

Aventurien

Völker, Mythen, Kreaturen
Ein Führer durch das Land des Schwarzen Auges



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Aventurien
Völker, Mythen, Kreaturen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Aventurien

Völker, Mythen, Kreaturen

Ein Führer durch das Land des Schwarzen Auges

von Ulrich Kiesow

Unter Mitarbeit von

Werner Fuchs
Uwe Körner
Ina Kramer
Reinhold H. Mai
Michael Vogt

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knauer®

S
Schmidt
Spiele

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30018-4

Inhalt

Vorwort	7	Teil IV	
Teil I		Die Kreaturen Aventuriens	35
Entstehung, Geographie, Geschichte	8	Auerochs	36
Die Entstehung Aventuriens	8	Basilisk	36
Geschichten, Sagen, Überlieferungen		Borbarad-Moskito	38
Die Geographie Aventuriens	11	Dämon	38
Beschreibung eines unbekannten Kontinents		Disdychonda	39
Die Städte und Dörfer Aventuriens	12	Drachen	39
Die Geschichte Aventuriens	15	Baumdrache	39
Krieg und Frieden		Höhlendrache	40
Die Zeitrechnung des Neuen Reiches	16	Riesenlindwurm	40
Zeittafel	24	Tatzelwurm	42
Teil II		Echsenmensch	42
Die Götter Aventuriens	25	Einhorn	43
Die Zwölfgötter	26	Elefant	43
Praios	26	Elementargeister	43
Rondra	26	Goblin	44
Efferd	26	Gruftassel	44
Travia	26	Harpyie	44
Boron	27	Höhlenbär	45
Hesinde	27	Hunde	45
Firun	27	Der Hund im Spiel	46
Tsa	27	Die Entwicklung des Hundes	46
Phex	27	Die »Erschaffung« eines Hundes	46
Peraïne	27	Der Bornländer	46
Ingerimm	28	Der Nivesische Steppenhund	47
Rajha	28	Der Tuzaker	48
Aventuriens Götter im Spiel	28	Ikanariaschmetterling	48
Teil III		Irrlicht	49
Völker und Kulturen Aventuriens	29	Klammermoloch	49
Nivesen und Norbarden	29	Kobold	49
Das Ork-Land	30	Krakenmolch	50
Die Thorwal-Piraten	30	Maraske	50
Die Waldelfen	31	Maru	51
Die Goblins	31	Oger	52
Bornland	31	Ork	52
Nostris	31	Perl-Morfu	52
Das Mittelreich	32	Pferd	53
Aranien	33	Piranhas	53
Das »Liebliche Feld«	33	Ratte	53
Die Khom-Wüste	33	Raubkatzen	54
Fasar, Rashdul und die südlichen Stadtstaaten	34	Höhlenpanther	54
		Jaguar	54
		Säbelzahn tiger	54
		Raubvögel	55

Bergadler	55	Höhlenspinne	59
Seeadler	55	Waldspinne	60
Riesenaffe	56	Sumpfeigel	60
Riesenamöbe	56	Troll	60
Riesenhirschkäfer	56	Untote	61
Riesenkaiman	57	Mumie	61
Schlangen	57	Skelett	61
Klapperschlange	57	Vampir	61
Nesselviper	57	Waldschrat	62
Würgeschlange	58	Werwolf	62
Schneclaurer	58	Wildschwein	63
Sphinx	59	Wolf	63
Spinnen	59	Zyklop	64
Gelbschwanzskorpion	59		

Vorwort

Liebe Freunde des Schwarzen Auges

Als wir Sie in den Spielregeln und Abenteuerbüchern auforderten, uns Ihre Kritiken, Anregungen und Kommentare zu unserem Spiel zuzusenden, hatten wir natürlich schon gehofft, daß uns ein paar von Ihnen antworten würden. Was dann aber tatsächlich geschah, hat uns total überrascht. Die Postfächer der Verlage waren plötzlich von Spielerzuschriften verstopft. Wir erhielten so viel Lob, daß wir ganz rote Ohren bekamen. (Und an dieser Stelle möchten wir allen Briefschreibern, denen wir bisher nicht persönlich antworten konnten, von Herzen danken.) Die Zuschriften enthielten – wie gesagt – viel anerkennende Worte, aber auch eine Unmenge von Fragen. Plötzlich gab es im Lande Tausende von Aventurien-Forschern, die es ganz genau wissen wollten:

»Wie sieht der Kontinent Aventurien eigentlich aus? Was kostet ein Pferd? Gibt es in Aventurien Götter – wenn ja, was für welche? Gibt es Priester, Kaiser, Könige? Welche Waffen, welche Rüstungen darf man noch benutzen? Mein Held hat soeben das Blasrohr erfunden – wieviel TP kann ein Blasrohr haben?« Und so weiter und so weiter.

Natürlich freuten wir Autoren uns sehr darüber, daß Sie, liebe Spieler und Meister, sich so sehr für unser fantastisches Reich interessierten. Und darum waren wir auch allzugern bereit, unser »aventurisches Archiv« zu plündern und alle Geheimnisse des Kontinents ans Licht zu holen.

Also bitte – hier ist sie nun: die Fantasie-Welt Aventurien in all ihren Einzelheiten!

Im Buch, das Sie gerade lesen – *Völker, Mythen, Kreaturen*–

erfahren Sie alles über den Kontinent Aventurien, über seine Landschaften, sein Klima, seine Bewohner, seine Herren und Knechte, seine Götter und Ungeheuer. *Völker, Mythen, Kreaturen* ist kein Regelbuch – eher eine Art umfassender Almanach, der gleichermaßen zu Ihrer Unterhaltung wie zu Ihrer Information dienen soll.

Im *Buch der Regeln II* finden Sie wertvolle Regelergänzungen, neue Heldentypen, Zaubersprüche, Waffen und vieles andere mehr. Beide Bücher sollen Ihnen helfen, unsere fantastische Welt besser kennenzulernen und die Echtheit Ihres Rollenspiels zu erhöhen.

Zum Schluß ein Wort an alle Meister des Schwarzen Auges, die lieber ihre eigene Spielwelt erschaffen – und diese nun in unserem Aventurien nicht wiedererkennen: Lassen Sie sich durch unsere Berichte nicht aus dem Konzept bringen! Der weise Aristoteles zum Beispiel hat zwar klug erkannt, daß Ziegen *nicht* – wie man damals glaubte – durch die Ohren atmen, aber er hat auch behauptet, daß Schwalben auf dem Meeresboden überwintern. Wenn Sie wollen, lieber Meister, können Sie getrost davon ausgehen, daß wir Aventurien-Forscher unser Geschäft auch nicht besser verstehen als die Gelehrten der alten Zeit – und daß Sie viel besser wissen, wie es in Aventurien tatsächlich zugeht. Dagegen haben wir nichts einzuwenden, denn wir stehen nach wie vor zu unserem Grundsatz: *Alle Regeln des Schwarzen Auges* sind Vorschläge, die Ihnen bei der Gestaltung Ihres Spiels helfen sollen. Wenn Ihnen eine unserer Regeln die Freude am Spiel verdirbt – lassen Sie sie weg, oder ändern Sie sie ab.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Lektüre und allzeit eine ruhige Würfelhand!

Teil I

Entstehung, Geographie, Geschichte

Die Entstehung Aventuriens

Geschichten, Sagen, Überlieferungen

Einst war das Land flach wie Fladen in der Pfanne auf dem Herd. Unendlich weit konnte man nach allen Seiten über Steppe, Wiesen und Wälder Ausschau halten, nirgendwo erhob sich ein Berg, der dem Schauenden die Sicht versperrte. Wenn die Hirten die riesigen Karenherden auf eine frische Weide treiben wollten, so kamen sie gut voran. Kein Huf strauchelte je in einer felsigen Schlucht, und kein Tier ging beim Überqueren eines reißenden Flusses verloren, denn auch die breiten, tückischen Flüsse gab es damals nicht, nur kleine, liebliche Teiche inmitten der üppigen, duftenden Wiesen.

Wer mit seinen Tieren auf eine andere Weide ziehen wollte, konnte niemals in Streit mit einem Nachbarn geraten, denn das Land war groß. Es war unvorstellbar groß. Wäre ein Kind, das eben laufen gelernt hatte, ausgezogen und bis zum Greisenalter immer in eine Richtung gewandert – es hätte doch niemals ein Meer oder einen Gebirgszug erreicht.

