darauf vertrauen, daß der Strauß bei Gefahr den Kopf in den Sand steckt, wie es so gerne zur Belustigung aller Umstehenden tut.«

—*Hesindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 63 v. H.*



STRAUSSE IM SPIEL

Strauße sollte man nicht unterschätzen, auch wenn sie, von ihrer Größe einmal abgesehen, nicht besonders bedrohlich wirken. Da sie sehr schnelle Läufer sind, wird dem unberittenen Helden die Flucht aus einem Straußenrevier nicht ohne weiteres gelingen. Die Vögel können zwar nicht fliegen, aber durch ihre starke Beinmuskulatur können sie ohne weiteres einen Gegner mit einem Tritt zu Boden werfen. Strauße sind nur angriffslustig, wenn Gefahr für das Nest besteht, dann allerdings kennen sie keine Furcht, und der Hahn verteidigt zusammen mit seinen W3 Hennen seine Nachkommen bis aufs Blut. Aranische Adlige züchten Strauße aufgrund ihres prunkvollen Gefieders. Auch werden, zur allgemeinen Belustigung, in Fasar von den jungen Burschen Reiterspiele auf gezähmten Straußen ausgetragen.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan, Khom (Wüstenrand, Steppe)
Größe: bis 3 Schritt **Gewicht:** 150 Stein
MU: 25 (20–30) **AT:** 13/6* **PA:** 8
LE: 40 (30–50) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Biß) / 1W+5 (Tritt)*
GS: 12 **AU:** 70 **MR:** 5 **GW:** 7
*)Der Strauß versucht, den Gegner mit einem Tritt niederzustoßen, und setzt bei Erfolg mit einer zweiten AT beißend nach.
Jagd: +4, Angriff **Beute:** 50 Rationen Fleisch, 5 Rationen Ei (Nest), Gefieder (3 bis 8D)
Optionale Kampfregeln: Niederstoßen



VÖGEL verschiedenster Art und Grösse

STADT- und DORFVÖGEL

«Von den Vogeln in Hof und Gasse. Mancherlei Vogel baut seine Nest nah unsern Behausungen. Zuvoerderst ist dies der Langbeinstorch, *Perainos Bote, der sein maschig Nest zum Segen auf das Dach setzt, der uns das Wetter koendet und dessen Essen unserlich Gegengift sey.*

Am First wohnen die Tauben, *da es viele Arten gibt: die weisse* Jubeltaube *ruft jucheia, die kleine graue* Turteltaube *kommt stets zu zwoet, die schwarzbehaubte* Scheiteltaube *ist von Kuzlik bis Punin eine echte Stadtplage geworden, und die weisse* Brieftaube *findet stets ihren Schlag, und wenn sie von Khunekom heimkehren muss.*

Unter dem Dachgiebel nesten die huebschen Silberschwalben, *die schwarz-bleichen* Marboschwalben *und die* Segler *mit weissem Leib und herrlich schwarz-roten Fluegeln; sie jagen die Fliegen weit oben, wenn's schoen bleibt, nah dem Boden, wenn's Wetter droeuet.*

Im Stall wohnt der Ziegenmelker, gefaerbt wie ein Stueck Rinde, der nachtens zum Steinerweichen singt. Am Waenden und Staemmen laeuft der Turmkleiber *stets kopfueber.*

Auf Hof und Gasse tschilpen Spatz *und* Sperling, *stets am Samen streunend, dieweil der groessere Schabernack gar vom Tische stiehlt. Der braune* Wendehals *schreicht sich stets herum mit gek. gek. auf dasz er, wo du stehst, nach Wuermern bohre. Der* Kahlgimpel *oder* Blutfink *nascht beim Vieh und ist auch winterhart. In der Hecke schliesslich wohnt der winzge* Zaunkoenig, *der aber singen und schwatzen kann wie kein andrer.»*

—*aus dem* Bestiarium von Belhanka; *Ausgabe der Friedenskaiserzeit*

SINGVÖGEL

«Von den Singvoegeln. In Feld und Heide findt man die besten Saenger. Als erste stehen morgens die unscheinbare Chorlerche *und die* Schwarmgeiszle *trillernd ueber dem Acker. Auch* Singdrossel *und* Heckenschmaetzer *sehen gewoehnlich aus und singen unverkennbar. Die* Blauamsel *und die* Totenamsel *kennst du beide am gelben Schnabel und am Flosten. Die Zunge der* Koschammer *schaetzt man vor allem als Delikatesse. Der gelbe, schwarzfluegige* Praiosgruesszer *oder der* Pirol *ruft dudlio, warnt rechtschaffen. Laut aber mit lautem Krachzen vor einem Hinterhalte. Gar lieblich musizieren und zwitschern die* Purpurmeise, *die man auch verspeist, die gelbbruestige* Blaumeise, *sowie* Rotkehlchen *und* Blaukehlchen *mit ihrem traurigen Lied.*

Der grau-braune Sporrer *kann die lautesten Geraeusche noch nachahmen, was schon manchen Wandersmann grimmig erschrecket. Ueberhaupt haben die grosszschnaebligen Vogel meist weniger ein Lied als einen kenntlichen Ruf. Der rotgraue* Wiedehopf *oder* Weidenhuepfer *hat drei Schopffedern und ruft upupup, der schwarz-weisse* Kiebitz *hat eine Schopffeder und ruft seinen Namen. Der* Kluckerpicker *nicht die glattweg das Brot aus der Hand und kichert dann mit grossem Schnabel. Obstraeuber sind der rotbruestige* Kirschfresser *zwischen dem Lieblichen Feld und den Salamandersteinen und der blaugelbe* Krikrali, *den man eher von Garetien bis Araxien sieht. Der* Kaeferspiesser, *grau und schwarz gesprenkelt, und der* Neuntoedter, *weisz mit braunen Fluegeln, schwarzen Hakenaern, Weisszdorn und Akazie mit erbeuteten Kaefern und Raupen. Den blauen* Madenhacker *endlich sieht man leis auf dem Rindvieh werken und auch auf dem Warzenwaeborn.»*

—*aus dem* Bestiarium von Belhanka – Wissen von den Pflanzen und Tieren, *Ausgabe der Friedenskaiserzeit*

RABENVÖGEL

«Von den Raben und Kraehen. Kein anderer Vogel ist so mit Aberglauben behaftet wie das Tier des Totengottes. Der Boronsrabe *ist ein edles Tier,* Nebelkrähe, Kornkrähe, Sandkrähe *und* Gespensterkrähe *sind unedler, aber alle folgen Boron. Sie hoeren die letzten Worte der Sterbenden und kennen daher alle dunklen Geheimnisse. Wenn man zu einer Handlung ansetzt und ein Rabenvogel schreit, ist das eine Warnung vor Todesgefahr oder einem solchen Geheimnis. Ein Ungluecksrabe, der dich stumm betrachtet, hat also vor, dich deinem Schicksal zu ueberlassen, oder er plant sogar etwas Boeses. Wer einen Raben toetet, stirbt binnen*

sieben Tagen, wer eine Krähe tötet, wird in seinem nächsten Leben selber eine. Ein Verwandter ist der Galgenvogel, *der sich nur auf Schlachtfeldern und anderen Stätten des Todes blicken läßt. Der schwarz-weiße* Streifenmeister *ist wohl eher ein Tier des Pech, denn er stiehlt alles was glänzt und legt richtige Horte an. Ein kleiner Rabenvogel der Berge ist die* Dohle. *Sie ruft kjack, wenn man sich zu weit Richtung Alveran gewagt hat.«*

—*Erik Danniker,* Was glaube das Volk?; *Wehrheim, 5 v H.*

SPECHTE, KLOPFER und andere WALDVÖGEL



»Von den Waldvögeln. Der Waldmann sollte die Waldvögel kennen, die ihm Gefahr und Tageszeit verraten, ihn aber auch dem Wild verraten. Die übelsten Petzen sind Raubhäher, Eichelhäher *und* Tannenhäher, *die allesamt 'rätsch' rufen, kaum bigannt man zu schleichen. Das Hämmern von* Rotspecht, Grünspecht, Buntspecht *und dem kopfüber hängenden* Klopfspecht *heißt, daß der Wald sicher ist (es sei denn, man trifft auf den fast sechs Spann hohen* Dickspecht, *der üble Schnabelhiebe verteilen kann), ihr Lachen, daß sie Gefahr merken. Allesamt ihren Namen rufen der kleine* Fink, *den es in vielen Farben gibt, der rastlose* Witti *und der rot-gelb-weiße* Stieglitz. *Der grau gesprenkelte* Brillenkuckuck *ruft vor allem im Frühling den Abend herbei, die* Nachtigall *singt ab der Nachtigallenstunde, der zehnten Stunde nach Mittag, und der* Madasänger *mit seinem dunkel-glänzenden blau-grünen Kleid singt nur zur Geisterstunde. Der schwarze* Henkervogel *mit dem roten Kopf fliegt im Wald stets über der nächsten Straße, denn er frißt Getier, das Pferdehufe und Wagenräder aufstechen oder zermalmen. Der* Webervogel *im Süden schließlich verdirbt jede Jagd, denn er baut mit seinem Schwarm eine Stadt und steht davor Wache. Wo einer auffliegt, fliegen alle auf, und das bemerkt sogar das blinde Nashorn.«*

—*Autor unbekannt,* Notmärker Waidwerk-Kompendium, *35 v H.*

WASSERVÖGEL

»Von den Wasservogeln: Dreyerley Arten von Vogeln hats am Wasser. Ad primum die Schreither und Water und Stelzer haben allesamt elend lange Beyn, sind eyn Schritt grosz und haben eyne prachtig Farb. Sie sind stets zubauff und stochern im Wasser nach Frosch und Fisch. Da hatt es Flammenreiher, Kronreiher, Silberreiher *und* Fischreiher, *der rufen tut wie ein kleynes Kindt in Noth. Da hatt es* Goldkranich, Rubinkranich *und* Kaiserkranich. *Trennest sie im Fluge, da der Reiher fliegt mit eingezogenem Halse, der Kranich aber mit ausgestrecktem. Trennest sie am Landt, weil die Reiher am Baume nisten und alles ringsum anreihern, dieweylen die Kranich sauber sind. Gen Fremd Hatlfit hatt es auch noch wilde* Perainvogel, *nemlich den schwarzen* Kvillstorch *und den schneeweißen* Eisstorch. *Gen Pratos' Hatlfit sind noch der gelbgefiederte* Gotische Ibis *und der morgenrote* Flamingo, *welch einziger eynen krummen Schnabel, weil er Kraut frisst.*

Ad secundum die Schwimmer und Taucher haben einen runden Leib und Paddelfuesz. Damit laufften sie uebers Wasser, so sie landen oder fortfliegen, und sind elfengleich in Luft und Wasser, aber wahre Todpein an Land. Allesamt halten sie Treuas Treu und schwimmen zu zweyn, was die Vogel sonst nit kennen. Hirnsschwan, Trompeterschwan *und* Schwarzer Schwan *sind greeszer als Gaensi und sehr edel.* Stockente, Eiderente, Prachtente, Prunkente *und* Pfeifente *schnattern viel, wenn wegt und lassen die Fluegel prasseln, so sie auffliegen. Wunderlich sieht der* Haubentaucher *aus.*

Ad tertium die Hocker und Taucher sind mancherley, die einsam ihr Brot finden. Der kleine blaue Eisvogel *taucht mutig wie ein Steyn nach Guetzen. Die* Yaquirstelze *sitzt mit wippendem Schwantze auf Steynen im Fluss. Der schwarze* Wasserstreter *hat so lange Zecken, dasz er ueber die Seerosenblaetter lauft, der gesprenkelte* Lotosstar *speist nur die Blaetter vom Lotos.* Rohrdommel *und* Zwickdommel *stehen nur steif und tun als seien sie Schilf. Die* Schnepfe *im Moor stochert mit langem Schnabel nach Medderschnecken.«*

—*Bastian Muenter,* Heymatland — Fremdes Land, *Datum unbekannt*

KÜSTENVÖGEL

»Von den Küstenvögeln. Die meisten Küstenvögel findet man an allen Stränden und Klippen Aventuriens gleichermaßen, und in riesigen Kolonien zudem. Die zahlreichsten sind die Möwen-Blaumöve, Fischräuber, Löffelmöve, Sturzfliegerund Sturmvogel *sind auf hoher See ein sicheres Zeichen für nahes Land und, wenn sie sich in Schwärmen im Hafen treffen, für einen nahenden Sturm. Die* Lachmöve *findet man auf den großen Flüssen, wo sie sich in Scharen abwärts treiben läßt, um dann, einem geheimen Signal folgend, aufzufliegen und sich flußaufwärts wieder zu lassen, auf daß das Spiel von Neuem beginnt. Unter den tauchenden Watschelvögeln ist der weiße* Albatros *mit zweieinhalb Schritt Spannweite ein großartiger Flieger, vom* Alk *und vom* Tölpel *aber fragt man sich, was sie anderes können als über die Klippen zu taumeln. Der schwarze* Kormoran *dagegen ist auch auf den Klippen des Perlenmeeres beweglich. Der* Goldregenpfeifer *lebt als einziger am Strand, nicht auf den Klippen, und ist in Nordaventurien heimisch. Im ewigen Eis schließlich soll es die wundersamen* Borons kuttentaucher *geben, die sich, kaum eines Schritts ansichtig geworden, im Eiswasser ertränken. Die Firnelfen nennen sie wohl dumm genug."*

— *Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem; 70 n.H.*

EXOTISCHE VÖGEL

»Von den exotischen Vögeln: So heiß das Land der Ersten Sonne ist, so bunt ist es, auch was seine Vögel angeht. Der Herzogensittich *hat einen prachtvoll blauen Mantel und eine orangefarbene Brust, der rote* Khomfunk *ein weißes Häubchen, die* Goldleier *ein prachtvoll glänzendes Gefieder. Der kleine, blau-weiße* Possenreißer *vollführt einen unglaublichen Schreittanz, der grünbraune* Trompetervogel *brüllt die Gegend zusammen, der langhalsige braune* Arabische Renn kuckuck *rast ziel- und planlos durch die Steppe. Der* Sturzpelikan *wirft sich in flachste Gewässer wie Loch Harodrol und Mhanadi und füllt seinen Schnabelsack mit Fischen. Und der metallischbunte* Wüstengalan *mit den langen Schwanzfedern ist vor allem im Shadif heimisch, läßt sich aber im Gegensatz zu* Saphirpfau *und* Goldfasan *nicht als Parkvogel halten.*



— *aus* Aranische Impressionen – Reisetagebuch des Hlaban Gerrifas; *Nostria, Datum unbekannt*

REGEN-, BUNT- und PARADIESVÖGEL

»Von den Vögeln des Regenwaldes: Ein gar daimonisches Spektaculum vollführten die roten, grünen, blauen und gelben Kreischer, welche die Mohas Pa-Pa-Gai nennen und die allesamt kraftiger zubeißen konnten als ein Schwein mit seiner Zang. Da hatt es den winzigen Lori, *den kleinen* Sittich, *den putzigen* Caca-Du, *den riesig beschnabelten* Pfefferfresser, *den sie* Toa-Can *nennen, und den greesten, der rauhkehligen* Buntschreier, *den sie* Ara *nennen.*

Gar wundersam sind der schwirrende Colibri *und der schillernd bunte* Alverani, *beyde so kleine, dasz sie wie Schmetterlinge vor Blueten stehen und daraus den Nectar trinken. Noch bunter ist der* Paradiesvogel, *der dem Aves heylig ist und zwei Spann mißt, hat aber mehr denn eyn Schritt Schleppe hinterdrein. Und endlich hatt es wohl manch echte Zaubervoigel mit einer Stimme, die bezaubern tuth, oder Federn aus purem Gold.«*

— *Bastian Manter,* Die Dampfenden Warlder – Von den mittaeglichen Eilanden, *Datum unbekannt*



5

VON DEN GESCHUPPTEN

BASILISKEN-PANZERKRÖTEN

»Von der Basilisken-Panzerkröte: Auf ein urwüchsiges und merkwürdiges Tier bin ich während meiner Expedition in den Süden gestoßen. Wo die gewöhnliche Schildkröte gerade handtellergroß wird, sah ich eine von zweieinhalb Schritt Größe. Der Panzer war sehr undurchdringlich und wohl mehr als 200 Stein schwer, weswegen die Kröte sich kaum schneller fortbewegt als eine Schnecke. Raubtiere haben dem zum Trotz keine Chance gegen das Tier, denn alles, was aus dem Panzer herausragt, ist mit giftigem Schleim bedeckt, dann zwar, aber es macht bei Berührung die Haut so fürchterlich brennen, daß ich tagelang um meine Hand fürchtete, sie müsse letzten Endes doch abgeschlagen werden, rotblau angeschwollen und taub wie sie war. Von Glück kann ich sagen, daß die wilden Menschen, welche dort leben, ein Kraut dagegen kauten.
Die Jahnsöte (wenn ich es richtig verstanden habe) nennen die Kröte Ka-Qesh-Tio-Iok, was in ungefähr bedeutet „Blick (Seele? Wesen?) von Stein". Sie haben große Ehrfurcht vor der Kröte, denn sie glauben, das Tier könne mit seinem Blick töten. Tatsächlich wird einem wohlig, wenn einen das Tier anschaut, ja sogar, wenn man sich nur in seiner Nähe aufhält, und ich habe bei meiner zweiten Begegnung wahrhaftig gesehen, wie ein kleines Hörnchen tot vor der Kröte umfiel, und wie die Kröte es anschließend auffraß.«
—*Dionova Selbring, Heimatgewächse zu Silas,* Bericht aus dem tiefen Süden, *Foseblattsammlung, Silas, 45 v.H.*

BASILISKEN-PANZERKRÖTEN IM SPIEL

Die Basilisken-Panzerkröte ist ganz und gar ungefährlich, sofern man sich dem Tier nicht nähert. Dabei ist es egal, ob pures Interesse oder Angriffswille den Ansporn gaben: Im Umkreis von etwa 10 bis 20 Schritt Entfernung von der Kröte setzt langsam bei allen Lebewesen eine lähmende Starre ein. Während kleine Tiere binnen drei bis fünf Kampfrunden völlig gelähmt sind, dauert dieser Prozeß beim Menschen deutlich länger. Entfernt man sich, so dauert es jedoch eine geraume Weile (meist einen ganzen Tag lang) bis man die völlige Bewegungsfreiheit wiedererlangt.
Neben dieser wirklich unheimlichen gibt es auch eine handfeste Bedrohung durch die Basilisken-Panzerkröte. Nicht etwa, daß das Tier beißt, nein, es sondert ein Sekret ab, das die freiliegenden, geschuppten Hautpartien bedeckt und eine (manchmal tagelang zurückbleibende) Giftspur auf dem Waldboden hinterläßt, während es sich fortbewegt. Die Berührung mit selbst kleinen Mengen des Sekretes verursacht bereits starken Juckreiz – wer die Kröte auf den Rücken zu drehen versucht, wird nicht nur enorme Kraftakte unternehmen müssen, sondern schon bald ein brennendes, danach taubes Gefühl in den Händen bekommen, die binnen einer Stunde auf mehr als die doppelte Größe anschwellen. Einzig ein Disdychonda-Ahsud hilft gegen die Schwellung, gegen die Vergiftung selbst ist kein Mittel bekannt.
Die Ka-Quesh-Tio-Iok (sprich: „Kakeschtiujuk") ist ein reiner Fleischfresser und ernährt sich von kleinen Tieren, die ihr zufällig über den Weg laufen und durch die bloße Annäherung in eine lähmende Starre verfallen. Die Basilisken-Panzerkröte wird knapp 450 Jahre alt, und mit zunehmendem Alter wächst das Tier nicht nur, sondern setzt Horn- um Hornschicht am Panzer an, der beim ausgewachsenen Exemplar mehr als einen Spann dick wird. Etwa alle 50 bis 100 Jahre legen die Tiere Eier ab, die sie tief in der Erde vergraben. Dabei sondert die Kröte eine große Menge des ätzenden Sekretes am Gelege ab, um ihre Brut zu schützen. Wenngleich dies nicht sehr wahrscheinlich ist, so mag es doch vorkommen, daß Helden ausgerechnet über einem Gelege oder auf der Spur der Basiliskenkröte rasten, so daß sie plötzlich von heftigem Brennen und Jucken geplagt werden.
Die im Grunde genommen harmlose Basilisken-Panzerkröte kann den Helden schon durch eine kurze Begegnung arge Probleme bereiten, denn möglicherweise sind sie anschließend derart geschwächt, daß nachfolgende Kämpfe mit anderen Kreaturen deutlich spannender verlaufen, als es für gewöhnlich der Fall ist.



Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Größe: 1 bis 16 Spann (Alter/30+1) **Gewicht:** 20 bis 470 Stein (Alter+20)
MU: 10–25 (Alter/30+10) **AT:** – **PA:** 15**
LE: 25–250 (Alter/2+25) **RS:** 1–16 (Alter/30+1)*** **TP:** (Berührung der Haut: Gift)*
GS: 0,2** **AU:** 80 **MR:** 25 **GW:** 4

Die Basilisken-Panzerkröte kämpft nicht. Im Umkreis von 10 bis 25 Schritt (Alter/30+10) sinken bei Menschen pro 3 KR GE, FF, KK, AT, PA um je einen Punkt. Sobald man sich von der Kröte entfernt, stoppt der Lähmungsprozeß, jedoch gewinnt man nur je einen Punkt pro drei Stunden zurück.

*)Das Kontaktgift (Stufe 12) verursacht einmalig 2W+2 SP, danach für W6+3 Tage 1 SP pro Stunde (schleichende Blutvergiftung). Außerdem sinken, je nachdem, wo das Gift die Haut berührt, FF bzw. GE des Helden im schlimmsten Falle sogar auf den Wert 1.

**)Wenngleich die Kröte sich sehr langsam fortbewegt, kann sie sich dennoch erstaunlich schnell in ihren Panzer zurückziehen.

***) RS 2 bis 4 der zähen Haut an Gliedmaßen und Kopf

Beute: 1 bis 90 (Alter/50) Rationen Fleisch (falls man herankommt)

FEUERMOLCHE

»Vom Feuermolche: Dies graue und grüne Tier, welches man im Orkischen findt, und welches auch einen flammend roten Bauch besitzt, ist dem Chamaeleone des Südens und dem Salamander der Sphären wohl verwandt. Er ist ungestüm, 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.«
—Aus dem persönlichen Buch der Schlange des Hesinde-Geweihten Cordovan Ibarent; Berbana, 879 BF

FEUERMOLCHE IM SPIEL

Feuermolche leben vor allem in der Nähe des Bodir, in den Sümpfen und Marschen des Orklandes. Die Echse ist in ihrer Umgebung so gut getarnt, daß man sie erst sieht, wenn man ihr fast auf dem Kopf steht (was sie natürlich als Angriff auslegt). Der Feuermolch kann entweder mit seinem Schwanz oder dem Rachen attackieren. Der Speichel des Molches ist ein heimtückisches Gift, das einen langsamen und qualvollen Tod über die Opfer bringt.

Verbreitung: Thorwal, Orkland, Svelltal (Sümpfe, Flußläufe)
Körperlänge: 12 Spann **Gewicht:** 150 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 11/7 (Schwanz/Rachen) **PA:** 5
LE: 60 (50–70) **RS:** 3 **TP:** 2W (Schwanz) / 1W+2 (+Gift)(Rachen)*
GS: 6 **AU:** 100 **MR:** 10 **GW:** 7
Der Feuermolch greift abwechselnd mit Schwanz oder Rachen an.
*)Ein gelungener Biß, der beim Opfer SP verursacht, führt zu einer schleichenden Vergiftung (Stufe 9), die das Opfer pro Stunde 1 LP kostet, bis es ein Gegengift einnimmt.
Beute: Fleisch ungenießbar
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30), Gelände (Sumpf)

FISCHECHSEN

»Von den Fischechsen: 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.«
—*Hetmann Ragner*, Prems Tierleben, *Prem, 70 v.H.*

FISCHECHSEN 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. Während der Brutsaison (Phex bis Praios) verteidigen die Fischechsen 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 Fischschwärme aufschrecken und aufs offene Meer vertreiben.

Verbreitung: Südaventurien, Albernia, Liebliches Feld (Gebirge, Küste)
Spannweite: 12 Spann **Gewicht:** 50 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 6/16* **PA:** 4/6*
LE: 18 (15–20) **RS:** 1 **TP:** 1W+3
GS: 1/10 **AU:** 40 **MR:** 7 **GW:** 3
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Sturzflugangriff.
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut der Schwingen (für ein sehr zähes Leder; 18S)
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Sturzflug

FLUG- oder REITECHSEN

»In den Echsensümpfen gibt es eine große Abart der Fischechse, bei denen die Flügel weiter vorne am Rumpf angesetzt sind, so daß sie tatsächlich fliegen und nicht nur gleiten können. Den Echsenmenschen dienen die Flugechsen als Reittiere, doch bleibt es ihr Geheimnis, wie sie die wilden Tiere zur Räson bringen.«

—Auszug aus dem Großen Aventurischen Almanach: *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

FLUGECHSEN IM SPIEL



Die Flugechsen besitzen eine Spannweite von fast vier Schritt und können richtige Flugbewegungen ausführen. In freier Natur lebende Flugechsen jagen in Rudeln von drei bis sechs Tieren und betrachten neben Fisch und Schlangen manchmal auch größere Tiere (also auch Menschen) als Nahrung. Es kann vorkommen, daß Echsenschwärme mehrfach an Reisegruppen vorbeiziehen, ohne sich darum zu kümmern, aus heiterem Himmel aber bei der nächsten Begegnung angreifen.

Die Echsenmenschen richten Flugechsen zum Reiten ab, denn die Tiere können bis zu 100 Stein Gewicht tragen und mit dieser Belastung eine Strecke von vielen Meilen zurücklegen. Oft sind die Echsen so abgerichtet, daß die Echsenmenschen mit langen Lanzen Tiere erjagen können, auf die die Reitechse im Sturzflug herabstößt. Auch Wurfspeere können aus großer Höhe auf Beutetiere geschleudert werden. Die Zähmung einer Flugechse ist Menschen, Elfen oder Zwergen bisher noch nie gelungen – wahrscheinlich spielen wohlbehütete Rituale dabei eine große Rolle, so daß die Flugechsenzähmung wohl als eines der letzten Relikte angewandter echsischer Magie gelten muß.

Verbreitung: Südaventurien (Sumpf, Küste)
Spannweite: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** 70 bis 100 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 4/11* **PA:** 3/5
LE: 35 (30–40) **RS:** 1 **TP:** 1W+5
GS: 1/12 **AU:** 80 **MR:** 10 **GW:** 6
*)Die Flugechse greift stets im Sturzflug an (Werte hinter dem Schrägstrich). Erst wenn sie flugunfähig ist (LE fällt unter 10), geht sie in den Nahkampf über.
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut der Schwingen (für ein zähes Leder; 25S)
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Gelände (Sumpf), Sturzflug, Rudel (W3+3)

GRUBENWÜRMER

»Vom Grubenwurm: In Mooren und Sümpfen kann man gewitzten einer Kreatur begegnen, die noch scheußlicher stinkt als der 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 das Untier sieht alles, was sich bewegt, als Beute an. Schlimm kann es kommen, wenn sich der Grubenwurm hinterhältig im Schlamm versteckt. Da mag jeder Gedanke an Flucht zu spät kommen, denn der Wurm greift sofort zu und ertränkt seine Gegner, indem er sie in den Morast hinabzieht.«
—*Hesindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v.H.*

GRUBENWÜRMER 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.

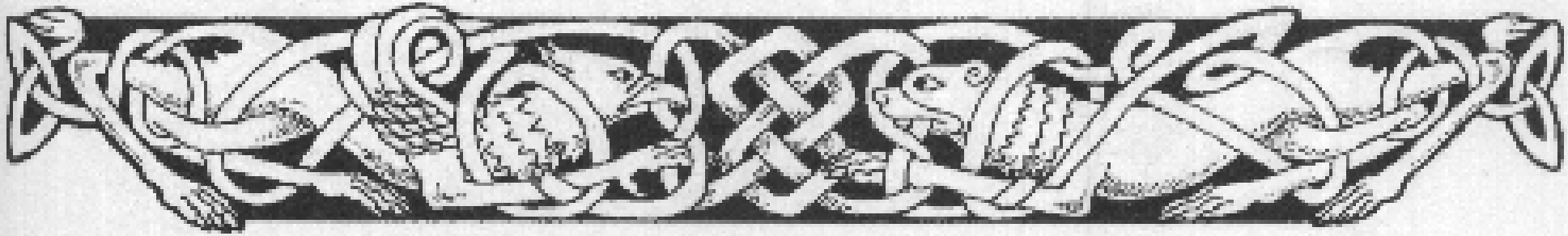
Elfen können einen Grubenwurm höchstens mit Fernkampfwaffen angreifen, die unmittelbare Nähe der Kreatur hätte sicherlich eine sofortige Ohnmacht zur Folge. Aber auch für Menschen und Zwerge ist der Geruch der Tiere nicht gerade angenehm; es kommt sogar vor, daß gestandene Kämpfer einfach ohnmächtig davon umfallen.

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.

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.

Zu einer ausgesprochen gefährlichen Begegnung mit dem Grubenwurm kann es aufgrund einer besonderen Verhaltensweise des Tieres kommen: Manchmal gräbt sich der Wurm zur Verdauung seiner Beute in Schlammlöchern ein, wo er so gut getarnt ist, daß ihn ausschließlich die blubbernd aufsteigenden Verdauungsgase verraten können. Auch wenn sein Angriff in dieser Situation eher ein Schutzreflex ist, wird dem Tier daher oft nachgesagt, daß es im Hinterhalt auf Beute lauere. Wer den Grubenwurm zu spät entdeckt, kann seinem Angriff kaum ausweichen und wird von dem Tier in den Sumpf hinabgezogen, wo ein mörderischer Kampf ums Überleben beginnt.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf)
Körperlänge: 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 160 bis 200 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 10/8 (2AT/KR)* **PA:** 6
LE: 40 (35–45) **RS:** 4 **TP:** 1W+4 (Gebiß) / 1W+2 (Schwanz)*
GS: 3 **AU:** 75 **MR:** 3 **GW:** 12
Der Grubenwurm nimmt keinen Schaden durch Feuer. Pro KR muß jeder Held eine KK-Probe –2 ablegen, um festzustellen ob ihm übel wird (1 SP und KK-Probe +2, um festzustellen, ob er ohnmächtig wird).



Aus dem Hinterhalt greift der Grubenwurm zielsicher mit dem Gebiß an (**AT:** 18), um die vermeintliche Beute festzuhalten und hinabzuziehen. Der Held kann entweder weiter attakkieren, oder sich mit einer KK-Probe +3 (+ Anzahl KR) befreien, pro KR nimmt er durch das scharfe Gebiß des Grubenwurms 2 SP hin. Das Tier läßt selbst dann nicht los, wenn es schwere Treffer hinnehmen muß.

*)Gebiß/Schwanz. Der Grubenwurm hat 2 AT pro Kampfrunde, die er jedoch nicht beide auf den selben Gegner richten kann. Wird der Grubenwurm mit einer Fackel bekämpft, so sind 3 Punkte von seiner AT für das Gebiß abzuziehen.

Beute: Fleisch giftig (W20+20 SP pro Ration), Rest wertlos

Optionale Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Hinterhalt (30)

GÜRTELECHSEN oder RIEMENTIERE

»Von den Gürtelechsen. Ein merkwürdig Tier ist die Gürtelechs. Die Haut ist ihr in zahlreichen Riemen über den Rücken gebunden, daß es einem gewirkten Panzer gleicht, und wohl auch so undurchdringlich ist. In den Wäldern des Südens läuft das Riementier einher, und frisset rats ohne Wahl was kreucht und fleucht, egal ob dafür im Boden wühlen oder auf Bäume klettern muß. Die Beine stehen der Gürtelechs nicht so verdreht vom Leibe ab wie den anderen Echsen, da läuft sie allenthalben wie ein Schwein daher oder wie der Bär, sodann sie aufrecht dahertorkelt, bisweilen gleicht die Gürtelechs jedoch dem Wühler, dieweil sie mit den Vorderklauen in der Erde nach Würmern herumgräbt, oder was auch immer sie zu finden hofft.«
—*Uriel von Uspiunien*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 4 Hal*

GÜRTELECHSEN IM SPIEL

Die Gürtelechsen sind normalerweise für Menschen ungefährlich. Allerdings mögen die Tiere es nicht, wenn sie bei der Futtersuche gestört werden. Manchmal räumen sie einfach das Feld, doch die Tiere sind mutig genug, um auch Gegner in Überzahl anzugreifen. Folgen die Helden dem Riementier in gemessenem Abstand, werden sie alsbald Bekanntschaft mit den verschiedensten Insekten machen. Wenngleich die Gürtelechse sich nämlich ihres Panzers wegen wenig um die verzweifelten Verteidigungsangriffe ihrer Lieblingsnahrung kümmern muß, sind die Helden nicht so gut dagegen gefeit. Die Gürtelechsen wühlen oft dergestalt in Termitenhaufen herum oder zerlegen Bienenstöcke so gründlich, daß die in Alarmbereitschaft versetzten Insekten im Umkreis von mehr als 50 Schritt umherirren.

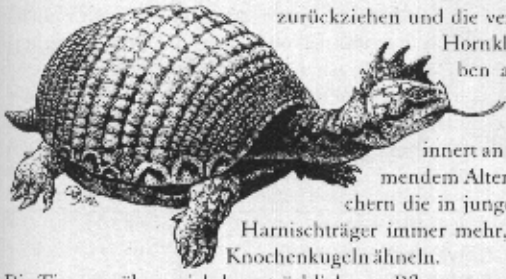
Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Schulterhöhe: 2 bis 3 Spann **Gewicht:** 40 bis 60 Stein
MU: 18 (16–21) **AT:** 13 **PA:** 4
LE: 20 (18–23) **RS:** 3 **TP:** 1W+1 (Biß) / 2W (Klauen)
GS: 5 **AU:** 50 **MR:** 7 **GW:** 6
Die Gürtelechse greift abwechselnd mit dem Gebiß oder den scharfen Klauen an.
Beute: 10 bis 12 Rationen Fleisch, Haut (3S)

HARNISCHTRÄGER

»Vom Harnischträger. Von zehter nicht glaublichem Alter ist das knöcherne Gehäus. Sah ich ja einen, in dessen Schild ein kecker Geck seinen Namen geritzt: Alderik im Jahre Ugdalf 3! Ein kluges Tier sei, behaupten die Maraskaner, frägt man warum, so heißt's: Ein jeder weiß es, das sähe man ja schon an der Geschichte mit der Hasenfrau. Diese und ein Bericht aus der Priesterinnenzeit über ein ungewöhnlich großes Mungegericht scheinen jedoch die einzigen Beweise für die Behauptung zu sein.«
—Marubeth Al'Beni-Hessa, Honinger Geschichten und anderer Volksschwatz; *Perricum, 1 z z v.H.*

HARNISCHTRÄGER IM SPIEL

Der Harnischträger, auch *Harnischgürtler* genannt, ist ein am Boden lebendes Tier, das auf dem Rücken einen glatten, kugelförmigen Hornpanzer trägt und an der Bauchseite mehrere Horngürtel.



Bei Gefahr oder zum Schlaf kann sich das Tier vollständig in seinen Panzer zurückziehen und die verbleibenden Öffnungen mit visierartigen Hornklappen verschließen. Harnischträger haben auf dem schildkrötenartigen Kopf einen grellroten Hahnenkamm, ihre äußerst bewegliche und fast körperlange Zunge erinnert an einen geschuppten Schlauch. Mit zunehmendem Alter und damit zunehmender Größe verknöchern die in jungen Jahren gelb-braunen Hornpanzer der Harnischträger immer mehr, so daß alte Exemplare großen, weißen Knochenkugeln ähneln.