Das Wetter war schön – das ganze Jahr hindurch. Ein leichter Wind strich immer über Gras und Bäume, die Sonne schien warm, aber nicht zu heiß, und der Regen fiel in der Nacht, wenn die Menschen in ihren Hütten schliefen.

Einmal im Jahr kam der Winter, und er dauerte genau dreißig Tage lang. Kein Winter wie heute, endlos lang und mit klirrendem Frost, in dem Mensch und Tier vor Hun-

ger fast zugrunde gehen! Nein, ein milder, freundlicher Winter, der das Land sanft mit einem weißen Tuch bedeckte.

Es war ein guter Winter, der die Bäume dazu brachte, Nüsse an ihre Zweige zu stecken, und den Tieren die Idee eingab, sich einen fetten Wanst anzufressen und sich einen dicken, doppelt wertvollen Pelz wachsen zu lassen. In einem solchen Winter war die Jagd ein Vergnügen, und die Jäger brachten mehr Beute ins Dorf, als ihre Familien verzehren konnten.

Alle Menschen waren reich, und darum konnte es auch keine Schurken geben. Warum hätte irgend jemand einem anderen etwas stehlen sollen, wo doch niemand die Köpfe seiner Tiere zu zählen vermochte?

So war das damals, und so könnte es noch heute sein, wenn nicht Liska, die Wölfin, zu den Menschen gekommen wäre. Liska war schwarz wie die Nacht, groß wie ein Bär und hatte nur ein einziges, silbernes Auge mitten auf der Stirn. Sie hatte einen Bauch wie ein Pökelfaß, und die Menschen sahen sofort, daß Liska trächtig war.

»Ich brauche einen trockenen Platz für die Nacht, ich bin weit gelaufen und müde«, hatte Liska zu den Menschen gesagt. Vaë, eine freundliche Pferdehirtin, nahm die Wölfin in ihrer Hütte auf und wies ihr einen Platz am Feuer zu. Es war der Platz, auf dem Mada, Vaës Sohn, gewöhnlich schlief, und Mada war empört, als er seine Lagerstatt räu-

men mußte. Zornig lief er hinaus in die Nacht und stapfte durch den Regen, bis er völlig durchgeweicht war.

Als er wieder in die Hütte trat – soeben graute der Morgen –, da sah er zwei Welpen, die neben der Wölfin schliefen. Die beiden Wolfsjungen trugen ein Fell aus reinem Gold. So etwas hatte Mada noch nie gesehen. Ehe er wußte, was er tat, hatte er die beiden Welpen gepackt, um sie fortzuschaffen. Er wollte sie ganz für sich allein haben, kein Mensch sollte ihre Schönheit sehen.

Kaum hatte Mada die Hütte verlassen, als die Wolfsjungen jämmerlich zu winseln begannen. Aus der Hütte war ein Knurren zu hören, das die Bäume zittern und den Boden beben ließ. Mada bekam große Angst, und wieder handelte er, ohne vorher zu überlegen, so wie es ein Mensch niemals tun soll. Er schlug die winselnden Welpen mit den Köpfen zusammen, und sofort hörte das Wehklagen auf.

Doch nun war Liska aus der Hütte gekommen. Mit ihrem silbernen Auge starrte sie Mada an, der in jeder Hand einen leblosen Welpen hielt.

Sie tat einen Schritt auf Mada zu, und der junge Mann sank vor ihr auf die Knie.

»Was hast du mit meinen Kindern getan?« fragte Liska, aber Mada antwortete nicht.

Als Liska wieder sprach, war ihre Stimme wie das Ächzen einer Eiche, die ein Sturmwind zerbricht.

»Diesen Tag werdet ihr Menschen niemals vergessen, denn ich werde meinem Vater Gorfang und meinen Brüdern von deiner Tat erzählen.«

Damit drehte sich die schwarze Wölfin um und trabte davon. Bald war sie in der Ferne verschwunden.

Einen Monat später kehrte sie zurück, und mit ihr kamen Gorfang, Rotschweif, Reißgram und all die anderen Himmelswölfe, denn so heißen die schwarzen Wölfe der Nacht. Liska war groß, aber sie war nur ein Staubkorn im Vergleich zu ihrem Vater und ihren Brüdern. Der Himmel wurde finster, als sie kamen und einen Monat lang das Land verwüsteten.

Sie fraßen das Land mit ihren Zähnen, die größer als Felsklippen waren. Von allen Seiten kamen sie und bissen Stück für Stück aus dem Boden. Sie streiften im ganzen Land umher, wühlten den Boden auf, kehrten die Schollen um, so daß die Bäume unten und die Felsen oben waren. Und sie erleichterten sich, wo sie gerade standen. So entstanden die Berge, die Flüsse, die Seen und Meere. Vom alten Land blieb nur ein abgefressener, kümmerlicher Rest, der auf einer salzigen, endlosen Brühe schwimmt, die kein Mensch trinken kann.

Wo die Himmelswölfe sich für einen Tag zur Ruhe legten, da verbrannte das Land. Bis heute ist dort kein Baum mehr gewachsen. Die Sonne brennt tagaus, tagein auf Sand und Felsgeröll, wo einmal fruchtbares Weideland war.

Nachdem die Himmelswölfe einen Monat lang so gewütet hatten, kehrten sie in ihr Reich zurück, von wo aus sie die Menschen Nacht für Nacht aus ihren silbernen Augen beobachteten. Die beiden toten Welpen aber legten sie auf einen silbernen Teller, der Nacht für Nacht am Himmel steht und die Menschen an Madas Verbrechen erinnert.

Zum Glück ist das Madamal – so heißt der silberne Teller am Himmel – nur einmal im Monat ganz zu sehen, denn wenn er ganz rund am Himmel steht, ist Wolfsnacht. Dann verwandeln sich die Menschen in Wölfe und fallen über Freunde und Nachbarn her. Und die echten Wölfe heulen das Madamal an. Dadurch werden sie für diese eine Nacht unbesiegbar, und kein Mensch käme je auf die Idee, bei Madamal einen Wolf zu jagen. Wer klug ist, schließt sich und die Seinen in der Wolfsnacht in der Hütte ein und kommt erst heraus, wenn die Sonne wieder am Himmel steht.

So lautet die Entstehungsgeschichte Aventuriens, wenn man sie sich von einem Nivesen erzählen läßt. (Die Nivesen sind ein nomadisches Hirtenvolk, das im Norden Aventuriens beheimatet ist.)

Würde man einen Bewohner jener ausgedörrten »Ruheplätze der Himmelswölfe« – der aventurischen Wüsten also – nach dem Anfang aller Dinge fragen, er würde Rastullah preisen, den strengen Vater, der alle Berge, Tiere, Ungeheuer, Menschen und Pflanzen aus einem Teig aus Sand und seinem eigenen Blut geknetet hat.

Die Zwerge aus den Koschbergen würden von Ingerimm, dem unglücklichen Schmied erzählen. Ingerimm schuf auf seinem Amboß mit kunstfertigen Hammerschlägen zuerst das Volk der Zwerge. Als Ingerimm sein Werk betrachtete, war er überglücklich. Die Zwerge waren ihm vorzüglich gelungen. Doch nun wollte Ingerimm in seinem Übermut noch außerordentlichere Wesen schaffen. Wie rasend bearbeitete er seinen Blasebalg und fachte in der Esse ein maßloses Feuer an. Die Flamme wuchs und wuchs – und fuhr plötzlich durch den Schlot davon. Da stieg Ingerimm aus seiner unterirdischen Schmiede hinauf an die Oberfläche, um zu schauen, was aus seinem Feuer geworden sei.

Die Feuerglut aber war hinauf an den Himmel gezogen und wartete schon auf den Schmied. Kaum hatte Ingerimm einen Schritt an die Oberfläche getan, da stach ihm die Himmelsglut in die Augen und ins Hirn.

Als Ingerimm in seine Schmiede zurückkehrte, hatte er den Verstand verloren. Er machte sich wieder daran, Wesen auf seinem Amboß zu schmieden, doch alles, was er nun versuchte, mißriet ihm – mehr oder weniger schwer.

Zu den ärgerlichsten Fehlschlägen zählten die Götter, die Riesen und die Elfen; viele Tiere und die Menschen waren gerade noch zu ertragen, aber all die Orks, Oger, Trolle, Drachen und so weiter hatte Ingerimm in völliger Umnachtung aus seinen Eisen geschlagen.

Kurzum, Ingerimm hatte eine chaotische Welt geschaffen. Aventurien ist – nach Zwergenmeinung – zu weiten Teilen das Werk eines Wahnsinnigen. Eine heile, gesunde Welt findet man nur in den Stollen und unterirdischen Dörfern des Zwergenvolks.

So wird die aventurische Urgeschichte bei den Zwergen der Koschberge von Generation zu Generation weiterge-

geben, aber schon der Zwergentamm, der in den Zacken des *Finsterkamms* wohnt, erzählt die Sache ganz anders.

Die Elfen wiederum haben sich nie dafür interessiert, wie ihre Welt entstanden sein könnte. Es kümmert sie nicht, was war und was sein wird, und für Theologie haben sie auch nichts übrig.

Ob die Orks und Goblins eine Meinung zur Entstehung der Welt haben, ist unbekannt. Es hat sie nie jemand danach gefragt.

Unter den menschlichen Bewohnern Aventuriens gibt es fast so viele Entstehungsgeschichten, wie es Völkerstämme gibt. Die Vorstellungen der Nivesen und der Novadis (der Wüstenbewohner), kennen wir schon. Alle anderen Überlieferungen aufzuzählen hätte keinen Sinn – auch sind dem Verfasser bei weitem nicht alle bekannt. Interessant ist vielleicht die »wissenschaftliche« Erklärung, die bei den Weisen auf der großen Insel Maraskan weit verbreitet ist:

Danach ist die aventurische Welt ein Geschenk, das der Gott Rur seinem Zwillingsbruder Gror zugedacht hat. Er hat die Welt – eine diskusförmige Scheibe – geformt und gestaltet und sie seinem Bruder zugeworfen. Und nun ist der Diskus auf seinem kreiselnden Weg durch das Nichts. Da Gror von Rur unendlich weit entfernt ist, kann es lange dauern, bis das Geschenk sein Ziel erreicht. Als »Beweis« für diese Theorie führen die maraskanischen Gelehrten die Winde und die Bahn der Sonne an, die beide auf die Drehbewegung der Scheibe zurückzuführen seien.

In der Hafenstadt Brabak im äußersten Süden des Kontinents gibt es eine Sekte, die davon überzeugt ist, daß die Welt, auf der Aventurien liegt, eine Kugel ist und um die Sonne kreist, mit der sie einmal verbunden war. In Aventurien ist eben auch Platz für solche Wirrköpfe.

Im Alten und im Neuen Reich wird in den Tempeln die Geschichte vom Kampf zwischen Los, dem Ur-Gott, und Sumu, der Erdriesin, erzählt. Aus Los' Blut, Schweiß und Tränen, die bei diesem Kampfe flossen, entstanden alle Kreaturen, einschließlich der Götter, die heute das aventurische Geschick bestimmen. Wenn Sie die Geschichte des Alten und des Neuen Reiches gelesen haben (Seite 15ff), werden Sie verstehen, wieso die Bewohner des aventurischen Mittellandes daran glauben, ihre Welt müsse aus den

Folgen eines Kampfes entstanden sein. Bei den friedfertigeren Stämmen sind Ur- und Entstehungsgeschichten weit verbreitet, in denen eine Vermählung eine Rolle spielt. Die Erdgöttin hat sich mit dem Himmelsgott verbunden, und aus dem Schoß der Göttin sprang alles aventurische Leben; Rondra, die Göttin des Donners, hat sich mit dem Wassergeist eingelassen, und gemeinsam zeugten sie die aventurische Welt; Wasser und Feuer haben das Lager geteilt, und Feuer gebar Luft und Land und so weiter und so weiter.

Den meisten menschlichen Mythen ist gemeinsam, daß die Menschen darin als ein junges Volk bezeichnet werden, das lange nach den Elfen und den Zwergen in Aventurien erschien, wobei die Drachen und die Tiere als die ältesten Wesen gelten. Später erst schufen die Götter ein Geschlecht der Riesen, dann die Elfen und die Zwerge, anschließend – quasi in einer Serie von Fehlversuchen – die Oger, Trolle, Orks, Goblins und andere Ungeheuer und Bösewichter und schließlich, als Krönung, den Menschen.

Vom Geschlecht der Riesen kann man häufig lesen, daß es gegen seine Schöpfer aufbeehrte und den ersten Krieg Aventuriens entfesselte. In ihrem göttlichen Zorn haben die Schöpfer die Riesen ausgerottet. Nach einer Legende, die bei den Zwergen nicht gern gehört wird, entstanden aus den Maden, die im Fleisch der gefallenen Riesen hausten, die ersten Zwerge.

Alle diese Mythen erheben den Anspruch, die wahre Beschreibung des Anfangs aller Dinge zu sein, und es steht dem Verfasser nicht zu, in dieser Frage ein Urteil zu fällen, bis auf einen Punkt vielleicht: Die völlige Ausrottung der Riesen kann nicht der Wahrheit entsprechen, denn wir besitzen glaubwürdige Berichte über die Existenz mindestens dreier Riesen in Aventurien. Alle drei leben im Orkland und haben es bisher nicht verlassen. Alle unsere Fragen ließen sich lösen, wenn die Geschichte vom Drachen Fuldigor stimmte. Fuldigor, der so groß wie ein Berg sein soll und einen Wald aus tausendjährigen Eichen auf dem Rücken trägt, war angeblich dabei, als alles begann. Wir könnten ihn fragen. Doch leider ist es bis heute niemandem gelungen, Fuldigor in seinem Versteck irgendwo im Eheren Schwert aufzuspüren.

Ähnlich vielgestaltig wie die aventurische Urgeschichtsschreibung ist auch die Götterwelt dieses Kontinents. Doch um die Verwirrung nicht auf die Spitze zu treiben, wenden wir uns nun lieber ein paar greifbaren Fakten zu: der aventurischen Geographie.

Die Geographie Aventuriens

Beschreibung eines unbekannten Kontinents

Vorbemerkung: Im folgenden Kapitel werden Sie viel mehr über Aventurien erfahren, als den Bewohnern dieses Kontinents – auch den gelehrtesten – bekannt ist. Nicht einmal die Götter Aventuriens haben jemals eine so genaue Karte der Landmasse gesehen, wie sie Ihnen, dem Leser, zur Verfügung steht. Würde ein aventurischer Geograph diese Karte erstellen, sie wäre voller weißer Flecke, die Küstenlinie würde vermutlich nicht stimmen, und die Heimatprovinz des Gelehrten würde wahrscheinlich doppelt so groß ausfallen, wie sie tatsächlich ist. Diesen Punkt müssen Sie beim Spiel immer berücksichtigen. Genaue Karten sind eine Leistung der irdischen Neuzeit. Die Landkarte von Aventurien soll Ihnen, dem Meister oder Spieler, eine Vorstellung von unserem sagenhaften Kontinent vermitteln. Die »Helden« können die Karte nicht benutzen. Wer niemals im Ork-Land war, kennt auch nicht den kürzesten Weg durch diese gefährliche Gegend. Die Helden des Schwarzen Auges werden notgedrungen auch in Zukunft mit dem Wissen auskommen müssen, das ihnen der Meister zugänglich macht.

Aventurien ist einer der kleineren Kontinente auf der Welt *Dere*. *Dere* selbst ist der dritte Planet eines Sonnensystems, das aus einem rotierenden gelben Zwergstern und insgesamt neun Planeten besteht.

Auf *Dere* gibt es drei Kontinente. Zwei davon hängen zusammen – sie sind aber durch ein über zehntausend Meter hohes Gebirge getrennt, das die Aventurier als das *Eherne Schwert* bezeichnen. Auf dem Seeweg ist Aventuriens östlicher Nachbarkontinent wegen ungünstiger Windverhältnisse nicht zu erreichen – und die wagemutigen Männer und Frauen, die bisher eine Passage durch das *Eherne Schwert* gesucht (und möglicherweise gefunden) haben, sind samt und sonders nicht zurückgekehrt, um von dem fremden Land zu berichten. Darum ist über Aventuriens östlichen Nachbarn nichts bekannt.

Auf der Westseite liegt Aventurien ein langgestreckter Kontinent gegenüber, der von Menschen bewohnt ist. Diese Landmasse – die Aventurier nennen sie wegen ihres Reichtums *Güldenland* – ist ebenfalls schwer zu erreichen, da nur wenige Kapitäne in der Lage sind, ihren Segler durch das Meer der Sieben Winde zu steuern. Auch über *Güldenland* ist den Aventuriern wenig bekannt.