Die Tiere ernähren sich hauptsächlich von Pflanzen und Insekten, die sie durch Geräusche und Gerüche anlocken und mit Hilfe ihrer Zunge fangen. Hierin liegt auch die Gefahr für den Menschen, da Harnischträger eine Vorliebe für *Maraskanfedern* zu haben scheinen, weshalb man ihre Nähe meiden sollte. Das Fleisch der Tiere schmeckt unangenehm bitter und bewirkt schon in kleinen Mengen eine deutliche Verlangsamung der geistigen Funktionen. Aus der Losung des Harnischträgers (nicht älter als einen Mond) läßt sich ein starkes Rahjaikum gewinnen.

Verbreitung: Maraskan (Wald, Steppe)
Größe: 3 bis 8 Spann (je nach Alter) **Gewicht:** 60-160 Stein
MU: 12 (9–14) **AT:** – **PA:** –
LE: 30–160 (nach Alter) **RS:** 3–8 (nach Alter) **TP:** –
GS: 0,5 **AU:** 100 **MR:** 6 **GW:** 1
Der Harnischträger kämpft nicht mit Menschen, jedoch können sich in seiner Nähe bis zu 2W20 Maraskanfedern aufhalten (siehe dort).
Beute: Fleisch giftig (KL: –2W6, IN: –W6 pro Ration für W6 Tage)

HORNDRACHEN

»Vom geböhrnten Drachen: Ein Meister der Lüfte ist der geböhrnte 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 Schwebeflug nähert er sich seinem Opfer – mag es Ochs oder Karen sein – und spießt es mit seinem fast zwei Schritt langen, grauen Horne auf (welches nicht gedreht, sondern spießgerade ist). Sie können so hoch fliegen, daß sie kein Aar erreicht, geschweige denn ein Pfeil. Es soll sie gar im Güldenland und im Riesland geben. Ihr König residiert in einem Palast aus Wolken auf den höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes, wohin jeder Horndrache einmal im Jahre fliegt.«

—*Hesindiane Westfar*, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v. H.*

HORNDRACHEN IM SPIEL

Wie der Tatzel- und der Grubenwurm ist auch der Horndrache 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 Drachenähnlichen und entbehrt nicht einer gewissen Grazie. Allerdings sind Horndrachen sehr verfressen (kein Wunder bei einem Lebendgewicht von etwa 2 Quadern). 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.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe, Gebirge)
Spannweite: 10 bis 12 Schritt **Gewicht:** 2.000 Stein
MU: 19 (17–22) **AT:** 7/17* **PA:** 4/12*
LE: 90 (81–100) **RS:** 5 **TP:** 2W+2 (Gebiß) / 4W+4 (Klauen) / 5W+7 (Horn)*/**
GS: 4/22 **AU:** 75 **MR:** 12 **GW:** 16

*)Der Horndrache greift stets im Fluge an (Werte hinter dem Schrägstrich). Zum Nahkampf kommt es nur, wenn das Tier flugunfähig ist (LE unter 20) oder am Boden überrascht wird.

**)Das Tier versucht, mit seinem Horn den Gegner aufzuspießen und anschließend abzuschütteln (Niederstoßen), am Boden liegende Gegner wird der Horndrache mit den Klauen packen und davontragen.

Beute: 500 Rationen Fleisch (zäh), Horn, Haut
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Niederstoßen

HORNECHSEN

»Von der gehörnten Echse: Die Hornechse ist ein kapitales Vieh, welches wohl vier Schritt in Länge mißt und an der Schulter fast zwei Schritt hoch wird. Wäre die Echse nicht in der Lage, einen Streitwagen oder eine Palisade zu zerschmettern, so könnte man ihr Haupt nur lächerlich nennen. Vollständig von Horn überzogen ist es, von der spitzigen Schnauze, die fast wie ein Schnabel aussieht, bis zum Kragen, der einem eitlen Pfau Ehre machen würde. Aus jenem Schilde erhebt sich ein Horn auf der Nase und zwei über den tückisch blickenden Schlangenäuglein. Der ganze Körper ist mit häßlichen Schuppen bedeckt und von enormem Gewicht. Man findet die Hornechse im Salomschen und im Harodrolschen, 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.«
—Omar ben Kasim, Al'Emazzin; Khunchom, 912 v.H.,
in der Übersetzung von Quendan Zorn, Brilliak, 99 v.H.



HORNECHSEN IM SPIEL

Hornechsen sind harmlose Pflanzenfresser, die in kleinen Gruppen in morastigen Wäldern äsen. Ihr Fleisch ist sehr nahrhaft, und aus der Schädelplatte läßt sich ein furchterregender Schild herstellen. Ihre Augen sind so klein, daß sie mit Pfeilen kaum zu treffen sind. Wenn die Hornechsen gereizt oder gar angegriffen werden, geraten sie in einen wahren Kampfrausch, wobei sie zu fürchterlichen Rammstößen in der Lage sind. Als Meister sollten sie diese Untiere sparsam einsetzen. Sie können zwar den Hunger eines kleines Dorfes stillen, aber dafür die besten Jäger zu opfern, ist eine andere Sache ...

Verbreitung: Südaventurien (Sumpf, Steppe)
Schulterhöhe: 2 Schritt **Gewicht:** 1.000 Stein
MU: 9 (7–12) **AT:** 12/8* **PA:** 0
LE: 120 (100–140) **RS:** 4 (Schädel 8) **TP:** 6W+6 (Horn) / W20+10 (Überrennen)*
GS: 6 **AU:** 30 **MR:** 6 **GW:** 15
*)Die Hornechse versucht, ihre Gegner mit dem Horn niederzustoßen, um sie anschließend zu überrennen (Werte hinter dem Schrägstrich).
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
Beute: 300 Rationen Fleisch, Hornplatte (4D)
Optionale Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Niederstoßen, Gezielter Angriff/Niederrennen, Überrennen, Kampfrausch

KLIPPECHSEN

»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 Kaltfresser, der sich aber wohl mit kräftigen Schwanzschlägen zu vertheidigen weiß. Man sagt von den Orks, daß sie das Fleisch dieser Thiere 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.«
—*Uriel von Utpiannen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 4 Hal*

KLIPPECHSEN 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 mit solcher Wucht geführt werden, daß sie einen Helden von den Beinen reißen und schlimmstenfalls in die Tiefe schleudern können.

Die Eier der Klippechsen zeigen verschiedene Farben und Maserungen, die von einem hellen Rot über Brauntöne bis hin zu satt grasfarbenen Exemplaren reichen können. Die Eier gelten bei den Orks, je nach Farbe, als kraftspendend (braun), mut- und potenzstärkend (rot) oder Rahjaicum (grün) – wenngleich die Orks einen gleichermaßen unaussprechlichen wie obszön wirkenden Namen dafür verwenden. Es gibt allerdings auch wirre Druiden, Hexen, Heilkundige und Alchimisten, die mit den Echseneiern herumexperimentieren, wenngleich jeder von ihnen bezüglich der essentiell besten Farbe und ihrer jeweiligen Wirkung verschiedene Vorstellungen hat.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe, Flußläufe, Sumpfrandgebiete)
Körperlänge: bis 1 Schritt **Gewicht:** um 30 Stein
MU: 20 (17–22) **AT:** 12* **PA:** 3
LE: 11 (9–14) **RS:** 2 **TP:** 1W+3 (Schwanz)*
GS: 8 **AU:** 25 **MR:** 10 **GW:** 8
*)Mit einem Schwanzschlag können die Tiere einen Gegner *niederschlagen*.
Jagd: +7, Flucht **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Haut (2D), Eier (Preis stark variabel)
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen

KRÖTEN, FRÖSCHE, LURCHE
und andere Kleinechsen

EIDECHSEN

»Von den Drachen: Die Eidechsen sind der Tsa liebstes Tier, denn sie nur kennen ein Leid und sind stets verjüngt. Sie können ihren Schwanz abwerfen, um schneller laufen zu können. Bei manchen Arten kann der Schwanz gar anderwärts von dannen laufen. Findet er nicht zum Leib zurück, wird aus ihm eine Blind-Schleiche. *Fängt man den Schwanz, nicht aber das Tier, kann man einen Heiltrank brauen. Die* Smaragdeidechse *und die* Goldeidechse *Tulamidiens kennt sie jeder. Das Kleid der zwei Spann langen* Regenbogenechse *ist den Tsa-Geweihten Vorbild, wovon sie ihren Spitzenmantel haben. Die große* Klippechse *findet man nur im Gebirge. Von vielen Drachen kennt man nur den Namen, den ihnen die Mohas gegeben. Der kleine* Gecko *lauft des nächtens kopfüber, weil er Klebezehen hat. Der* Wurmzüngler *oder* Chamäleon *kann die Farbe wechseln. Der* Leguan *wird mehr als ariadang, hat einen Kehlsack, einen Rückenkamm und liegt faul auf Baumstämmen. Der* Waran *kann gar schrittgroß werden und bleibt stets am Boden. In Punin und dem Vorort Schlangenstadt feiert man jährlich das schändliche Basiliskenfest, allwo man alle Eidechsen totschlägt.«*

—Von der Schrifttafel des Eidechsengartens im Tsa-Tempel zu Silas

KRÖTEN

»Von den Kröten: Sauer und sonders zaubern können die Kröten, denn sie sind der Satuaria und ihren Töchtern, den Hexen, heilig. Die Krötenkönigin besucht in jeder Hexennacht einen anderen Zirkel. Mancherlei Art gibt es, wie die Sonnenkröte, *die* Blauunke, *die* Pechkröte, *die* Scheibenzunge, *die* Speikröte *des Brabaker Dschungels, die marakanische* Hundswürgerkröte, *die* Blaubauchkröte, *welche als besonders stur gilt, und die große, gelbgesprenkelte* Koschkröte. *Von der riesenhaften* Trollkröte *abgesehen, werden sie alle ein bis anderthalb Spann groß und haben eine warzige, glibberige Haut in vielen Farben. Mit ihr langen Kleisterzunge fangen sie Fliegen im Flug und die Seelen kleiner Kinder aus dem Leib; davon sind sie auch so fett. Sie können sich unsichtbar machen und jeden, der sie berührt, mit Warzen schlagen. Wem's gelingt, eine zieben Tage zu tragen, der hat sieben Jahre Glück. Wer sich aber zu lang mit ihnen abgibt, den beißt man Krötentich, dessen Haut wird schrumpelig und er selbst wird im Kopf, wo schließlich selbst zur Kröt zu werden. Ihren schleimigen Laich legen sie ins Wasser, und da man von trinkt, werden Kaulquappen draus, die sich dann durch dein Gedärme beißen und fröhlich aus dir hervorhopsen. Wenn man eine Kröte tötet, fault die Hand ab. In den Namenlosen Tagen, wenn alles möglich scheint, hat es bisweilen schon Kröte und Frösche geregnet.«*



—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens; *Honingen, 32 v.H.*

Von der Bedeutung der *Koschkröte* als Vertrauter einer Hexe können Sie in **Die Magie des Schwarzen Auges**, Seite 60ff., insbesondere Seite 63 nachlesen.

SCHILD- oder PANZERKRÖTEN

»Von den Schild-Kroeten: In einen Harnisch von Schildpatt kleyden sich die Schild-Kroeten. Drohst du ihnen, ziehen sie den langen faltigen Hals ein, schliessen mit den kurzen Beynen die Pforten und sind feuerdicht auch mit dem Hauemesser nicht zu verletzen. Dazu haben sie einen scharfen Schnabel. Wie so viele Echslinge hausen sie zu Landt und zu Wasser, aber jede Art bleibt stets, wo sie ist. So haben die Landkroeten Furcht: Die braune Taschenschildkroete *misst kaum eine Handbreyt. Die* Stachelschildkroete *schwitzt sich zudem ihr gleich. Diamantschildkroete, in alten Schriften Kha geheißen, galt den Altbrabaynyden als Abbild Sumus. Dazumals musz er wohl gar Riesenschildkroeten gegeben haben, hausen doch in H'Rabaal noch heut die Leut in ihren Schalen.*

Die Kroeten in Flusz und See haben Paddelfueszz. Da gibt es die Teichschildkroete, *die zwei Handbreyt hat. Die* Dornrand-Schildkroete *hat wiederum faerdere Wehr. Gar bissig ist die* Schnappschildkroete, *die bisweylen armgroszz wird und da einem Fischer glatt die Hand abgebissen.*

Im Meer endlich gibt es die groszen Kroeten, und haben sie Paddelfueszz. Die schier riesengroße braune Suppenschildkroete *gilt im Golf von Tuzak als Delikatesse. Die* Benluccula-Schildkroete *ist gruen und weisz kariert und muszt ueber ein Schritt, sodasz die Echsenmenschen sie gar reiten. Zu Sylla, zu Havena und zu Tusak soll es heut noch eine schiffsgroße* Riesenschildkroete *geben, wo die havenische gar sprechen kann, und es heiszt, dasz sie all eine Fehde gegen die schwarmigen Kraken fuehren wie die Wale gegen die Seeschlangen.«*

—*aus* Geheimnisse des Lebens; *Anatomische Akademie zu Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

Das Verzehren von Echsen, Schlangen, Fröschen oder Kröten sowie deren Eiern gilt – unter tulamidischem Einfluß – allgemein als Zeichen von Wahnsinn oder Blutmagie. Schildkröten werden mancherorts in Südaventurien gegessen; sie bringen zwischen 1 und 50 Rationen Fleisch und sind umstandslos zu fangen.

FRÖSCHE

»Von den Froeschen. Ueberaus delikate Kreaturen sind die Froesche, denn sie sind friedlich und schmackhaft und einige koennen gar das Wetter prophezeien. Insbesondere sagt man das vom geilgruenen Laubfrosch, *den man auch Wetterfrosch nennt. Ihn findet man im ganzen Nord- und Mittelland, wie auch den dunkelgruenen* Teichfrosch, *den schwarzbraunen* Moorfrosch *und den braeunlichen* Ranzfrosch, *den lautesten hierzuland. Ueberall kennt man den spannenlangen* Ochsenfrosch *ob seines Laermens. Vom Yaquir an suedwaerts gibt es den* Goldfrosch, *gen Maraskan den* Leopardenfrosch. *Im Regenwald soll es hundert Arten geben, davon kennen wir den giftigen* Gelben Pfeilfrosch *der Mohas, den graublauen* Grabfrosch, *der sich die Beute einfach ins Maul rennen laeßt, und den* Gruenen Koloß, *einen steinschweren oeligen Kannibalen unter den Froeschen. Im Schwarz der Suedsee sollen Froesche gar Kuerbisgroeße erreichen. Ueberhaupt haben die Froesche es mit dem Wachsen. Im Teich sind die Kaulquappen noch klein, dann wachsen die Froesche bis zur Kinderfaust. Manche koennen sich aber auf ein Vielfaches aufblasen. Dann druecken sie ein boeses Knurren hervor und werden rotfarben. Wer dann den Frosch erschlaegt, sei es Tier oder Mensch, der ist des Todes.«*

—*aus dem* Hesindespiegel; *Kuslik, Ausgabe zum Erleuchtungsfest 2508 Horas*

SALAMANDER, LURCHE und MOLCHE

»Von den Salamandern, Lurchen und Molchen: Der Salamander gilt vielen als Tier der Alchimie schlechthin. Die Salamandersteine sollen den Dunklen Brennen bergen, aus dem die magischen Lurche in alle Welt krauchen. Das erste Elementarwesen, das die Alchymiker zu Gesicht bekamen, war der Feuersalamander. Das Heilvermoegen der Lurche ist wunderbar: nicht nur der Schwanz, auch Gliedmaßen und gar der Kopf koennen ihnen nachwachsen. Und die meisten Salamander prangen in elementarsten Farben und suchen sich Plätze elementarer Transformatio: der



Rubinsalamander des genannten Gebirges, der himmelblaue Wassermolch, der knallgelbe Schwefelmolch der garstisch-almadanischen Auen, der giftige Basaltsalamander des Koschgebirges, der riesenhafte Feuermolch des Orklandes, der gelb-schwarze Teichmolch, der violette und rotbaeuchige Kammmolch der Bergseen, der blinde schwarze Grottenolm, der herrlich gestreifte Tigersalamander und der gelb-rot-gezackte Dreihornsalamander des Morgenlandes und der purpurne Levthanslurch des Regenwaldes.«

—*aus der Erstausgabe des* Salamander; *Brabak, Sommer 930 BF*

Die Berührung eines Basaltsalamanders führt zu einer Vergiftung (Stufe 5), die 3W6 Stunden lang stündlich 1 LP kostet.

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 Pflanzen fressen, 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 Maule 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.«

—*aus dem* Bestiarium von Belhanka; *Bilbaukaner Ausgabe unbekannten Datums.*

KROKODILE IM SPIEL

Selten trifft man ein Krokodil allein an – selbst wenn es zunächst den Anschein hat, man habe es nur mit einem Gegner zu tun, tauchen doch fast immer weitere Krokodile auf, die in ihrem Lebensraum so perfekt getarnt sind, daß selbst Elfen mit ihren scharfen Augen die Tiere oft übersehen.

Am ehesten kann man der drohenden Gefahr entgehen, indem man flieht oder die Reptilien aus der Ferne angreift. In den seichten dichtbewachsenen Flußniederungen des tropischen Regenwaldes besitzen insbesondere Alligatoren jedoch eine nahezu perfekte Tarnung und sind deswegen schwer zu treffen (von allen Würfen auf ein Fernkampftalent sind daher zusätzlich zu den üblichen Modifikationen 5 Punkte abzuziehen).



Aus einiger Entfernung kann man Krokodile mit Pfeilen und Wurfgeschossen vertreiben, andererseits kann man die Reptilien auf diese Art und Weise auch reizen, wenn man längere Zeit nur mit mäßigem Erfolg angreift.

Wer eine Krokodil aus der Ferne angreift, sollte stets auch die Augen für die übrige Umgebung offenhalten, denn es könnte durchaus sein, daß sich ein weiteres Tier unbemerkt angenähert hat.

RIESENKAIMAN

Diese (von den Waldmenschen *Pan* genannte) Krokodilart 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 Kampfrausch ihre Beute vergessen und dieser somit die Gelegenheit zu 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. Erkennt der Kaiman, daß er unterlegen ist, versucht er zu fliehen.

Verbreitung: Südaventurien (Sumpf, Flußläufe)
Körperlänge: 5 bis 6 Schritt **Gewicht:** 250 bis 320 Stein
MU: 16 (13–18) **AT:** 8 (2AT/KR)* **PA:** 5
LE: 24 (20–30) **RS:** 4 **TP:** 1W+2 (Schwanz) / 2W+2 (Rachen)*
GS: 4/2 **AU:** 30 **MR:** 6 **GW:** 9
Bis zu W6 weitere Kaimane tauchen nach je W20+2 KR auf, möglicherweise (1–4 auf W6) geraten die Tiere mit den Artgenossen aneinander und kümmern sich nicht um die Helden.
*)Der Kaiman hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.
Beute: 60 bis 80 Rationen Fleisch, Haut (5D)
Optionale Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Kampf im Wasser

ALLIGATOR

Der Alligator kann sich im Wasser schnell und fast lautlos bewegen. Diese Fleischfresser gehen anders als die Riesenkaimane nicht wütend und blind auf alle Eindringlinge ihres Reviers los, sondern schwimmen leise heran, um sie überraschend anzugreifen. Einmal begonnen, führt der Alligator einen Kampf verbissen fort, dabei kann er sowohl mit seinem Gebiß als auch mit seinem Schwanz erstaunlich gezielte und gefährliche Angriffe durchführen.
Alligatoren leben in kleinen Gruppen zusammen und bemühen sich gemeinsam um ihre Beute – nur in Ausnahmefällen, wenn die Tiere völlig ausgehungert sind, geraten sie untereinander in Streit um die Beute. Besonders gefährlich ist es daher, 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 ausschließlich 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.

Verbreitung: Südaventurien (Flußläufe)
Körperlänge: 12 bis 15 Spann **Gewicht:** 160 bis 200 Stein
MU: 18 (16–23) **AT:** 12 (2AT/KR)* **PA:** 3
LE: 20 (18–23) **RS:** 3 **TP:** 1W+4 (Schwanz) / 2W (Rachen)*
GS: 5/2 **AU:** 35 **MR:** 4 **GW:** 8
Den ersten Angriff führt der Alligator aus dem Hinterhalt heraus, W3+2 weitere Tiere tauchen nach jeweils 2W6 KR auf und stürzen sich auf die Helden.
*)Der Alligator hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.
Beute: 40 bis 50 Rationen Fleisch, Haut (3D)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (18), Meute (siehe oben), Kampf im Wasser

PANZERECHSE

»Von der gepanzerten Echse: Größer denn ein Chamaelten aber kleiner noch als ein Alligator ist die Panzerechse, welche beiden sie wenig ähnelt. Durch ihre Haut vermag kaum ein Schwert zu dringen, und bissig und wild sind die Thiere obendrein. Im Brabakischen hält man sie als Haus-Thiere, um die Schlangen abzuwehren, und die Diener des Echsengötzen Il'Ranga verehren sie auch ob ihres unbändigen Wesens.«

—*Hartwige von Drol*, Nutzbares und Verdriessliches Gethier der südlichen Waldungen und Sümpfe; *Drol und Mengbilla, 12 v. H.*

PANZERECHSEN 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 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 immer bis zum bitteren Ende fort.

Verbreitung: Südaventurien (Wald, Sumpf, Flußläufe)
Körperlänge: 13 bis 15 Spann **Gewicht:** 120 bis 150 Stein
MU: 18 (16–21) **AT:** 7 **PA:** 7
LE: 18 (16–21) **RS:** 5 **TP:** 1W+4 (Biß)
GS: 5 **AU:** 35 **MR:** 6 **GW:** 6
Beute: 40 bis 50 Rationen Fleisch (zäh), Haut unbrauchbar
Optionale Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Todeskampf (10)

SCHLANGEN

»Von Vipern, Nattern 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 davon 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 ihre Opfer spritzen, auf daß es lahm oder tot wird.«

—*Auszug aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Wehrheimer Ausgabe, 277 und 33 v.H.*

»Wenngleich sich Schlangen von allerlei Kleingetier ernähren, welches sie überraschend packen, indem sie sich ausschleichen (solches Verhalten hat ihnen den Namen 'Schleicher' eingebracht), so muß dies doch wohl als Teil jener Ordnung erkannt werden, welche Firun erschaffen und über die er wacht, daß all Getier frißt und gefressen wird. Sehr wohl ist aber zu bemerken, daß die Schlangen einen feinen Geruchssinn haben und daß die Zunge mitnichten gespalten ist, weil das Tier falsch ist, sondern vielmehr, weil es damit, einer Wünschelrute gleich, Magie erspüren kann. Daß die Schlangen oftmals giftig sind, entspringt nicht etwa besonderer Heimtücke, auf daß sie ihre Beute damit wehrlos machen, es ist allenthalben eine Vorsehung der Götter, daß sie der Schlange ein Werkzeug gaben, sich zu wehren. Wie viele Schlangen würden wohl von den Puniner Bürgern erschlagen, und wer weiß, wo sich solche Untaten noch breitmachen tät, wenn die Schlangen nicht eine gewisse Wehrhaftigkeit besäßen. So verhält es sich mit den Tieren unserer Göttin, und niemand soll fürderhin falsch Zeugnis über die Schlangen ablegen!«

—*Autor unbekannt,* Kusliker Kommentare – Notwendige Ergänzungen und Erläuterungen zum Groszen Aventurischen Almanach und anderen Enzyklopaedien, *Kuslik, 923 BF*

GIFT- UND WÜRGESCHLANGEN IM SPIEL

Schlangen kann der Meister vor allem einsetzen, um den Helden zu zeigen, daß auch eine einzelne Kreatur von wenig beeindruckender Körpergröße und minderem Angriffswillen sehr gefährlich sein kann. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, daß es sich bei Schlangen um Tiere handelt, die ihrem Freß- und Arterhaltungstrieb folgen. Eine Schlange greift daher meist nur an, wenn sie sich bedroht fühlt (sieht man von den Würgeschlangen ab, die einen Menschen durchaus als Beute betrachten).

Leider kommt es nur zu oft vor, daß Schlangen unbeabsichtigt in die Enge getrieben werden, denn die Tiere können sich beinahe lautlos durchs Gras bewegen und werden daher leicht übersehen. Da die Tiere über einen sehr feinen Geruchssinn verfügen und sich überdies auch von anderen als Nahrungsgerüchen angezogen fühlen, tauchen Schlangen bisweilen in der Nähe von lagernden oder rastenden Reisenden auf. Bei solcher Gelegenheit haben Wanderer schon ihr Leben lassen müssen, weil sie sich auf das unbemerkt nähergekommene Tier gesetzt hatten.

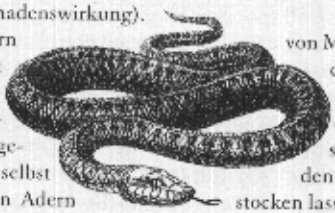
Die gespaltene Zunge der Schlangen ist extrem magieempfindlich, das Tier wird deswegen gerne (meist von Druiden, Magiern oder Hesindegeweihten) in Unfreiheit gehalten und zum Aufspüren magischer Gegenstände oder zur Untersuchung ebensolcher Phänomene eingesetzt. Die Tiere fühlen sich zu magiebegabten Wesen hingezogen, wenngleich dieser Umstand Magiebegabte keineswegs vor einem Angriff schützt. Darüberhinaus sind es vor allem natürliche Duft- und Lockstoffe, welche die Schlange neugierig machen: Schon so manches Mal wurden Liebespärchen jäh im leidenschaftlichen Miteinander durch eine Schlange gestört.

Viele Schlangen sind mehr oder minder giftig, wobei die Wirkung vielfältig variieren kann (von körperlicher Lähmung über Sinnestrübung bis hin zum Wahn). Gifte können nur dann ihre Wirkung entfalten, wenn der Biß der Schlange kräftig oder gezielt genug ist, um eine Rüstung zu durchdringen



oder eine ungedeckte Stelle getroffen wurde (*gezielter Angriff*, sonst müssen die erzielten TP über dem RS liegen). Oftmals entscheidet die Dosis eines Giftes über Leben und Tod des Gebissenen. In kleineren Mengen werden Schlangengifte hingegen von Alchimisten zum Herstellen von Tinkturen und Elixieren verwendet, ja gar vom Medicus zur Heilung eingesetzt. Leider verkrampft sich beim Tode der Schlange spontan die Muskulatur, so daß sie unverzüglich ihre Giftreserven verspritzt.

Um an das Gift einer Schlange heranzukommen, muß sie daher knapp hinter dem Kopfe mit einer Astgabel passender Größe zu Boden gedrückt werden, anschließend wird das Tier quasi 'gemolken', indem das Sekret aus den Drüsen durch die Zähne in eine kleine Phiole gedrückt wird. Ein solches Unterfangen erfordert Wagemut, Geschicklichkeit und oftmals ein wenig Glück. Zunächst muß eine MU-Probe, dann eine GE-Probe +GS der Schlange abgelegt werden. Mißlingt die MU-Probe, kann dem unweigerlichen Angriff der Schlange ausgewichen werden, jedoch nur mit dem halben Ausweichen-Wert, nach mißlungener GE gelingt das Ausweichen nur im Glücksfall (1 auf W20). In jedem Fall verspritzt die Schlange bei diesem Biß ihr Gift. Trägt der Giftjäger keine Handschuhe, so muß er zum Melken einen W20 rollen, fällt eine 20, dann ist Gift über eine unbedeutende Verletzung in sein Blut gelangt (mit halber Schadenswirkung).



Giftschlangen werden auch gern von Meuchlern eingesetzt; vor allem in Al'Anfa und Mengbilla ist dies eine beliebte Methode, einen Konkurrenten oder Gegner aus dem Weg zu räumen. Doch nicht nur die giftigen Exemplare können gefährlich werden: Der Anblick einer Würgeschlange, die gerade einen Jaguar verschlingt, sollte jedenfalls selbst den mutigsten und erfahrensten Helden schon das Blut in den Adern stocken lassen ...

BLATTKOPFOTTER

Die durch ihre laubfarbene Haut im Regenwald perfekt getarnte Blattkopfotter greift Menschen nur an, wenn diese zufällig auf das Tier treten. Ihren Biß in den Knöchel bemerkt man gerade einmal als Zwicken, doch geht dabei das Sekret ihrer Speicheldrüsen ins Blut des Gebissenen über. Das Sekret ist kein Schlangengift im gewöhnlichen Sinne, denn es ist nicht geeignet, um selbst kleinste Beutetiere zu lähmen oder gar zu töten. Menschen, Elfen und Zwerge (mit Ausnahme der Mohas) reagieren jedoch äußerst empfindlich auf das Sekret: Eine geraume Weile, nachdem sie gebissen wurden (und wenn der Vorfall längst vergessen ist), treten leichte Schwindelanfälle, zunehmend auch Halluzinationen und Wahnvorstellungen auf, die in vollständigem Verlust der Sinne enden kann.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Körperlänge: 1 Spann **Gewicht:** weniger als 1 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 17 **PA:** 0
LE: 4 (3–5) **RS:** 0 **TP:** 1SP (+Gift)*
GS: 5 **AU:** 20 **MR:** 12 **GW:** 3

Die Blattkopfotter greift aus sicherem Laubversteck heraus an und zielt stets auf ungedeckte Stellen. Nach einem Biß flieht das Tier.

*)Gift (einmalig): Stufe 12, Giftwirkung setzt nach 2W20 Stunden ein, W6 SP/Stunde für W6 × W6 Stunden, KL und IN sinken pro Stunde ebenfalls jeweils um 1, falls nicht eine 1 beim Schadenswurf fällt (Halluzinationen, MU-Probe gelungen: süß und rauschartig, ansonsten MU –1 und Wahn). Sinken IN oder KL auf 0, so verfällt das Opfer entweder friedlich lallend oder irre rasend endgültig dem Wahn (je nach Ergebnis der MU-Probe). Überlebt das Opfer, so regenerieren sich die Eigenschaften binnen W20 Stunden nach Aussetzen der Giftwirkung.

Beute: Haut (2S), Gift (3D) **Optionale Kampfregeln:** Ruhig Blut, Hinterhalt (27)



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 lähmen und kurze Zeit später zu töten.

Verbreitung: Südaventurien, Maraskan (Flußläufe, Sumpf)
Körperlänge: 17 bis 19 Spann **Gewicht:** 20 bis 25 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 14* **PA:** 5
LE: 20 (15–25) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (+Gift)**
GS: 3 **AU:** 20 **MR:** 4 **GW:** 10

*)Wurde ein Gegner gebissen, so gilt die folgende AT, um ihn auf den Baum zu ziehen. Gegen diesen Angriff hilft nur eine GE-Probe oder Ringen-Parade (jeweils +4), ansonsten steht ein mörderischer Kampf im Würgegriff der Schlange auf dem Baum bevor.

**)bei Schaden durch Biß W6, 3–6 Gift (mehrfach): Stufe 10, 2SP/KR und AT/PA/GE/FF/KK je –1/KR für 3W6 KR, danach Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit einem Punkt pro Stunde. Fällt die KK auf 0, ist vollständige Lähmung die Folge – pro SR W20, bei 20 Herzstillstand, bis KK wieder auf 1.

Beute: 3 Rationen Fleisch, Haut (7D), Gift (4D)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (20), Gelände (Sumpf), Umschlingen/Würgen/Kampf auf Bäumen

KLAPPERSCHLANGE

Die unscheinbare graubraune Klapperschlange 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. Die Klapperschlange gilt als recht angriffslustig.

Verbreitung: Khom, Mhanadistan, Aranien, Almada (Wüstenrand, Steppe)
Körperlänge: 13 bis 15 Spann **Gewicht:** 6 bis 8 Stein
MU: 9 (7–12) **AT:** 12 **PA:** 0
LE: 10 (8–13) **RS:** 0 **TP:** 1W+2 (+Gift)*
GS: 4 **AU:** 15 **MR:** 6 **GW:** 4

*)nach Schaden durch Biß W6, bei 4-6 Gift (auch mehrfach): Stufe 2, 2W6 SP (sofort).

Beute: 4-6 Rationen Fleisch, Haut wertlos, Rassel (1S), Gift (5S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut



KVILLOTTER

Die Kvillotter ist die am nördlichsten vorkommende aventurische Giftschlange. In warmen Sommern kann man sie sogar in Riva oder Oblarasim antreffen. Die dünne, gelbgrün gesprenkelte, bis zu 2 Schritt lange Schlange bevorzugt offenes Steppengelände. Der Biß ihrer langen Zähne hat eine vorübergehende starke Lähmungswirkung.

Verbreitung: Svellttal, Weiden, Salamanderwälder, Grüne Ebene (Steppe)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** 4 Stein
MU: 7 (5–10) **AT:** 14 **PA:** 0
LE: 12 (10–15) **RS:** 0 **TP:** 1W+3 (+Gift)*
GS: 4 **AU:** 15 **MR:** 5 **GW:** 5
*)Bei Schaden durch Biß W6, 3–6 Gift (mehrfach): Stufe 6, je 2 SP und KK –1 für 3W6 KR.
Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (15S), Gift (15S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Hinterhalt (18)

MYSOBVIPER

Die Mysobviper ist eine zwei Schritt lange, Wasserschlange, die sich vor allem von Fischen und Fröschen ernährt. Sie lebt in allen tropischen Flüssen und greift Menschen eigentlich nicht an. Nur in den Nähe ihres Geleges, oder wenn man ihr eine Beute streitig macht, wird sie aggressiv. Die blaugrau gebänderte Schlange verfügt über ein leichtes Gift, das Menschen in der Regel nur dann gefährlich wird, wenn sie mehrfach von der Schlange gebissen wurden.

Verbreitung: Südaventurien (Flußläufe)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** bis 5 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 10 **PA:** 6
LE: 15 (13–18) **RS:** 0 **TP:** 1W+1 (+Gift)*
GS: 5 **AU:** 30 **MR:** 6 **GW:** 4
*)bei Schaden durch Biß W6, 4-6 Gift (mehrfach): Stufe 5, 1W+2 SP (erster Biß), 2W+4, 3W+6,... (bei Folgebissen auf gleiches Opfer).
Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (15S), Gift (25S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Hinterhalt (16)

NESSELVIPER

Die Nesselviper ist eine kleine Giftschlange, die etwa zwei Schritt lang wird, während der Körper so schlank bleibt, daß er mit einer Hand zu umfassen ist. Die graugelb gebänderte Nesselviper lebt bevorzugt 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 Vertrautem einer Hexe nach dem Leben trachtet. Ihr Gift ist nicht sehr stark.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien bis hinunter nach Aranien (Waldrand, Steppe, Felder)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** weniger als 1 Stein
MU: 6 (4–9) **AT:** 10 **PA:** 0
LE: 6 (4–9) **RS:** 0 **TP:** 1W+2 (+Gift)*
GS: 4 **AU:** 15 **MR:** 4 **GW:** 6
*)nach Schaden durch Biß W6, bei 5–6 Gift (auch mehrfach): Stufe 3, W20 SP (erster Gifteinsatz), W6 SP (folgende Bisse); Gift wirkt praktisch sofort
Beute: Haut (7S), Gift (9S) **Optionale Kampfregeln:** Ruhig Blut, Hinterhalt (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 kleine Tiere auf der Stelle tötet und selbst dem Menschen gefährlich werden kann.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Körperlänge: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 1 Stein
MU: 15 (13-18) **AT:** 12* **PA:** 7
LE: 10 (8-13) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (+Gift)**
GS: 5 **AU:** 15 **MR:** 3 **GW:** 6
*)Die Palmviper versucht, mit einem *gezielten Angriff* ungedeckte Stellen zu treffen.
**)Nach Schaden durch Biß Gift (einmalig): Stufe 3, 5W6 SP, sofort
Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (12S), Gift (12S)
Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Ruhig Blut, Hinterhalt (25)

SCHEINBASILISK

Diese Schlange, die in den nördlicheren Gefilden Aventuriens vorkommt, erreicht eine Länge von zwei Schritt und wirkt 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.

Verbreitung: Nordaventurien (Steppe)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** um 10 Stein
MU: 4 (3–5) **AT:** 12 **PA:** 0
LE: 20 (15–25) **RS:** 1 **TP:** Gift*
GS: 1 **AU:** 50 **MR:** 8 **GW:** 2
*)Das Sekret verursacht 1W SP und einen Hustenanfall, der das Opfer 2W Kampfrunden außer Gefecht setzt. Die Brühe verursacht so lange CH-Verlust von 4 Punkten, bis eine gründliche Reinigung erfolgt ist (Wasser allein reicht nicht).
Beute: 1 Ration Fleisch, Haut wertlos
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

SPEIOTTER oder SPEIKOBRA



Die Speiotter mit ihrem verbreiterten 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 (meist werden zuvor die Giftzähne herausgebrochen). Die Speiotter 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.

Verbreitung: Mhanadistan, Südaranien (Flußläufe, Steppe)
Länge: 3 Schritt **Gewicht:** 2 Stein
MU: 10 (7–12) **AT:** 12/17* **PA:** 0
LE: 15 (13–18) **RS:** 1
TP: 1W+2 (+Gift)**
GS: 3 **AU:** 25 **MR:** 2 **GW:** 7

*)Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt für den Speiangriff, dem man nur mit einem *guten Ausweichmanöver* entgehen kann, und zu dem sie ansetzt, wenn in der KR zuvor von einem beliebigen Kampfbeteiligten eine 17 gewürfelt wurde. Auf der Haut verursacht das Gift einmalig 2W20 SP.

**)Bei Schaden durch Biß Gift (mehrfach): Stufe 8, 3SP/KR für 3W6 KR.

Beute: 1-2 Rationen Fleisch, Haut (2-3D), Gift (25S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

NORALEC-OTTER

Die Noralec-Otter (maraskanische Bez.) oder *Boraner Liebchen* genannte Schlange ist eine Bewohnerin der maraskanischen Wälder und Graslandschaften. Ihre Zeichnung reicht von dunkelgrün-braun bis hellgrün-gelb gescheckt. Das Gift der Noralec ist von besonderer Tücke: Während es für ihre Beutetiere sofort tödlich ist, bewirkt es bei Menschen jahrelanges Siechtum, das meist mit dem Tod endet. Ein Opfer der Otter ist an einem blau-grünem Aderngeflecht ca. ein Spann um die Bißwunde herum zu erkennen.

Verbreitung: Maraskan (Wald, Steppe)
Körperlänge: 3 Spann **Gewicht:** weniger als 1 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 13 **PA:** 2
LE: 10 (8–13) **RS:** 0 **TP:** 1W+2 (+Gift)*
GS: 4 **AU:** 12 **MR:** 8 **GW:** 5

*)Bei Schaden durch Biß Gift (einmalig): Stufe 20, das Opfer legt direkt nach dem Biß und von nun an alle zwei Monate (etwa zu Beginn jedes Abenteuers) eine KK-Probe +2 ab. Mißlingt die Probe, so sinkt die KK permanent um 1, die LE permanent um 1W6! Gegen das Gift wirkt ausschließlich ein Absud aus verschiedenen Hornmehlen in Verbindung mit dem Spruch KLARUM PURUM (20).

Beute: Haut (5D), Gift (10D)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

WÜRGESCHLANGE

Die tropische Würgeschlange (mohisch: *Boa*), ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier, wird bis zu 10 Schritt lang, wobei sie einen Körperumfang 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 Umschlingungen zu erdrücken.

Verbreitung: Südaventurien (Wald, Gebirge)
Körperlänge: bis 10 Schritt **Gewicht:** 400 bis 500 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 10/15* **PA:** 0
LE: 50 (41–60) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Zähne) / KR × W (Würgen) SP**
GS: 2 **AU:** 10 **MR:** 5 **GW:** 8

*)Biß/Umschlingen. Sobald die Schlange sich an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen. Wird einem solchen Angriff nicht ausgewichen, so befindet sich das Opfer im Würgegriff der Schlange.

**)Der Würgegriff der Schlange verursacht in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 2W usf. Der Gefangene kann sich nur befreien, wenn ihm gleichzeitig eine GE- und eine KK-Probe jeweils +KR-Anzahl gelingt.

Beute: 300 bis 400 Rationen Fleisch, Haut (10D)
Optionale Kampfregeln: Umschlingen / Würgen, Hinterhalt (18)

WEITERE SCHLANGEN

Sicherlich gibt es mehr als hundert verschiedene Schlangenarten, deren Auflistung den Rahmen dieser Abhandlung sprengen würden. Die folgende Tabelle enthält einige der wichtigsten Arten:

	LE	RS	GS	AU	MR	Haut	AT	TP/Gift
Smaragdnatter	7	1	3	12	3	1S	12	W+1 / –
Pechnatter	8	1	3	15	4	8S	13	W+1 / –
Blutotter	5	1	4	10	5	2D	14	2 SP / W–1
Bodirwurm	6	1	2	12	0	4H	12	2 SP / W+1
Güldenschlange	10	1	3	20	7	3D	10	3 SP / 2W

Beute: weniger als 1 Ration Fleisch, Haut (s.o.)
Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Steppe, Flußläufe); der Bodirwurm kommt nur in Thorwal und dem Orkland vor.
GW: 1 bis 3

Erwähnenswert sind sicherlich noch die vier Schritt lange und spindeldürre *Fadennatter*, die *Stinknatter* oder die goldfarbene *Felsschleiche* (oft auch *Goldschleiche* genannt), wie auch die ungiftige *Feldschlange*, die man wohl am häufigsten trifft.

SCHLINGER oder SULTANSECHSEN

»Vom Schlinger: Das blutrünstigste Raubtier des ganzen Landes ist der Schlinger, eine riesige, aufrecht gehende Echse, die fast zwei 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 Abertausenden von scharfen Zähnen gefüllt. Schlinger fressen alles, was sie erblicken, sie sind so gierig, daß sogar Sterne schlucken – und was sie nicht fressen können, das machen sie dreck tot und hängen es an einen Baum, um es später zu verschlingen. Man findet sie im Selemischen und Havadrelschen, wo sie ein Graus für Mensch und Tier sind. Sie sollen dem Götzen H'Ranga heilig sein.«
—aus dem Groszen Aventurischen Almanach; *Viesalter Ausgabe, 998 BF*



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 Selem 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.

Verbreitung: Südaventurien (Sümpfe)
Größe: um 4 Schritt **Gewicht:** 1.200 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 12/10/6 (3AT/KR)* **PA:** 5
LE: 100 (82–120) **RS:** 3 **TP:** 1W+5 (Klauen) / 2W+4 (Gebiß) / 1W+4 (Schwanz)
GS: 12 **AU:** 40 **MR:** 10 **GW:** 18
*)Klauen/Gebiß/Schwanz. Während der Schlinger mit Gebiß und Klauen zum Doppelangriff ansetzt, greift er mit dem Schwanz zusätzlich einen anderen Gegner an.
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut (5D), Zähne (8S)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff, Gelände (Sumpf)



SPRINGCHAMÄLEONS

»Vom Chamaeleon: Im Süden, namentlich in den dampfenden Wäldern, gibt es ein den Salamandern verwandtes Tier, welches 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 Chamaeleon sie abbeißen muß, wenn sie sich an einem Ast oder dergleichen verfängt. Sie wächst aber binnen eines Tag wieder nach. Das besondere am Chamaeleon 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.«

—*Ortel von Uspiaunen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 4 Hal*

SPRINGCHAMÄLEONS IM SPIEL

Diese Eidechsen kommen in erster Linie in den südlichen Wäldern vor, wo sie oft unerkannt auf den Ästen lauern. Viele Abenteuergruppen werden solch ein Tier deshalb nie zu Gesicht bekommen. Wenn es – vielleicht nicht einmal mit Absicht – gereizt wird, indem man sich dem Tier nähert, verteidigt sich das Chamäleon normalerweise mit seinen Greifklauen; schlimmstenfalls versucht es jedoch, einen Gegner mit seiner Zunge zu erdrosseln.

Das Chamäleon stößt 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.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Rumpflänge: 6 Spann **Gewicht:** 40 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 11* **PA:** 7
LE: 18 (15–20) **RS:** 3 **TP:** 1W+2 (Klauen) / W6 SP/KR (Zunge)*
GS: 5 **AU:** 25 **MR:** 8 **GW:** 7

*)Mit einem *gezielten Angriff* versucht das Chamäleon, mit der Zunge den Hals Gegners zu umschlingen: Wird dem Angriff nicht *ausgewichen*, so pariert das Tier fortan nicht mehr und versucht, das Opfer zu erdrosseln. Pro KR nimmt der Held W6 SP, und es gibt keine Möglichkeit, sich zu befreien, bis das Chamäleon erschlagen ist.

Beute: Fleisch ungenießbar, Haut (1S bis 2D, je nach Farbe)
Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (30)

SUMPFECHSEN

»Von der Sumpfechse: Obwohl 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.«
—*Hermann Raguar*, Prems Tierleben, *Prem, 70 v.H.*

SUMPFECHSEN 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. Es kann daher vorkommen, daß sich die Echsen schon nach zwei oder drei Kampfrunden wieder zur Flucht wenden, wenn sie erkennen, daß darin ihr größtes Heil besteht.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf)
Körperlänge: 5 bis 9 Spann **Gewicht:** 40 bis 60 Stein
MU: 8 (5–10) **AT:** 9 **PA:** 7
LE: 20 (18-23) **RS:** 3 **TP:** 1W+3 (Biß)
GS: 6 **AU:** 30 **MR:** 4 **GW:** 4
Sumpfechsen leben in Gruppen von W3+2 Tieren zusammen. Sie kämpfen gemeinsam. Entschließt sich eine Echse zur Flucht (LE kleiner 5), so folgen die übrigen ihr binnen 1 bis 3 KR nach.
Beute: 10 bis 15 Rationen Fleisch, Haut (6S)
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt, Gelände (Sumpf), Flucht (10)

TATZELWÜRMER

»Vom Tatzelwurm: Auch wenn man es diesen Kreaturen nicht ansieht — sie sind entfernte Verwandte der Drachen. Der bis vier Schritt lange, feiste und wurstförmige Rumpf ist von ekelig graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen, es ist unmöglich, Schwanz und Rumpf voneinander zu unterscheiden. Der Anblick eines Tatzelwurmes 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 ein Schock faule Eier. Im Mittelland hausen die Würmer in den Bergen und machen manchenorts 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 schwere Tat, einen Tatzelwurm zu erlegen, denn die Ungeheuer richten nur Schaden an. Wer sich aber an die Kreatur herauswagt, muß immer bedenken, daß in ihren Adern heißes Blut fließt und daß man sie im Kampf nur schwer einschätzen kann.«
— *aus dem Bestiarium von Belhanka; Garath zur Friedenskaiserzeit; überarbeitete Fassung Punin 7 Hal*

TATZELWÜRMER IM SPIEL

Tatzelwürmer sind in der Tat entfernte Verwandte der Drachen – auch in ihren Adern fließt heißes Blut, aber die Temperatur beträgt 'nur' gut 60 Grad. Deshalb können sie mit ihrem extrem faulig riechendem Atem, den sie stoßweise durch die Nüstern schnauben, auch keinen besonderen Schaden anrichten.

Wie die höheren Drachen lagen 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. Im Finsterkamm und anderen Gebirgen in Mittelaventurien, 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, daßes sich dabei um die verlassene Schatzsammlung eines Tatzelwurms handelt.

Zum Kampf mit einem Tatzelwurm kommt es normalerweise, wenn eine Heldengruppe in die Wohnstätte des Monsters (meist verlassene Bauwerke oder Tierhöhlen) eingedrungen ist oder wenn das gierige Tier auf irgend etwas Blinkendes in der Ausrüstung der reisenden Helden aufmerksam geworden ist. Hunger ist beim Tatzelwurm eher ein untergeordneter Grund, um ein Lebewesen anzugreifen (trotzdem muß der fleisch- und aasfressende Wurm als gefräßig 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 sich dem Tatzelwurm doch genügend nähern, um ihn mit normalen Waffen anzugreifen.

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 dem 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.

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 W3+1 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

ursprünglichen Wert wieder erreicht haben.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)
Größe: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 10/6/8 (2AT/KR)* **PA:** 5
LE: 50 (41–60) **RS:** 4 **TP:** 1W (Klauen) / 2W (Gebiß) / 1W+3 (Schwanz)
GS: 5 **AU:** 90 **MR:** 6 **GW:** 11
Der Tatzelwurm nimmt keinen Schaden durch Feuer.
Pro KR muß jeder Held eine KK-Probe –1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (1 SP und KK-Probe +3, um festzustellen, ob er davon gar ohnmächtig wird).
*) Klauen/Gebiß/Schwanz. Der Tatzelwurm besitzt drei Angriffsmöglichkeiten, aber nur zwei AT pro KR, die er beliebig für zwei verschiedene Angriffe einsetzt. Nur mit Klauen und Gebiß kann er einen *Doppelangriff* gegen einen seiner Kontrahenten richten; setzt er seinen Schwanz ein, so kann er jedoch nur zwei verschiedene Gegner angreifen.
Beute: Fleisch giftig (5W6+6 SP pro Ration), evtl. Teile für Alchimisten, verlassener Hort (3H–30D, jedoch CH: –W3+1)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff



WASSER-BEWOHNER

BLUTFISCHE oder FLUSSFETZER

»Von den Blutfischen: Blutrünstiger als tollwütige Ratten oder Haie sind die Blutfische, auch Piranhas oder Flußfetzer 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 findt sie in allen warmen Flüssen und Bächen, nicht aber in Teichen. Das einzige Mittel gegen die Blutfische ist, sich mit Alraunsaft einzureiben, bevor man ins Wasser geht.«
—*Ural von Uspuenen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde: *Fenum, 4 Hal*

BLUTFISCHE IM SPIEL

Piranhas (wie die Blutfische bei den Waldmenschen genannt werden) sind kleine Flußfische, die außergewöhnlich scharfe Zähne haben und stets in Schwärmen von mindestens 20 Tieren auftreten. Sie lieben wärmeres Wasser und können in fast allen südaventurischen Bächen und Flüssen angetroffen werden. Normalerweise leben sie von Aas oder angeschlagenen Tieren, die ins Wasser fallen. Ein großer Schwarm Blutfische kann ein Pferd binnen weniger Minuten bis aufs Skelett abnagen. Es kommt vor, daß Opfer ganz und gar chancenlos von einem Strudel aus Fischleibern herabgezogen werden, wobei die zahllosen, heftigen Attacken der Blutfische das Wasser dergestalt aufwühlen, daß es zu kochen scheint. (Ein großer Schwarm Blutfische eignet sich daher ideal, um den Weg durch ein Gewässer vorübergehend für die Helden zu sperren.) Kleinere Schwärme werden nur gefährlich, wenn Helden mit blutenden Wunden oder blutigen Verbänden ins Wasser steigen.

Verbreitung: Südaventurien (Flüsse, Bäche)
Größe: 6 bis 8 Finger **Gewicht:** unbedeutend
MU: 15 (13–18) **AT:** 10 **PA:** 0
LE: 2 **RS:** 0 **TP:** 1W
GS: 2 **AU:** 10 **MR:** 12 **GW:** 12 und mehr (Schwarm)
In bis zu hüfttiefem Gewässer gilt AT: –2 (bzw. AT: –5 für Stichwaffen und Stumpfe Hiebwaffen), in tieferen Gewässern die Regeln für *Kampf im Wasser*.
Beute: 1/4 Ration Fleisch
Optionale Kampfregeln: Schwarm (W20+20 und mehr), Kampf im/unter Wasser

BRABACUDAS oder SCHNAPPFISCHE

»Von den Schnappfischen: Vor Brabac und wohl auch im Charyptischen hat es silbriggeschuppte Fische, welche für den Unwissenden wohl wie ein großer Hering aussehen. Doch sollt man sich hüten, den Köder auszuwerfen, denn die Biester haben scharfe Zähne und sind blutgierig wie die Haie, springen gar an Land oder auf kleine Boote und schnappen nach allem, was sich bewegt. Weh dem aber, der von Bord geht und in einen Schwarm der Schnappfische gerät. Ein Hai mag seinen Gegner im Kampf töten, die Schnappfische aber reißen ihn einfach in tausend Stücke.«

—*aus dem* Bestiarium von Bellsanka; *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 7 Hal*

BRABACUDAS IM SPIEL

Schnappfische können bis zu 2 Schritt hoch oder weit aus dem Wasser springen und sich durch windende Bewegungen gezielt in Efferds Element zurückbewegen. Daher werden sie auch dann gefährlich, wenn man sich an der Küste dem Meer nur nähert. Die einfachste Möglichkeit, einen Kampf am Strand zu umgehen, besteht darin, einfach ein paar Schritt ins Landesinnere zu flüchten. Im Wasser sind Brabacudaschwärme eine tödliche Gefahr, denn sie schnappen grundsätzlich nach allem, was ihnen in die Quere kommt. Wenn sie dabei Blut gerochen haben, fallen sie über ihre Opfer her und lassen kaum mehr als das Gerippe übrig.

Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer (Offenes Meer, Küste)
Größe: etwa 8 Spann **Gewicht:** 40 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 13 **PA:** 2
LE: 25 (22–27) **RS:** 0 **TP:** 1W+3
GS: 12 **AU:** 30 **MR:** 7 **GW:** 5 (als Schwarm bis 20)
Ein Brabacuda, der auf Land gesprungen ist, benötigt 2 KR ohne AT und PA, um wieder ins Wasser zu gelangen. Im Wasser werden zunächst zwei oder drei Brabacudas nach einem Gegner schnappen. Sofern diese Schnappangriffe mehr als 7 SP verursachen, fällt der ganze Schwarm über das Opfer her.
Beute: 20 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Schwarm (W6+6 bis zu W20+10), Kampf im/unter Wasser

DELPHINE oder EFFERDSTÜMMLER

»Von den Delphinen. Dem Efferd allezeit 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.«

—*Auszug aus dem* Großen Aventurischen Almanach; *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

DELPHINE IM SPIEL

Den heiligen Tieren Efferds werden die Helden auf offenem Meer häufig begegnen können. Die eleganten blaugrünen Schwimmer begleiten oft Schiffe bei der Heimkehr, indem sie in großen Verbänden, Schulen genannt, um die Schiffe streifen, übermütig aus dem Wasser springen und erfreute Quietschlaute 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.

Als Meister können Sie Delphine als Rettung in letzter Not (und Sendboten des Efferd) ins Spiel bringen, sei es, indem die Tümmler Schiffbrüchige auflesen, ein Schiff sicher durch seichte Gewässer und Riffe lotsen oder aber in einem Kampf gegen Haie zu Hilfe kommen.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer, Küste)
Größe: 11 bis 13 Spann **Gewicht:** 180 bis 250 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 12 **PA:** 10
LE: 50 (40–60) **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Rammstoß)
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** 6 **GW:** 0 (bis 10 für Efferdfrevler)
Beute: 30 bis 40 Rationen Fleisch, Tran (3–5D) (und Efferds Zorn!)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Rudel (Familie, W6+6)

FEUERQUALLEN

»Von der Feuerqualle Herrlich ist der leuchtend rote Schirm der Feuerqualle anzusehen, welche die südlichen Meere bei Brabak bewohnt. Fast einen halben Schritt mißt diese Qualle, deren Schirm wie eine Glocke geformt und mit unzähligen feinsten Haarfangarmen besetzt ist. Von all den tausend Quallen, die es gibt, ist die Feuerqualle 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 in die Augen bekommt, kann erblinden.«
—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach, *Vierzehnte Ausgabe, 998 BF*



FEUERQUALLEN 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 alles an, was sich ihr auf weniger als vier Schritt nähert. Wenn ein unvorsichtiger Taucher zu nahe an die Qualle herangekommen ist, kann er leicht mit den Nesseln der Qualle in Berührung kommen, allerdings kann die Säure ihre Wirkung nur entfalten, wenn sie 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.

Verbreitung: Südmeer (Küste, Offenes Meer)
Größe: 2 bis 3 Spann **Gewicht:** unbedeutend
MU: 10 (8–13) **AT:** 11* **PA:** 0
LE: 20 (18–23) **RS:** 0 **TP:** Säure*
GS: 1 **AU:** 20 **MR:** 8 **GW:** 4
*)Säure: W20–10 SP, wobei negative Ergebnisse bedeuten, daß eine geschützte Hautstelle getroffen wurde. Fällt beim Schadenswurf eine 20, so wurde das Gesicht getroffen und der Held erblindet für 3W6 KR, nach einem weiteren Gesichtstreffer gar für 3W6 Stunden.
Beute: wertlos
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

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 gnadenlos zu. Ja, sie machen nicht Halt vor den heiligen Tieren des Efferd, auch 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 Sebwerti, andere wiederum, deren Kopf einem Hammer gleicht (jene Art ist wohl im Streit entstanden, als Efferd den Hammer des Ingerimm nicht zurückgeben wollte). Wenngleich 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 Ifirnshai, 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 oder einen Arm abbeißen können. Robben und Seehunde verschlingen sie allemal mit einem Biß. Da braucht es schon mutige und unerschrockene Seelent, die sich mit dem Ungetüm anlegen wollen, welches für das heilige Element Efferds eine Schande ist.«
—Hetmann Ragnar, Prems Tierleben; Neuschrift Garetb 12 Hal

HAIE IM SPIEL

Haie sind räuberische Einzelgänger, die sich fast ausschließlich von ihrem Instinkt leiten lassen. Sie besitzen einen sehr feinen Geruchssinn und verfolgen eine Blutspur, sobald sie Witterung aufgenommen haben, über Meilen hinweg. Haie ernähren sich von kleinen und mittelgroßen Fischen oder angeschlagenen größeren Beutestücken, die sie ohne Mühe erlegen können. Einen verletzten Menschen greifen sie in der Regel sofort an, dabei schrecken sie auch vor mehreren Gegnern nicht zurück. Sobald ein Hai eine Beutestück verzehrt hat und gesättigt ist, sinkt seine Angriffslust. Häufig werden aber auch 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. Manchmal gelingt es gegen kleinere Haie, durch lautes Schreien ein wenig Zeit für die Flucht zu gewinnen.

FLECKENHAI

Fleckenhaie 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 lähmen. Die übliche Giftdosis der Fleckenhaie reicht zwar nicht aus, um einen Menschen mit einem einzigen Biß zu betäuben, aber da die Raubfische das Sekret bei jedem zweiten Biß absondern können, ist seine Wirkung nicht zu unterschätzen. Zweifelsohne wäre das Sekret als Waffengift sehr geeignet – da es aber nur schwer haltbar zu machen ist, wird es auf den aventurischen Märkten nicht angeboten.

Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer (Offenes Meer)
Größe: 8 bis 10 Spann **Gewicht:** 150 Stein
MU: 15 (13–18) **AT:** 12 **PA:** 2
LE: 25 (23–28) **RS:** 0 **TP:** 1W+2 (Biß) (+Gift)*
GS: 8 **AU:** 50 **MR:** 4 **GW:** 7
*)Bei Schaden durch Biß Gift (mehrmals, jeder zweite Biß): Stufe 12; 1W+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je –1. Sinken KK oder GE auf 0, so tritt vollständige Lähmung ein, und der Held muß ertrinken. Die hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt der betroffenen Werte zurück.
Jagd: Netz und Harpune
Beute: 40 Rationen Fleisch, Tran (30S)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Lautstarke Verteidigung

HAMMERHAI

Von allen Haiarten ist der Hammerhai am wenigsten angriffslustig, gerät aber in Kampfrausch, wenn er selbst angegriffen wird. Der mittelgroße Raubfisch, dessen Kopf hammerartig verbreitert ist, ernährt sich am liebsten von kleinen Beutestücken und traut sich nie in Küstennähe. Seines schmackhaften Fleisches wegen wird er aber von Seefischern gerne gejagt.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Größe: 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 250 bis 350 Stein
MU: 6 (5–7) **AT:** 9 **PA:** 0
LE: 30 (25–35) **RS:** 0 **TP:** 1W+3
GS: 5 **AU:** 40 **MR:** 4 **GW:** 5
Jagd: Netz und Harpune **Beute:** 70 bis 90 Rationen Fleisch, Tran (60–100S)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Kampfrausch, Lautstarke Verteidigung

SCHWERTHAI



Die drei Schritt langen, nicht besonders angriffslustigen Schwerthaie tummeln sich gerne in den Gewässern bei den Zyklopeninseln. Auffällig ist der schwertartig fortgeführte Oberkiefer dieses Haies, mit dem er für gewöhnlich keinen besonderen Schaden anrichtet. Gelegentlich gelingen ihm aber mit seinem gefürchteten (und ansonsten im Kampf eher hinderlichen) Schwert gezielte Stiche.

Verbreitung: Meer der Sieben Winde, Zyklopeninseln, Bucht von Neetha (Offenes Meer, Küste)
Größe: etwa 3 Schritt **Gewicht:** 450 Stein
MU: 8 (7–9) **AT:** 8* **PA:** 0
LE: 35 (30–40) **RS:** 0 **TP:** 1W+5 (Gebiß) / 3W+5 (Schwert)*
GS: 5 **AU:** 35 **MR:** 6 **GW:** 8
*)bei *Gezielten Angriff* setzt der Hai sein Schwert ein, ansonsten beißt er gewöhnlich zu.
Jagd: Harpune **Beute:** 100 Rationen Fleisch, Tran (8–12D), Schwert (1D)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Gezielter Angriff, Lautstarke Verteidigung

STREIFENHAI

Der Streifenhai, dessen Rumpf der Länge nach schwarz und weiß gestreift ist, ist mit dem Tigerhai verwandt. Im Gegensatz zu seinem größeren Artgenossen bevorzugte er seichte Gewässer und Riffe, wo er sich (oft in kleinen Jagdverbänden) ausgesprochen angriffslustig tummelt. Manchmal werden Streifenhaie sogar in größeren Hafenstädten gesichtet – Anlaß genug für die Stadtväter, eine Prämie auf die Tötung des Raubfisches auszusetzen.

Verbreitung: Alle Meere (Küsten, Häfen)
Größe: 12 bis 13 Spann **Gewicht:** um 300 Stein
MU: 13 (10–15) **AT:** 12 **PA:** 0
LE: 15 (13–18) **RS:** 0 **TP:** 1W+4
GS: 7 **AU:** 45 **MR:** 7 **GW:** 5
Jagd: Harpune **Beute:** 70 Rationen Fleisch, Tran (70S)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Meute (W3+2)



TIGER- oder RIESENHAI

Äußerlich ähneln die Tigerhaie sehr ihren kleinen Verwandten, den Streifenhaien. Vom Verhalten her hat der Riesenhai 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.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Größe: 6 bis 8 Schritt **Gewicht:** 800 bis 1.200 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 10 **PA:** 0
LE: 65 (56–75) **RS:** 0 **TP:** 1W+8
GS: 5 **AU:** 60 **MR:** 5 **GW:** 10
Es ist möglich, das Ungetüm zu unterschwimmen. Mit einer angesagten AT+8 kann man dann das Herz treffen. Nach einem Herztreffer nimmt der Hai pro KR 1W, 2W, 3W,... SP und verfällt in rasenden Kampfrausch. Jedem Helden stehen ab nun nur noch entweder AT oder PA zu, denn das Ungetüm gerät derart in Rage, daß jedes Manöver höchste Konzentration verlangt.
Jagd: Harpune
Beute: 200 bis 300 Rationen Fleisch, Tran (12–20D)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Kampfrausch (nach Herztreffer), Unterschwimmen (10)

WEISS- oder IFIRNSHAI

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 Ungetüm 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.

Verbreitung: Ifirns Ozean (Offenes Meer, Küste)
Größe: 12 bis 15 Schritt **Gewicht:** 3 bis 4,5 Quader
MU: 10 (9–11) **AT:** 9 **PA:** 0
LE: 80 (62–100) **RS:** 1 **TP:** 2W+5
GS: 4 **AU:** 80 **MR:** 5 **GW:** 12
Unterschwimmen siehe Tigerhai
Jagd: Harpune
Beute: 500 bis 750 Rationen Fleisch, Tran (30–60D)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Kampfrausch (nach Herztreffer), Unterschwimmen (12)

KRAKEN und KRAKENMOLCHE

»Vom zehnarmigen Kraken: Nur auf hoher See findet man den fürchterlichen zehnarmigen Kraken, den großen Feind des Swafnir, welcher gar in der Lage ist, Schiffe zu zerdrücken, als seien es Schalfrebse, und die Mannschaften mit Haut und Haaren zu verschlingen. Ein jeder Arm mißt zehn Schritt in der Länge und ist mit grünlichen Warzen und Saugnäpfen besetzt. Der Rumpf durchmißt 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 hete man tunlichst zu Eilerd, denn alles andere Tun und Streben mag nun nicht mehr helfen.«

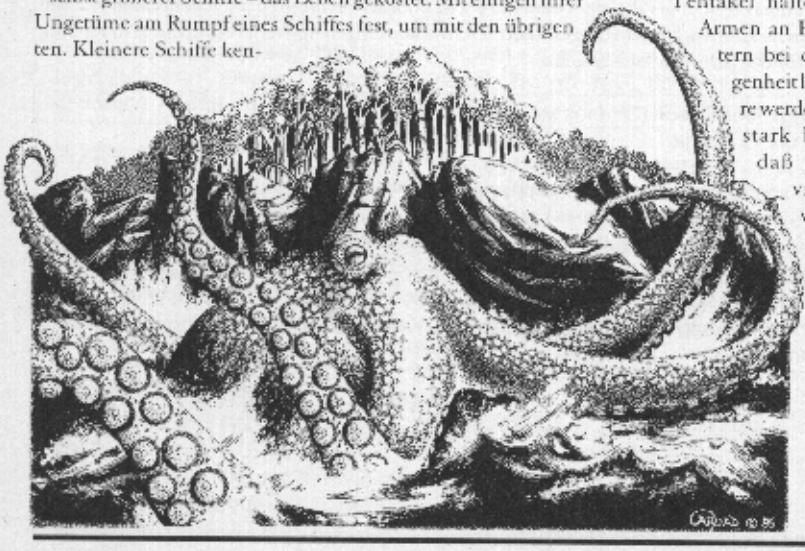
—aus dem Bestiarium von Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 7 Hal*

»Vom Krakenmolch. Zehn Schritt oder 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 Saugnäpfen 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 Rumpf zugleich 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 Stielkörner unterstreichen die Scheußlichkeit nur, die sein Anblick bietet. Der Krakenmolch ist wiederkäuig und gierig nach allem, was 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.«

—*Hermann Ragnar,* Prems Tierleben; *Neuschrift, Gareth 12 Hal*

KRAKEN UND KRAKENMOLCHE IM SPIEL

Die Begegnung mit einem Riesenkraken oder einem Krakenmolch hat schon komplette Besatzungen – selbst größerer Schiffe – das Leben gekostet. Mit einigen ihrer Tentakel halten sich die Ungetüme am Rumpf eines Schiffes fest, um mit den übrigen Armen an Bord zu wüten. Kleinere Schiffe kentern bei dieser Gelegenheit leicht, größere werden oftmals so stark beschädigt, daß sie manövrierunfähig werden oder gar sinken. Während der Dekapus in aller Regel ein Schiff mit vier Fangarmen fest in den Griff nimmt, versuchen





Krakenmolche bisweilen, durch den Einsatz mehrerer Tentakel ein Schiff gezielt zum Kentern zu bringen. Im Verlaufe des Kampfes kann es durchaus vorkommen, daß die Ungeheuer Fangarme von Bord nehmen, um den Rumpf fester zu greifen, oder umgekehrt.

Der Zustand des Schiffes ist für die Besatzung von ebenso existentieller Bedeutung wie der direkte Kampferfolg gegen den Kraken. Eine Regel, mit deren Hilfe Sie ein solches Gefecht zwischen Kraken und Schiff spannender gestalten können, finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**. Den Tentakelangriffen haben wir dort ebenfalls einen eigenen Abschnitt eingeräumt, den Sie in jedem Fall beachten sollten.

Kommt es zum Kampf im Wasser (beispielsweise nachdem ein Schiff gekentert ist), so sind Kraken ungleich gefährlicher, da sie zum einen in ihrem natürlichen Element alle Tentakel im Kampf einsetzen können, zum anderen weil sie (mit Ausnahme des Zwergkrakenmolches) in dieser Situation mit je zweien ihrer Tentakel einen Doppelangriff gegen einen Gegner richten können. Eine – wenn auch geringe – Chance besteht darin, den Kraken zu unterschwimmen und seinen empfindlichen Rumpf gezielt mit Stichwaffen zu bearbeiten.

Krakenmolche (nicht aber Kraken) bewegen sich an Land in einem seltsamen Stelzgang fort, indem sie ihre Tentakel – paarweise verschlungen – fast wie Beine benutzen. Im Kampf benötigen sie allerdings immer zwei ihrer Tentakel, um sich abzustützen, mit den übrigen Fangarmen greifen sie nach ihrer Beute.

DEKAPUS oder RIESENKRAKE

Der Dekapus vermag ohne Probleme Schiffe zu zerdrücken; meist klammert sich das Ungetüm mit vieren seiner Fangarme am Schiff fest, um mit den verbleibenden an Deck zu wüten. Das Monstrum ist auf allen Meeren heimisch, findet sich jedoch glücklicherweise nie in Küstennähe. Es gibt nur wenige Berichte über den Dekapus, denn die meisten Begegnungen mit dem Ungetüm endeten für alle beteiligten Seeleute mit dem Tode.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Größe: 6 Schritt Rumpf + 10 Schritt Fangarme **Gewicht:** 150 bis 200 Quader
MU: 25 (20–30) **AT:** 7 (je nach Situation 1 bis 10 AT/KR)* **PA:** 0
LE: 450 (30 LP je Fangarm / 150 LP am Rumpf) **RS:** 2
TP: 2W (Umschlingen, Würgen) / 4W+4 (Biß)
GS: 4 **AU:** 200 **MR:** 15 **GW:** 20
Beute: je 300 Rationen Fleisch (abgetrennter Fangarm)
Optionale Kampfregeln: Flucht (Rumpf unter 50 LP oder 6 Fangarme verloren), Tentakelangriffe, Meeresungetüme gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser (und dort auch: Doppelangriff, Unterschwimmen (Anzahl Tentakelx2))

KRAKENMOLCH

Der Krakenmolch ist durch seine amphibische Lebensweise besonders gefährlich. Er dringt bisweilen weit bis ins Landesinnere vor, um in Sümpfen nach Beute zu suchen. Seine Intelligenz reicht gerade an die einer Ratte heran, und er greift ausschließlich an, um sich von seinen Opfern zu ernähren. 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.