Aventurien selbst mißt vom äußersten Norden bis zur Südspitze etwa 3000 Kilometer, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste ungefähr 1900 Kilometer. Man könnte Aventurien also als einen relativ kleinen Kontinent bezeichnen. (Hammerfest und Wien sind etwa 3000 km voneinander entfernt. Auf *Dere*, der Welt Aventuriens, herrschen jedoch andere klimatische Verhältnisse als auf unserer Erde, und so unterscheiden sich das Klima im hohen Norden Aventuriens und das im

tropischen Südzügel stärker von einander als das in den beiden genannten europäischen Städten.)

Tundra und Taiga (Steppen- und Waldgebiete) bestimmen das Landschaftsbild im aventurischen Norden. Nur in der Umgebung der wenigen Städte findet man etwas Ackerbau. Die Menschen führen ein Nomadendasein oder leben von der Jagd. Der Gürtel undurchdringlicher Nadel- und lichter Birkenwälder erstreckt sich etwa bis zur Linie Thorwal-Lowangen-Baliho-Vallusa. Von der Taigazone eingeschlossen ist das Ork-Land, ein Hochland, das – wie sein Name vermuten läßt – hauptsächlich von Orks bewohnt wird, und darum kaum erforscht ist. Es heißt, daß einige Ork-Stämme Ackerbau betreiben, die meisten Orks aber leben von der Jagd. Es gibt nur wenige Tiere, die von den Orks nicht als jagbares Wild betrachtet werden – Insekten gehören nicht zu diesen Ausnahmen. In schlechten Jahren unternehmen die Orks Beutezüge in das Umland ihres Wohngebiets. Gelegentlich dringen sie dabei weit nach Süden vor. Viele Orks trennen sich bei einem solchen Zug von ihrem Stamm und versuchen, im aventurischen Mittelland Fuß zu fassen. Sie nisten sich in Ruinen oder verlassenen Zwergenhöhlen ein. So kommt es, daß man den Orks in ganz Aventurien begegnen kann.

In den weitläufigen, unerschlossenen Laubwäldern um die Salamandersteine und in den Bergwäldern des Gebirges selbst liegt die Heimat aller Elfen.

Elfen kennen keine organisierten Staatswesen, wie sie bei den Menschen üblich sind. Sie leben in kleinen Dörfern im Wald, gelegentlich auch in Baumhäusern oder Laubhütten, und halten untereinander nur eine lockere Verbindung. Es gibt keine Elfen-Grafen, -Fürsten oder -Bürgermeister, aber das Volk der Elfen erkennt einen Oberherrscher, den Elfenkönig, an. Über den Hof des Elfenkönigs ist nur bekannt, daß er in den Salamandersteinen liegen soll. Kein Elf wird jemals einen Fremden zu diesem Hof führen oder seine Lage unter der Folter verraten.

Die Elfen, die im Gebiet zwischen den Salamandersteinen und dem Fluß Kvill sesshaft sind, bezeichnen wir als *Waldelfen*. Die Waldelfen selbst betrachten sich als die eigentlichen, die wahren Elfen.

Ein Spieler-Held vom Typ »Elf« wird nur selten ein Waldelf sein, denn den echten Waldelfen kann man außerhalb ihrer Heimat kaum begegnen – und die Spieler-Helden sind ja zumeist in ganz Aventurien zu Hause.

Rote Sichel, Schwarze Sichel und die Drachensteine sind die Heimat der Goblins. Auch die Goblins fühlen sich nicht an die heimatlichen Berge gebunden; sie schwärmen häufig in die Nachbargebiete aus und siedeln sich an, wo immer sie einen geeigneten Platz finden. Da es immer

wieder Menschen gibt, die die verschlagenen, aber genügsamen Goblins für ihre Zwecke einspannen und ihnen Unterkunft und Verpflegung bieten, werden die Bewohner Aventuriens wohl auch weiterhin damit rechnen müssen, in irgendeinem Verlies oder einer Höhle fernab von den Drachensteinen einer Goblinhorde zu begegnen.

Südlich des Taigagürtels beginnt Aventuriens *Mittelland*, eine Zone gemäßigten Klimas, die relativ dicht besiedelt ist und sich bis zu der Linie Elenvina-Punin-Baburin erstreckt. Das Mittelland verfügt über ein gut ausgebautes Straßennetz. In den Ebenen liegen zahlreiche Bauerndörfer inmitten ertragreicher Äcker oder saftiger Viehweiden. Dichte Wälder finden sich vor allem in der Umgebung der Gebirgszüge. Die Berge selbst werden sehr häufig von Zwergenvölkern bewohnt. Finsterkamm, Koschberge, Amboß und die Berge von Beilunk an der Ostküste beherbergen verschiedene Zwergenstämme – insgesamt dürfte die Kopfstärke 50000 wohl kaum übersteigen. Die größte Stadt Aventuriens, die Kaiserstadt Gareth, liegt im Mittelland.

Südlich ans Mittelland schließt sich die Khom-Wüste an. Das Gebiet zwischen Khoram-Gebirge und den Unau-Bergen wird im Westen von den Hohen Eternen und den Goldfelsen begrenzt. Diese beiden Bergzüge schneiden die Khom-Wüste auch von den Regenwolken ab, die immer mit dem Westwind ziehen. Ein regenreiches Gebiet ist dagegen das »Liebliche Feld«; so heißt die dicht besiedelte, reiche Provinz im Westen, deren Hauptstadt Vinsalt ist. Das Liebliche Feld ist angeblich das Land, in dem sich die ersten Menschen auf aventurischem Boden ansiedelten. Das Gebiet um die Städte Grangor, Kuslik, Belhanka, Arivor, Bethana, Vinsalt und Silas gilt als der fruchtbarste Bereich des ganzen Kontinents. Hier findet man den intensivsten Ackerbau und die blühendsten Ansiedlungen. Alle Städte und Dörfer im Lieblichen Feld sind sehr wehrhaft gebaut, weil die reiche Region ständig von Überfällen be-

droht ist. Von Land dringen immer wieder Novadi-Stämme in die Provinz ein, und die Küste wird häufig von den Drachenschiffen der Piraten aus Prem und Thorwal heimgesucht.

Südwestlich der Hohen Eternen beginnt die aventurische Tropenregion. Das Land ist von dichtem Urwald bedeckt, nur die Gipfelkette des Regengebirges ragt aus dem undurchdringlichen Blätterdach. Die Dschungelregion wird von den Ureinwohnern und Siedlern aus Nordaventurien bewohnt. Die Siedler leben in Handelsniederlassungen entlang der Küste, die Ureinwohner – sie sind kleinwüchsig, haben blauschwarze Haare und eine kupferfarbene Haut – wohnen in kleinen Pfahldörfern tief im Dschungel. Es gibt unzählige kleine Stämme, die allesamt miteinander verfeindet sind. Der größte und bekannteste Stamm, das Volk der Mohas, treibt einen lebhaften Handel mit den weißen Siedlern. Die Gifte, Kräuter, Tinkturen und Tierpräparate der Mohas sind in den Alchimisten-Küchen ganz Aventuriens begehrt. Al'Anfa, an der Ostküste des Südzipfels gelegen, ist das Zentrum der Sklavenjäger. An vielen aventurischen Höfen des Mittellandes gilt es als schick, ein paar echte »Waldmenschen« – so werden die südaventurischen Ureinwohner genannt – als Pagen oder Zofen zu halten. Da die Sklaverei nicht überall in Aventurien gutgeheißen wird und in manchen Provinzen gar verboten ist, wird Al'Anfa mancherorts »Die Pestbeule des Südens« genannt, während die Ansiedlung überall sonst als die »Stadt des roten Goldes« bekannt ist.

Im äußersten Südosten läuft der aventurische Kontinent in eine Inselkette aus. Die größten Inseln, Token, Iltoken und Benbukkula sollen angeblich von sehr groß gewachsenen »Waldmenschen« bewohnt sein. Diese gelten jedoch als äußerst scheu, und da die Inseln nur selten von einem Schiff angesteuert werden, läßt sich über die Bewohner dieser Inselkette nur wenig sagen.

Die Städte und Dörfer Aventuriens

Wir haben alle uns bekannten Ansiedlungen in die Karte Aventuriens aufgenommen – ohne Rücksicht auf Bedeutung und Größe der Ortschaften. Es würde auch schwerfallen, korrekte Einwohnerzahlen anzugeben, denn so etwas wie eine Volkszählung ist in Aventurien unbekannt. So behauptet das Kaiserhaus in Gareth, seine Untertanen seien »zahlreich wie die Sandkörner an den Küsten beider Meere« – und wer wollte diese Behauptung in Frage stellen? Tatsächlich dürften im gesamten Kaiserreich nicht mehr als 750000 Menschen leben, die meisten davon – etwa 100000 – in Gareth selbst. Wir schätzen die gesamte Einwohnerschaft Aventuriens auf zirka 1,2 Millionen Menschen, würde man jedoch die Angaben aller Fürsten, Herzöge und Bürgermeister zusammenzählen, käme man leicht auf die fünf- bis sechsfache Zahl. In solchen Dingen ist also Skepsis geboten.

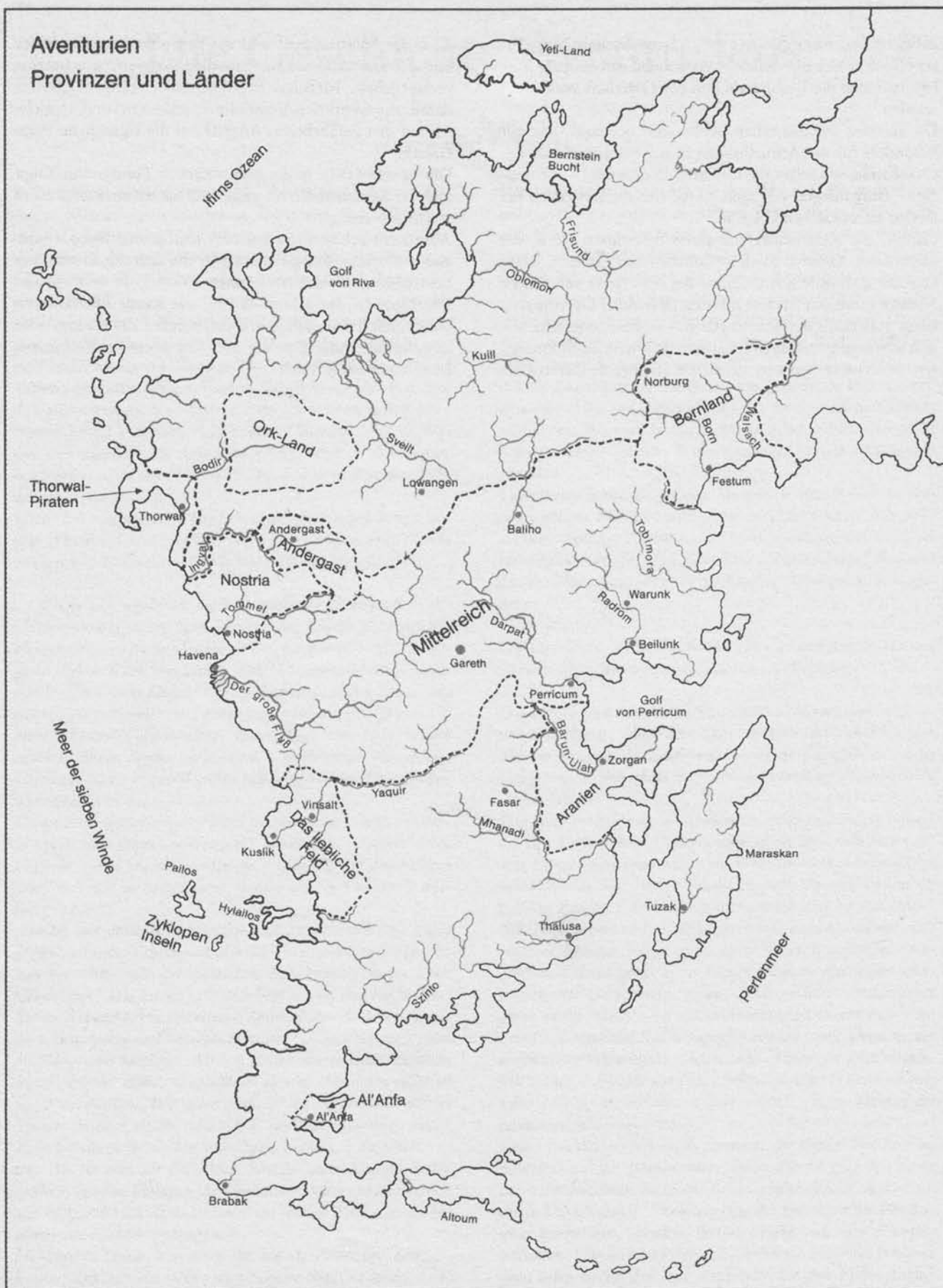
Darum haben wir uns entschieden, jeden Ort in die Karte

aufzunehmen, der in irgendeiner glaubwürdigen Urkunde erwähnt wird. Und so kommt es, daß man auf der Kontinentkarte Städte wie Kuslik (20000 Einwohner), Havena (10000 Einwohner), Gareth (100000 Einwohner), aber auch Flecken wie Farlorn oder Eestiva findet, die nicht mehr als 50 bis 100 Seelen zählen dürften.

Wir wissen, daß es viele Spieler und Meister des Schwarzen Auges gibt, die eigene Nachforschungen über Aventurien angestellt und dabei Städte und Dörfer entdeckt haben, die auf unserer Karte nicht enthalten sind. Dagegen ist nichts zu sagen. Aventurien ist in weiten Bereichen unerforscht, es bleibt also immer noch ein Freiraum, in dem Sie eigene Abenteuer, Götter, Ungeheuer und Volksstämme ansiedeln können. Tragen Sie also »Ihre« Städte ruhig in die Karte ein. In ein paar Jahren können wir dann eine überarbeitete Karte des Kontinents herausbringen, die die »neu entdeckten« Ortschaften enthält. Sie können uns

Aventurien

Provinzen und Länder



dabei helfen, wenn Sie uns den Kartenabschnitt mit »Ihrer« Stadt schicken, vielleicht verbunden mit ein paar Zeilen, in denen die Besonderheiten der Ortschaft vorgestellt werden.

Die meisten aventurischen Städte sind befestigt, das gilt besonders für die Ansiedlungen in der Nachbarschaft des Ork-Lands, wo selbst die kleinsten Dörfer über – oft winzige – Burganlagen verfügen, in die sich die Bewohner bei Gefahr zurückziehen können.

Gareth, die Kaiserstadt, hat einen befestigten Kern, die sogenannte »Innere Stadt«. Inmitten der Inneren Stadt liegt der kolossale Kaiserpalast, der seinerseits von dicken Mauern umgeben ist. Die meisten Bewohner Gareths aber leben außerhalb der Stadtmauern – in Elendsvierteln, die sich in einem gewaltigen Ring um die Innere Stadt formieren. In Krisenzeiten verschließt die Stadtgarde Gareths die

Tore der Stadtmauern, und die Bewohner der Vorstädte und Elendsviertel sind eventuellen Angreifern schutzlos preisgegeben. Meistens begnügen sich solche Angreifer damit, die wehrlosen Vorstädte zu plündern, und verzichten auf den gefährlichen Angriff auf die eigentliche Feste Gareth.

Dörfer und Städte in der aventurischen Tundra und Taiga und die Küstenstädte im äußersten Süden sind normalerweise unbefestigt.

Aber auch solche Orte besitzen häufig eine Burg – oder eine wehrhafte Tempelanlage, in die sich die Einwohner bei Gefahr zurückziehen können.

Die Novadis der Khom-Wüste, die kaum Überfälle zu befürchten haben, leben in unbefestigten Zeltstädten oder in Lehmhüttendörfern, die man vor allem in der Umgebung von Oasen findet.

Die Geschichte Aventuriens

Krieg und Frieden

Es ist fast unmöglich, einen lückenlosen Abriss der aventurischen Geschichte aufzustellen. Denn wir sind wiederum auf alte aventurische Urkunden und Dokumente angewiesen, und die liefern bei weitem nicht immer ein wirklichkeitsgetreues Bild historischer Vorgänge und Auseinandersetzungen.