Verbreitung: Alle Meere (offenes Meer, Küste), ganz Aventurien (Küste, küstennaher Sumpf)
Größe: 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme **Gewicht:** 50 bis 70 Quader
MU: 15 (13–18) **AT:** 8 (je nach Situation 1 bis 8 AT/KR)* **PA:** 0
LE: 120 (10 LP je Tentakel / 40 LP am Rumpf) **RS:** 1
TP: 1W+6 (Biß)
GS: 3/2 **AU:** 30 **MR:** 10 **GW:** 10 an Land, 15 im Wasser
Beute: je 90 Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel, zäh), Rumpffleisch ungenießbar, Treibgut (2H–20D, im Verdauungstrakt des Krakenmolchs finden sich oft die seltsamsten Dinge)
Optionale Kampfregeln: Tentakelangriffe, Meeresungetüm gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser (und dort auch Hinterhalt, Flucht (Rumpf unter 25 LP oder 4 Fangarme verloren), Doppelangriff, Unterschwimmen (Anzahl Tentakel × 2))

SUMPF- oder ZWERGKRAKENMOLCH

Sumpfkrakenmolche leben nicht auf See, sondern in morastigen Tümpeln und kleinen Süßwasserseen. Sie sind nicht einmal halb so groß wie die eigentlichen Krakenmolche, besitzen aber ebenfalls acht Tentakel. Im Kampf agieren sie schneller, da sie die Fortbewegung zu Lande eher gewöhnt sind.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf, Seeufer)
Größe: 2 Schritt Rumpf + 3 Schritt Fangarme **Gewicht:** 10 Quader
MU: 18 (16–21) **AT:** 10 (je nach Situation 1 bis 8 AT/KR)* **PA:** 0
LE: 60 (5 LP je Tentakel / 20 LP am Rumpf) **RS:** 0
TP: 1W+4 (Biß)
GS: 4/4 **AU:** 40 **MR:** 8 **GW:** 6 an Land, 9 im Wasser
Beute: Fleisch ungenießbar und zäh
Optionale Kampfregeln: Tentakelangriffe, Meeresungetüm gegen Schiff (in diesem Falle im Süßwasser), Kampf im/unter Wasser (und dort auch: Unterschwimmen (Anzahl Tentakel×3))

DREIZEHNARM oder TRIDEKAPUS

Der Tridekapus besitzt 13 dünne Tentakel, mit denen er seine Beute (alles, was sich bewegt und weniger als drei Schritt mißt) umschlingt und erwürgt. Der Dreizehnarm, der im allgemeinen aufgrund seiner obskuren Tentakelanzahl dem Wirken des Namenlosen zugeschrieben wird, stellt für Schiffe keine Gefahr dar, für Taucher ist er hingegen eine tödliche Bedrohung.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer, Küste)
Größe: 3 Spann Rumpf + 2 Schritt Fangarme **Gewicht:** 50 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 7 (je nach Situation 1 bis 13 AT/KR)* **PA:** 0
LE: 36 (2 LP je Tentakel / 10 LP am Rumpf) **RS:** 0
TP: GE: –1 (Umschlingen), 1W SP (Würgen)**
GS: 5 **AU:** 80 **MR:** 18 **GW:** 5
*)gegen einen Gegner
**)Mit einem *gezielten Angriff* gelingt es dem Kraken, einen Tentakel um den Hals des Opfers zu schlingen; dieser Würgegriff verursacht pro KR W6 SP. Aus der Umschlingung kann sich der Held mit einer GE-Probe anstelle von Kampfaktionen befreien, die gegebenenfalls jede Kampfrunde wiederholt werden darf.
Beute: Fleisch ungenießbar und zäh
Optionale Kampfregeln: Tentakelangriffe, Kampf im/unter Wasser, Gezielter Angriff / Umschlingen / Würgen

MALMER

»Vom Malmer: Ein streitbarer Gesell ist der Malmer, den man ob seines Rüstzeugs auch den Ritter des Herrn Efferd nennen mag. Doch erblicket er ein Boot, so packet ihn der Rechte Alsbald kommt er geschwommen und schlägt mit seiner Keul gegen's Holze, so schnelle, daß das Auge ihm kaum folgen mag, und haltet auch nicht inne, bis daß der Kahn zertrümmert ist! Doch rufet man ihm zu: Herr Ritter habt Erbarmt und blaset dazu die Trompet, so zieht er freudiglich von hinnen. Doch seid gewarnt: der Schalmeie und dem Elfenzang scheint er arg abhold!«

—Asandrio Urfanzyn, Zu Gast bei den Rebellen; Harmlyn, 3 Hal

MALMER IM SPIEL

Der Malmer (oder auch: *Maraskanische Malmer*) ähnelt auf den ersten Blick einem Hummer, nur daß er eben fast vier Schritt mißt! Seine Scheren sind unsymmetrisch gestaltet, die linke ist klein und zierlich, während die rechte zu einer unförmigen Keule verwachsen ist, mit der der Malmer blitzartig gewaltige Schläge austeilen kann. Seine mächtige Panzerung ist rotbraun bis dunkelbraun gefärbt. Da der Malmer sich aber mit Algen und Anemonen zu schmücken pflegt, mag man ihn leicht mit einem bewachsenen Felsen verwechseln. Oft findet man in der Gesellschaft des Malmers einen Schwarm schwachleuchtender, gelb-blauer Fischlein, die sogenannten *Malmerknappen*, die dem Krebstier bei der Suche nach seiner Beute – zumeist Muscheln – helfen.

Dem Menschen kann der Malmer gefährlich werden, wenn er ein kleines Schiff mit seiner Speise verwechselt. Wütend greift er dann an, und man kann von Glück sagen, wenn der Malmer die Lust am Kampfe verliert, wie es bisweilen vorkommt.

Verbreitung: Perlenmeer (Küste, Tiefsee)
Größe: bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 200 Stein
MU: 18 (16–21) **AT:** 15* **PA:** 1
LE: 40 (35–45) **RS:** 6 **TP:** 5W6 (Zange)
GS: 4 **AU:** 50 **MR:** 5 **GW:** 11

Malmer brechen Kämpfe oft ohne ersichtlichen Grund ab. Nach jeder KR werden W20+5 gerollt: Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der KR seit Kampfbeginn, so wendet sich der Malmer ab.

Beute: 40 Rationen Fleisch, Perlen (W20S je Perle, im Verdauungstrakt eines Malmers befinden sich 2W6–9 Perlen)

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Meeresungetüm gegen Schiff

Verschiedentlichste MEERESFISCHE, EFFERDSFRÜCHTE und andere EFFERDSGABEN

MEERESFISCHE

»Der Großteil des Fischfangs an Küste und auf hoher See gilt den Schwarmfischen. Der anderthalb Spann lange Olporter Hering *und seine Base, die kleine* Sprotte, *treten vor den Küsten firunwärts von Havena und Mendena auf, die deutlich kleineren Aborten* Grangerne *und* Grangorelle *werden auch vor Mengbilla und im Kanchtan gefangen.* Dorsche *kommen schwarmweise in allen kühleren Gewässern vor, erkennbar an der hellen Farbe und den drei Rückenflossen, nämlich der vier Spann lange* Blaudorsch *oder* Kabeljau, *der drei Spann lange* Schellfisch *und der mannsgroße* Leng. *Die ellenlange* Zackenmakrele *ist rings um Aventurien zu finden und ernährt Städte wie Brabak und Thalusa.*

Der Soldatenfisch *schwimmt im Perlenmeer in Formation herum, ist so stark beschuppt, daß er kaum genießbar ist, und wirft sich gerne mit so viel Kameraden ins Netz, daß dieses zerreißt oder gar das Boot kentert. Der riesige* Panzerfisch, *der manövrierunfähig in Brabakschen Gewässern und entlang der Perlenmeerküste beobachtet wird, ist wohl mit dem Soldatling verwandt und etwas ungenießbar wie jener, jedoch ein Schrecken der Fischer, denn er schlägt bei Havarien große Löcher in Kähne und Kutter.*

Der restliche Thunfisch *jagt an der Westküste, vor allem bei Havena, selbst in Schwärmen kleiner den kleineren Fischen hin. Meist wird er anderthalb Schritt groß, aber es wurden auch schon Exemplare von vier Schritt Länge und 500 Stein Gewicht gefangen. Im Feuermeer, bisweilen auch im Kanchtan, gibt es einen Verwandten, den* Schwertfisch, *der mit seiner Waffe nicht nur Fischer, sondern auch deren Boote aufschlitzt.*

Der Prembutt *ist ein brauner Plattfisch mit schiefem Kopf und weißem Bauch und kann beinahe mannsgroß werden. Seine Verwandte, die* Salzarele, *auch thorwalsch* Hunder *genannt, ist vier Spann lang, der Hauptfang zwischen Riva und Havena und das nostrische Wappentier. Der spannenlange* Plättling, *selten* Scholle *genannt, kommt auch in Flüssen vor.*

Der Bleichgründler, *armlang, mit großem Kopf und dünnem Schwanz, wird vor allem im Salzgrund und in der Festumer Bucht gefangen; mag sein, daß er die daimonische Nähe von Maktströmen sucht. Der* Feuerkopf *ist ein wehrhafter Brocken mit stacheligen Drachenflügelflossen. Er ist eßbar und lebt vor allem im Perlenmeer und in der Zyklopensee. Seine Verwandte, eher südlich lebend, sehen alle ähnlich aus, doch der* Zedrakkenfisch *ist wenig schmackhaft, die* Feuerzunge *hat eine giftige Galle und der* Rotfeuerfisch *sechzehn Flossenstacheln.*

Manch merkwürdigen, aber merkwürdigen Fisch hat Efferd ins Meer der Sieben Winde gesetzt, wie den Horasfisch, *den* Güldenfisch *oder den* Knurrhahn. *Auch gibt's kleine* Seepferdchen, *die wohl gar kein Fisch sind. Güldenlandfahrer haben gar von einem fliegenden Fisch, dem* Schuppensegler, *berichtet. Im Feuermeer hat es unbekannte Schwarmfische wie den* Kupferschwärmer. *In Efferds Zaubergarten endlich, dem Charyptischen Meer, sollen die Insulaner über tausend Fischarten kennen. Genannt seien nur der* Gaukler, *der* Schmetterlingsfisch, *der* Fächerfisch, *der* Papageienfisch, *der* Schleierfisch, *der* Tigerfisch *und der* Priesterkaiser. *Korallenfische muß man allesamt harpunieren, denn Netze zerreißt der Garten, und auf Köder beißen sie nicht im Paradies.«*

—*Autor unbekannt, aus dem* Groszen Aventuerischen Atlas, *Kartik unbekannten Datums.*

Prembutt (50 bis 80 Rationen) und Thunfisch (180 bis 250 Rationen) können nur mit Netz und Harpune/Speer (Treibjagd) erbeutet werden. Mit Angel (zusätzliche KK-Probe) oder Netz/Reuse lassen sich Schellfisch (3 bis 4 Rationen, Angel KK–2), Feuerkopf (3 bis 4 Rationen, KK–2), Blaudorsch (4 Rationen, KK–1), Salzarele (5 Rationen, einfache KK-Probe) und Leng (10 Rationen, KK+2) fangen, Bleichgründler (3 Rationen) und die übrigen Fische (alle weniger als ein halbe Ration) ausschließlich mit dem Netz/Reuse. Korallenfische (2 bis 3 Rationen) lassen sich nur auf Tauchjagd mit Harpune/Speer erbeuten.

EFFERDSFRÜCHTE

»Als Efferds Früchte bezeichnet man all jene wundersamen Kreaturen, die nicht Fisch noch Fleisch sind, ja oft nicht einmal ein Tier. Wie die Kinder vom Dekapus erscheinen die Tintenfische, die aber allesamt nützlich sind. Der sehr große Großtintler *oder* Kalmarhüpft *auf hoher See über die Wellen, der rote, der schwarze und der braune* Kraken *verbreiten sich in Ampheren. Von allen gewinnt man die Chorhoper Tinte. Der spannenlange* Tintling *ist zwischen Havena und Sylla ein Armeleutessen. Vom Seestern und vom* Schlangenstern *gibts welche mit fünf oder sieben Armen, mit dicken oder mit dünnen, handgroße blaue und rote, die bis zu zwei Schritt durchmessen und dann sogar dem Taucher gefährlich werden.*

Der Seeigel *hat gar nichts als Stacheln, manch einer kurze, manch einer spannenlange, und wartet, daß jemand hineintritt, damit er die Fleischbrocken fressen kann. Der* Pfeilseeigel *verschießt seine Stacheln sogar bis zwei Schritt weit.*

Die wichtigsten Efferdfrüchte aber sind Muscheln und Schnecken. Am bekanntesten ist natürlich die Perlmuschel, *die es fast nur im gleichnamigen Meer gibt. Beiderseits des Regengebirges gibt es eine seltene Abart, die schwarze Perlen gebiert. Eßbar sind die schwarze* Elidamuschel *oder* Miesmuschel, *die runde* Warzenmuschel *und die edle* Silberauster, *mit der stumpfen rauhen Schale. Die Riesenschale kann bis zu einem Schritt messen und eine ganze Hochzeit speisen, dir aber auch die Hand abreißen.*

Glibbrige Seeschnecken und bunte Nacktschnecken gibt es zuhauf, ohne daß man wüßte wozu. Die Purpurschnecke *hat es nur im Askanischen Meer. Ihre rote Tinte ist Farbstoff und Rohjatkum zugleich und der Reichtum Mengbillas, ihr Gehäuse wird zermahlen und als Kalk für Rohjatempel verwendet.*

Die meisten Muscheln taugen nur als Zierrat. Tigermuschel, Neckerohr, Pilgermuschel, Herzmuschel, Amazonenhelm, Bornländische Schmollmuschel *und wie sie alle heißen. Überaus merkwürdig geformt sind* Einhornschnecke *und* Stachelkeule. *Das* Efferdsschneckenhorn *wird spannengroß und dient gern zum Signalblasen, die* Helmmuschel *soll den Zwölfen als Kopfschutz dienen, die grüne* Nixenmuschel *wird bisweilen schildgroß. Die* Muschelkönigin *soll wie ein goldener Palast aussehen.*

Seeguldenund Swafnirstaler *sprossen nicht nur Landratten und sehen wahrlich wie Münzen aus. Die* Bohrmuschel *macht allem Schiffsbauholz außer der Steineiche binnen Jahr und Tag den Garaus. Üble Fallen sind die fingerlange* Seenadel *und die bösartig scharfe* Messermuschel, *die halbeingegraben im Sand stecken.*

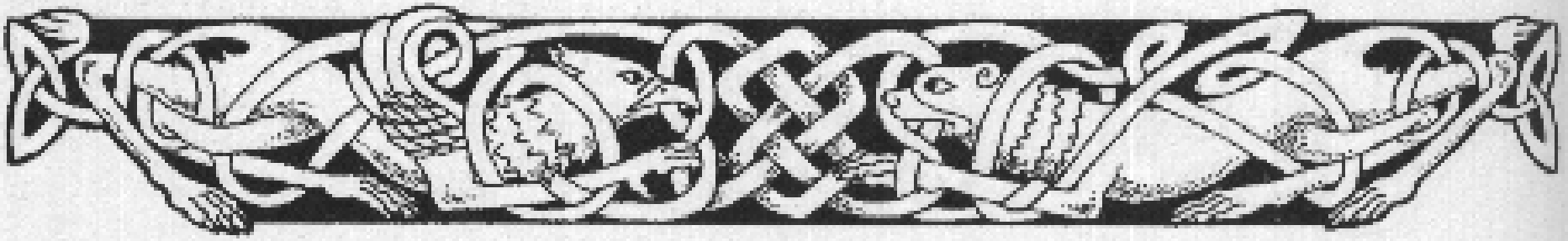
Schließlich soll es gar Sargmuschel *und* Riesenmuschel *geben, echte Jäger, die Prembott, Kraken und Mensch mit einem Ruck einsargen. Alles, was sie nicht verdauen können, überziehen sie mit Perlmutt, was dann den nächsten Taucher anzieht.«*

—Lurvon Steinbrenner, Ergänzungen zum Delphin-Manuskript, *dem Heiligen Buch der Efferdkirche, Bethana, 20 Hal*

Mit Netz/Reuse können Großtintler (10 Rationen) oder Tintling (1 Ration) gefangen werden. Alle übrigen Efferdsfrüchte lassen sich nur auf Tauchjagd erbeuten. Mit Netz oder Harpune/Speer setzt man Kraken (10 Rationen, Sinnesschärfe+W20 gegen Tinte), Seesternen und Seeigeln (beide weniger als eine halbe Ration) am besten zu. Ein Pfeilseeigel wehrt sich jedoch (**LE:** 2, **AT:** 10, **PA:** 3, **TP:** 1W). Der Riesenschale (20 Rationen) kommt man nur mit einem Brechstock (KK+5) bei. Das Tier wehrt sich ebenfalls (**LE:** 15, **AT:** 5, **PA:** 0, **TP:** 2W, eingeklemmte Gliedmaßen können nur mit KK+5 befreit werden). Mit der bloßen Hand kann man Perlmuscheln (ungenießbar, jedoch bei 1 auf W20 Perle im Wert von 1W20 Silbertaler), eßbare Muscheln (2W6 Stück, 1/20 Ration pro Stück) und Purpurschnecken (Wert 1D, FF+2) erbeuten. Auf Seenadel oder Messermuschel zu treten verursacht 1W TP bzw. 2W TP.

SCHERENTIERE

»Alle Scherentiere, ob im Wasser oder am Strand, haben samt und sonders acht Füß und zwei Scheren. Fast alle kann man kochen, knacken und aus der Schale löffeln, namentlich die fingerlange Zorgangarnele, *die handtellergroße* Eisenkrabbe, *die zwei*



Spanne lange nalamidische Languste *und der bis zu schrittgroße* Blaue Paileshummer. *Die* Maraskanische Riesenkrabbe *wird mit ihren langen Beinen bis zu drei Schritt im Durchmesser und macht einer ganzen Fischersippe zu schaffen. Im Wasser gibts hunderterlei Krebschen und Garnelchen, die nur die Fische verspeisen. Die* Taschenkrabbe *tarnt sich mit auf ihrem Rücken wachsenden Schwämmen und Algen, der* Einsiedlerkrebs *mit leeren Schneckenhäusern. Der* Palmendieb *gibt auf den Bambusbäumen an Land und plündert das Obst.*
Rennkrabbe, Scherenkrabbe, Sägekrabbe *und* Stachelkrabbe *suchen nach Aas und wehrloser Beute, und* Springkrabbe *und* Blutkrabbe *greifen gar zu Schwärmen an. Schon manch Wanderer, der durch eine Furt oder zu einer nahe Insel watete, manch Taucher, der in ein Schiffswrack eindrang, manch Schiffbrüchiger, der erschöpft am Strande einschlief, und manch alanfanischer Sklave am Marterpfahl fiel ihren gierigen Zangen zum Opfer.«*
—*Hermann Kagner*, Prems Tierleben, *Prem, 70 v. H.*

Mit Netz/Käscher lassen sich Garnelen und Krabben (beide etwa 1/20 Ration) problemlos erbeuten. Riesenkrabben (15 bis 20 Rationen) müssen mit einem entsprechend großen Netz gefischt werden (KK+5). Langusten (1 Ration) und Hummer (5 bis 15 Rationen) gehen nur selten ins Netz und lassen sich daher besser bei der Tauchjagd mit Speer und Netz fangen. Wer aggressiven Krabbenarten wehrlos ausgesetzt ist, erleidet pro Spielrunde 1W SP.

MURÄNENFISCHE

»Von den Muränfischen und Perlbeißern: Schlangengleich verbergen sich die Muränfische und Perlbeißer in Höhlen unterm Wasser, um blitzgeschwind hervorzuschießen, ihre 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.«

—Auszug aus dem Gruszen Aventurischen Almanach; *Beilunker Ausgabe, 794 BF*

MURÄNENFISCHE IM SPIEL

Muränen und Perlbeißer sind zwar harmloser als Haie, können dem Abenteurer aber dennoch das Leben erschweren: Muränen und Blindfische machen die Durchsuchung eines Wracks zu einer risikoreichen Angelegenheit, Perlbeißer sind unliebsame Konkurrenten beim Perlentauchen oder Angeln.

BLINDFISCH

Recht eigenartige Verwandte der Muränen sind die Blindfische, welche ihren Namen nicht etwa daher haben, daß sie ganz und gar nicht sehen können, sondern weil sie sich im Kampfrausch gelegentlich gegenseitig auffressen oder selbst in den Schwanz beißen. (Oftmals werden Kampfgenossen, die versehentlich sich selbst oder ihren Kameraden getroffen haben, als 'Blindfische' bezeichnet.) Ähnlich den Blutfischen jagen die Blindfische in Schwärmen. Dabei lauern sie nicht nur in Tiefseehöhlen oder Wracks, sondern stoßen ebenso in seichte Gewässer vor und werden selbst dann gefährlich, wenn man nur mit den Füßen im Wasser steht. Im Kampfrausch springen diese Fische gar wild um sich beißend an Land, wo sie binnen weniger KR elendig verenden.

Die Blindfische sind zwar weder besonders kräftig, noch stellt ihr Biß für einen Menschen eine ernstzunehmende Verletzung dar, aber dennoch sind sie nicht zu unterschätzen, denn ihre Bisse sind giftiger als die der Muränen: Das Nervengift der Blindfische (gegen das sie selbst nicht immun sind) führt zu vorübergehendem Irrsinn, schlimmstenfalls zu komatösem Wahn.

Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde (Küste, Tiefsee)
Größe: 3 bis 4 Finger **Gewicht:** unbedeutend
MU: 20 (18–23) **AT:** 14* **PA:** 0
LE: 1 **RS:** 0 **TP:** 0/1 SP (Biß) (+Gift)**
GS: 16/1 **AU:** 40 **MR:** 13 **GW:** (Schwarmgröße/3)

Blindfische sind so klein und flink, daß sie kaum zu treffen sind. Eine AT gegen sie gelingt nur zufällig, wenn eine 1 oder 2 fällt.

*)Normalerweise dringt der Biß kaum durch die Haut (0SP). Mit einem gezielten Angriff (1 beim AT-Wurf, Ausweichen unmöglich) verursacht der Biß jedoch Schaden. Fällt beim AT-Wurf des Blindfischs ein Ergebnis zwischen 17 und 19, so hat er einen Schwarmgenossen betäubt, ein Patzer bedeutet, daß er sich in den eigenen Schwanz gebissen hat.

**)Bei Schaden durch Biß mit gezieltem Angriff Gift (mehrfach): Stufe 1 bis (Anzahl Bisse); je Biß 1 SP, KL und MR je –1. Sinkt die KL des Opfers auf 0, so verfällt es zuckend in Wahnvorstellungen; nach W20 KR ins Koma für W20 SR. Pro Stunde gewinnt der Held einen Punkt seiner KL und MR zurück.

Beute: Fleisch giftig

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Schwarm (2W20+20 oder mehr), Gezielter Angriff, Flucht (ein Schwarm mit weniger als 10 Fischen verflüchtigt sich)

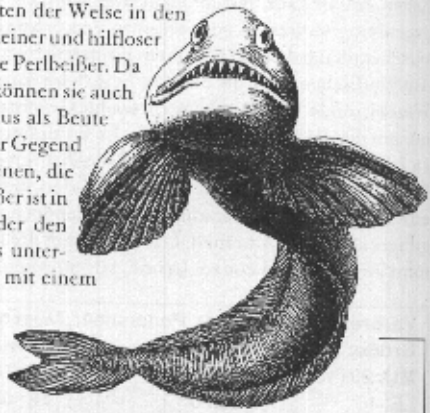
MURÄNE

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.

Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde (Küste, Tiefsee)
Größe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 5-6 Stein
MU: 18 (16–21) **AT:** 14 **PA:** 6
LE: 20 (15–25) **RS:** 0 **TP:** 1W+4 (Biß) (+Gift)*
GS: 10 **AU:** 15 **MR:** 6 **GW:** 5
*)Bei Schaden durch Biß Gift (mehrfach): Stufe 2; 1 SP pro SR, insgesamt 2W6 SP pro Biß.
Beute: 3 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

PERLBEISSER

Perlbeißer sind die salzwasserliebenden Verwandten der Welse in den Meeren und ausgesprochen aggressive Räuber. Je kleiner und hilfloser die Beute aussieht, umso angriffslustiger werden die Perlbeißer. Da sie sich vor allem in flachen Gewässern aufhalten, können sie auch dem Menschen gefährlich werden, den sie durchaus als Beute betrachten können. Die Jagd auf Perlbeißer ist in der Gegend von Brabak ein (lebensgefährlicher) Sport unter jenen, die ihren Mut unter Beweis stellen wollen. Der Perlbeißer ist in der Lage, mit seinem Gebiß selbst Muscheln oder den Panzer von Krebsen aufzubrechen. Der mehr als unterarmdicke Fisch ist so kräftig, daß er einen Angler mit einem Ruck über Bord zu reißen vermag.



Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer (Küste)
Größe: 3 bis 4 Schritt
Gewicht: 30 bis 40 Stein
MU: 12 (10–15) **AT:** 12 **PA:** 5
LE: 30 (25–35) **RS:** 2 **TP:** 1W+6
GS: 8 **AU:** 25 **MR:** 5 **GW:** 9
Beute: 15 bis 20 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser



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 bilden. 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 aufpeitschen und Stürme beschwören, wenn ein Schiff von Trallop nach Donnerbach fahren will.«
—aus dem Jahresbericht der Kaiserlich Deregrapherschen Gesellschaft, 23 v. H.

NEUNAUGEN IM SPIEL

Die Vorstellungen darüber, welche Kreatur denn nun eigentlich gemeint ist, wenn man von den Neunaugen spricht, gehen weit auseinander. Möglicherweise gibt es im gleichnamigen See eine Vielzahl verschiedenster Lebewesen, die man nur selten zu Gesicht bekommt, die aber alle mit dem gleichen Namen belegt werden, wobei die unterschiedlichen Erkenntnisse und Berichte sich mit der Zeit vermischt haben. Aufgrund allerlei seltsamer Begebenheiten und zusammengereimter Theorie über die Neunaugen ist der Schiffsverkehr auf dem See fast völlig zum Erliegen gekommen.
Wirklich gesichert scheint nur die Erkenntnis über eine Fischart, die im Neunaugensee lebt: Ihr Aussehen ähnelt dem eines Regenwurms mit kurzen Flossen. Sie heften sich mit ihrem Zahnkranz gern an Schiffen fest und verursachen dadurch auf Dauer Schaden. Bei stürmischem Wetter treiben die Neunaugen häufig an der Wasseroberfläche, um dort Tang (ihre Lieblingsspeise) und abgerissene Muscheln zu verzehren. Da sie Menschen höchstens versehentlich angreifen (zum Beispiel, weil ein Taucher mit Tang bedeckt ist), sind die Neunaugen kaum als gefährlich zu bezeichnen.

Verbreitung: Neunaugensee
Größe: 7 bis 10 Spann **Gewicht:** 10 bis 20 Stein
MU: 6 (5–7) **AT:** 4 **PA:** 0
LE: 12 (10–15) **RS:** 2 **TP:** 1W
GS: 12 **AU:** 40 **MR:** 20 **GW:** 1
Beute: 5 bis 10 Rationen Fleisch, Rogen (4S)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

ROBBEN

»Von den Meerkälbern und Seetigern: Wie große, plumpfüssige Otter erscheinen uns Meerkalb und Seetiger. Erstere sind noch recht klein und besitzen ein dichtes Fell von weißer, blauer oder blauschwarzer Farbe, während die Seetiger von riesiger Statur sind (bis zu sechs 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. 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.«
—*Hesindiane Westfar, Kleine Kunde von den Wilden Thieren; Elenvina, 67 v.H.*

ROBBEN IM SPIEL

Auf die verschiedenen Robbenarten wird im Norden häufig Jagd gemacht. Die Tiere liefern Fell und Leder, vor allem aber Fleisch und Bein, Fett und Tran – und mit den Eingeweiden werden die Schlittenhaxhse gefüttert. Aus den Hauern des Seetiger fertigen die Nivesen und Firnelfen Beinschnitzereien, die im Süden Höchstpreise erzielen und deshalb oft von Norbardenkarawanen 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.

MEERKALB

Die harmlosen Meerkälber leben in großen Rudelverbänden, jedoch greifen meist nur einige Tiere ein, wenn es zum Kampf kommt. Die Jagd auf Meerkälber endet oft deshalb mit bescheidenem Erfolg, weil angegriffene Tiere ins Wasser flüchten und ein großer Teil des Rudels wie auf Kommando folgt. Ein fliehendes Meerkalb zu verfolgen ist anstrengend, denn das Tier ist im Wasser erstaunlich wendig und kann gut tauchen.

Verbreitung: Nordaventurien, Hoher Norden (Küste)
Größe: 11 bis 13 Spann **Gewicht:** 400 bis 500 Stein
MU: 8 (7–9) **AT:** 6 **PA:** 2
LE: 23 (17–27) **RS:** 1 **TP:** 1W+1 (Biß)
GS: 10/4 **AU:** 100/30 **MR:** –2 **GW:** 2
Jagd: +8, Flucht **Beute:** 50 bis 60 Rationen Fleisch, Tran (5–7D), Haut (12S)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Rudel (Familie W3+3, insgesamt mehrere hundert)

SEETIGER

Seetiger sind im allgemeinen recht angriffslustig. Ähnlich den Meerkälbern mischen sich andere Tiere des Rudels nur selten in einen Kampf ein, jedoch muß der Angreifer – insbesondere nach dem Tode eines Seetigers – immer damit rechnen, plötzlich von anderen Rudelmitgliedern attackiert zu werden. Seetiger können mit ihren Hauern wuchtige Hiebe austeilen, und es ist ein leichtes für sie, ein Kajak zu versenken.



Verbreitung: Nordaventurien, Hoher Norden (Küste)
Größe: 5 bis 6 Schritt
Gewicht: 2.000 bis 2.500 Stein

MU: 10 (8–13)	**AT:** 10	**PA:** 4	
LE: 50 (41–60)	**RS:** 3	**TP:** 1W+3 (Hauer) / 1W+4 (Biß)*	
GS: 9/3	**AU:** 120/25	**MR:** –2	**GW:** 5

*)Grundsätzlich greift der Seetiger mit seinen Hauern an; wird einer solchen AT nicht ausgewichen, so beißt er in den folgenden KR zu.

Jagd: +13, Angriff **Beute:** 250-300 Rationen Fleisch, Tran (12-15D), Haut (5D), Bein (5D), Ambra (3D)

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Rudel (W20+30, jedoch s.o.)

ROCHEN

»Von den Meergleitern. Groß und mächtig sind die Gleiter, auch Rochen genannt, welche man vom Schiffe aus tief drunten in klaren Wasser beobachten kann. Sie sind mutige Majestäten der Meere, die auch den Kampf mit dem blutrünstigen Hai nicht scheuen. Sie verschlingen viele 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 lähmen.«
—Hermann Ragnar, Prems Tierleben, Prem, 70 v.H.

ROCHEN IM SPIEL

Rochen können an vielerlei Orten auf See auftreten, sie sind jedoch auf Hochseegebiete beschränkt. Während der Zitterrochen durch eine 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 eingesetzt 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. Er 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.

Verbreitung: Alle Meere (Tiefsee)
Größe: 8/10 Schritt (Länge/Spannweite) **Gewicht:** 400 bis 500 Stein
MU: 11 (9–14) **AT:** 9 **PA:** 0
LE: 80 (71–90) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Biß) / 1W+4 (Schwanz)
GS: 6 **AU:** 150 **MR:** 10 **GW:** 1 (angegriffen 5)
Der Rochen greift beliebig mit Gebiß oder Schwanz an.
Beute: 130-160 Rationen Fleisch
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

ROCHENWURM oder BLUTROCHEN

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch (der vom Aussehen her auch ein abgeplatteter Drache des Meeres sein könnte) greift manchmal Boote und kleinere Schiffe an – genauer gesagt, er springt an Deck und kann dort eine Weile lang Unheil stiften. Bei Gefahr rollt er sich gerne zusammen und bringt sich mit einem Schwung seines mächtigen Steuerschwanzes in Sicherheit. Unter Wasser ist der Rochenwurm in der Lage, sich durch Säureabsonderung als Beute unbeliebt zu machen – auf einem Boot wirkt diese Säure als weitere Waffe. Manchmal hüllen Rochenwürmer ihre Gegner mit den Flossen vollständig ein.





Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer, Tiefsee)
Größe: 6 bis 10 Schritt **Gewicht:** 300 bis 400 Stein
MU: 18 (15–20) **AT:** 12/10* **PA:** 6
LE: 80 (71–90) **RS:** 5/1** **TP:** 1W+3 (Schwanz) / 2W(Säure)
GS: 9/2 **AU:** 60 **MR:** 8 **GW:** 12
Ein Rochenwurm kämpft 2W6 KR an Deck eines Schiffes, dann muß er wieder für 2W6 KR ins Wasser (einen Umhüllten nimmt er dabei mit). Oft springt ein Rochenwurm bis zu W6 mal an Deck.
*)Schwanzschläge/Säurespritzer. Mit einem *gezielten Angriff* kann der Rochenwurm einen Gegner umhüllen. Ein Umhüllter kann sich nur mit einer KK-Probe+12 befreien oder versuchen, mit Dolch oder Faust die Unterseite des Tiers zu malträtieren, während er der Säure ausgesetzt ist: pro KR RS –2 bzw. 1W+1 SP, sobald RS auf 0. Solange der Rochenwurm ein Opfer umhüllt hat, weicht er Angriffen anderer nicht aus.
**)Rücken/Bauch
Beute: Fleisch ungenießbar, Haut (6–10D)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Gezielter Angriff

ZITTERROCHEN

Dieser oberseits graugrüne, unterseits fast weiße Rochen hat die Form eines langgestreckten Dreiecks mit einem peitschenförmigen Schwanz. Der Zitterrochen ist in der Lage, im Kampf schlagartig eine rätselhafte magische Energie auszusenden, die alle Kampfbeteiligten gleichermaßen trifft und im schlimmsten Falle lähmen kann (was im Wasser zu unangenehmen Begleiterscheinungen 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 Zitterrochens soll sehr schmackhaft sein – so behaupten zumindest die Einwohner von Selem.

Verbreitung: Alle Meere (Tiefsee)
Größe: etwa 4 Schritt **Gewicht:** um 180 Stein
MU: 16 (13–18) **AT:** 12/20* **PA:** 2
LE: 25 (20–30) **RS:** 1 **TP:** 1W+2 (Biß) / 3W6 SP (Schlag)*
GS: 8 **AU:** 40 **MR:** 6 **GW:** 8
*)Biß/Schlag (letzterer kann nicht pariert werden). Nach jeweils 2W6 KR sendet der Rochen einen Schlag aus. Pro Schritt Entfernung ist von der Schadenswirkung ein Punkt abzuziehen. Mißlingt eine KK-Probe + halbe Schadenswirkung, so ist das Opfer gelähmt, bis ihm eine ebensolche Probe wieder gelingt (pro KR ein Versuch).
Beute: Fleisch ungenießbar
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

SEESCHLANGEN

»Von den Seeschlangen: Garstig anzusehen und ein Schrecken für alle, die die Meere befahren, sind die Kinder Hrangors, 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 beschützt sie.«
—*Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Vinsalt, *Ort und Datum unbekannt*

SEESCHLANGEN IM SPIEL

Eine durchschnittliche Seeschlange mißt etwa 30 Schritt in der Länge und hat einen Leibesdurchmesservon zwei Schritt. Es gibt jedoch immer wieder Berichte über noch größere Meeresbewohner ähnlichen Aussehens, die gehörnten Seeschlangen, welche wohl eher zu den dämonischen Präsenzen denn zu den gewöhnlichen Kreaturen zu rechnen sind. Selbst der Anblick einer 'gewöhnlichen' Seeschlange sollte ausreichen, um jeden noch so tapferen Helden 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 die Pottwale und die Riesenkraken, mit denen sie sich auf unter Wasser heftige Duelle liefern. Einzelnen Schwimmern schenken die Seeschlangen nur selten Beachtung, und auch ein kleines Schiff ist relativ sicher vor diesen Ungetümen. Große Schiffe werden jedoch irrtümlicherweise oft für konkurrierende Meeresbewohner gehalten und erbarmungslos angegriffen. Eine solche Begegnung auf See ist selbst für hochstufige Helden auf einem schweren Kriegsschiff gefährlich genug und bietet eine ausgezeichnete Möglichkeit, die Helden nur mit dem nackten Leben entkommen zu lassen, um sie ins nächste Abenteuer zu schicken.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Körperlänge: 20 bis 40 Schritt **Gewicht:** mehr als 250 Quader
MU: 25 (20–30) **AT:** 8 **PA:** 0
LE: 300–600 (Länge×15) **RS:** 3 **TP:** 3W20 (Biß)
GS: 10 **AU:** ca. 1000 **MR:** 15 **GW:** 20
Beute: keine (selbst, wenn es gelingt, eine Seeschlange zu töten, so versinkt sie auf dem Meeresgrund)
Optionale Kampfregeln: Meeresungetüm gegen Schiff

Allerlei SÜSS- und BRACKWASSERFISCHE sowie andere FLUSSBEWOHNER

In den Binnengewässern hat es wohl ein halbes Hundert verschiedentliche Speisefische. Überall flußwärts von Yaquir und Darpat findet man die farbenfrohe Regenbogenforelle *und den* Roten Saibling, *im Großen Fluß die rot gepunktete* Ferdoker Forelle, *die alle schnelle, starke Springjäger von drei Spann Länge sind. Die etwas kleinere* Walsäsche *zwischen Walsach und Misa hat eine auffällig große Rückenflosse. Ein wundersamer Verwandter ist die* Eis- *oder auch* Frostforelle, *die in Bergseen lebt und sie ringsum so kalt wie Eis macht, ohne daß sie gefrieren. Die grün-rote* Kvillforelle *und die schwarz gepunktete* Neunaugenforelle *sollen gar zaubern können.*

Hechte sind schnelle Räuber, die nur mit lebendem Köder zu fangen sind, vom fünf Spann großen Pfeilhecht *über den Weidener* Ketterhecht, *den* Wasserwolf *und den* Angbarer Rundrahechthis *zum seltenen* Darpathecht, *der bis zu acht Spann messen kann. Den* Flußbarsch, *der sogar auf Maraskan und in Myschon gefischt wird, erkennt man am hohen Rücken mit der zweifachen Rückenflosse. Abarten sind der ellenlange* Angbarsch, *der kleinere* Kaulbarsch *und der bis zu einen Schritt lange* Wehrheimer Zander.