Nehmen wir zum Beispiel den 5. Krieg zwischen Andergast und Nostria. Andergast und Nostria sind unabhängige Fürstentümer im Nordosten Aventuriens. Seit grauer Vorzeit herrschte eine erbitterte Fehde zwischen den beiden Kleinstaaten. Vor kurzer Zeit tobte gerade der vierzehnte Krieg zwischen den beiden Ländern. Daß es sich um den vierzehnten Krieg handelte, wird in Andergast behauptet, nach nostrischer Zählung war es erst der dreizehnte.

Über den sogenannten fünften andergastischen Krieg liegen in beiden Ländern historische Dokumente vor. Zuerst wollen wir aus den nostrischen Annalen zitieren:

... zeigte sich wiederum das andergastische Geschmeiß an der Grenze unseres friedfertigen Landes. Als Bauern hatte sich der buntscheckige Diebshaufen verkleidet, der sich selbst als »Andergasts« stolze Wehr bezeichnet. Pah! Da versammelte Hauptmann Horim wohl fünfzig tapfere Recken an seiner Seite. Auf edlen, bunt geschmückten Rössern zogen sie aus, gefolgt von 200 unserer besten Waffenknechte. Beim Hügel von Half sichtete unser kundiger Späher den Feind – unmittelbar vor unserer Grenze also, die er gewiß soeben mit seinen schmutzigen Füßen überschreiten wollte.

Da die Andergaster allesamt blind wie Maulwürfe sind, entdeckte keiner von ihnen unser stolzes Heer. Die Schurken taten vielmehr weiter so, als würden sie unschuldig auf den Feldern arbeiten. Doch sie hatten die Rechnung ohne den wackeren Horim gemacht!

»Darauf und dran, Schwertsoldat und Reitersmann!« So hallte des Hauptmanns Schlachtruf über das Feld, und unsere Mannen konnten sehen, wie der Schrecken dem Feind gehörig in die Glieder fuhr. Die Strolche auf dem Feld warfen ihre Hacken und Sensen fort und gaben Fersengeld. Dabei waren sie zahlreich wie die Heuschrecken und unserem Heer an Zahl – wenn auch nicht an Mut – weit überlegen. Unsere Reiter setzten natürlich nach, schnell wie der Wind, so daß die Waffenknechte ihnen nicht zu folgen vermochten. Wie jeder weiß, ist der Andergaster auf der Flucht schneller als ein Märzhase, und darum verging einige Zeit, bis unsere Reiter den gewaltigen Vorsprung aufgeholt hatten. Als sie eben die fliehenden Strolche zum Kampfe stellen wollten, brachen plötzlich Andergastische Reiter auf Maultieren und klapperdürren Schindmähren aus einem Wald – es mögen wohl viele Hundert gewesen sein.

Hauptmann Horim sprengte sofort auf die Reiter los, da er erkannte, daß hier ein noch ruhmreicherer Sieg zu ernten war.

Doch was taten die andergastischen Hunde? Sie stellten sich nicht, sondern sprengten in heillosen Flucht davon. Sofort nahmen Horim und seine Mannen die Verfolgung auf – sie galoppierten vom Mittag bis in den frühen Abend hinein. Allein – der feige Feind, der natürlich das Terrain besser kannte, entkam, doch zu einem hohen Preis! Manch ein fliehender Schurke straukelte bei dem halsbrecherischen Ritt und wurde von Horims Mannen erbarmungslos niedergemacht. Viele Waffen und Tiere fielen unseren Recken als Beute zu.

Als der Abend kam, kehrte Horim um. Jenseits der Grenze stieß er auf die Schar der Waffenknechte, die einer feindlichen Fußarmee inzwischen eine blutige Schlacht geliefert hatte, bevor sie sich gemessenen Schrittes in unser geliebtes Nostria zurückgezogen hatte.

Tags darauf kehrte die gesamte Streitmacht ruhmbedeckt zu unserem gütigen Fürsten zurück. Nur 250 Mann hatten eine mehr als tausendköpfige Armee in die Flucht geschlagen und dabei nur einen Mann verloren. Die Beute war überreich ausgefallen, und der Erzfeind mag wohl mehr als hundert Gefallene zu beklagen haben...

Die Geschichtsschreiber Andergasts liefern den folgenden Bericht über den oben beschriebenen »Feldzug«:

O Schmach und Schande, o Fluch und Verderben über alle nostrischen Hunde! Möge dem Erzverbrecher, der sich Fürst von Nostria schimpft, die Lektion des gestrigen Tages für immer im Gedächtnis bleiben, falls der fürstliche Hohlkopf überhaupt ein solches besitzt!

Wie schon oft fielen die nostrischen Aasgeier über unsere Bauern auf den Feldern her. Leider waren kaum 20 Landmänner auf dem Grenzacker, sonst hätten sie allein der vielhundertköpfigen Nostrierbande eine blutige Schelle verpaßt. So aber wichen die tapferen Bauern Schritt für Schritt zurück und hofften darauf, daß ihnen unsere stolze Wehr zur Hilfe kommen würde. Die wackren Männer sollten nicht lange vergeblich hoffen. Über Stock und Stein sprengte der Obrist Elemann mit seinen unerschrockenen Grenzreitern heran. Andergastischer Stahl klirrte gegen mürbe Nostrier-Säbel. Leicht hätten Elemanns Reiter den Feind in Grund und Boden stampfen können, doch Elemann, der Fuchs vieler Schlachtfelder, hatte andere Pläne: Er wich allmählich zurück und lockte den Feind tiefer und tiefer in unser schönes Land hinein, trennte ihn so vom wüsten, feigen Haufen der fußlahmen Waffenknechte.

Kaum war das geschehen, da sammelte der Weibel Specht seine Soldaten und die Bauernmiliz. Ohne Furcht griff die kleine Schar das feindliche Heer an, das so zahlreich war, daß es das ganze Land bedeckte. Doch wer mag das Entsetzen der Feindeschar beschreiben, als diese Weibel Specht und seine Kämpfer erblickten. Harnisch und Schwert warfen die Feiglinge fort, und dann liefen sie los, daß eine Staubwolke bis zum Himmel stieg!

Aber kurz vorm Hügel von Half mußten sie sich wohl oder übel zum Kampfe stellen, und wie die Sense des Todes fuhren unsere Mannen unter das wimmernde Gesindel. Die Erschlagenen türmten sich zu mächtigen Haufen, als der Abend kam und unsere Soldaten noch immer voller Grimm, aber zufrieden den Kampfeinstellten. Unsere Wehr hatte nur einen Mann verloren, aber die Beute war überreich ausgefallen, und der Erzfeind mag wohl mehr als hundert Gefallene zu beklagen haben ...

Sagen Sie selbst, wie soll man mit Hilfe solcher Dokumente einen authentischen Abriß der aventurischen Geschichte aufstellen? Wir wollen dennoch versuchen, eine allgemeine Übersicht zu geben:

Die aventurische Geschichte ist im wesentlichen die Ge-

schichte zweier Kaiserreiche, des Alten Reiches – auch Westreich genannt – und des Neuen Reiches – auch Mittelland genannt.

Vinsalt, Kuslik und Bethana sind möglicherweise die ältesten Städte des Kontinents. Das heutige Vinsalt steht auf den Ruinen Basparons, der ersten Kaiserstadt Aventuriens. In einer der ältesten erhaltenen Urkunden wird das »vieltürmige« Basparon als Herz eines blühenden Kaiserreiches beschrieben. Das Alter dieser Schrift wird auf zweitausend Jahre geschätzt. Zur Zeit befinden wir uns im Jahre 5 der aventurischen Zeitrechnung – gemeint ist jene Zeitrechnung, die im Mittelland, dem größten aventurischen Staat, gilt.

Die Zeitrechnung des Neuen Reiches

Die Aventurier kennen viele Arten, die Zeit zu zählen; jede Provinz hat ihre eigene Methode. Die verbreitetste Zeitrechnung ist zugleich die umständlichste: die Zeit des Neuen Reichs oder Mittellands. In diesem Kaiserreich wird bei jedem Thronwechsel eine neue Zeitzählung begonnen. Zur Zeit wird das Reich von Hal von Gareth regiert, der den Thron vor 5 Jahren bestiegen hat, darum befinden wir uns im Hal-Jahr 5. Alle Ereignisse, die vor Hals Krönung stattgefunden haben, werden rückwärts gezählt. Wenn also etwas heute vor 2000 Jahren geschah, würde der Aventurier sagen, das Ereignis trug sich im Jahre 1995 vor Hal zu. Natürlich müssen viele aventurische Dokumente bei jedem Thronwechsel umgeschrieben werden, da die Daten nicht zur neu begonnenen Zeitzählung passen, aber die Bewohner des Neuen Reichs haben sich daran gewöhnt. Bisher gab es keinen Kaiser auf dem Thron von Gareth, der auf den Gedanken gekommen wäre, die Zeitzählung an einer anderen Stelle als mit dem Tag seiner Krönung beginnen zu lassen.