Der Karpfen ist ein Grundwühler mit grausilch wuchernden Schuppen. Da gibt's den Flußkarpfen, *den aranischen* Spiegelkarpfen, *den* Schmierkarpfen *aus den großen Seen und vor allem den* Garetischen Zuchtkarpfen. *Weil der gar so faul ist, setzen ihm die Garether oft den sprichwörtlichen Hecht in den Karpfenteich, damit er nicht nur Fett ansetzt. Karpfen messen meist um die vier Spann, aber da sie unsterblich sind, wachsen sie bisweilen zu unglaublicher Größe. Verwandte Arten gibts zuhauf: Die rotflossige, ellenlange* Plötze *findet man vom Großen Fluß bis ins Bornland, die etwas dickere, grünliche* Schleie, *die von einer Schleimschicht bedeckt ist, in ganz Aventurien. Der talamidische* Goldfisch *dient nur zur Zierde. Die bräunliche* Tobritze *und die grüne* Gnitze *sind Fischlein von nur einem Spann, finden sich aber in ganz Mittel- und Nordaventurien und sogar in Berggewässern und haben besonders zartes Fleisch.*

Ganz nutzlos und grätig sind der Dumblinger, *auch* Quappe *genannt, ellenlang, braun gesprenkelt, mit langen Saugflossen und von modrigem Geschmack, und der spannenlange, dornenflossige* Stichling. *Beide wirft der Fischer unter Fluchen ins Wasser zurück. Der* Bornstör *ist wanderlich gepanzert, zahnlos und wird etwa sechs Spann lang. Im Bornland schätzt man seinen Kaviar noch mehr als sein Fleisch.*

Die größten Süßwasserräuber sind die Weise, nächtliche Urviecher mit massigem Kopf, ebligen Barteln, langer Afterflosse unterm Bauch und runder Schwanzflosse, die jede Angelschnur und oft auch das Netz zerreißen: der Bartenwels, *der* Oblomonsschatten, *der* Harnischwels *und der* Schenkelfresser *messen anderthalb Schritt, der* Knurrwaller, *der maraskanische* Panzerwels *und der* Mhanadiswürger *werden mannsgroß, und im Neunaugensee sells* Grundwelsen *vier Schritt Maß haben, die ganze Schwäne vom Seespiegel und Fischer aus dem Boot holen.*

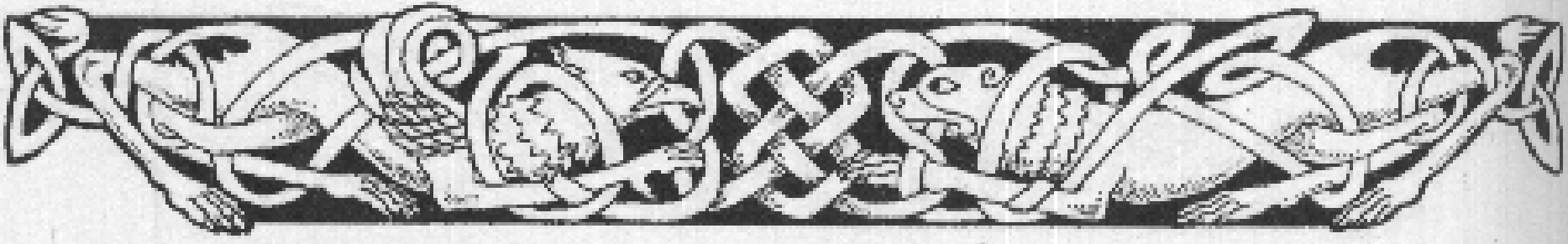
Keine reinen Süßwasserfische sind Elbenlachs *und* Bodirsalm, *überarmgroße, selten sogar schrittlange Springjäger mit gekrümmtem Unterkiefer. Zur Laichzeit im Peraine schickt sie die Lachskönigin aus, und sie ziehen zu Tausenden die Flüsse Nordaventurins hinauf, überwinden sogar Stromschnellen und werden dann von Menschen, Elfen, Bären und Wölfen zuhauf gefangen. Auch der* Aal *verbringt das meiste Leben im Meer der Sieben Winde und zieht nur zum Laichen die westlichen Flüsse hinauf, sofern er das überlebt, kann er zwei Schritt lang werden. Wenn der Aal nicht gerauchert oder gekocht wird, ist er giftig.«*

—Gräfin Ulmhilds Notmärker Waidwerk-Kompendium; *Notmark, 35 v. H.*

»Der spannenlange Flußkrebs *bewohnt manche Flußläufe, vor allem um den Großen Fluß. Besonders gerne hält er sich in Furten und flachen Buchten auf, also jenen Orten, die auch von Wanderern benutzt werden. Wird er hier aufgescheucht, greift er in beiden Scharren an und läßt erst los, wenn er kurze Zeit an die Luft gelangt.«*

— *aus dem* Bestiarium von Belhanka; *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 7 Hal*

Tobritze und Gnitze (beide weniger als eine halbe Ration) lassen sich nur mit Netz/Reuse fangen. Forelle und Schleie (je 1 Ration), Walsäsche und Plötze (je 1/2 Ration) kann man außerdem mit einer



Angel erbeuten (ohne KK-Probe). Wasser, in dem sich Eisforellen befinden, verursacht übrigens pro Spielrunde Aufenthalt 1W SP.

Mit Angel oder Speer, bedeutend schwerer mit Netzen lassen sich Barsche (2 bis 3 Rationen, Angeln KK–3), Karpfen (3 bis 4 Rationen, KK–2), Hechte (5 bis 7 Rationen, einfache KK-Probe) und Aale (bis 10 Rationen, KK–2 bis KK+2) jagen. Aale sind dabei mit Speeren nur schwer zu erbeuten.

Nach Stör (4 bis 6 Rationen), Wels (50 und mehr Rationen), Lachs und Salm (2 bis 4) sollte mit starken Netzen oder Speer gefischt werden. In reichen Fischgründen oder mit viel Geduld können Lachs oder Salm mit der bloßen Hand gefangen werden (FF+2, bei den Elfen verbreitet).

Flußkrebse (1/2 Ration) können im Wasser stehend mit Käscher oder der bloßen Hand erbeutet werden. Sie greifen allerdings an (**LE**:4,**RS**:2,**AT**:4,**PA**:0,**TP**:1W). Um an Land zu gelangen, muß eine KK-Probe gelingen, die für jeden Krebs am Leib um 1 erschwert wird.

WALE

»Von den Walfischen. Die wahren Riesen aber sind die Kinder Swafnirs, die Walfische. Auf allen Meeren sind sie zu Hause und besitzen wohl die ganze bekannte Welt. Selbst nach dem Güldenland 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.«

—Auszug aus dem Großen Aventurischen Almanach, *Vinseltor Ausgabe, 998 BF*

WALE IM SPIEL

Als Meister können Sie Wale 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 Tier, 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 150 Quader auf die Waage, und fast alles an ihm ist von Nutzen. Ein wahres Geschenk Efferds also, das von den Beschenkten allerdings äußersten 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.)

Einzelne Schwimmer oder auch eine Gruppe von Schwimmern greifen Wale nicht an. Die äußerst friedlichen Tiere achten in der Regel sogar darauf, andere Lebewesen (wie Menschen) im Wasser nicht unnötig in Bedrängnis zu bringen, indem sie zu nahe heranschwimmen. Die Tiere scheinen andererseits ein Gespür für mentale Schwingungen zu besitzen: Wer sich in der völlig sinnlosen Absicht nähert, den Wal im normalen Kampf zu töten, gerät leicht unter die Tiere und droht zu ertrinken.

GRÜNWAL

Seinen Namen hat dieser sich von Plankton und Kleinlebewesen ernährende 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.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Größe: 30 bis 40 Schritt **Gewicht:** 100 bis 150 Quader
MU: 12 (9–14) **AT:** 6* **PA:** 0
LE: 450 (400–500) **RS:** 2 **TP:** 10W20 (Rammen)
GS: 10 **AU:** 150 **MR:** –5 **GW:** 0 (18 für Walfänger)

*)Grünwale schwimmen einfach auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 2W20+5 KR unter das Tier (AU-Verlust, evtl. Ertrinken). Mit einem gezielten Angriff (1 beim AT-Wurf) verschluckt der Grünwal seinen Gegner einfach: Im Magen 1 SP pro KR – wie ein Held von dort wieder ins Freie gelangt, ist eine Sache für sich.

Beute: ca. 7.500 Rationen Fleisch, Tran (300–500D), Bein (40D), Ambra (25D), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Gezielter Angriff, Meeresungetüm gegen Schiff

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 Schauder 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 verwunderter 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.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer)
Größe: 20 bis 25 Schritt **Gewicht:** 50 bis 70 Quader
MU: 25 (20–30) **AT:** 12* **PA:** 4
LE: 400 (350–450) **RS:** 3 **TP:** 3W20 (Biß) / 8W20 (Rammen)*
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** 10 **GW:** 0 (20 für Walfänger)
*)Pottwale schwimmen einfach mit offenem Maul auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so wird er gebissen und gerät anschließend für 4W6+6 KR unter den Wal (AU-Verlust, evtl. Ertrinken).
Beute: etwa 5.000 Rationen Fleisch, Tran (200–300D), Bein (40D), Ambra (10D), Walrat (50D), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Meeresungetüm gegen Schiff

PLATTWAL

Der Plattwal hat seinen Namen von seiner ungewöhnlichen 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 Rudel 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.

Verbreitung: Meer der Sieben Winde, Südmeer (Offenes Meer, Küste)
Größe: 18 bis 20 Schritt **Gewicht:** 25 bis 30 Quader
MU: 12 **AT:** 7* **PA:** 0
LE: 300 (250–350) **RS:** 2 **TP:** 8W20 (Rammen)
GS: 11 **AU:** 80 **MR:** –4 **GW:** 0 (12 für Walfänger)
*)Plattwale schwimmen einfach auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 3W6+4 KR unter das Tier (AU-Verlust, evtl. Ertrinken).
Beute: etwa 2.500 Rationen Fleisch, Tran (100–120D), Bein (10D), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Rudel (Familie W6+3), Meeresungetüm gegen Schiff

OLPORTWAL

Der Olportwal fällt vor allem durch seine tiefen Kehlfurchen, seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen, seinen vorgereckten Unterkiefer und den mit dicken Warzen besetzten, flachen Oberkiefer auf. Der 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.

Verbreitung: Meer der Sieben Winde, Ifirns Ozean (Offenes Meer)
Größe: 12–15 Schritt **Gewicht:** 20 bis 25 Quader
MU: 10 (9–11) **AT:** 8* **PA:** 0
LE: 250 (200–300) **RS:** 2 **TP:** 6W20 (Rammen)
GS: 12 **AU:** 60 **MR:** –2 **GW:** 0 (10 für Walfänger)
*)Der Olportwal schwimmt einfach auf seinen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 2W6+6 KR unter das Tier (AU-Verlust, evtl. Ertrinken).
Beute: 1.800 Rationen Fleisch, Tran (80–100D), Bein (15D), Ambra (40D)
Optionale Kampfregeln: Walfang, Kampf im/unter Wasser, Meeresungetüm gegen Schiff

ZWERGWAL



Der Name dieses Wales täuscht den Unerfahrenen – ein Zwergwal erreicht 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.

Verbreitung: Alle Meere (Offenes Meer, Küste)
Größe: 4 bis 5 Schritt **Gewicht:** 2 bis 3 Quader
MU: 15 (13–18) **AT:** 15 **PA:** 6
LE: 120 (100–140) **RS:** 2 **TP:** 3W+4 (Biß)
GS: 14 **AU:** 120 **MR:** –5 **GW:** 0 (12 wenn erregt)
Beute: 200 bis 300 Rationen Fleisch, Tran (18–25D), Ambra (5D)
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser



7

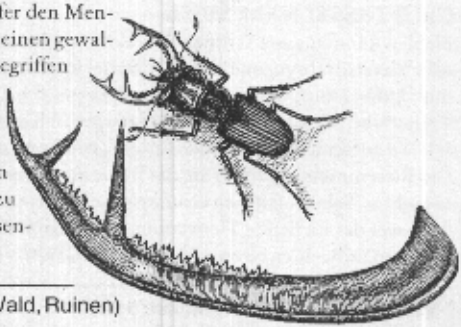
VON DEN VIELBEINERN

GROSSE SCHRÖTER

»Vom Großen Schröter: Vielmals die Größe eines gemeinen Schröters oder Hirsch-Käfers erreicht dieses Untier, welches man in Erd- und Felshöhlen, 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.«

—*Uriel von Usparunen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

RIESENHIRSCHKÄFER IM SPIEL



Im offenen 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 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.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald, Ruinen)
Körperlänge: 12 bis 13 Spann
Gewicht: 80 bis 100 Stein

MU: 13 (11–16)	**AT:** 10/16*	**PA:** 4	
LE: 35 (40–50)	**RS:** 5	**TP:** 2x(1W+2), RS: –1 (Zangen) / 1W+1, RS: –1 (Biß)*	
GS: 3	**AU:** 30	**MR:** 10	**GW:** 9

*)Zangen/Biß. Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten, für diesen Doppelangriff wird nur einmal gewürfelt. Aus dem Griff der Zangen kann man sich nur mit einer GE-Probe und einer KK-Probe gleichzeitig lösen und nimmt bei jedem Versuch W6 SP hin (ansonsten verursachen die Zangen keinen weiteren Schaden). Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt der Schröter zu. Pro KR sinkt der RS des Opfers bezüglich der Bisse um 1 Punkt, da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge genau wie die Zangen selbst Metall durchdringen. Da der Schröter stets die gleiche Stelle angreift, ist der RS der Rüstung nach dem Kampf insgesamt nur um 1 Punkt vermindert.
Beute: 30 Rationen Fleisch, Panzer (1D), Zangen (1D)
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff (Zange)

GRUFTASSELN

»Von der Gruftassel. In allen Grüften 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! Für gewöhnlich tut sich die Gruftassel an Aas gütlich, doch es kommt auch vor, daß sie Menschen angreift. Mit den scharfen Greifzangen kann sie erhebliche 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.«
—Hermann Ragnar, Prems Tierleben; Prem, 70 v.H.

GRUFTASSELN IM SPIEL

Helden können einer Gruftassel praktisch überall in Aventurien 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).

Verbreitung: Ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Wald)
Körperlänge: 9 bis 12 Spann **Gewicht:** 40 bis 70 Stein
MU: 9 (7–12) **AT:** 11 (2AT/KR)* **PA:** 5
LE: 30 (25–35) **RS:** 4 **TP:** 2 × (1W+3) (Zangen)*
GS: 4 **AU:** 30 **MR:** 12 **GW:** 7
*)Die Gruftassel hat zwei AT pro KR, die Angriffe ihrer Zangen gelten beide dem gleichen Gegner (Doppelangriff).
Beute: Fleisch ungenießbar, Rest wertlos
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (15), Doppelangriff

PEI-PEI-ASSELN

»Deutet man die Sagen der Wilden mit dem überlegenen Wissen des Vernunftbegabten, dann hat das Phey-Phey-Aaßel sein Ursprung, weil einst hatt ein Thierkenig der Frosken erschlagen einen Thierkenig der Aaßeln und darnach genommen dem sein Weib als das seine. So kummt's, daß dies Aaßel wohnt zu Wasser und zu Londe!«

—*Bal Benerek*, Von den Wilden im Walde, *Al'Anfa, 102 v.H.*

PEI-PEI-ASSELN IM SPIEL

Die blauschillernde Pei-Pei-Assel (*Pei-Pei*: Utulu für 'Viele Ringe') ist ein naher Verwandter der Gruftassel und wird von manchen Waldmenschenstämmen wie andernorts Kühe gezüchtet. Die Eingeborenen halten das an sich ängstliche Tier in flachen Tümpeln, die von Erdwällen umgeben sind. Mit fiependen Rufen locken sie die Tiere aus dem Wasser, um sie zu 'melken'. Angeblich kann man aus ihren Sekreten eine schmackhafte, käseähnliche Paste gewinnen.

Entgegen anderslautenden Vermutungen ist die Pei-Pei-Assel ein mißlungenes Experiment des letzten Drachenkrieges, das gegen die Zwerge gerichtet war. Dies kann man an freilebenden Exemplaren nachweisen, da sie der Geruch von Bier oder Gold (im Umkreis von 20 Schritt) sehr zudringlich werden läßt. Am besten läßt man die Tiere dann gewähren, da die Verweigerung des Getränks oder des Goldes sie so aufregt, daß sie ihren Harn versprühen, der Warzen verursacht.

Verbreitung: Südaventurien, Waldinseln (Wald)
Größe: etwa 1 Schritt **Gewicht:** 40 Stein
MU: 3/15 (4–6/+12)* **AT:** 4/14* **PA:** 6/0*
LE: 30 (25–35) **RS:** 5 **TP:** 1W (Zangen) / (1W Warzen)
GS: 4/9* **AU:** 70 **MR:** 14 **GW:** 6
*)Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für ein durch den Geruch von Gold oder Bier aufgeregtes Tier.
Beute: Fleisch ungenießbar, Rest wertlos

RIESENAMEISEN

»Von der Riesenameise: Ein gar seltenes Thier ist die Große Ameise der Wüste, welche den Rothen Waldameisen ähnelt. Sie baut nicht mit ihrem Volk in einem Hügel, nein, sie lebt alleine. Das Monstrum erreicht eine Länge von zwei Schritt, 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.«
—*Autor unbekannt*, Das Bestiarium von Belhanka, *Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

RIESENAMEISN IM SPIEL

Dieses eigenartige Insekt kann man, wenn auch nur 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 einen 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. Nach einem längeren Kampf mit der Riesenameise ist eine Rüstung deswegen kaum noch zu gebrauchen.

Verbreitung: Khomgebiet (Wüste)
Körperlänge: 2 Schritt **Gewicht:** 40 bis 50 Stein
MU: 10 (8–13) **AT:** 8* **PA:** 0
LE: 25 (20–30) **RS:** 4 **TP:** 1W+3 (Biß) / 1W–2 SP (Säure)*
GS: 4 **AU:** 30 **MR:** 13 **GW:** 8

*)Die Riesenameise verspritzt beim Biß zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt. Für je 5 volle Punkte Schaden durch Säure sinkt der RS des Gegners um 1 Punkt.

Beute: Fleisch ungenießbar, Rest wertlos

SKORPIONE

»Die Skorpione tragen ihre Jungen auf dem Rücken herum. Im Sommer sieht man sie in der Sonne spazieren, dann packen sie sich an ihren Zangen und tanzen einen Reigen um Steine und Blumen. Wenn sie angegriffen werden, treiben sie sich den eigenen, giftigen Stachel in den Rücken, und aus dem toten Körper schlüpfen nach 7 mal 7 Wochen zwei neue Skorpione.«
—Autor unbekannt, Das Bestiarium von Belhanka; *Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

»Uralt war der güldene Skorpion, den mir ein Händler in Brabak zeigte. Ein kostbares Stück war's, das er in Händen hielt, mit almadinen Augen und einem silbrigen Stachel. Niemals wieder sah ich solch seltsame Zeichen wie auf seinem Panzer und gar seltsam war auch, daß er sich von Brabak aus, einem eigenartigen Kompaß gleich, immer nach Osten ausrichtete, die Zangen voran.«
—*Rhorwanthys Sainvodes, Geweihter des Aves*

»Der feurige Skorpion, der aus der Glut eines ungelöschten Feuers entsteht, kann mit seinem Schwanz auf die Erd schlagen, daraus eine Flamme aus ihr entspringt. Das arme Opfer seines Stiches fasselt um und kann sich nicht mehr rühren, so daß der Skorpion es bey lebendigem Leibe auffrisst.«
—*Perainhaldis von Methumis*, Dye Zwelf Arten des Gezychts und wo's im Derenkreis ist; *Methumis, 799 v.BF*

SKORPIONE IM SPIEL

Den Spinnen nahe Verwandte sind die einzelgängerischen Skorpione, die man am häufigsten im Süden Aventuriens findet. Sie haben vier Beinpaare und zwei Greifarme. Der Stachel, in den der langgestreckte Körper ausläuft, verspritzt ein gefährliches Gift.

Am Tage verbergen sich die meisten Skorpione und verlassen ihren Unterschlupf in der Nacht, um zu jagen. Wenn sie dann zurückkehren, kann es bisweilen passieren, daß sie sich in einen Stiefel, einen Rucksack oder ein Bett verirren, in das sie nicht gehören. Der Skorpion wird einen menschlichen Gegner nie von sich aus angreifen, sondern nur dann zustechen, wenn er aufgestöbert wurde und sich bedroht fühlt. In höchster Not töten sich Skorpione übrigens selbst mit ihrem Stachel – die Tiere sind erstaunlicherweise nicht gegen das eigene Gift immun. Aus einem toten Skorpion kann man, sofern er sich nicht selbst getötet hat, das Gift gewinnen. Allerdings ist höchste Vorsicht geboten, da selbst kleine Verletzungen genügen, damit das Gift in die Bluthahn gelangt. (MU-Probe, um das Risiko einzugehen, FF-Probe zur Giftgewinnung, mißlingt diese, so vergiftet sich der Held beim Versuch.)

FEUERSKORPION oder ROTER SKORPION

Junge Feuerskorpione haben einen schwarzen Körper mit einer roten Flammenzeichnung, die im Alter deutlicher und größer wird, bis schließlich das erwachsene Tier vollends leuchtendrot gefärbt ist. Der Stich des Skorpions ist nicht tödlich, doch extrem schmerzhaft.

Verbreitung: Khomgebiet, Südaventurien, Mhanadistan (Wald, Wüstenrand)
Größe: 1 bis 2 Spann **Gewicht:** unbedeutend
MU: 7 **AT:** 12 **PA:** –
LE: 2 **RS:** 0 **TP:** 1W+1 (Stachel)(+Gift)*
GS: 2 **AU:** 10 **MR:** 10 **GW:** 1
*)Bei Schaden durch Stich Gift: Stufe 8, Wirkung wie der Zauber HÖLLENPEIN, Dauer W6 × W6 KR.
Beute: Gift (25S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Gezielter Angriff, Hinterhalt (15)

GELBSCHWANZSKORPION

Der Gelbschwanzskorpion ist von dunkelbrauner Farbe und besitzt einen gelben Stachelschwanz. Die größten Exemplare werden bis zu fünf Fingern lang. Man findet sie in den Wäldern und Grasländern des Südens. Aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions kann das üble Waffengift *Gonede* gewonnen werden, das besonders von räuberischen Wüstenstämmen verwendet wird.

Verbreitung: Südaventurien, Khomregion, Mhanadistan (Wald, Wüstenrand, Steppe)
Größe: 3 bis 5 Finger **Gewicht:** unbedeutend
MU: 7 **AT:** 12 **PA:** 0
LE: 2 **RS:** 0 **TP:** 1W (Stachel)(+Gift)*
GS: 2 **AU:** 10 **MR:** 10 **GW:** 2
*)Bei Schaden durch Stich W6, bei 4 bis 6 Gift (einmalig): Stufe 3, 3W6 SP.
Beute: Gift (8S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Gezielter Angriff, Hinterhalt (20)

MARASKANTARANTEL oder MARASKE

„So tuchtsich wie der Maraskaner und seyne Frau ist das Maraskanische Tarantulum. Im Wald lauert's, wo's anbauet den Eitrigen Krötenpilz. Schon mancher, der das Erbsengold suchte, liesz sich vom Pilze teuschen! Doch eweh! Gebet er zum Krötengold, kömmt alsbald das Tarantulum gerennet und rämmt dem Unseligen den Dorn in den Leyb, so dasz die Gall auslewft und den Körper vergiftet.«

— Autor unbekannt, Mären des Haendlers Ronderich, Pilkamm, 656 v.H.



Die Maraske ist ein den Spinnen wie Skorpionen gleichermaßen verwandtes Tier. Sie besitzt zwei feine Tastfühler anstelle von Greifzangen und am Hinterleib einen Stachel, den die Maraske ähnlich den Wespentieren ein Stück verlängern kann. Die Maraske erreicht im Laufe ihres Lebens einen Durchmesser von bis zu 2 Schritt, ihr auffälligstes Merkmal sind grellrote und gelbe Tupfen, die sich auf dem dünn behaarten Leib deutlich abzeichnen. Seit 7 Hal wurden auf Maraskan wiederholt auch schwarzgepunktete Marasken gesichtet, womit ein zuvor als Hirngespinst geltender Bericht aus der Priesterkaiserzeit nachträglich bestätigt wurde.
Die Maraskantarantel ist ein Pflanzenfresser und ernährt sich beinahe ausschließlich vom *Eitrigen Krötenschemel*, einer hochgiftigen Pilzart. Folge davon ist, daß ihr Gift (aus welchem durch Destillat das hochwirksame *Sunsura* gewonnen werden kann) mit jedem Lebensjahr gefährlicher wird. Der Geruch von Ogerfett vertreibt Marasken. Allerdings kann sich ein mit Ogerfett



eingeriebener Held nicht in zivilisierten Gegenden sehen lassen (CH: –2W6). Menschen greift die Maraske nur an, wenn sie sie als Nahrungskonkurrenten ansieht (allerdings ist dies meistens der Fall). Das Tier vollführt im Kampf überraschend schnelle Drehungen und Wendungen.

Verbreitung: Maraskan, Aranien, Mhanadistan (Wald, Waldrand, Steppe)
Größe: 1 bis 15 Spann (je nach Alter) **Gewicht:** 5 bis 75 Stein (je nach Alter)
LA (Lebensalter): 2W6
MU: LA+10 **AT:** 12** **PA:** 0
LE: (LA×5)+10 **RS:** LA/2 **TP:** 1W+2 (Stachel)(+Gift)*
GS: 6 **AU:** 10 **MR:** LA×2 **GW:** LA+5
*)Bei Schaden durch Stich Gift (mehrmals): Stufe LA, LA × W6 SP
**)Wird der Angriff mit einer 1 pariert (nicht jedoch beim Ausweichen), so bricht der Stachel der Maraske ab, wodurch ihr Gift durch die Gegend spritzt. Alle umstehenden Helden würfeln mit dem W6 und erleiden eine entsprechende Anzahl von W6 SP. Eine 1 bedeutet Blindheit für einen halben Tag (Spritzer im Gesicht).
Beute: Gift (2S-12D)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

WÜSTENSKORPION

Der gelbbraun gebänderte Wüstenskorpion ist kaum größer als sein gelbschwänziger Vetter – aber ungleich gefährlicher. Er wird bis zu einem Spann lang und lebt in allen aventurischen Wüsten und in den Hügelländern Mhanadistan. Er verkriecht sich gerne an dunklen, warmen Orten (zum Beispiel unter dem Wüstensand oder in abgelegten Stiefeln) und ist äußerst stechfreudig. Das Gift des Wüstenskorpions wird von Alchimisten zu einem üblen Gift konzentriert, dem *Omrais*.

Verbreitung: Khomregion, Mhanadistan, Aranien (Wüste, Wüstenrand, Steppe)
Größe: etwa 1 Spann **Gewicht:** unbedeutend
MU: 11 **AT:** 13 **PA:** 0
LE: 4 **RS:** 1 **TP:** 1W+1 (Stachel)(+ Gift)
GS: 2 **AU:** 15 **MR:** 12 **GW:** 4
*)Bei Schaden durch Stich Gift: Stufe 7, 2W20 SP
Beute: Gift (2D)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Gezielter Angriff, Hinterhalt (25)

SPINNEN

»Von den Spinnen: Die vielbeinigen Krabbeltiere findt man im ganzen Land. So sie groß sind, töten sie Thiere mit ihrem Gift und fressen sie auf. Sind sie aber klein, so findt man sie in Schwärmen, wie sie in alle Körperöffnungen kriechen und das armselige Opfer von innen aussaugen, bis nur noch eine leer Hülle übrig bleibt. Spinnen haus in allen Größen, vom Sternspinnchen bis zur riesigen Höhlenspinne. Auch alle Farben haben sie, jedoch immer der Beine acht.«
—*Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Vinsalt; *Ort und Datum unbekannt*

»Wenn du blutst und die Wund will nit heylen, so nimm vom Spinnetz an dem noch Morgenthau klebet und legs auf Blesur und Schramme, und du wirsth verwundlich genesen. Auch bey dem Mond der Frouwe ist eyn Tee aus Spinnweb und Wyrzelkraub eyn trefflich Medicin.«
—*Autor unbekannt, aus der Sammlung verbotener Schriften des Praiostempels zu Weherheim; Datum unbekannt.*

»Wie Wanze und Kakerlak entsteht auch die Spinne aus Staub und Unrat. Sie lebt zum Schaden aller anderen Wesen, und wo Du auf sie triffst, sollst Du sie zertreten und zerstoßen.«
—*Auszug aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Neustrische Ausgabe, 670 BF*

SPINNEN IM SPIEL

Beinahe jede Spinne ist giftig, beinahe jede in der Lage, ein Netz zu spannen, und fast jede lebt und jagt als Einzelgänger. Dennoch gibt es ganz und gar harmlose Spinnen, solche, die kein Netze weben, andere wiederum, die statt dessen das Opfer im Kampfe einspinnen, oder Spinnenarten, die in Schwärmen über ihre Opfer herfallen. Jede Begegnung mit einer Spinne ist durch bestimmte Eigenheiten der jeweiligen Art geprägt, daher lassen sich kaum allgemeine Regeln aufstellen. Einzig bezüglich der Giftgewinnung gelten generell die gleichen Regeln wie für Skorpione.

FISCHERSPINNE

Das Tier trägt seinen Namen, weil es ein klebriges, praktisch unzerreißbares Beutenetz über seine Opfer wirft. Hat die Fischerspinne ein Opfer gefangen, stürzt sie sich auf ihre wehrlose Beute, um ihr das Blut auszusaugen. Die Fischerspinne hat einen kürbisgroßen Leib und Beine von fast einem Schritt Länge. Ihre Kiefer ähneln dicken, leicht gebogenen Dolchklingen und sind innen hohl, denn die Spinne benutzt sie als Beiß- und Saugwerkzeuge zugleich. Beliebter Aufenthaltsort von Fischerspinnen sind Höhlendecken oder Bäume; dort lauern sie auf ihre Opfer.

Verbreitung: Almada, Darpatien, Aranien, Mhanadistan
Größe: etwa 2 Schritt **Gewicht:** 2 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 16/20* **PA:** 0/0*
LE: 35 (30–40) **RS:** 4 **TP:** 0/1W SP*
GS: 7 **AU:** 40 **MR:** 10 **GW:** 6
*)Werfen des Fangnetzes/Aussaugen (letzteres kann nicht pariert werden). Im Netz gefangen kann sich das Opfer nur befreien, wenn in zwei aufeinanderfolgenden KR jeweils eine GE *und* eine FF-Probe gelingen. Die Fischerspinne kann sich während des Saugvorgangs weder verteidigen noch fliehen.
Beute: wertlos **Optionale Kampfregeln:** Hinterhalt (15)

GRÜNSCHRECKE oder SCHWARMSPINNERIN

Im Buschwerk ist die grüngefärbte Schwarmspinnerin kaum auszumachen. Ein ganzer Schwarm

daumenlanger Spinnen stürzt sich plötzlich auf ein Opfer und beginnt es eilig einzuspinnen. Binnen einer Minute können die Grünschrecken um einen Menschen einen dichten Kokon weben, der das Opfer völlig hilflos macht. Danach beginnen die unzähligen kleinen Plagegeister, das Blut aus ihrem Opfer zu saugen. Oftmals lassen sie es aber als 'lebenden Proviant' erst ein paar Tage liegen.

Verbreitung: Südaventurien (Wald)
Größe: etwa 3 Finger **Gewicht:** unbedeutend
Schwarmgröße (SG): W20+30
MU: SG **AT:** 20/(SG/2)* **PA:** 0
LE: 1 **RS:** 0 **TP:** SG/5 TP; GE: –1, FF: –1, RS+1*
GS: 5 **AU:** 20 **MR:** SG/2 **GW:** SG/2 (Schwarmgröße)
*)AT-Wert und TP-Zahl gelten für den gesamten Schwarm. Den Angriffen kann nicht ausgewichen werden. Jede gelungene AT bedeutet, daß der Kokon um das Opfer dichter geworden ist, der dabei ansteigende RS repräsentiert den Umstand, daß er dadurch immer seltener von den Spinnen gebissen wird. Der Held kann pro KR entweder versuchen, mit einer FF-Probe eine Spinne zu zerquetschen (wodurch sich die Schwarmgröße und damit die Kampfwerte ändern), oder mit einer GE-Probe seinen Arm in wenig zu befreien, um einen Punkt Einbuße auf FF wieder wettzumachen. Einmal ganz eingesponnen (GE auf 0) ist das Opfer hilflos und wird innerhalb der nächsten 2W20 Stunden völlig leergesaugt und so getötet. Versuchen andere Helden zur Hilfe zu eilen, so kann dies bei größeren Schwärmen durchaus dazu führen, daß sie sich aufteilen und auch den Helfer angreifen.
Beute: wertlos
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (18), Schwarm (W20+30)

HÖHLENSPINNE und BAUMSPINNE

Die recht seltene Höhlenspinne findet man in Grotten und Felsspalten in ganz Aventurien. Das Männchen unterscheidet sich nur auf Grund seines schwarzen Fells von dem Weibchen, welches ein eher braunes Fell aufweist, in dem sich bisweilen eine rotbräunliche, kreuzförmige Zeichnung zeigt. Die Höhlenspinne besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift. Aus den Giftdrüsen der Höhlenspinne können fähige Alchimisten das bekannte Waffengift *Arachnae* und das ungleich effektivere *Arax* gewinnen. Das Tier greift nur an, wenn sich Beute im Netz verfängt. Die Baumspinne, eine südländische Abart der Höhlenspinne mit deutlich ausgeprägter Kreuzzeichnung bei Männchen wie Weibchen, spannt keine Netze, sondern klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen, die ein Opfer bei Berührung hilflos hochschnellen lassen.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Wald) bzw. Südaventurien (Wald)
Körpergröße: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 50 bis 70 Stein
MU: 10 (7–12) **AT:** 8 **PA:** 2
LE: 30 (25–35) **RS:** 1 **TP:** 1W+3 (Biß)(+Gift)*
GS: 4 **AU:** 20 **MR:** 6 **GW:** 7
Für die Fangfäden der Baumspinne gelten ähnliche Regeln wie für die üblichen Spinnennetze, beim Berühren der Fäden wird ein W20 geworfen: Bei 1–10 fällt das Opfer zu Boden (3W6 SP Sturz), ansonsten verheddert es sich auf dem Baum im Netz.
*)Bei Schaden durch Biß Gift (mehrmals): Stufe 5; AT, PA, GE, FF, KK je –1; pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um jeweils einen Punkt.
Beute: Gift (2D)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut, Hinterhalt (Netz, 12), Kampf auf Bäumen (nur Baumspinne)



SAGUARASPINNE

Die Saguaraspinne mag zwar klein sein, sie ist nichtsdestotrotz gefürchtet. Wo immer man solch ein grauschwarz gebändertes Spinnentier sieht, sollte man Vorsicht walten lassen: Die Saguaraspinne beißt zwar nur, wenn sie sich bedroht fühlt, dann aber kann ihr Biß üble Folgen haben. Wenn ihr Gift in die Bluthahn gelangt, ruft es neben einer schweren Vergiftung auch Sinnestrübungen und heftige Schmerzen hervor.