Im Alten Reich, dem heutigen »Lieblichen Feld«, schreibt man übrigens das Jahr 998. Die Bewohner des Alten Reichs haben den Tag der Zerstörung Basparons als Wendepunkt der Zeiten festgelegt. Eine Preisfrage: Wann fand die Zerstörung Basparons nach der Zeitrechnung des Neuen Reiches statt? --- Richtig: im Jahre 993 vor Hal! Aber nun zurück zur Geschichte der Kaiserreiche:

Die Ursprünge des Alten Reichs liegen im dunkeln. Die ersten Berichte stammen aus einer Zeit, wo das Alte Reich schon in etwa die Ausmaße des heutigen Lieblichen Feldes hatte, also das Gebiet zwischen den Goldfelsen und der Küste einnahm. Die mythologische Chronik des Alten Reichs benennt Horas, den Göttersohn, als Reichsgründer. In den 1000 Jahren seiner Regierungszeit halfen ihm die Götter mit Rat und Tat, ein mächtiges Reich zu schaffen. Als Horas auf den Thron verzichtete, um sich zu seinen Vorfahren im Himmel zu gesellen, hatte er die Städte Basparon, Kuslik und Bethana gegründet und eine mächtige Armee aus seinen Männern geformt.

In den geschichtlichen Aufzeichnungen wird die schlagkräftige Armee des Alten Reiches häufig erwähnt.

Den ersten, einigermaßen belegbaren Feldzug unternahm die Armee im Jahre 1876 vor Hal. Sie marschierte am Yaquir entlang bis zu seiner Quelle in den Amboßbergen. Unterwegs stieß die Streitmacht kaum auf Widerstand. Das Gebiet wurde damals von umherstreifenden Goblin-Meuten beherrscht, die der Streitmacht nach ein paar kleinen Scharmützeln jedoch aus dem Wege gingen.

Längs des Yaquir richtete die Armee mehrere bewaffnete Vorposten ein, die später das Zentrum für neue Ansiedlungen werden sollten. Die Armee war kaum nach Basparon zurückgekehrt, als reitende Boten die Nachricht von einem Überfall auf den äußersten Vorposten an der Quelle des Yaquir brachten. Wenig später wurde der einzige Überlebende des Vorpostens nach Basparon transportiert. Sein Oberkörper war nackt, und er konnte auch keine Kleidung tragen, denn Brust und Rücken waren über und über mit seltsam gezackten Wundmalen bedeckt. Als er sich soweit erholt hatte, daß er reden konnte, berichtete er von einer Schar kleiner, bärtiger und enorm kräftiger Männer, die mit ihren Äxten die Tore des Vorpostens eingeschlagen und die gesamte Besatzung niedergemacht hatten. Aus irgendeinem Grunde hatten sie ihn verschont. Sie hatten ihn ausgezogen und gefesselt und dann mit ihren messerscharfen Äxten die seltsamen Zeichen in seine Haut geritzt. Danach hatten sie in Richtung Bosparan gezeigt und ihm bedeutet, daß er nun gehen könne.

Der Kaiser hatte den Unglücklichen lange betrachtet und schließlich gesagt: »Vermutlich wollten uns die kleinen Gesellen auf diese Weise etwas mitteilen. Na schön, wir haben ihnen auch etwas zu sagen.«

So ist die erste Begegnung zwischen den Menschen des Alten Reiches und den Zwergen der Amboßberge verlaufen.

Der Kaiser schickte das Heer von neuem aus, diesmal zu einer Strafexpedition. Zwar gelang es den Soldaten nicht, die Zwerge zu einer Schlacht zu stellen, aber sie vertrieben

die Goblins endgültig aus dem Yaquir-Gebiet und bereiten so den Boden für die Siedler aus dem Mutterland vor. Bald darauf wurde die Stadt Punin gegründet. Das Staatsgebiet des Alten Reiches hatte sich mehr als verdoppelt.

Dann starb der Kaiser, und sein Nachfolger kannte nur ein Ziel: Er wollte den Landgewinn seines Vaters um jeden Preis übertreffen. Die Armee wurde in mehrere Abteilungen aufgeteilt, die nun in drei Himmelsrichtungen gleichzeitig ausschwärmten: nach Süden, Norden und Osten.

Der junge Kaiser hatte bei allem, was er unternahm, zunächst eine glückliche Hand. Neue Länder fielen ihm wie reiche Früchte in den Schoß, fast jeden Tag konnte in der Hauptstadt eine neue Stadtgründung irgendwo in Aventurien gefeiert werden. Methumis, Neetha, Dröl wurden 1871 vor Hal gegründet, Havena, Ferdok, Gareth und Rommily folgten im Jahre 1869 v. H. Die kaiserliche Armee stand im Osten vor den Troll-Zacken, im Norden vor dem Steineichenwald und im Süden am Ufer des Nordask. Kaiser Belen-Horas ließ sich von der Priesterschaft zum obersten Gott des Alten Reiches ausrufen.

Eine Woche später traf eine schreckliche Kunde von den Troll-Zacken ein. Vierzig Ungeheuer in Menschengestalt waren aus den Bergen gestiegen und mit mannhohen Keulen über ein Heer von tausend Soldaten hergefallen. Kaum ein Mensch hatte das blutige Gemetzel überlebt.

Wie sein Vater es nach dem Überfall der Zwerge getan hatte, schickte auch Belen-Horas eine Strafexpedition zu den Troll-Zacken. Die Streitmacht war mit Katapulten und Speerschleudern ausgerüstet und bestand fast ausschließlich aus Elitesoldaten. So begann eine zwanzig Jahre währende Auseinandersetzung, die später als die »Trollkriege« in die Geschichte eingehen sollte. An ihrem Ende waren die aventurischen Trolle fast vollständig ausgerottet, aber die kaiserliche Armee hatte einen hohen Blutzoll entrichten müssen. Um die Trolle zu überwinden, mußte Belen-Horas Truppen von allen Reichsgrenzen abziehen. Die Folge war, daß Orks und Goblins wieder tief in das Reichsgebiet eindringen konnten. Ansiedlungen wurden verwüstet, ganze Provinzen gingen verloren. Das spektakulärste Ereignis in dieser Zeit war der *Zug der Oger*. Eine hundertköpfige Schar von Ogern verließ ihre unterirdische Wohnstatt in den Raschtulbergen, wanderte nach Gareth, in dem damals etwa 1000 Menschen lebten, erstürmte die Palisaden und erschlug sämtliche Einwohner, um sie während eines wochenlangen Gelages zu verspeisen. Das Heer, das gerade zu einer großen Schlacht vor den Troll-Zacken angetreten war, konnte den Siedlern keinen Schutz gewähren.

Als Belen-Horas im Jahre 1849 v. H. starb – vor Gram, wie viele sagen –, war das Alte Reich kleiner als zu Lebzeiten von Belen-Horas Vater.

Die Weisen des Alten Reiches führten den unglücklichen Verlauf von Belen-Horas' Regierungszeit darauf zurück, daß der junge Kaiser, als er sich zum obersten Gott ausrufen ließ, den Zorn der aventurischen Götter auf das Alte Reich gelenkt habe. Es wurde ein Gesetz erlassen, nach dem sich kein Kaiser jemals wieder zum Gott ausrufen lassen durfte. Belen-Horas hatte einen Sohn, der, als der

Kaiser starb, erst 8 Jahre alt war. Darum übernahm ein Regentenrat der Weisen die Regierung über das Reich. Die Weisen regierten das Land mit Umsicht und Gelassenheit und bereiteten gleichzeitig den jungen Kaiser auf sein schweres Amt vor. So legte der Regentenrat den Grundstein für eine friedliche, segensreiche Epoche. Die Nachfahren des jungen Kaisers regierten so, wie es der Regentenrat festgelegt hatte. Das Alte Reich blühte auf. Die Epoche der *Friedenskaiser* 1849–1612 v. H. war vermutlich die glücklichste Zeit in der aventurischen Geschichte. In jedem Jahr verschoben sich die Reichsgrenzen wieder nach außen, doch diesmal war es ein langsames, behutsames Vorrücken. Erst wenn eine neue Ansiedlung innerlich gefestigt war und über eine gewisse Selbständigkeit verfügte, ging man daran, tiefer in das aventurische Land vorzustoßen. Als der letzte Friedenskaiser, Thuan-Horas, im Jahre 1612 v. H. starb, war das Alte Reich größer als je zuvor. Zwei Provinzen waren allerdings verloren, Nostria und Andergast, zwei Fürstentümer im aventurischen Norden, hatten sich zu Beginn der Friedenszeit vom Reich losgesagt. Keiner der Friedenskaiser unternahm den Versuch, die Provinzen zurückzugewinnen. Durch Glück oder Zufall haben sich die Fürstentümer ihre Unabhängigkeit bis heute erhalten. Da sich die beiden Kleinstaaten in einer Jahrhunderte währenden Fehde gegenseitig völlig ausgeplündert haben und nun total verarmt sind, ist es unwahrscheinlich, daß jemals wieder ein reiches Nachbarland die Hände nach den Fürstentümern ausstreckt – sie stellen keine lohnende Beute dar.