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld (Wald, Felder, Städte und Dörfer)
Größe: etwa 2 Finger **Gewicht:** unbedeutend
MU: 15 (12–17) **AT:** 12 **PA:** –
LE: 3 **RS:** 0 **TP:** W3 SP (Biß)(+Gift)*
GS: 2 **AU:** 20 **MR:** 10 **GW:** 3
*)Gift: Stufe 8, 3W20 SP und KL: –5, IN: –3 für 1W+3 SR
Beute: Gift (4D)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

SMARAGDSPINNE

Der glatte, etwa 4 Spann hohe Leib und die unbehaarten Beine der Smaragdspinne glänzen dunkelgrün. Die Männchen dieser Spinnenart besitzen die Fähigkeit, unbewußt ihre Gefühle auszusenden, die empathische Begabung der Weibchen – die sich übrigens niemals aus dem Bau entfernen – sind weitaus stärker ausgeprägt. Sie vermögen sogar Gefühle und vermutlich auch Gedankenbilder zu empfangen. Mehrere dieser halbintelligenten Achtbeiner leben zusammen in selbstgegrabenen Tunnelbauten.

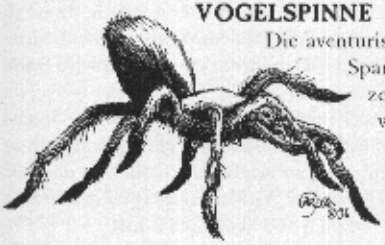
Verbreitung: Thorwal, Orkland, Svellttal (Wald, Sumpfrand)
Größe: etwa 1 / etwa 2 Schritt **Gewicht:** um 3 Stein
MU: 20 **AT:** 8 **PA:** 4 / 9
LE: 20 / 30 **RS:** 3 **TP:** 1W+2 (+Gift)* / 1W+5
GS: 9 / 6 **AU:** 60 **MR:** 15/17 **GW:** 5 / 8
Die Werte gelten für Männchen / Weibchen.
*) Bei Schaden durch Biß der Männchen Gift: Stufe 5, KK-Probe, sonst 3W6 × 5 KR Ohnmacht. Bei Folgebissen wird die KK-Probe je Biß um einen Punkt erschwert.
Beute: Gift der Männchen (12S)

SPEISPINNE

Diese seltene Spinnenart, die erst im Jahre 15 Hal entdeckt wurde, ist durch einen metallisch blau schimmernden Chitinpanzer geschützt. Sie verfügt über eine besonders heimtückische Angriffswaffe: Die Speispinne ist in der Lage, klebrige Spinnwebfäden auf ihre Opfer abzuschießen, um sie so

langsam einzuspinnen und wehrlos zu machen. Das Opfer der Spinne dient ihr zu zwei Zwecken: Zum einen saugt sie es aus, zum anderen jedoch legt sie ihre Eier in die – zumeist noch lebenden – Wesen ab.

Verbreitung: Maraskan (Wald, Waldrand)
Größe: um 1 Schritt **Gewicht:** 1 Stein
MU: 14 (12–17) **AT:** 18/9* **PA:** 0
LE: 30 (25–35) **RS:** 1 **TP:** AT, PA, GE je –1 (Einspinnen) / 1W+2 (Biß)*
GS: 5 **AU:** 25 **MR:** 6 **GW:** 25
*)Einspinnen / Nahkampf. Die Speispinne meidet den Nahkampf und nähert sich einem Opfer erst, wenn es hilflos eingesponnen ist (GE auf 0). Für die Angriffe mit Spinnenfäden gilt ein AT-Wert von 18 und die Tabelle Wurfwaffen (Messer), die Spinne wirft alle 2 KR einen klebrigen Faden nach dem Opfer, das dem Faden nicht ausweichen kann. Mit in zwei aufeinanderfolgenden KR bestandenen GE-Proben kann sich ein Held soweit aus dem Netz befreien, daß er jeweils einen Punkt seiner Einbußen zurückgewinnt.
Beute: wertlos



VOGELSPINNE

Die aventurische Vogelspinne erreicht eine Größe von bis zu zwei Spann, wobei sie durch ihre dichte dunkelbraune bis schwarze Behaarung und ihre langen Beine oftmals noch größer wirkt. Die Tiere sind eher feige, besser gesagt: Sie wissen, was sie als Beute betrachten können und was nicht. Ein Netz spinnt die Vogelspinne nicht, und Menschen greift sie nur selten an. Ihre Nahrung sind Vögel, deren Eier und große Insekten. Gelegentlich nimmt sie es sogar mit Eidechsen auf.

Verbreitung: Aranien, Mhanadistan, Khomgebiet, Almada, Liebliches Feld, Südaventurien (Waldrand, Steppe)
Größe: 1 Spann (Weibchen 2 Spann) **Gewicht:** unbedeutend
MU: 10 (8–13) **AT:** 12 **PA:** 0
LE: 7 (6–8) **RS:** 0 **TP:** 1W+1 (Biß) (+Gift)*
GS: 2 **AU:** 25 **MR:** 15 **GW:** 3
*)Bei Schaden durch Biß Gift (mehrmals): Stufe 3, 1W20 SP
Beute: Gift (7S)
Optionale Kampfregeln: Ruhig Blut

WALDSPINNE

Die schwarzpelzigen Waldspinnen werden 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. Waldspinnen sind nicht giftig, sie töten und zerteilen ihre Beute mit ihren starken Zangen.

Verbreitung: Nordaventurien, Andergast, Nostria (Wald)
Größe: um 1 Schritt **Gewicht:** 20 bis 30 Stein
MU: 7 (6–8) **AT:** 9 **PA:** 0
LE: 20 (18–23) **RS:** 1 **TP:** 1W+1
GS: 3 **AU:** 15 **MR:** 7 **GW:** 4
Beute: wertlos
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (Netz, 18)

WEITERE SPINNEN

Neben den oben vorgestellten Spinnenarten gibt es zahlreiche Kleinspinnen. Sie sind typische Bewohner verrotteter Gemäuer, leben aber ebenso unter Rinde, in selbstgegrabenen Höhlen oder in Felsritzen, werden Menschen aber nicht gefährlich. Im Gegenteil sind sie oft eher nützlich, da sie so manchen Schädling auffressen. Ebenso nützlich und eine Spinne von großer wirtschaftlicher Bedeutung ist die *Alanfanische Seidenspinne*. Aus den abgehaspelten Fäden ihrer Beutekokons wird Seide gewonnen.

Andere Spinnen wiederum sind nicht so gefährlich, wie es ihr Ruf besagt: Die *Schwarze Witwe* beispielsweise, eine der unzähligen arachnidischen Webkünstler der südlichen Wälder, gilt als extrem giftig, jedoch vermag sie damit gerade einmal kleine Beutetiere zu betäuben – tödlich ist das Gift ausschließlich für andere Spinnen, die sich zu nahe an das Netz der Witwe heranwagen. Ähnlich ist es um die *Rote Jungfer* bestellt, die man beizeiten in Pferdeställen und Scheunen findet.

Die Tatsache, daß beinahe alle Spinnen giftig (und zudem schnell) sind, macht den Menschen offenbar derartige Angst, daß sie sich immer wieder in Phantasien über riesenhafte Spinnenwesen ergehen: Allerlei Seemannsgarn wird um eine haushohe Riesenspinne gesponnen, die angeblich auf einer der Waldinseln leben soll. In den Spinnenbergen, etwa 50 Meilen nördlich von Hôt-Alem, im Gebiet der Keke-Wanaq, liegt Shan'r'trak, die Stadt des Spinnen-Götzen, und allein dort soll es ein Dutzend sonst unbekannter Spinnenwesen (und übrigens auch Skorpionarten) geben.

Den aventurischen Tierkundlern sind nur die wenigsten Spinnenarten bekannt. Nicht einmal die Waldmenschen kennen alle im Regenwald beheimateten Spinnen, obwohl diese Tiere einigen Stämmen in gewissem Sinne heilig sind: Die Waldmenschen glauben, daß jede Spinne den Lebensfaden eines Menschen hinter sich herzieht.

SCHWARM-, HAUFEN- und UNGEZIEFER

ALDEC-KÄFER

»So berichtete Hauptmann Radromer, der die Expedition in den Tuzaker Dschungel als einziger überlebte, folgendes: Wie die Holzameisen halten es manche Käfer auf Maraskan, doch bauen sie ihre Haufen aus totem Getier, das der brave Soldat größtenteils nicht zu benennen vermochte, weil es bereits starker Verwesung anheimgefallen war. Allein von Mäusekadavern und Spinnen wußte er glaubhaft Zeugnis abzulegen, doch will er auch größere Tiere gesehen, jedoch nicht erkannt haben. Leider ist der Hauptmann drei Tage nach seiner Rückkehr einer unbekannten Seuche zum Opfer gefallen, welche wohl von jenen Käfern verbreitet wird, wenn man ihnen bloß zu nahe kommt.«
—*Answin Hatzfeld*, Quartalsbericht, *Tuzak, 11 Rego*

BIENEN, WESPEN und HORNISSEN

»Von den Bienen, Wespen und Hornissen: Die Bienen *mögen uns ein Beispiel an Fleiß und gemeinsamer Arbeit unter einem Herrscher sein. Diese schwarzgelben, summenden Tierchen, kaum einen Fingerlang, holen in langer Arbeit den Honig aus den Blüten und schenken ihn auf Perainet 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 gehändert sind. Beide Völker verteidigen ihren Honig wie ein Fürst seine Heimatburg. Die* Hummelnbiggen *pflegen das Leben eines Müßiggängers und vergessen allmals, wo sie ihren Honig gelassen haben. Sie sind bräsig 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 Svellttaler Pferd umzubringen.«*
—*Aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesindegeweihten Daria Sichelstich; Perricum, 955 B.F.*

Sofern die Helden nicht in die Nähe eines Stocks kommen, sind Bienen, Wespen oder Hornissen ungefährlich. Die Stiche der Tiere verursachen kaum Schaden, jedoch kann es bei jedem Stich zu einer empfindlichen Reaktion auf das Gift kommen (bei 16 bis 20 auf W20; Gift: Stufe 5; W6, 2W6, 3W6 SP... bei der 1., 2., 3., ... Reaktion). Orientieren Sie sich an den detaillierten Regeln für Moskitos (übernächste Seite), wenn die Helden in einen Hornissenschwarm geraten.

BLEICHE SIECHE oder GRÜNWASSER

»Lange hat man tüfteln, daß die Bleiche Sieche eine Maladie ist, und wüßt doch nit, wie man sie kurieren soll. Denn widerspänstig zeigt sich der Kranche gegen jed Remedie, bleibt ja bleich und laßt auch weiterhin grünlich Gewässer. Doch weiß man itze, daß du Siech keine Siech ist, sondern kommt von einem winzig Assulum, silbrig und nur halb so groß wie ein Wanz! Das Assulum klettert nächstens in Ohr, Mund und Nas von Tropf und Tröpfin, labt sich derderum in dere Corpus, wo's bohret seine Stollen und labt von deren Blut! Einen Vampus mag man's darob fast nennen! Erst so der Bataille von 33 that man lernen, was das Assulum wir mag: Nehmlich spricht da ein Magus einen Fulminictus auf den Kranken, zeigt er sich alsbaldigst wir mehr widerspänstig, sondern bekommt wieder rothe Backen, wenn der's noch erlebt!«
—*Original unbekannt, zitiert nach dem* Almanach der Wandlungen; *404 v.H*

Die Bleiche Sieche vermindert die nächtliche Regeneration des Opfers um 1 Punkt, außerdem muß jede Nacht ein W20 gerollt werden – fällt die 20, so sinkt die LE des Befallenen permanent um 1 Punkt. Einzige bekannte Behandlung ist ein FULMINICTUS auf den Kranken (mit voller Schadenswirkung)!



BLUTFLIEGEN, SCHNAKEN und BREMSEN

»Von den Blutfliegen: Blutgierige Insekten hat die Datwonische Misékara sonder Zahl gemacht. Stechmücken, Mirbelfliegen, Kribbelmücken, Wadenstecher, Stechfliegen und Bremsen kommen zuhauf, Schnake und Orkbremse sind gar so groß, daß sie es allzeit wagen, doch kannst du der nie sicher sein, daß nicht weitere von ihnen folgen. Allesamt sind sie hinter dem Lebenssaft her und Feinde Borons zudem, denn kaust du eine in der Stube, nimmt die schon ihr Summen den Schlaf. Die gereichen uns Perainen Gaben zum Segen, die die Sauger verbannen, so es Knoblauch, Schnaps, Pfeifenkraut, Rauch, Zedernöl, Perainäpfelblüten, Fliegenleim vom Orazal, Eglschreck, Samtaropaste oder am besten Mirbelstern.«

—Schwesternschaft der Maid, Folianth der Kreutherkunde, Ort unbekannt, aus den Dunklen Zeiten.

Für alle blutsaugenden Schwarminsekten gelten die für Moskitos oben aufgeführten Regeln, jedoch sind die Größe der Schwärme (**Anz.**), die Anzahl der hinzukommenden Insekten pro KR bei größeren Schwärmen (**/KR**), die durch den Stich sofort anfallenden SP (**Stich**) und der durch Saugen entstehende LE-Verlust (**Saugen**) unterschiedlich. Gleiches gilt für mögliche Krankheits- oder Giftfolgen. Sie können die Schwarmgrößen beinahe beliebig variieren, im Falle der Flucht legen Sie bitte selbständig fest, wieviele Insekten pro KR noch hinzukommen bzw. abgehängt werden.

	Anz.	/KR	AT	Stich	Saugen	Folgen
Stechmücken/-fliegen	5W20	W20	10	—	—	(1)
Kribbelmücken	8W20	2W20	12	—	—	(2)
Mirbelfliegen	W6	W6	16	1/2 SP	—	(3)
Wadenstecher	2W20	2W6	15	1/4 SP	1/2 SP	(4)
Bremsen	W20	W6	10	1/2 SP	1 SP	(4)
Schnake	W3	W6	8	1 SP	1 SP	(4)
Orkbremse	W3	W6	10	1 SP	W3 SP	(4)

Bei (1) bis (3) entsteht kein relevanter Schaden durch das Saugen, jedoch kann sich jeder Stich entzünden, wenn das Insekt nicht in der gleichen KR erschlagen wird, in der es sich auf der Haut niederläßt. Für jeden Stich wird ein W20 geworfen, bei 16 bis 20 kommt es zur Entzündung:

1) *Eitrige Beulen:* 1 SP und CH: –1 (Gesicht, 16–17), FF: –1 (Hand, 18–19), GE: –1 (Körper, 20)
2) *Rötung, Taubheitsgefühl, Nervenentzündung:* 1 SP und KK: –1, GE: –1
3) *Schmerzhafte Beule:* 3W+5 SP im Verlauf von W6 Stunden.
4) *Infektionsgefahr wie Moskitos, jedoch mit folgenden Krankheiten (W20):* Lutanas (1–5), Schlafkrankheit (6–7), Sumpffieber (8–15), Rascher Wahn (16–20).

DRACHENLIBELLE oder FEUERFLIEGE

»Die riesigen Drachenlibellen, die man auch Feuerfliegen heißt, rotten sich Sommers zu Schwärmen zusammen und fallen dann über Mensch und Vieh her. Dieses fast 2 Spann große Getier ist ein wahrer Fluch des Orkkrieges. Ehedem eine Plage für garetische Vieh, hat man schon unter den Klugen Kaisern ihre Brutteiche trockengelegt und die Mordfliegen mit Druidenmacht vertrieben. So fand man sie nur noch bei den Orken. Die aber in ihrer widerlichen Natur tranken Wasser und Larven als Suppe. Da Rondras und des Kaisers Schwert sie auf den Feldern vor Gareth niederstreckte, blieben auch ihre geplatzten Wasserschläuche zurück. Und Sommers darauf kehrte die zirrende Brut zurück. Indes sind sie bis zum Angbarer See, an den Darpat und gar bis an den Radrom vorgedrungen, und das vielstimmige Dröhnen und Feuerglitzern ihrer Schwärme ist der Schrecken aller Bauersleute und Reisigen.«

—aus dem Jahresbericht der Kaiserlich Deregraphischen Gesellschaft, 25 Hal

Drachenlibellen jagen in Schwärmen von 5W20 Tieren. In heißen Sommern werden die Schwärme so gierig, daß sie sich sogar auf erwachsene Menschen stürzen (**AT:** 5, **PA:** 0, **LE:** 5, **RS:** 0, **TP:** 1W,



GS: 5, AU: 1000, MR: 10, Optionale Kampfregeln: Schwarm). Um das erste Mal mit der Hand nach einem der taubengroßen, schillernden Insekten zu schlagen, ist eine MU-Probe notwendig.

FANGSCHRECKEN

»Von den Fangschrecken. Die Praiosanbeterin gibts nur jenseits von Perricum und Neetha. Das ist ein handgroßes grünes Untier mit langen Armen, das Fliegen, Schmetterlinge, Vögel und Mäuse frißt. Achte nur darauf, daß sie dir nicht ins Bett kriecht. Der Schnetzer ist eine noch größere Fangschrecke mit starken Kiefern, die sich im Grasland versteckt und dem Wanderer unversehens Nase und Ohr abbeißt.«

—*Aus dem persönlichen Buch der Schlange der Heimätgeweihten Sherizeth Gerdenwald: Punin, 972 BF*

FLÖHE, LÄUSE, WANZEN und ZECKEN

»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 Tür steht. Sie thun nichts aber merken, wenn's dich wo juckt, und kratzen dich. Ohne Floh kannst du mit dem Kratzen gar nicht mehr nach. Werden's aber zuviel, dann kratzen sie, wo's gar nicht juckt, und machen so Malesse. Dann sollt man heißgesotten eine Badetbaus aufsuchen, um sie mit kräftigen Kräutersud wegzuspülen.«

—*Auszug aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Nostrische Ausgabe, 670 BF*

»Von den Läusen. Die Läuse sind Begleiter der Menschen, welche man selten auf einem andren Thiere findt. 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 Aschopaler Carbol einstreicht.«

—*Auszug aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Nostrische Ausgabe, 670 BF*

»Von den Wanzen und Heckenböcken. Die größten Blutsauger sind die Wanzen, welche man in warmen Betten und Kleidern des Menschen findt, und die Heckenböcke, welche im Gebüsch lauern, um Mensch und Pferd und Hund anzuspringen und ihnen das Blut abzusaugen. Heckenböck und Wanzen macht man von sich abfallen, indem man sie mit heißem Wachse begießt.«

—*Auszug aus dem* Groszen Aventurischen Almanach; *Nostrische Ausgabe, 670 BF*

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. Alle Parasiten kommen als Überträger von Krankheiten in Frage, jedoch sind sie gewissermaßen die Sendboten der Götter: Wer nichts Götterlästerliches tut, wird bis an sein Lebensende mit Läusen, Flöhen und Wanzen in friedlicher Eintracht leben und sich bester Gesundheit erfreuen. Tritt aber plötzlich und ohne erkennbare Ursache eine Krankheit auf, so tut der Kranke gut daran, sich über sein Verhältnis zu den Göttern Gedanken zu machen, denn da helfen selbst *Mirbelstein*, *Sanjaro* und *Egelschreck* nicht – solche Mittel sind lediglich dazu geeignet, das Ungeziefer eine Weile lang vom Körper fernzuhalten.

GURVANMADEN oder PERJINBULBEN

»So dir Gurvanmaden (welche der Maraskaner Perjinbulben heißt) sich im Gemäuer eingenist haben, hilft nur ein Magus, welcher das Ungeziffer so in Schrecken versetzt, daß es von den Wänden fällt.«

—*Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,* Almanach des Volksglaubens; *Honingen, 72 v.H.*

Wer sich lange Zeit in einem Raum aufhält, der von Gurvanmaden befallen ist, bekommt unerträgliche Kopfschmerzen. Pro Stunde sinken KL und IN um je einen Punkt – die Eigenschaftswerte erholen sich nach Verlassen des Raumes etwa genauso schnell. Aus dem Mauerwerk lassen sich die Schädlinge nur mit Magie vertreiben.



GRILLEN

»Von den Grillenarten. Allesamt hüpfen können die Wollgrille, *die in der Sommerhitze wunderhübsch musiziert, der* Heupferdchen, *das nur ein wenig zirpen kann, und das* Heimchen, *das den Staub aus der Stube frißt. Die* Zikade *im Land der Ersten Sonne dagegen lärmt so, daß man keinen Schlaf findet. Die* Gelbe Heuschreckebinggen *ist eine dämonische Heimsuchung. Sie tritt nur in Schwärmen auf, so groß, daß nicht einmal die Tulamiden dafür eine Zahl kennen, kann fliegen, bis sie tot vom Himmel fällt, und ist so gefräßig, daß sie im Lauf der Zeit die ganze Khom und halb Aranien gefressen hat.«*

—Aus dem persönlichen Buch der Schlange *der Hesindegeweihten Sherzeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

HEUSCHRECKEN

»Von den Heuschrecken: Ein Graus und Greuel für den Bauern sind die Heuschrecken, namentlich die von der gelben Art, welche in Scharen, die keine Menschen 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 ergreift man alle Götterlästerer des Landstriches und gebe sie dem Feuer hin, auf daß die himmlische Brut wieder verschwindet.«

—Autor unbekannt, Auszug aus Dem Landesherren zum Geleit: *Gartich zur Priesterhausergut, in einer Neuschrift ebenda, 23 Hal*

KÄFER

»Von den Käfern. Wieviel Käfer es gibt, weiß wohl Peraine allein, und je weiter gen Praios man reist, desto mehr sieht man. Die bekanntesten hierzulande sind wohl Perainenkäfer, *auch* Siebenpunkt *genannt,* Hirschkäfer *(oder* Schröter*),* Glühwürmchen *und* Mistkäfer, Rosenkäfer *und* Boronsläufer. *Besonders farbenprächtige Tiere südlich des Yaquir sind* Smaragdkäfer, Kupfergardist, Stahlrock, Silberbock *und* Prachtläufer, *merkwürdig gewachsen* Nashornkäfer *und* Schwertträger. *Der bis zu handtellergroße* Wasserläufer *versinkt nicht im Wasser, der* Feuerkäfer *wird, wenn man ihn berührt, glühend heiß, der legendäre* Goldene Käfer *ist aus purem Gold und der* Glaskäfer *durchsichtig, und der* Skara-bäus *kann gar zaubern.*

In allen Düsternissen findet man die lichtscheuen Krabbler wie Stellenkäfer, Kellerassel, Küchenschabe, Aaskäfer *und* Totengräber. *Lästig sind* Ohrenkriecher *und* Blattlaus, *überaus schädlich gar* Borkenkäfer, Kornkäfer, Aprikosenbohrer, Reblaus *und der himmelblaue* Thalusische Reiskäfer.

Die Maraskankäkerlake wird mehr als ein Finger lang, auf einigen Waldinseln erreichen Käfer Faustgröße, und im Regenwald gibt es Tausendfüßler, die werden zwei Schritt lang. In der aranischen Steppe und im Orkland soll es handgroße Rempelkäfer *geben, die im Liebeszorn jedes andere Lebewesen auf den Rücken werfen.«*

—Aus dem persönlichen Buch der Schlange *der Hesindegeweihten Sherzeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

LIBELLEN

»Von den Libellen. Im Fluge wunderbar anzuschauen, doch auch höchst gefährlich sind die Libellen oder Glasflügler, von der halbfingerlangen Wasserjungfer *bis zu der spannlangen* Maraskanfeder *und der alanfanischen* Stechlibelle. *Wenn sie in der Luft stehen bleiben, als würden sie Summ trotzen, sind sie wohl vorgefährlich, doch wehe dem, der eine Spann lange 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 des Opfers spritzt, reicht aus um selbst den Stärksten in den Tod zu treiben.«*

—Aus dem persönlichen Buch der Schlange *der Hesindegeweihten Sherzeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

MARASKANFEDERN

»Drumb saget der Heyligte Prowes, unserer Kaiserin Praiodus: Nit die Thapferkeyt der Hayden läszt sie den Heyligen Legionnten des Herre Praios in ihren Wälden widerstanden, sondern ihr widerlichs Gewyrme! Da ist eyns, Feder nennen sie's. Gleichlich, der vorzeyng zieht seinen eehligen Schleym, doch verloren, wer siehet die Wyrmalinge selbst. Denn alsbald isses grün und gelb in der Luft von seynen Horden. 's läszt sich nieder auf Mann und Pferd. Da hilfet auch kein Rustzeugs, kreichet der Wyrmling ja selbst durch's Visier!«

—*Praiokal-Rittmeisterin Alrike v. Tramp, 7. Bericht: 640 v. H.*

Die nur in den maraskanischen Wäldern vorkommende (und nicht mit den gleichnamigen Libellen zu verwechselnde) Maraskanfeder rollt sich zusammen und schnellt bei Bodenerschütterungen reflexartig bis zu 3 Schritt weit (AT:9–RS des Opfers). Das Kontaktgift einer Feder (Stufe 5) senkt die GE um einen Punkt. Üblicherweise treten die Tiere in Schwärmen von 3W6, in der Nähe eines Harnischträgers (siehe dort) von bis zu 3W20 Tieren auf. Die GE.-Einbuße hält W6 × Anzahl Treffer Stunden an.

MOSKITOS

»Von den Moskitos, auch Silemer Sumpffliegen genannt: In allen aventurischen Sümpfen sind diese unscheinbaren Stechmücken heimisch. Wehe dem, der in einen Schwarm 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.«

—*Auszug aus dem* Großen Aventurischen Almanach, *Vierzehnte Ausgabe, 998 BF*

Moskitoschwärme zählen meist 3W20 Insekten, im Hochsommer können Helden jedoch in größere Schwärme geraten (3W20 Insekten + W20 hinzukommende Insekten je KR). Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder (AT: 13, Ausweichen nicht möglich, **Optionale Kampfregeln:** Schwarm), ab der folgenden KR verursachen sie durch Saugen je 1/4 SP. Um die Moskitos mit der flachen Hand zu erschlagen legt der Held eine GE-Probe ab, fällt dabei eine 1, so konnte er gar zwei Fliegen 'mit einer Klappe schlagen'.
Fliehen Helden vor den Schwärmen, so kommen pro Kampfrunde (W20–3) × KR (seit Fluchtbeginn) neue Moskitos hinzu, während sie W6 in der Luft schwirrende Fliegen abhängen. Während der Flucht können nur durch Zufallstreffer (1 auf W20) auf der Haut sitzende Fliegen erschlagen werden. Die insgesamt durch Moskitostiche hingenommenen SP multipliziert mit 2 entsprechen der Wahrscheinlichkeit in Prozent, daß sich ein Held bei der Begegnung mit einem Moskitoschwarm mit *Brabaker Schweiß* (auch *Sumpffieber* genannt) infiziert.

MOTTEN und SCHABEN

»Die Motten und auch die Schaben sind nicht so sehr ein Feind des Menschen, sondern seines Hab und Guts. Sie verwickeln 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.«

—*Freifrau Gilda von Henningen-Salpertin,* Almanach des Volksglaubens: *Henningen, 72 v. H.*

SCHMEISSFLIEGEN und MÜCKEN

»Von den Dungfliegen und anderem Geschmeiß. Die Sommermücken, Schlammfliegen und Eintagsfliegen tun dem Menschen kein Leid, denn sie holen von ihm nur den Saft wie die Bienen von den Blüten. Einige kriechen ins Ohr, sie vom Schmalz zu säubern, andere trinken den Schweiß von der Stirn oder den Grind vom Hals. Ärgerlicher sind die Dung-, Sturm-, Brumm- und Schmeißfliegen, welche das Obst faul und das Fleisch madig werden lassen. Am Besten kann man sie mit einem Lappen tot. Die Dasselfliege schließlich ist die Plage der Reiter und Hirten. Wo sie das Pferd oder Rindvieh sticht, da wächst ihr eine Dasselbeule, darunter ein Wurm vom Fleische frißt. Darob werden die Tier oft waldlöwenwild, bocken und steigen auf und lassen sich nicht ins Geschirr nehmen.«

—aus dem Bestiarium von Bellhanka, *Ausgabe der Friedrichskaiserzeit*

Ein Reittier verliert für jede Dasselbeule 1W3 LP, die erst nach 1W Wochen – mit dem Ausschlüpfen der neuen Dasselfliegen – regeneriert werden können. Für jede Beule sind alle Reitproben um je 1 erschwert.

SCHMETTERLINGE

»Wo die schwarzen Schmetterlinge herkommen, weiß man nicht recht. Gemeinhin nimmt man an, daß manchesmal eine Blüte, an der so ein Falter genascht hat, von Liebe erfüllt hinter dem anderen herfliegt. Bisweilen wird auch behauptet, daß die schädlichen Raupen, die allenthalben auf Obstbäumen und Kohl fressen gehen, wenn sie sterben, als Mumien bestarrt werden und dann als Schmetterlinge auferstehen.

Am häufigsten hierzulande sind Kohlweißling *und* Ur-motte, *am herrlichsten der gelb-schwarze* Schwalbenschwanz, *das* Pfauenauge *und der blau-gelbe* Horasmantel. *Fast jeder Gott hat einen, der ihm heilig ist: der* Tsafalter, *der durchscheinende* Ifirnsschmetterling, *der heiligblaue* Praiosfalter, *das graue* Phexenauge. *Auch nächtliche Flieger gibt es:* Nachtschwärmer, Eulenfalter, Nachtgespenst, Totenkopf, Madafalter *und* Leuchtfalter.

Je heißer die Lande, desto größer und bunter werden die Schmetterlinge, im Osten der Feuerfalter, *der hellblaue* Himmelsfalter, *der* Goldfalter *und der bunte* Gaukler, *im Südosten der schwarze, rotgesäumte* Patriarch, *der* Tulamidische Fächer *und die* Geflügelte Sharisad, *im Süden der hiesigen farbene* Admiral, *der* Nymphenfalter *und der scharlachrote* Taumler. *Auf Altoum schließlich hat es achtzig verschiedene Schmetterlinge. Über dem Raschtulswall soll man schon Riesenfalter gesehen haben, auf denen ein Mensch hätte reiten können.*

Auch Zauberfalter gibt es mehrere. Viele haben Augen auf den Flügeln, damit sie weiter sehen. Der Falter, den man das Schwarze Auge *nennt, kann gar alles Verborgene sehen und auch durch Mauern fliegen, weswegen man ihn um Hilfe fragen soll. Die* Blütenjungfer *sieht halb wie eine Maid aus. Vom* Lotosfalter *gibt es so viele Arten wie vom Lotos. Es heißt, wenn er vom Pollen genascht hat, nimmt er stets die Farbe der Blüte an. Mag sein, ein Lotosfalter, der von jeder Farbe genascht hat, wird zum* Ikanaria-Schmetterling.*«*

—*aus einer unbetitelten Monographie des Tsa-Geweihten Sumudan Lagrini; Hesindetempel zu Kuslik, 10 Hal*

TERMITEN

»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 Kesselbasalt. Die Termiten fressen viel Holz und haben darob schon großen Schaden in den aranischen Forsten und an hölzernen Häusern angerichtet. Wenn sie als großer Schwarm 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.«

—*Aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Daria Siebelstich; Perricum, 955 BF*



8

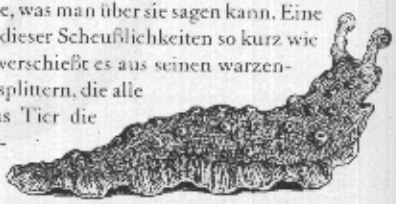
SCHLEIM-GETIER

MORFUS oder TLALUCSWÜRMER

»Vom Morfu: Mehr noch als Schlangen und Echsen sind die Morfus die Schrecken der Sumpfreisenden. Man hat diese Scheußlichkeiten schon in ganz Aventurien gesichtet, zuhauf jedoch in der Gegend der 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 kleinen Schnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul. Obwohls im Wasser lebt, kanns doch nicht schwimmen und versäuft elendiglich, wenns zu lang in Efferds Element ist. Seid gewarnt vor den Morfu-Pfeilen, welchselbige die Untiere zuhauf und zielsicher verschießen – schon so manchem haben sie den Tod gebracht. Man sagt, daß die Monstrositäten aus der Sphäre, die man nicht nennt, kommen, weswegen sie auch kaum zu verzaubern sind und in Brabak Tlalucswürmer geheißen werden.«
—Erik von Danneke, Was glaubt das Volk?; Wehrheim, 5 v.H.

MORFUS 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. Morfus verfolgen ihre Gegner nicht, sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplittern, um mindestens zehn solcher Angriffe auszuführen.



Verbreitung: Ganz Aventurien außer Maraskan (Sumpf)
Körperlänge: 4 Schritt **Gewicht:** 80 bis 100 Stein
MU: 6 (4–9) **AT:** 15 (12AT/KR)* **PA:** 5
LE: 50 (41–60) **RS:** 1 **TP:** 1W–1 (je Hornsplitter) (+Gift)
GS: 0,5 **AU:** 100 **MR:** 15 **GW:** 13
*)Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab. Den fliegenden Splittern kann nicht ausgewichen werden. Fällt bei der AT eine 1, so trifft der entsprechende Splitter in jedem Fall eine ungedeckte Stelle. Bei Schaden durch Splitter Gift (mehrfach): Stufe 5, 1W SP je Splitter.
Beute: Fleisch giftig (2W20 SP pro Ration), Giftsplitter (je 2S für jeden danebengeschossenen Splitter)
Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Gelände (Sumpf)

RIESENAMÖBEN

»Vom wandernden Schleim. Der gräulich angesehen ist der wandernde Schleim, welchem der Kundige so allerlei feuchten Grüften und Krypten begegnen kann. Ohne Knochen, wie er ist, gelingt ihm der Modder auch durch die engsten Ritzen. Man erzählt, daß er aus der Tiefmine Versteinerungen entwandt und alles, was aufsitzen mag, fortnimmt, so er es nicht verdauen kann. Aber diesem Getier sollt man sich klüglich fernhalten und Metall erscheinende Werkzeuge vom Zermürbten Odstoffe der Grübchen ist es, das Schleim zu bereiten, sondern es dient eine ätzende Flüssigkeit, die durch die Kraft dieses Mineurs so konzentriert ist, daß sie ein Beißen glaubt machen.«

Freiherr Gisbert von Hohenfels-Sulpenau, Almanach des Volksglaubens; Hesindegefällig II

RIESENAMÖBN 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 ihr Mahl einzunehmen. Amöben bilden Scheinarme aus, mit denen sie versuchen, ihr Opfer zu umschlingen. Einmal in Freßrausch geraten, sondern sie beständig einen Verdauungssaft ab, der zu starken Verätzungen der Haut führt.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)
Größe: um 3 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU: 20 (18–23) **AT:** 12* **PA:** 0
LE: 40 (31–50) **RS:** 0 **TP:** 1W+3 (Umschlingen) / SP durch Schleim*
GS: 0,25 **AU:** 100 **MR:** 18 **GW:** 6

Riesenamöben lassen sich nur mit scharfen Hiebwaffen, Äxten oder Schwertern wirksam bekämpfen; alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an.

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so hat die Riesenamöbe den Gegner vollständig umschlungen (quasi verschluckt). Bis er sich mit einer KK-Probe +KR-Anzahl befreit hat, nimmt er durch den Verdauungsprozeß pro KR 1W+KR Punkte Schaden.

Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, daß der Umschlungene getroffen wurde.

Beute: Mageninhalt (3H bis 30D)

Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff

RIESENSPRINGEGEL

»Von den Riesenegeln: Im Totenmoor und den Havener Marschen und auch in den Echsensümpfen findet man ein scheußliches Gezücht von eines Mannes Armlänge, von schleimigschwarzer Farbe, mit einem platten Schwanze 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. In Gefangenschaft fressen sie sich gar gegenseitig auf.«
—*Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v.H.*



RIESENSPRINGEGEL IM SPIEL

Diese etwa unterarmlangen Scheußlichkeiten treten in allen aventurischen Sümpfen auf. Sie sind zwar recht selten, aber wenn, dann in Gruppen von zehn oder mehr Tieren anzutreffen. Sie reagieren auf leichte Erschütterungen im Boden und springen dann ihre Opfer an, indem sie sich mit ihrem Schwanz vom Boden abstoßen. Dann saugen sie sich an ihren Opfern mit hakenbewehrtem Saugrüssel fest und beginnen, mit ihrem Verdauungssekret die Haut oder Rüstung zu durchdringen. Danach bohren sie ihren Rüssel ins Fleisch und beginnen, dem Opfer das Blut auszusaugen. Werden die Viecher während des Saugens abgerissen, so verlieren sie ihren Hakenrüssel in der Wunde. Am wirkungsvollsten bekämpft man die Riesenspringegel, indem man entweder ihrem Angriff ausweicht oder die Tiere tötet, wenn sie sich noch auf der Rüstung befinden.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf)
Größe: etwa 2 Spann **Gewicht:** 2 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 12/20* **PA:** 10/0*
LE: 8 (7–9) **RS:** 0 **TP:** – (Sprung) / RS-1, W6 SP (Saugen)**
GS: 3 **AU:** 10 **MR:** 10 **GW:** 14 (als Schwarm)
*)frei/festgesaugt (können dann nicht pariert werden)
**)Haben sich die Egel festgesaugt, so gilt RS: –1 pro KR, bis die Rüstung durchdrungen wurde, anschließend für W6+1 KR: 1W SP pro KR. Danach fallen die Tiere gesättigt ab und wenden sich zur Flucht. Einen auf Rüstung oder Haut sitzenden Egel kann man mit Messer oder Dolch bei gelungener GE-Probe +4 lösen, allerdings kostet dies 1W+4 SP (Hakenrüssel), falls das Tier bereits in das Opfer eingedrungen war. Mit Gift, Feuer oder Magie bekämpft, fallen die Egel dagegen einfach ab, ohne weiteren Schaden anzurichten. Eine Rüstung, die von mehr als fünf der Egel durchbohrt wurde, ist schrottreif, bei weniger Egeln läßt sie sich noch reparieren.
Beute: Fleisch ungenießbar, Rest wertlos
Optionale Kampfregeln: Schwarm (4W6+6), Gelände (Sumpf)

Verschiedentliches SCHLEIM- UND KRIECHGETIER

SCHNECKEN, WÜRMER und EGEL

»Von den Schnecken und Würmern im Bereich der Zweifingerbucht«, aus der neuen Ausgabe 1028 »Handbuch der Weltmeere«, Band 3

»Die Schnecken und Würmer im Bereich der Zweifingerbucht sind ein wichtiger Bestandteil der Nahrungskette. Die Schalen der Schnecken werden von Einsiedlerkrebsen als Behausung genutzt, die Schnecken selbst sind eine Leckerei für viele Fische, Krebse und Vögel. Die Würmer sind ein wichtiger Bestandteil der Nahrung der Fische, Krebse und Vögel. Die Würmer sind ein wichtiger Bestandteil der Nahrung der Fische, Krebse und Vögel.«

—aus einer Schulausgabe der Prinzen Thronfolger von Warnick, sechsmalige Meisterin, 23 Bde.

SUMPFEGEL

»Von den Egeln. Vorgemerkt Blutegel, welche auch von den Feldscheren und Medicusse angewendet werden, um das böse Blut zu kühlen, kommen in allen Sümpfen und Seen der Salamanderebene vor und können sich dort zu einer wahren Plage auswachsen. Es ist von schwarzgrüner Farbe, etwa einen Spann lang und saugt sich mit seinen drei Saugnäpfen fest, wenn es das Blut von Tier und Mensch saugt. Es fällt ab, wenn es das Blut von Tier und Mensch gesogen hat.«

—Auszug aus dem Großen Aventurischen Almanach, Einhalter Ausgabe 1030 BF

In allen aventurischen Sümpfen begegnet man Egeln, meist W20 oder mehr Tieren. Sie lassen sich auf ungeschützten Hautteilen nieder (AT: 7 RS des Opfers) und saugen ausschließlich Blut, bis sie gesättigt sind (1SP/KR, insges. 1SP). Mit Gewalt abgerissen, verursachen die Egel W6 SP, mit Magie bekämpft (MR beträgt 20) immerhin noch 2 SP. Medizinisch sinnvoll können die Egel gegen Vergiftungen eingesetzt werden (gleicher Schaden, Dauer der Giftwirkung um 10% verkürzt).



9

SELTSAME & UNGEHEUERLICHE

BASILISK oder KRÖTENGEZÜCHT

»Der Stammvater aber rettete den Arbon, und da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie sonst keine zuvor oder danach. Jeder Wesen, der seiner ansichtig wurde, mußte sterben. Sein Leib stank so gewaltig, daß die Affen ertranken, wenn er sich nur näherte. Die Stadt der Hochlandbewohner aber war verpestet. Ungeziefer und Unkraut nahm überhand, und sonst, wo der Mensch sich niederließ, hatte der Pestatem Segen. Da sprach der Götterssohn Gerun: ›So will ich denn sehen, ob diese Kreatur nicht doch mit meiner Waffe tötbar ist!‹ Aber Sinnzahl erreichte fand er einen Lernwurm. Der war ein wahres Schlangenbiester und machte seinen Träger unsterblich und unverwundbar. Da der Basiliskenkönig des Heldin nicht ansichtig wurde, konnte auch der Held die Farbtücke des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte seine Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Götterssohn wußte, daß er bald sterben mußte.«

—Auszug aus Annalen des Götterzeitalters, gekürzte Kauer-Bodar-Ausgabe, Garstig 1350 n. H.

»Vom Krötengezücht: Das Schrecklichste vom Schrecklichen, überhaupt ist nicht das Krötengezücht, welches auch Basiliskgenannt wird. Als Seltsamkeiten fahre wird ein solches Monstrum geworfen, wenn eine Kröte einen Hahnenei ausbrütet. Das Krötengezücht ist häßlich, einer Schlange gleich, doch mit Schuppen, walzenförmigem Leib, und auf dem Haupt trägt es eine Krone.



Das Ungezücht macht die Gegend, in der es wohnt und verpestet mit seinem Hauch alle Pflanzen, Tiere und Länderein, die ihm zu nahe kommen. Sieben Monate wachsen nichts, wo das Krötengezücht umherging, und was später dort wächst, hat nicht den Segen Perunos.

Sehen was der Kreatur nur nahe kommt, aber daß er ihrem verderblichen Anblick ausgesetzt ist, ist gepestet und muß alsbald sterben. Der Anblick des Basiliskenist hingegen so entsetzlich, daß man auf der Stelle gnadenlos verendet, sobald man auch nur ein kleines Stück von ihm gesehen hat.

Nun einen Weg gibt es wohl, den Basiliskenzu töten. Sein Anblick ist ihm nämlich selber so widerlich, daß er verendet, wenn er sein Spiegelbild erblickt. Ist es allemal nicht einfach, so nah heranzukommen, daß man dem Basiliskenden Spiegel vorhalten kann, und manches hat sein Leben dabei gelassen – doch wem's gelingt, der darf sich Basiliskenötter nennen. Und nicht zu Unrecht soll man ihn ehren wie einen Gegen oder gar wie einen Fürsten.«

—Autor unbekannt, Das Bestiarium von Vinsalt, Ort und Datum unbekannt

DER BASILISK IM SPIEL

Nur wenige Menschen haben je einen lebenden Basilisken zu Gesicht bekommen, und diese Unglücklichen mußten die Erfahrung meist mit dem Leben bezahlen, denn Blick des Basilisken ist tödlich, und sieben Schritt um ihn herum ist die Luft derart verpestet, daß dort alle Pflanzen verdorren, alle Kreaturen verenden und alle Gewässer brodelnd zu Giftnebel 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 Schstörungen heimgesucht. Je näher man an das Krötengezücht herankommt, desto häufiger werden verendete Tiere in der Gegend herumliegen und verdorrte Pflanzen das Landschaftsbild bestimmen. Kommt es tatsächlich zur Begegnung, so haben die Betroffenen kaum eine Überlebenschance: Der Basilisk besitzt keine Intelligenz, hat keine natürlichen Feinde und kennt daher auch keine Furcht. Er kämpft zwar nicht und verfügt über keinerlei magische Fähigkeiten, doch sein Blick ist für jede Kreatur (ihn selbst eingeschlossen) binnen kürzester Zeit tödlich.



Um das Monster überhaupt bekämpfen zu können, muß man sich in seinen Dunstkreis begeben, was schon allein eine gehörige Portion Mut erfordert (MU +4, mißlingt die Probe, so sucht der Held schreiend das Weite und wird sich während der nächsten sieben Jahre keinem Basilisken mehr nähern können). Die einfachste (wenngleich immer noch sehr gefährliche) Möglichkeit, einen Basilisken zu töten, besteht darin, ihm einen Spiegel vorzuhalten, freilich ohne dabei dem Blick der Kreatur ausgesetzt zu sein (dreimal GE und MU jeweils +2, +4 und −6, wobei jeder Fehltritt bedeutet, daß der Held dem Blick des Basilisken für W6−1 KR ausgesetzt ist, und jedes Zögern ein erneutes Ablegen beider Proben erfordert, ohne daß der Held einen Schritt vorangekommen ist).

Einem verendeten Basilisken kann man erst sieben Stunden nach seinem Tode gefahrlos für einen kurzen Moment in die Augen sehen, nach sieben Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach sieben Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert.

Gelingt es einem Helden tatsächlich, das Monstrum zu besiegen, so darf er sich fortan 'Basiliskentöter' nennen. Doch leider ist dieser – früher recht hoch angesehene – Titel in Verruf geraten, denn zahlreiche Berichte über Basiliskentötungen haben sich im Nachhinein als pure Hochstapelei erwiesen.

Verbreitung: Auftreten überall möglich (aber extrem selten)
Größe: 4 bis 6 Schritt **Gewicht:** 1.200 bis 1.500 Stein
MU: 50 (25–100) **AT:** 18/1* **PA:***
LE: 500 (250–1.000) **RS:** 2 **TP:** 3W20 SP (Blick) / 2W20 SP (Spucken) (+Dunst)**
GS: 1 **AU:** 1000 **MR:** 50 (25–100)*** **GW:** 20
Beute: bis 700D (jedoch erst 7 Wochen nach seinem Tode)

Im regulären Kampf muß ein Held stets versuchen, außerhalb des Blickfelds des Basilisken zu bleiben. Diese Manöver nehmen ihn so sehr in Anspruch, daß sein AT-Wert halbiert wird. Ein AT-Patzer bedeutet, daß er dabei stolpert und für W3 mal dem Blick des Basilisken ausgesetzt ist. Pro KR W20: Fällt eine 20, so muß der Held neu Ziel nehmen, wozu er wenigstens einmal dem Blick des Basilisken ausgesetzt ist.

*)Blick/Spucken. Der Basilisk greift nicht zielstrebig an, und wehrt sich nicht, wenn er angegriffen wird. Fällt jedoch beim AT-Wurf eine 1, dann spuckt der Basilisk seinen giftigen Speichel auf den Gegner (Ausweichen nur gegen Ausweichen/2).

**)Der Aufenthalt in unmittelbarer Nähe des Basilisken (bis zu 7 Schritt) verursacht 1 SP/KR, sein Blick W20–5 SP/KR. Nach Verlassen des Dunstkreises erleidet ein Held 1 SP/SR, bis ein Heiltrank (mind. 7 LP) verabreicht oder ein entsprechender Heilzauber auf ihn gesprochen wurde.

***)Der Basilisk ist gegen magische Angriffe (Kampfzauber, magische Waffen) und jegliche Gifte völlig immun.

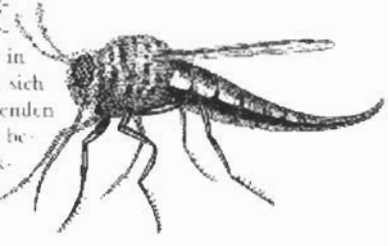
Optionale Kampfregeln: Spiegel vorhalten (siehe oben)

BORBARAD-MOSKITOS

»Am Morgen war ich in einen Schwarm Borbarad-Moskitos geraten, namenlose Quälgeister, die einen mit dem Blut gierig auch die Seele aus dem Leib saugten. Zu meinem Glück hatte ich einen ernsten Erzmagier an meiner Seite, sonst würde ich heute nicht so klug und weise heraus.«

—Rainhart Condebaire, Ort und Datum nicht bekannt

BORBARADMOSKITOS IM SPIEL



Borbarad-Moskitos entziehen ihren Opfern beim Saugvorgang Erinnerungen, richten ansonsten aber für gewöhnlich keinen Schaden an. Ein junger Mensch, der in einen großen Schwarm der Insekten gerät, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in einen lallenden, daumenlutschenden Idioten, der selbst die simpelsten Vorgänge nicht mehr beherrscht. Seit der berüchtigte Magier Borbarad diese Insekten züchtete und in die Freiheit entließ, kann man in allen aventurischen Sümpfen auf einen solchen Moskitoschwarm treffen. Einige Exemplare wurden offensichtlich an bisher unbekannten Orten weitergezüchtet und für Fallen verwendet.

Verbreitung: Ganz Aventurien (Sumpf, Sumpfrandgebiete)

MU: 20	**AT:** 20–RS/8*	**PA:** 0	
LE: 2	**RS:** 0	**TP:** 3 AP (Saugen) / 2W6 (Gift)**	
GS: 4	**AU:** 1000	**MR:** 2	**GW:** 2 (im Schwarm bis 16)

*)Auf der Haut niederlassen/Stechen

**)Wird der Moskito während des Saugens erschlagen, Gift: Stufe 2, 2W6 SP. Einzig, wenn er durch Magie getötet wurde, fällt er einfach ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

Borbarad-Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder. Ab der folgenden KR versuchen sie, mit ihrem Rüssel in das Opfer einzudringen. Ein Moskito, dem die Attacke gelungen ist, saugt die Erinnerungen und Erfahrungen des Opfers auf (3 AP/KR). Nach 4 KR zieht der Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon. Um die Moskitos mit der flachen Hand zu erschlagen, legt der Held eine GE-Probe ab, fällt dabei eine 1, so konnte er gar zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Fällt eine 20, so hat er versehentlich einen Moskito während des Saugvorgangs erschlagen.

Optionale Kampfregeln: Schwarm (W20+20, seltener 2W20+30, Fallen meist 2W6+6)

EINHÖRNER

»Vielerlei Namen hat das stolze Roß mit dem Horne. Einhorn nennt es die gemeine Bauernzunge, Unicornu der Gelehrte, der Angroschim Ligen und die Elfe Valdra, ja selbst die Mohs kennen es und heißen es Mohrenroß. Doch allen Namen ist gleich, daß sie ein Roß benennen, von vollendet anmutigem Pferdeleib mit einem gedrehten Horne auf der breiten Stirn. Es ist klug, obwohl es nicht mit Worten redet. Es ist mit der Kraft der Götter gesegnet, und es liebt nichts mehr denn die Reinheit und hasset nichts mehr denn den Aasgeier.«

—*Anzeige aus dem Cirsztzer Aventurischen Almanach, Venalia Ausgabe, 998 BF*

»Es ist ein stolzes Roß mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem eher zierlichen Schweif, und auf der Stirn trägt es ein goldenes, zweifach gedrehtes Horn von fast drei Spann Länge. Auch Hörner mit silbernem Horn oder gar von nachtschwarzer Farbe soll es einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesehen worden sein. Scharfsehende Jäger haben vermeint, es mit schönen Jungfrauen angetroffen, denn sie werden von ihm angezogen, und das Horn ist in höchstem Maße heilkräftig und kostbar.«

—*aus dem Bestiarium von Bellhanka, Garether Druidenhandschrift, überarbeitete Fassung, Perricum, 7 Hal*

»Aus der Sura regt dem Unicornu sie eine Halbschrift longues Alicorn, das zu Staub gemahlen und in einem Getränk aufgelöst, ein sicheres Mittel auch gegen das stärkste Gift abgibt. Wer aus diesen Hörnern trinkt, wenn sie zu Gefäßen verarbeitet sind, ist gegen jegliche Krankheit gefeit sein. Auch gegen Gift ist man gefeit, wenn man Wein, Wasser oder was sonst immer aus solchen Gefäßen trinkt, sobald es giftdurchsetzt ist. Ob man das Gift vorher oder nachher zu sich nimmt. Und Man weiß es nicht recht, um das Alicorn zu erhalten. Denn alle zweimal sieben Jahre verjagt sich eines und verirrt sich in unwirtsame Alicorn zu Boden, auf daß es der Kundige zu erhalten und zu nutzen weiß.«

—*Gelehrnisse des Lebens, Anatomische Akademie zu Venalia, Königl. Khadan-Ausgabe von 777 BF*

»Da trat auf dem anderen Ufer des pechschwarzen Weihers mit einem Blatzen ein geweihtes Geschöpf hervor, ein weißglänzendes Einhorn, ein Tier der Göttersänfte und der Götter, wunderbar schön und erhaben. [...] Da verlosch der Schimmer des Einhorns. Zunächst glaubte man die Mähne ein wenig schwächer, dann wurde der Silberschein an Glanz, schließlich ward das glühend Fell stumpf und schaurig. Das Geschöpf, das Nicht-Einhorn, der Dämon, wurde schwarz und namenlos, dem Einhorn entfernt ähnlich, eine widerhallende Parodie des heiligen Wesens. Speichel troff aus seinem lechzenden Maule, krallenbewehrte Klauen waren dornenscharf, wie Schlunde zogen schwarze Augen meine Blicke auf, meine Seele, mein Leben, meine Sinne [...]«

—*Bruder Firbart von Bärenwald, Auszug aus dem Buche Begebenheiten im Bluttann, Ort und Datum unbekannt.*

»Ja, alle Lieblinge, von denen ich weiß, sind Hengste. Ob unsere Zaubermittel ihre Gemahlinnen sind? Das fragst du sie am besten selbst.«

Domibol Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, Donnerbach, 14 Hal

»Nein, für ein Duplikat mit einem Unicornu gebe so mancher Magister einiges. Es ist ungeklärt, auf welche Weise sie ihre Magie wirken. Ich hätte sie der Feuer Zauberei für wahrlich, aber sollte das verwendeten Geschöpfen, die so alt wie die Drachen sind? Ihre Magie läßt sich in ihrer Wirkung mit der der elfischen vergleichen – oder auch mit der Zauberei der Feen. Und dennoch einem intelligenten Wesen, das das Heilige Tier der Einsamkeit und der Göttin Hesinde entgegenschaut zu. Nein, sicherer wissen wir nur, daß wir kaum etwas über Einhörner und ihre Macht oder gar ihre Aufgabe auf Dere wissen.«

—*Ihre Spektabilität Gilgana der Schule der Hellsicht zu Thorwal, aus einer Vorlesung, 16 Hal*

»Und wisse: Siehst du ein schwarzes Einhorn, so meide es, denn es ist das Auge Borons, der deinen Namen kennt.«

Autor unbekannt, aus den Chroniken der Praioskirche zu Gareth; Datum unbekannt.

»Einhorngras. Wer Gräser und Kräuter sei Rhoend nach Kabja hin gelegen. Licht Birkenbaum und all Art von Wiesenkraut gebäuten Zaubergetier, wunderlich Furwole und wenden stram der unsterblich Liebern Heimstatt.«
—*Bonnac Minnet Zwischen Bodur und Walsach*



»Kernagh! Frah'ken krank Brazeragh!« (Text zu Brazeragh soll den Tod des Einhorns.)
— *Ausspruch des Arkar Brazeragh gemäß der Sonett Getreulicher Bericht aus dem Orxenlandt, Wörtlichen wesen Daname*

»Denn sieh, der schwarze Speer der den die Orkr werfen als Brazeragh, das Symbold des Dämonen, der Blut trinkt sagt das Unicornu bis an sein Kand der Welt. Aber es lacht und springt läßt den zurück in seinen stanzgrünen und niederkalkischen Lüften. Gläubender Arkaren holenen dem Dämon, getötet wurde. Und er kommt die Zeit, da es nicht wieder wird in das reine Herz der schwarzen Ungetume.«
—*Alberonsin Quelle unbekannten Alters*

»Ortolan, ein verdammter Mistvieh. Ein besonders schöner Exemplar, ja. Ein geldenes Horn hat es und ein wenig weniger scheußliches Fell. Aber es etwas tückischer habe ich selten erlebt. Messerscharfe Hufe, sage ich dir. Ich hab das Bein Zeichen heute noch als Narbe auf der Schulter. Nee, dieses Jonnerwetter jagt man aufs Wort, aber soviel ist es uns Ungeheuer noch besser als wie Harpyien.«
—*Alrik aus Lewangen, Bildermaler, Lewangen, 23 Hal*

»Es ist so schöön ...«
—*Prinzessin Yasmina Zaleski von Nesseria, ebenda 17 Hal*

DAS EINHORN IM SPIEL

Es gibt kaum Wissen über das Einhorn, das glaubhaft belegt ist, und die wenigen Zeugnisse, die über Begegnungen mit ihnen abgelegt wurden, widersprechen einander allzu. So kommt es, daß über die Einhörner als Gesamtheit nur wenig ausgesagt werden kann. Ein Einhorn ist geheimnisvoller als das



andere. Sie sind machtvolle, magiekundige Persönlichkeiten. Vor allen Dingen aber gibt es nur wenige von ihnen, denn sie sind unsterblich. Als Meister können Sie den Helden ein Einhorn als eigenwilligen Verbündeten oder aber als mächtigen Gegner präsentieren. Bedenken Sie, daß diese Wesen ausgeprägte Charakterzüge besitzen, zu denen sowohl Grausamkeit und Hinterlist als auch Güte und Verständnis gehören können. Beachten Sie, daß lediglich die Mindestwerte für ein Einhorn angegeben sind. Durch eigene Magie können darüber hinaus alle Werte eines Einhorns verändert sein. Verstehen Sie die körperlichen Eigenschaften im Vergleich zu einem Pferd, die geistigen jedoch im Vergleich zu einem Menschen.

Schulterhöhe: etwa 9 Spann **Gewicht:** 500 bis 600 Stein
MU: 16+ **KL:** 16+ **IN:** 18+ **CH:** 13+ **GE:** 13+ **KK:** 14+
Besondere negative Eigenschaften: RA>4
LE: 60+ **AE:** 60+*
AT: 12+ **PA:** 12+/10+**
RS: 2 **TP:** 1W+3 (Horn)*** / 2W6+2 (Hufe)
GS: 18+ **AU:** 20+ **MR:** 13+ **GW:** 0 / 12+, wenn angegriffen

*)Einhörner verstehen sich auf die *Magie des Blutes*, sie können mit ihrer LE weiterzaubern, wenn die AE auf 0 fällt.

**)Ausweichen/Parade mit dem Horn

***)Durch einen Hornstoß kann das Einhorn den Gegner niederstoßen.

Magie: vorwiegend Zauber elfischen Ursprungs, häufig in alten Formen und starken (zumeist mächtigeren) Abwandlungen, bisweilen Sprüche satuarischen Ursprungs, Schwerpunkte *Hellsicht*, *Verwandlung von Lebewesen*, seltener *Illusion* und *Verständigung*. Alle Einhörner verfügen über die Fähigkeit des 'Gedankenlesens', die meisten können sich auf diesem Wege auch artikulieren, jedoch sind ihre Gedankengänge dergestalt seltsam, daß Menschen und Zwerge sie fast nie und Elfen nur selten begreifen können.

Besonderheiten: Einhörner regenerieren pro SR W3 Punkte LE bzw. AE. Sie können mehrfach durch kurze Ruhepausen regenerieren und sind nach ausgedehnter Nacht- oder Tagruhe vollständig erholt.

Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Todeskampf (25)

FEEN

»Wie man sie auch nennt, ob Gute Volk, Kleine Volk, Feie Volk oder Zaubervolk, sie sind dem jüdisch-christlichen Kreis fremd. Und das Seltsame daran, daß sie mit ihm so eng verbunden sind. Sie sind Heiden, und sie sind Christen. Einige Gestalten sind eindeutig Gestalten, durchaus wie wir es als Bös, als Gut, als Weiß und als Schwarz gewohnt sind. Manche sind ...«
—Peter Ambrosius, Die Hexen von Sperrengurken, *ebenda*, 263 v. H.

»Feenvolk, Andersvolk, Nebelvolk, Traumvolk, Geisterland, Land Jenseits, Zauberland, Verwunschenes Reich – es gibt so viele Namen für die Welt der Feen, daß der Gelehrte sich fragen muß, ob hier vielleicht ein und dasselbe gemeint ist oder ob nicht gar viele voneinander unabhängige Orte gibt, an denen Feen und Feenartiges leben. Die interessante Frage ist allerdings, ob diese Orte alle von gleicher Beschaffenheit sind. So weiß man doch, daß Irrwische denjenigen, die den Seewesen Feen beim Bauen im Bernland beistehen, sich sehr von den wenigen Glücklichen unterscheiden, die einen Weg zwischen den Bäumen in Wisbin finden.«
—Aleya Ambarell, Tractatus Sentelementarium, *Krähenhain*, 21. Hal

»Denn Gruppen sind aber gibt es, die mit diesen Feen, Nixen und Land-Genien in Contact kommen können. Zum einen sind das die Hirten, denn sie stammen, wie bereits von oben ab, zum anderen die Schäfer, denn sie werden von ihnen angezogen, zum dritten aber Ort und Druid der Nord-Völker, denn ihre kennen die rechten Weg der Magie.«
—Albertus de Brianne, Druidentum und Hexenkult, 3360 B.

»... aber als es dann am nächsten Morgen in das Sächsische scheute, war alles Gold, das das Feh ihm geschenkt hatte, zu einer Handvoll Stroh geworden. Ja, von solcher Art ist der Feh wohl, denn sind sie und Hexig, aber sie sind auch grausam. So geht niemals bei vollem Mond zum Feh-Stein, daß du nicht ein in gewissen Jahren verschlossen wie der arme Alrik. Denn all die Steine waren tot, und auch seine Liebste war zu Kumme lange zu ihrer Zeit gestorben.«
Alriks Feentanz, zu albernischer Märchen, Ort und Datum unbekannt

»Und da saß der Bär in seiner zerrissenen Jacke, den Stock zerbrochen und den roten Hut weck und sog in aller Gemütlichkeit eine Pfeife und ein Brotzeitchen Tabak aus der Tasche. Bei Swajne, ein grauenhaft guter Kraut! Ich habe mir diese Tabak und Mengelich, ich und der Bärenjäger, gierig wahre Huldigungen. Das rechte.«
—Hermann Raskir Norhildsons Reisebericht, *Objoor*, 13 v. H.

»Oh es gibt! Oh, es gibt Feen. Sie sind von der Heiden beobachtet worden, wurden oft und gerne aller Verehrung im Tun und Wollen. Aber ich weiß nicht, ob es noch Feen gibt. Ich glaube, sie stammen aus der Luft. Aber weißt du, was die Luft ist? Und wo sie ist?«
Dunkel Sonnenwind, Hilden der Ogerschlacht, Donnerbach, 14 Hal

»Feenstaub: In einer entsprechenden Art verhält sich der Feenstaub zu dem, in seinem Gegensatz, Zauberstaub. Häufig auf Schnellen, in Feen- und Nixenmärchen und Mondscheinbäumen, Dunkel- und Übergängen, wenn auch selten zu finden, ist es möglich, ein Feen- oder Nixenmärchen zu erwerben, das einen Feenstaub, einen Feenring, Feenbogen, Feenmond, Feenstern, Feenwind, Feenwasser, Feenstein, Feenbaum, Feenwald, Feenwiese

»Feenartige. Die wichtigsten der Arten seyn die kleinen Blütenjungfern, auch Ladifari genannt, kaum spannegroß in Blüten hausend, die Dryadne oder auch Nymphe, deren Pflanze und Gewächs sie zeigen seye, die gewaltige Baumjungfer in entsetzlicher Riesengestalt, der Holden, von denen man spricht, sie seyen die Vorgänger der Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl im Innersten als auf unserer Seite der Feen gehören.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach: *Bibliacher Ausgabe 7514 BF*

»Feen und gut? Da habe ich aber anderes gelernt! Der Alte Mann sagt immer, Feen seien launisch, selbstsüchtig, eifersüchtig und eitel. Und darum hat mal gesagt auf Dere: Ich glaube ihm.«

gehört in einem Wirtshaus in Perricum, 1 v H

»Oh die Hexen? Der ist tot. Es hat ihn ganz jeder gewarnt, aber er hat eben noch im Ölberwald Bäume fällen wollen. Und einen Tages war er Waldberg-Nußbaum, in dem eine von diesen Nixen gehaust hat. Schlecht für Ihn. Die Leute sind der wiederkehrige Gatte von dieser bösartigen Nymphe, hat von ihm gesagt, daß Ihnen ihn nicht kennt hat. Nie, nie, ich schlag heimnan keine Bäume da drüben oder ihm Hügel.«

—gehört in einer Schenke Nostrianas, 23 Hes

»Faun, Satyr, Leuchse genannt je nach Örtlichkeit, ein beständiges Wesen, das nichts anderes im Sinn hat als Ausgelassenheit und Herumtollen, gut. Gleichen sie auch schmutzigen, dunkelbraunen, haarigen Bocksbeinen und Ziegenschwanz – und haben sogar zwei Hörner! – so hat ihr zotteliges Haar und das unbändige Gemächt so manche Frau schon ins Unglück gestürzt.«

—Autor unbekannt, Das Bestiarium von Vinsalt, Ort und Datum unbekannt



»Man sagt, Feen schreiben sich nicht von die Geschicke der Menschen, aber wer weiß? Ist es vielleicht, daß jener Schöning der Zyklopeninseln den Bund mit Land und Meer schließen muß, und wenn der Tausch des Blütenstaubes mit der Ölzeichnung die Krönung richtig machen? Und ihr wißt, daß die jüngsten Prinzen nicht aus diesem Wald entlassen, der Feen nicht mehr sie sind, dann lassen sie Palmyrdas nach 2500 Jahren zurückkehren, um sie dem Augenblick da ein neuer Schöning gekrönt werden soll. Da ist es doch ärgerlich, daß es sie wohl schon war, was hier geschrieben.«

—aus einem Gespräch am Hofe Palmyrdas' Zyklopeninseln, 27 Hal

FEEN IM SPIEL

Feen und Feenartige gibt es in schier unvorstellbarer Vielzahl auf Dere. Allen gemein ist, daß sie Zugang zu einer anderen Welt haben. Diese liegt 'in' bei der derischen, nur durch 'Tore' mit ihr verbunden. Ein 'Tor' kann sich überall öffnen, doch die Mehrzahl der Übergänge, die ein derisches Wesen überschreiten kann, sind an jeweils einen Ort gebunden und erlauben zu verschiedenen, periodisch wiederkehrenden Zeiten den Übergang zwischen den Welten. Auch ist es nicht ein Ort, der die feeische Welt ausmacht – es sind derer viele. Diese haben sowohl unterschiedlich enge und voneinander verschiedenartige Bindungen an die der Menschen, als auch verschiedene Ausprägungen. Wirkt die eine vielleicht nur wie ein unglaublich weitläufiger, wunderschöner alter Wald, wie ein Teil Deres, so



ist eine andere gar ein fremdes, grenzenloses Land, in dem es viele unterschiedliche Gegenden gibt, fremde Völker, andere Gestirne. Und jenseits jedes 'Tores' kann die Zeit unterschiedlich schnell verstreichen – einmal langsamer, einmal schneller als in Aventurien.

Wenn Sie Feen oder gar deren Heimat in ein Abenteuer einbeziehen, sollen Sie daß Feen nicht mit derischen Maßstäben zu messen sind. Ihre guten und schlechten Eigenschaften variieren von Welt zu Welt und von Fee zu Fee. Die meisten Feen haben keinen Begriff von dem, was ein Mensch böse, was er gut nennt. Sie werden in den seltensten Fällen töten, aber auch ohne dies sind sie in der Lage, einen Frevler grausam zu bestrafen. Feen besitzen in ihrer Welt unglaubliche Kräfte; im derischen ist ihre Zauberei zwar immer noch mächtig und unverständlich, aber außerhalb ihres gewohnten Platzes in aller Regel nicht regenerationsfähig. Die Welt 'Diesseits' zerrt an ihren magischen und Lebenskräften, daher wird eine Fee den Besuch dort immer kurz halten wollen – und andererseits auch kaum verstehen, warum ein Abenteurer ihre so viel schönere Heimat schon wieder verlassen möchte.

Feen und Menschen haben es schwer, sich gegenseitig zu begreifen. Besonders ihre Sprunghaftigkeit, die scheinbare grundlose Grausamkeit und die manchmal schier unendliche Selbstsucht hat das Märchen der 'bösen' Fee entstehen lassen – grundsätzlich ist dazu aber jede Fee in der Lage, sei es eine Quellnymphe, ein Wunzling oder ein Faun. Ebenso kann jede Fee von größtem Edelmut, Mitleid und märchenhafter Freizügigkeit sein. Solche Charaktereigenschaften sind individuell und nicht an eine Gattung gebunden. Zusammen mit ihrer unberechenbaren Magie, die sich selbst den mächtigsten Magiern Aventuriens in ihrer Rätselhaftigkeit verschließt, können sie für so manche Heldengruppe sowohl ein unvergeßliches Erlebnis als auch ein arges Ärgernis werden.

GARGYLE oder WASSERSPEIER

»Vom Gargyle Wenn dem Steine Leben eingehaucht wird, daß er ganz und gar zum Magus ergeben ist, so ist dies allemal unter die Natur und den Codex. Doch wisset von den Wasserspeiern, daß jener Magus, der sie schuf, erreicht, ihnen das Geheimnis des Lebens nur auf dem Weg gab, sei's weil der Zauber des Magus mißlang ward und nicht vorgehen, sei's aus purer Laune. Oder sei's weil ihn die Herrin Lug für seine Taten bestrafte wollte.«
—aus einer Vorlesung an der Akademie 'Schwert und Stab' zu Beilunk

GARGYLE IM SPIEL



Gargyle sind gefürchtete, räuberische golemartige Wesen, auf die man gelegentlich in Ruinen oder großen Höhlen trifft. Sie sind recht intelligent und jagen grundsätzlich alles, was sie leicht erbeuten können. Da Gargyle 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. Gargyle greifen immer mit den bloßen Klauen an, da ihre Finger zu unbeweglich sind, um eine Waffe zu führen. 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 Beherrschungszauber gefügig machen, gegen alle anderen Formen der Magie scheinen sie jedoch immun zu sein. Besonders interessant an den Gargylen ist der Umstand, daß sie sich im Gegensatz zu echten Golems vermehren können.

Größe: 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 400 bis 600 Stein
MU: 12 (11–16) **AT:** 12/6 (2AT/KR)*/** **PA:** 6**
LE: 40 (30–50) **RS:** 2 ** **TP:** 2 × (1W+3)**
GS: 1 **AU:** 100 **MR:** –6*** **GW:** 12

*)erste/zweite Attacke in der gleichen Kampfrunde.
**)Die Werte gelten für einen jungen Gargyl. Für je 10 Lebensjahre verliert ein Wasserspeier einen Punkt auf beide AT- und den PA-Wert, bis sie schließlich ganz auf null fallen und der Gargyl endgültig versteinert. Andererseits gewinnt er für je 10 Lebensjahre einen Punkt zu RS und TP hinzu.
***)gegen Beherrschungszauber; Gargyle sind immun gegen Verwandlungen und Hellsicht und setzen Kampfzaubern ihren RS entgegen
Optionale Kampfregeln: Doppelangriff/Niederwerfen, Hinterhalt (3 × Alter/10)

GESTALTWANDLER

»Vom Sturz des Nanwesters begannen sanfte die Waldbäume, und Strom und Bäche vergrößern, und das Wasser des Feuers verwandelte sich Spiegel der Macht des Sternenlosen und die übrigen, wurden zu Gestaltwandler.«
—Auszug aus Annalen des Götterahnen – Vom Anbeginn der Zeiten, Kaiserliche Ausgabe, Seite 88

»Der Gestaltwandler. Wieder Gestaltwandler tatsächlich gesehen, verabscheut, und vergessen nicht, wer bekommt. Gewiß ist aber, daß er Menschen nachdem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen. Zunächst studiert er seine Opfer sehr sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, dann schlägt er barbarisch zu. Er erwürgt seine Opfer meist, nachdem er sie zu einer abgelegenen Stelle gelockt hat. Der Erdmann versteht es gut und kann meistens seine Opfer in Verhalten und Erscheinung sogar sogar seine besten Freunden nicht auffällt. Du mag es schon vernommen, daß der eine oder andere, der man lange kennt, nicht mehr ist, und es will einfach so scheinen, als wenn alles ganz normal wäre. Wenn man nun auf die Gestaltwandler gestoßen, wenn sie sich nicht selbst verraten haben. Musik machen können sie nicht ertragen und auch einen Alkohol – schlucken sie schwerlich haben und geben sich zu erkennen. Gestaltwandler eine Frau verliert, sonst will er andere Gestalten annehmen und er verwischen sich in seinem Augenblick die Züge all seiner Opfer.«
—Das Bestiarium von Bellatrika, Canth zur Feindbeschreibung, überarbeitete Fassung, Band 3 Teil

GESTALTWANDLER IM SPIEL

Da die Gestaltwandler Menschen und Tiere sorgfältig studieren und dann, nachdem sie deren Verhalten erkannt haben, ihre Opfer umbringen, um deren Platz einzunehmen, ist es sehr schwierig, einen Gestaltenwandler 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 kann sich der Gestaltwandler nicht mehr genug darauf konzentrieren, eine Fremdgestalt zu imitieren, und zeigt sein wahres Antlitz, 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 zu 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 ihre Opfer so in Schach, daß es keine Möglichkeit hat, seine Waffe zu ziehen. Der Gestaltenwandler hat stets die Initiative in der ersten Kampfrunde. Dabei greift er sein Opfer von hinten mit seinem fürchterlichen Würgegriff an. 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.

Um das Geschehen am Spieltisch möglichst spannend in Szene zu setzen, sollten Sie mit dem betreffenden Helden stets in einen Nebenraum gehen, wenn es zu einem Mordanschlag auf dessen Helden kommt. Sollte es dem Gestaltwandler gelingen, sich des Helden zu bemächtigen, so bitten Sie den Spieler, seine Rolle trotzdem wie bisher weiterzuspielen, damit die übrigen Spieler am Tisch nicht argwöhnisch werden.

Größe: je nach imitiertem Opfer **Gewicht:** 60 bis 90 Stein

MU: 10 (8–13)	**AT:** 12/4*	**PA:** 8	
LE: 35 (30–40)	**RS:** 1**	**TP:** Waffen-TP / 1W SP*	
GS: GST1	**AU:** 40	**MR:** 6	**GW:** 10 bis 20

Der erste Angriff des Gestaltwandlers erfolgt stets aus dem Hinterhalt und gilt auch dann als gezielter Angriff, wenn eine normale AT gelingt.

*)normaler Angriff / gezielter Angriff, mit dem der Gestaltwandler versucht, seinen Gegner in den Würgegriff zu bekommen. Einmal im Würgegriff, kann sich das Opfer nur mit einer KK-Probe befreien, die von KR zu KR schwieriger wird (+2, +4,...). In dieser Situation kann das Opfer außerdem nicht angreifen und muß pro KR 1W SP hinnehmen.

**)natürlicher RS der Haut, der durch das Tragen von Rüstungen erhöht sein kann.

Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (35), Gezielter Angriff/Würgeangriff

GHULE



»Darum zieht sich der Magier auf den Rabenanger zurück, denn da ist man vor Ghulen sicher, denn sonst dürfen sie nicht in die Nähe der schwarzen Totenfeuern. Trotzdem sollte man Boronsalben auftragen, damit sie die Leichen nicht schon vorher fressen bis Tag oder mit dem Boron im Gebet.«

—aus einer borbaradianischen Schriftrolle

GHULE IM SPIEL

Ghule sind der Schrecken eines jeden Boronangers, denn Ghule sind Leichenfresser. Sie schrecken jedoch nicht davor zurück, auch lebende Wesen anzugreifen und diese zu zerfleischen. Ghule sehen annähernd menschenähnlich aus, besitzen jedoch lange Klauenhände, einen vorspringenden Kiefer mit schrecklichen Reißzähnen und eine grangrüne Hautfarbe. Sie hausen tagsüber in Grüften oder selbstgegrabenen Höhlen, da helles Sonnenlicht für sie tödlich ist. Wer einem Ghul begegnet, während dieser ein Gebeinfeld plündert, muß eine TA Probe -2 ablegen, sonst ist er entweder vor Schreck fast gelähmt oder sucht schreiend das Weite (MU-Probe).

Größe: 8 bis 10 Spann **Gewicht:** 60 bis 80 Stein
MU: 25 (22–27) **AT:** 10* **PA:** 9
LE: 40 (35–45) **RS:** 2 **TP:** 1W+4 (Klauen) / 2W+2 (Biß)*
GS: 7 **AU:** 100 **MR:** 15 **GW:** 12

*)Der Ghul greift stets mit den Klauen an. Bei gezieltem Angriff (AT-Wurf 1) Biß und Gift: Stufe 15, pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf Null, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit einem Punkt pro SR.

Wer einem Ghulsbiß überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der FormelKLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit 10% Wahrscheinlichkeit (19, 20 auf W20) binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff



GREIFE und GREIFKATZEN

»Vom Greifen: Der schöne Bart des Praios über der Brust, von zartgelber Farbe wie Gold, ewig in seiner Ausstrahlung, wie dem Körper und Schwanz eines Löwen und der Schwingen eines riesigen Adlers. Greifen sind wahrlich Wesen, die dem Wohl eines Herrschers, ja sogar der Ordnung selbst oder der Religion der Zwölfe zu Gefallen sind. Sie sind der Farbe des Praios und schon manchmal hat man einen Gewalten auf einem Greifen reiten gesehen. So leben auf den höchsten Gipfeln der Raschtulswälle und sollen Herolden von Metern sein. Einen Greifen zu erschlagen gilt so den Augen der Gerechtigkeit als Frevel schlimmste Art, der nur mit dem Tod gesühnt werden kann.«

—Auszug aus dem Großen Aventurischen Almanach, Erstdruck, 998 BF

GREIFE IM SPIEL

Greife sind in der Tat halbgöttliche Kreaturen und demzufolge mit Vorsicht einzusetzen. Der Meister kann sie auftreten lassen, wenn eine Heldengruppe in höchster Bedrängnis Praios um Hilfe anfleht, denn sie verteidigen die Prinzipien des Praioskultes, namentlich *Gerechtigkeit* und *Zauberbann*. Magische Waffen haben gegen sie nur normale Wirkung und sie sind mit Zaubersprüchen nicht zu verwunden oder zu beeinflussen. Wild kommen sie nur im Orkland und auf den Gipfeln der höchsten Gebirge (Raschtulswall, Ehernes Schwert) vor.

Größe: 3 Schritt und mehr (Spannweite dito) **Gewicht:** 400 Stein und mehr
MU: 25 (22–27) **AT:** 15 (2AT/KR) **PA:** 12
LE: 100 (82–120) **RS:** 5 **TP:** 2W+4
GS: 20/10 **AU:** 500 **MR:** 25 **GW:** 18
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

GREIFKATZE

Die kleinen (jedoch ganz und gar derischen) Verwandten des Greifen haben einen jaguargleich gefleckten Katzenleib, Kopf, Vorderbeine und Flügel sind hingegen dem Sturmfalken ähnlich. In Hot-Alem werden sie regelrecht als 'Haustiere' gehalten und verehrt, denn sie ernähren sich in erster Linie von Ratten (die ja als Sendboten des Namenlosen gelten).

Verbreitung: Südaventurien um Hot-Alem (Wald)
Größe: 2 Spann (Spannweite 3 Spann) **Gewicht:** 3 Stein
MU: 15 (12–17) **AT:** 12 (2AT/KR) **PA:** 12
LE: 12 (10–15) **RS:** 2 **TP:** 1W+2
GS: 16/4 **AU:** 50 **MR:** 10 **GW:** 5
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

GROLME oder FEILSCHER

»Mit jedermann kannst Du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher.«
Merkspruch der tobrischen Straßenjäger

»Mit den Kobolden sag verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich aber von ersteren durch eine menschliche Lebensweise. Gleich ihnen normalerweise in Sippen, gegenüber auch in größeren Haufen auftretend. Dreigeschossige Siedlungen, nicht von Kobolden, sind aber sonst ungefähr den Dolchen nicht ungleich. Die größte Eigenschaft scheint der gewerbsmäßige Handel mit Menschen und Zwergen, welche beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.«
—Prälat Gilda von Honingen-Salpetra, Almanach des Volksglaubens Honingen, 1. v. H.

»Heut besser ein ging Dukaten weniger verkauft zu sein.«
»Nicht vier Dukaten und acht Silber, ich bitte, ich eben ging, es kostet fünf Dukaten, aber wenn ich noch länger hier herumstehen soll, dann wird sie zwei Silber extra berechnen.«
»Gnädige, ja sowas ist noch niemandem passiert, aber was rede ich, der letzte, dem ich es angedreht habe, wollte ja schließlich auch nicht aufhören.«
—typischer Grolmenspruch

GROLME IM SPIEL

Grolme erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines sechs Jahre alten Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Jungen und Mädchen. Selten erreichen Grolme das dreißigste Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn Grolme sind schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit (man könnte auch *Geldgier* sagen) bekannt. Sie sind wohl die einzigen Händler, denen es gelingt, einen Dukaten für zweie zu verkaufen. Für Grolme ist schlichtweg alles käuflich, und ihnen ist nichts heilig. Die Menschen kennen daher nur verächtliche Namen für sie: Zehnteler, Altkinder, Wasserköpfe oder Feilscher.

Grolme leben in ganz Aventurien. Bekannt sind die Orkland-Grolme, die Beilunker Feilscher, die friedlichen Tiefhusener Waldgrolme, die Finstergrolme aus Weiden, die Grolme der Schwarzen und Roten Sichel, die Al'Anfaner Regengrolme, die Nebelauer Waldgrolme und die Grottengrolme im Windhaggebirge. Die von selten mehr als ein paar Dutzend Familien bewohnten Siedlungen der Grolme liegen versteckt in abgelegenen Tälern oder unterirdischen Kavernen. Unter den Bewohnern gibt es einen Obersten, gleich ob man ihn nun Häuptling, König oder Bürgermeister nennen mag. Götter kennen die Grolme nicht, jedoch bringen sie den *Pakatai* kleine Opfer. Diese Pakatai sind Geistwesen, vergleichbar den Nipakau der Moha.

Fast alle Grolme besitzen arkane Kräfte und sind Meister der Alchimie, jedoch sind ihnen alle Arten der Bewegungs- und Beschwörungsmagie sowie der Selbstverwandlung fremd. Grolme verstehen es, ihre Kräfte zu vervielfachen, in dem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen; hierbei genügt es, wenn sie einander an den Händen fassen. Mehr über die Magie der Grolme finden Sie in der Box **Götter, Magier und Geweihte**.

Viele Grolme beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die der Menschen und Zwerge. Manchmal lernen sie sogar die menschliche Schrift, wenngleich das Grolmische keine Schriftlichkeit kennt. Die vollkommen unerforschte Sprache der Grolme besteht zum Großteil aus Schnalzlauten und ist für Nicht-Grolme nur äußerst schwer zu verstehen, geschweige denn zu erlernen.

Grolme sind ein recht eigenes Völkchen. Wann immer sie im Abenteuer auftauchen – sie wollen mit Sicherheit die Helden über's Ohr hauen. Dabei wissen die schlauen Grolme stets, was den Helden



ganz besonders am Herzen liegt, und so kommt es, daß sie jenes Schriftstück, jene Karte oder ein ganz bestimmtes Gegenmittel immer gerade 'zufällig' zur Hand haben. Ein Konflikt mit den Grolmen ist meist unumgänglich, denn sie verstehen sich auf unverschämte Forderungen (und das muß nicht immer bare Münze sein). Die Auffassung der Grolme vom Wesen eines gerechten Handels weicht stark von der eines Menschen oder Zwergen ab, im Grunde sind sie nur auf den eigenen Vorteil bedacht. Schläue, Witz und Verhandlungsgeschick sowie Hartnäckigkeit helfen bei einer Begegnung mit Grolmen mehr als das blanke Eisen, denn sie meiden den Kampf und sind Meister des An-der-Nase-Herumführens.

Verbreitung: Orkland, Thorwal, Tobrien, Nordaventurien
Größe: 4 bis 5 Spann **Gewicht:** 25 bis 30 Stein
MU: W6+7 **KL:** W6+9 **IN:** W6+8 **CH:** W3+5 **GE:** W6+5 **FF:** W6+8 **KK:** W3+4
Besondere negative Eigenschaften: JZ > 5, GG > 5
Besondere Talente: Feilschen > 16, Schätzen > 16
AT: 7 (+1/+2) **PA:** 7 (+1/+2)
LE: 1W+10 (+10/-20) **RS:** nach Rüstung **TP:** je nach Waffe, Dolch (1W+1) bevorzugt
AE: 1W+10 (+10/+20)
GS: GST2 **AU:** LE+KK+50 **MR:** 2W6 (+2/+5)
Magie: Vorwiegend Sprüche aus den Bereichen *Beherrschung* und *Verwandlung von Unbelebtem*, auch *Illusion*, *Heilung* und *Kampf*; auch alte Formeln (teilweise völlig identisch mit dem Codex, jedoch bisweilen in makaberen Varianten), Sprüche schelmischen Ursprungs in drastisch verfremdeten Formen düsterschwarzen Humors. Besondere Ausprägung des UNITATIO.

HARPYIEN

»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 diese Gestalten der bemitleidenswerten Frau und des Vogels miteinander verschmolzen werden; und es bleibe dahingestellt, wer von beiden das Glück hat, bei dieser Prozedere 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 finsteren 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 ihres Schöpfers, der sich in ihnen wiederfindet!«
—*Aus dem* Buch der Schlange *der Hesindegeweihten Tsaiane Halbermut; Lowangen, 955 BF*



HARPYIEN 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 begonnenen 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 Kreatur 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 manchen 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 oder schlägt mit den überaus kräftigen Flügeln zu. Manchmal verschleppen die Harpyien einen Menschen, nachdem sie ihn mit einer *gezielten Attacke* gegriffen haben, in ihre Höhle – oft entscheiden sie sich aber auch anders und lassen ihn einfach fallen.

Verbreitung: ganz Aventurien außer Hoher Norden (Gebirge)
Größe: um 8 Spann **Gewicht:** 60 Stein
MU: 18 (16–21) **AT:** 15* **PA:** 10
LE: 40 (31–50) **RS:** 2 **TP:** 1W+4 (Klauen)
GS: 15/1 **AU:** 60 **MR:** W6+7 **GW:** 8 (als Schwarm bis 20)
Harpyien sind wankelmütig und brechen manchmal ohne ersichtlichen Grund einen Kampf ab. *)Fällt bei der AT eine 1, so führt die Harpyie einen gezielten Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden von 2W+2 bis 6W+6 SP), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Schwarm (W3+2 bis zu 2W6+6), Gezielter Angriff, Kampf auf Bäumen

HIPPOGRIFFE

»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 Hippogriffenart. Die Fohlen geben sie bei Pferden in Obhut, die Küken bei den Adlern und nur ihre eigene Brut behalten sie.«
—*Uriel von Uspiaunen*, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

HIPPOGRIFFE IM SPIEL

Hippogriffe 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 Svelltaler Kaltblutpferdes und haben meist ein graues oder braunes Fell.

Verbreitung: Rote Sichel, Salamandersteine, Finsterkamm (Wald, Gebirge)
Schulterhöhe: um 8 Spann **Gewicht:** 150 Stein
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 **GW:** 12
Tragkraft: 4000 Unzen



IKANARIASCHMETTERLINGE

»Vom Ikanariaschmetterling: Wunderschön ist der Ikanaria – schöner als alle anderen Schmetterlinge und alle anderen Wesen: Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tüpfen 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. Es sticht tief in die Seele, daß die Tiere von finstren Alchimisten gejagt und mengenweise erschlagen werden, um ein Elixier daraus zu gewinnen, weil allenthalben behauptet wird, sie könnten einen Menschen um den Verstand bringen.«
—aus dem persönlichen Buch der Schlange *des Hesindegeweihten Fiobert Vaskent; Gareth, 7 v.H.*

IKANARIASCHMETTERLINGE IM SPIEL

Für einen einzelnen Helden kann die Begegnung mit einem Ikanariaschmetterling sehr gefährlich werden, denn die Wahrscheinlichkeit, in dessen Bann zu geraten, ist recht groß. Der Meister sollte den Schmetterling also nach Möglichkeit nur einsetzen, wenn mehrere Helden am Geschehen beteiligt sind. Der Schmetterling kann mit seinen bunten Farben das Gemüt eines Menschen leicht verwirren: Sobald er vor den Augen eines Helden herumflattert, muß dieser eine KL-Probe ablegen. Gelingt diese, so hat er die Gefahr erkannt, und der Schmetterling kann ihm so schnell nicht mehr gefährlich werden. Anderenfalls verliert der Held 1W Punkte seiner Klugheit. Wenn ihm dann nicht sofort eine erneut abgelegte KL-Probe 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 Kampfrunde erneut eine KL-Probe ablegen, bei deren Mißlingen er einen weiteren Klugheitspunkt verliert.
Pro Woche gewinnt der geschädigte Held nur einen Punkt seiner KL zurück, bis er den ursprünglichen Wert wieder erreicht hat. Nur durch die Einnahme eines Klugheitselexiers oder entsprechender Magie kann dieser Prozeß beschleunigt werden. Nach derartiger Behandlung gewinnt er pro Tag einen Punkt seiner Klugheit zurück.

MR: 10 **GW:** 0 (5 für einzelne Helden)
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).

KLAMMERMOLOCHE

»Vom Klammermoloch: Ein ganz besonderer Aff ist der Moloch, der grünes Gras für Haar und eine gelbe Haut hat. Man sagt, er sei dem Efferd ein liebes Thier, welcher den ehemaligen Wasserbewohner wegen seiner derben Späße 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 Schwerthieb gefeit sein.«

—*Hesindiane Westfar* Kleine Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina, 67 v.H*

KLAMMERMOLOCHE IM SPIEL

Der pflanzenfressende Klammermoloch (der der Legende nach durch einen Fluch aus den Molochjen, die man auch noch im Bornland findet, entstanden sein soll) 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 Klammermoloch verfügt über einen magischen Schutz, der darin besteht, daß man ihm keinen Schaden zufügen kann, solange er ein Opfer umklammert hält. Statt dessen muß der Umklammerte allen Schaden hinnehmen, der dem Moloch zugefügt wird.

Verbreitung: Südaventurien (Flußauen, Seeufer)
Größe: etwa 3 Spann **Gewicht:** 6 Stein

MU: 8	**AT:** 14/9*	**PA:** 0	
LE: 20	**RS:** 1	**TP:** 1W+2	
GS: 11	**AU:** 30	**MR:** 15	**GW:** 15

*)Umklammern / Beißen. Der Klammermoloch versucht stets einen Gegner zu umklammern, er beißt nur dann, wenn er bereits ein Opfer in Umklammerung hält.
Einem Umklammerungsangriff kann man nur mit einer Ausweichenprobe +2 entgehen. Ein umklammerter Held kann versuchen, sich anstelle seiner AT und PA mit einer GE-Probe+4 und einer KK-Probe+2 zu befreien. Gegen einen Biß des Molochs kann sich das Opfer nicht wehren. Wird der Moloch von einem Hieb oder Stich getroffen, so werden die Trefferpunkte nicht von seiner Lebensenergie, sondern von der des Umklammerten abgezogen.

KOBOLDE

»Von den Kobolden: Gar sonderlich anzuschauen sind die Waldmännchen oder Kobolde, welche die 'Großen', wie sie uns Menschen nennen, allzugerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwertbieb 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 Kindskörper zu Schau tragen. Man findt sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.«
—*Hetmann Ragnar*, Prems Tierleben; *Prem 70, v.H.*

KOBOLDE IM SPIEL

Das Aussehen der Kobolde 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 Kobolde mit Libellenflügeln wurden schon beobachtet. Allen ist jedoch gemein, daß sie nicht größer als vier Spann, dafür aber gewiß älter als hundert Jahre werden. Kobolde haben unglaublich lange und verwickelte Namen wie *Mantuatenikipur* oder *Isquahatapatakpapetel*.

Es ist nicht falsch, zu sagen, die Kobolde seien fleischgewordene Astralenergie, denn sie sind die Geschöpfe der Göttinnen Tsa und Hesinde, die auf diese Weise die durch die Natur fließende unkontrollierte Astralenergie in feste Formen gebannt haben. Wie die Göttin Tsa haben die Kobolde viel Freude an allen neuen und unbekannten Dingen und lassen sich gerne Geschichten erzählen. Sie können sich mühelos mit Geistern verständigen, weswegen man auch ab und zu Kobolde antreffen kann, die in ein Selbstgespräch vertieft scheinen.

Kobolde werden nur selten ein Wesen absichtlich verletzen oder gar töten, wenngleich sie sich gerne teilweise recht derbe Streiche und Späße erlauben. Einem Kampf weichen sie stets aus und bringen sich häufig mit ihren magischen Fähigkeiten in Sicherheit, um von anderer Stelle aus ihre Schelmereien fortzusetzen.



Oftmals necken Kobolde Menschen und andere Wesen, ohne selbst in Erscheinung zu treten, und so kommt es, daß der Aventurier manchmal nicht zu Unrecht behauptet, es sei ihn ein Kobold in den Bauch gefahren, wenn er einen Schluckauf hat.

Der übelste Streich, den Kobolde den Menschen oder Zwergen spielen, ist die Entführung von Säuglingen aus der Wiege. Die Kinder werden dann durch kleine Kobolde 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 Zieheltern. Diese Menschen werden später als Schelme bezeichnet. Da die Kobolde ihre Zöglinge genau kennen, besitzen die jeweiligen Zieheltern eine uneingeschränkte Macht über sie, und auch für andere Kobolde ist die Beeinflussung eines Schelms ein Leichtes. Die Begegnungen zwischen einem Schelm und einem Kobold mag daher schnell einen bitteren Beigeschmack für erstgenannten bekommen, und ihm das ewig verschmitzte Grinsen vom Gesicht zaubern.

Um die Sprache der Kobolde aussprechen zu können, benötigt ein Mensch den Zauber AXXELERATUS, 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.



Als Meister können Sie Kobolde auftreten lassen, um die Helden zu behindern, ihnen weiterzuhelfen oder einen allzu argen Schelm zu maßregeln, nie jedoch, um die Helden ernsthaft zu gefährden. 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 ...

Verbreitung: Ganz Aventurien
Größe: 3 bis 4 Spann **Gewicht:** 15 bis 20 Stein
MU: W6+10 **KL:** W6+12 **IN:** W6+12 **CH:** W6+9 **GE:** W6+7 **FF:** W6+11 **KK:** W6+2
Besondere negative Eigenschaften: NG > 6
AT: * **PA:** 18 (2 PA/KR)
LE: 30 (20–80) **AE:** ** **RS:** 1 **TP:** *
GS: 10 **AU:** 100 (50–250) **MR:** 20 (2–40)
*)Kobolde greifen nie mit der Waffe an.
**)Kobolde besitzen keine eigene Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung.
Magie: Vorwiegend Sprüche aus den Bereichen *Illusion*, *Bewegung* und *Beherrschung*, auch *Verwandlung von Lebewesen*, *Hellsicht*, manchmal *Verständigung* oder *Verwandlung von Unbelebtem*; unter all diesen auch alte Sprüche und ganz und gar unbekannte Formeln, Sprüche schelmischen Ursprungs in allen erdenklichen Varianten (meist schwärzesten Humors). Ausübung der Magie ähnlich der Freizauberei, besondere Bedeutung der *Magie der Wahren Namen*, deren Kenntnis Macht über Dinge und Wesen bedeutet, besondere Macht über Schelme (insbesondere die eigenen Zöglinge). Kobolde können sich ohne Anstrengung mit allen Geistern verständigen.

VERSCHIEDENE ERSCHEINUNGSFORMEN, VERWANDTE DER KOBOLDE

Kaum eine Familie von Wesen kennt soviele unterschiedliche Gestalten wie die der Kobolde. Da gibt es Kobolde, die eine besondere Beziehung zu einem der Elemente haben, etwa die *Wasser-* und *Klabautermänner*, die für rätselhaftes, aber wahrheitsträchtiges Seemannsgarn berüchtigt sind und fast nur in Reimen sprechen, oder die *Angbarer Gnome*, die *Wehrheimer Hämmerlinge* und die *Bosnickeln*, die Silbererz gegen gleich aussehendes, aber unschmelzbares Kobalt und Nickel vertauschen, Gold gegen Katzengold, und andere edle Erze gegen Neckkupfer, das wie Schwefel brennt. Die *Warunker Wichtel*, die *Windspiele* oder den unsichtbaren *Schalk* etwa, der sich unbemerkt am Hals eines anderen Wesens festklammert, um es mit starker Beherrschungsmagie von Unfug zu Unfug zu reiten.

MINOTAUREN

»Der Minotauros ist ein wildes Vieh. In den Bergen lebt er und sieht aus wie ein Mann mit dem Kopf von einem Stier. Zwei Schritt ist er groß und im Kampf ein mächtger Gegner – das könnt ihr wohl glauben! Überall hat er rotes Haar und sein stolzes Gemächt präsentiert er ohn Scheu. Es gibt mindestens ein Dutzend ihrer Art, und ab und zu rauben sie Frauen, um sich zu vergnügen und ihnen Kinder zu machen.«
—Hetmann Ragnar, Prems Tierleben; *Prem, 70 v.H.*

MINOTAUREN IM SPIEL

Über den Ursprung dieser Stier-Mensch-Wesen ist nichts bekannt. Man munkelt jedoch unter Praiospriestern, daß sie während der Dunklen Zeiten einem unheiligen Ritual zu Ehren des Orkgottes Brazoragh entsprungen sind. In ihrer Heimat auf den Zyklopeninseln gelten die Minotauren als widerwärtige, von den Göttern gesandte Plage, und sie werden dort gefangen und bestialisch hingerichtet, wo immer man ihrer habhaft werden kann. Die wenigen Dutzend Minotauren bewohnen die schwer zugänglichen Gebiete der Inseln. Nur ab und zu kommen sie mit Menschen in Kontakt, und dann meist, um sich mit einer Menschenfrau zu paaren, denn dies ist die einzige Möglichkeit, die ihnen zur Fortpflanzung gegeben ist. Minotauren sind wild und oftmals unberechenbar. Ihre Intelligenz kann sie zu gefährlichen Gegnern machen. Darüber hinaus zählen oft Feenwesen zu ihren Verbündeten.



Verbreitung: Zyklopeninseln
Größe: 9 bis 10 Spann
Gewicht: 80 bis100 Stein
MU: 2W6+6 **KL:** W6+6 **IN:** 2W6+5 **CH:** 2W6+2 **GE:** W6+7 **FF:** W6+5 **KK:** 3W6+4
Besondere negative Eigenschaften: AG > 4, JZ > 5, GG < 4

AT: 8	**PA:** 6	
LE: 50 (41–60)	**RS:** 2	**TP:** 1W+2 (Faust) oder je nach Waffe, Keule (2W+2) bevorzugt
GS: GST1	**AU:** 100	**MR:** 7 (2–12)



NECKER

»Efferd sandte die Zornflut, und sogar die Wälder und die Hügel mußten versaufen, und der Zorn des Wassers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Fischmenschen.«
—Auszug aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

»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 (mitunter auch grünliche) Haut und langes, metallisch schimmerndes Haar. Sie leben wohl im Wasser – im Meer wie auch in den Flüssen, sind aber mitunter auch auf dem Land zu finden, ohne daß sie dabei Schaden nehmen. In allem anderen sind sie den Menschen und Elfen sehr ähnlich, wiewohl sie etwas kleiner sind, breite Wangenknochen, wulstige Lippen, große ausdrucksstarke Augen haben und eine sehr glatte Haut besitzen. Kein Necker spricht die Sprache der Landvölker, und auch keinem Gelehrten ist es bisher gelungen, die Sprache der Meermenschen zu enträtseln, da sie sich zum größten Teile durch Gedankenübertragung verständigen.
Necker müssen nie schlafen, aber wenigstens einmal am Tage müssen sie sich 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 wild gehen. In Havena findet man sie hier und dort als Diener der feinen Herrschaften, was ihnen anscheinend keinen Ungemach bedeutet.«
—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach; *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

»Wunderschön waren sie anzusehen, die Nixen und Necker. Sie schwammen um mich herum und zogen mich von meinen Kameraden fort. Ein Nixe küßte mich auf den Mund und ich konnte atmen, riechen und den Klang der Wellen hören. Sie nahmen mich mit, und gemeinsam ritten wir auf großen Seepferden durch Wälder aus Korallen, Algen und bunten Blumen, wie ich sie noch nie zuvor gesehen hatte.«
—frei nach den Erzählungen eines unbekannten Schiffbrüchigen, den man im Jahre 17 Hal am Ufer von Pailos fand

NECKER IM SPIEL

Über die Herkunft der Necker ranken sich viele Legenden. Es heißt, die Necker seien von Efferd aus Meerschaum und Seewogen geschaffen worden, manche halten sie für Geschöpfe der Mada, zu deren Metall, dem Mondsilber, sie eine besondere Beziehung haben sollen. Andere wiederum glauben, sie seien die Kinder eben jener beiden Götter. Auch geht die Sage, die Necker seien in Wahrheit die fleischgewordenen Seelen der Ertrunkenen, die Efferd in seine Gärten geholt habe, damit sie ihm zu Diensten sind.

Die vollkommen glatte, samtweiche Haut der Necker ist von einem fahlen Weiß, oft mit einem grünlichen oder bläulichen Schimmer behaucht. Ihr Haar fällt ihnen oft bis zu den Hüften. Es schimmert in den verschiedensten Grün- und Blautönen, ist seltener auch durchsetzt von silbrigen oder goldfarbenen Strähnen. Der restliche Körper weist jedoch keinerlei Behaarung auf. Zwischen Fingern und Zehen besitzen die Meermenschen Schwimmhäute, die jedoch von Necker zu Necker verschieden stark ausgeprägt sind. Das Antlitz eines Neckers ist für das menschliche Auge fremdartig und doch auf seltsame Art anziehend.

Necker hinterlassen bei ihrem Ableben keine sterbliche Hülle, sondern verflüchtigen sich im Moment ihres Todes. Auch brauchen sie keinen Schlaf. Anscheinend sind sie alterslos wie die Elfen, denn man sah noch niemals einen greisen Necker.

Besonders in Vollmondnächten kommen Necker an Land und zeigen keine Scheu vor den Menschen. Sie können zu dieser Zeit (und ebenfalls nach dem Genuß von Alkohol) in den 'Neckerrausch' verfallen, einem Zustand von Raserei, bei dem die Necker ungeahnte Kräfte entwickeln. Die Meermenschen müssen jedoch spätestens 24 Stunden, nachdem sie das Wasser verlassen haben, ihre Haut



befeuchten, sonst sterben sie binnen weniger Minuten. Ein Amulett aus Lapislazuli kann diesen Zeitraum anscheinend auf 3 Tage ausdehnen.

Necker beherrschen eine Form von Magie, die gänzlich von den bekannten Zaubern anderer Völker abweicht. Sie besitzen telepathische Begabung und können die Gedanken anderer Lebewesen nicht nur lesen, sondern auch behutsam manipulieren. Der Zauber, der sie umgibt, mag daher tatsächlich auf die Ausübung von Magie zurückzuführen sein. Die Necker selbst sind gegen Zauber zwar nicht immun, jedoch scheinen sich die astralen Muster in ihrer Umgebung zu verändern, und so kommt es oft vor, daß die Wirkung von Zaubern auf Necker gänzlich von der bekannten Wirkungsweise abweicht. Meist mag ein Spruch auf diese Art einfach verstärkt oder abgeschwächt werden, doch bisweilen tritt eine völlig unerwartete Wirkung ein.

Die meisten Necker findet man im Delta des Großen Flusses. In Havena galt es früher als fein, einen Necker als Hausdiener zu halten. Seit König Cuanu Ui Bennain sich jedoch ausdrücklich gegen diese Art der Sklavenhaltung ausgesprochen hat, wagen es nur noch wenige Bürger, einen Necker seiner Freiheit zu berauben.

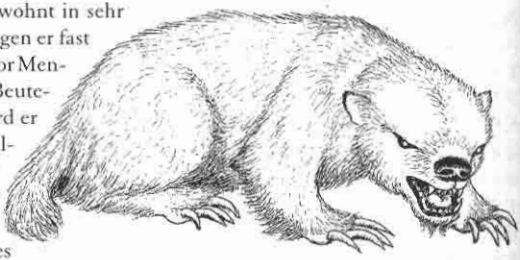
Necker sollten jedem aventurischen Helden, der ihnen begegnet, ein Rätsel sein. Versuchen Sie, das Erscheinen von Neckern so geheimnisvoll wie möglich zu gestalten. Der faszinierenden Schönheit der Meermänner und -frauen verfielen schon etliche Menschen, und zahlreiche Sagen und Märchen berichten von solchen Romanzen. Selten enden sie glücklich, meist nehmen sie ein tragisches Ende. Daher sagt der Volksmund, Necker besäßen kein Herz und keine Seele, seien zu keinem Gefühl außer dem Zorn fähig, und es sei eines jeden Sterblichen Verhängnis, sollte sein Herz in Liebe zu einem Meereswesen entflammen.

Verbreitung: Albernia, Zyklopeninseln, Liebliches Feld (Küste, Fluß- und Seeufer)
Größe: 8 bis 9 Spann **Gewicht:** 50 bis 65 Stein
MU: W3+6 **KL:** W6+8 **IN:** W6+9 **CH:** W6+9 **GE:** W6+8 **FF:** W6+6 **KK:** W6+4
Besondere negative Eigenschaften: Feuerangst > 8, Landangst > 15
AT: 10 **PA:** 10
LE: 35 (26–45) **RS:** 1 **TP:** 1W (waffenlos)
GS: GST1 / 6 **AU:** 40 **MR:** 10 (7–12)
In Vollmondnächten oder nach dem Genuß von Alkohol verfallen Necker oft in den Neckerrausch (**MU:** +15, **KK:** +10, **AT:** +5, **PA:** –3), der sie beim geringsten Anzeichen von Bedrohung berserk gehen läßt.
Magie: vorwiegend *Hellsicht*- und *Beherrschungszauber* eigenen Ursprungs, die mit den bekannten Formeln des Codex nicht vergleichbar sind.

SCHNEELAURER oder WEISS-SCHRECKE

»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 spitzige Schnauze mit messerscharfen Zähnen und gräbt Höhlen unter den 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, das als der Bote des Daimonen Nagrach gelten muß.«
—*Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde; *Festum, 4 Hal*

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 selbst 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, denn er wird mit jedem verlorenen Tropfen seines schwarzen Blutes aggressiver. So wird aus dem verhältnismäßig ungefährlichen Tier ein schreckliches Ungeheuer.

Verbreitung: Hoher Norden, Nordaventurien
Körperlänge: 1 Schritt **Gewicht:** 20 Stein

MU: 12*	**AT:** 12	**PA:** 5	
LE: 20*	**RS:** 2	**TP:** 1W*	
GS: 8	**AU:** 20	**MR:** 12	**GW:** 6

Den ersten Angriff führt der Schneelaurer stets aus dem Hinterhalt. Oftmals verfolgt das Tier seine Beute und schlägt mehrfach urplötzlich zu.
*)Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um je einen Punkt.
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30)