Haldur-Horas, der Sohn des letzten Friedenskaisers, schien zunächst in die Fußstapfen seiner Vorväter treten zu wollen. Er traf weise Entscheidungen und regierte mit kluger Hand. Das Verhängnis begann, als er auf einer langen Reise durch das Land auch Gareth besuchte. Gareth war zu einer reichen Stadt erblüht. Umgeben von fruchtbaren Äckern, war es wegen seiner zentralen Lage zum wichtigsten Warenumschatzplatz der neuen Provinzen geworden. Die Türme in Gareths Stadtmauern waren höher als die in Bosparan, und in den Tempeln standen Götterbilder aus purem Gold.

Haldur-Horas war zutiefst empört – trotz des jubelnden Empfangs, den ihm die Menschen von Gareth bereiteten. Am Tage seiner Rückkehr nach Bosparan verfaßte er den Gareth-Erlaß. Der Kaiser führte den Reichtum Gareths darauf zurück, daß die Stadt das Kaiserhaus jahrelang um die dem Kaiser zustehenden Steuern betrogen hatte. Binnen einer Woche sollten die Gareth's Bürger eine Million Golddukaten aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz an das Kaiserhaus zahlen.

Die Einwohner Gareths fühlten sich zu Unrecht beschuldigt und durchschauten die Motive des Kaisers nur allzu leicht: Gareth sollte zugunsten Bosparans, der Kaiserstadt, in Armut und Bedeutungslosigkeit versinken. Gareth erklärte sich zur Freien Stadt, eine Provokation, die sich Haldur-Horas nicht bieten lassen konnte. Die kaiserliche Armee zog vor den Stadtmauern Gareths auf und herannte die Mauern und Tore 200 Tage lang. Danach waren die Verteidiger so geschwächt und dezimiert, daß sie Ver-

handlungen anboten. Der Kaiser ließ mitteilen, daß Gareth nun 2 Millionen an die Regierung zu zahlen habe – und den vierfachen Steuersatz, dann würde die Armee auf die Erstürmung der Stadt verzichten.

Da ihnen keine andere Wahl blieb, willigten die Garether in die Bedingungen ein. Die gewaltige Summe von 2 Millionen Dukaten sollte in zehn Raten gezahlt werden, die im Abstand von jeweils drei Jahren fällig waren.

Zwei Monate nach der Unterzeichnung des Gareth-Vertrages wurde Kaiser Haldur-Horas ermordet. Obwohl die Täter nie gefaßt wurden, war man in Bosparan davon überzeugt, daß die Kaisermörder unter den Bewohnern Gareths zu suchen seien. Haldur-Horas' Nachfolger, Fran-Horas, machte es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, suchten wahllos unter den Bürgern einige Opfer aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Gleichzeitig preßte der Kaiser die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus. Eine starke Garnison der kaiserlichen Armee sorgte mit brutalen Mitteln dafür, daß sich die Garether Bürger nicht von neuem erhoben. Kaiser Fran-Horas erhielt schnell im ganzen Reich den Beinamen »Der Blutige«. Das Alte Reich hatte noch niemals einen grausameren Herrscher erlebt. Das Volk war verzweifelt und sehnte sich nach den Zeiten der Friedenskaiser zurück. Insbesondere die Bürger von Gareth erlebten eine unbeschreibliche Leidenszeit. Sie mußten einsehen, daß der Aufstand ihr einziger Ausweg blieb. Und so erhob sich die Bürger-

schaft von Gareth im Jahre 1562 ein zweites Mal. Mit Knüppeln, Schaufeln, Äxten und Pickhacken bewaffnet stürmten sie das Garnisonsgebäude, und es gelang ihnen, die kaiserlichen Soldaten zu überwinden und aus der Stadt zu jagen. Gareth war wieder eine Freie Stadt. Als sich die Kunde vom erfolgreichen Aufstand im Reich verbreitete, strömten geknechtete Bürger von überall her in Gareth zusammen, und als das kaiserliche Heer vor den Toren Gareths eintraf, sahen sich die Soldaten doppelt soviel Gegnern gegenüber, wie sie erwartet hatten. Die Armee zögerte. Der General mochte den Angriffsbefehl nicht geben. Als der Kaiser von der neuesten Entwicklung erfuhr, brach er mit einer zweiten Streitmacht selbst nach Gareth auf. Inzwischen hatte sich im Mittelland ein drittes Heer zusammengefunden, das den Einwohnern von Gareth zur Hilfe eilen wollte.

Beide Heere trafen schließlich gleichzeitig vor Gareth ein. Als die Garether Bürger das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, entschlossen sie sich zu einem Ausfall, um sich mit dem Entsatzheer zu vereinigen.

Die *Schlacht der vier Armeen* begann. Der Kampf wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt. Kein Kämpfer gab freiwillig einen Fußbreit Boden preis, die kaiserlichen Soldaten aus Angst vor den grausamen Strafen durch ihre Hauptleute und die Bürger, weil sie alles zu gewinnen und nichts zu verlieren hatten.

Die Schlacht dauerte vom frühen Morgen bis in die dunkle Nacht hinein. Beide Streitmächte hatten am Abend mehr als die Hälfte ihrer Männer verloren. Letztendlich neigte sich das Kampfglück zugunsten der Bürger. Die Kaiserlichen begannen Schritt um Schritt zurückzuweichen. Mit in die aufbrausenden Jubelschreie der Bürger zuckte ein flammender Blitz. Mehr als fünf Minuten stand der Blitz wie ein zackiger, brennender Stamm am Himmel. Das ganze Schlachtfeld war in gleißendes Licht getaucht. In dem gespenstischen Schein konnten Bürger und Soldaten ihren Kaiser Fran-Horas den Blutigen sehen, der auf der Kuppe eines Hügels stand und die Arme in den Himmel reckte. Mit angehaltenem Atem sahen die Männer, wie sich aus der Schwärze des Himmels dunkle Gestalten formten und auf die Erde niedersanken.

Augenblicke später fuhren die schwarz umhüllten, gesichtslosen Schreckenskreaturen unter das Heer der Bürger.

»Das sind die Erzdämonen!« hallte ein Schrei, »der Kaiser hat sie beschworen!« In kopfloser Panik wandten sich die Bürger zur Flucht, doch vor den Nachtgestalten gab es kein Entrinnen. Mit gleißenden Säbeln und Sicheln huschten die Gesichtslosen unter die Bürger und hielten grausame Ernte. Man sagt, die Überlebenden habe man an den Fingern zweier Hände abzählen können.

Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leer gefegt war, wandten sich die Schattenwesen um und gingen auf die Front der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu.

Später wurde behauptet, man habe den Kaiser in schrillen Tönen schreien hören: »Diese nicht! Nicht diese, bei allen Höllen!« Was immer der Kaiser gerufen haben mochte, es war vergebens. Als der Morgen sein graues Licht auf das



Schlachtfeld warf, war das ganze Land von den Leichen der Erschlagenen bedeckt. Die eine Hälfte der Toten trug die kaiserliche Uniform, die andere Hälfte die bunten Trachten der Bürgerschaft.

Kaiser Fran-Horas kehrte mit einer Handvoll Männer nach Basparon zurück. Obwohl er vom Tage der Schlacht bis zu seinem Tode nicht nur kein einziges Wort mehr sprach, sondern auch keinen Bissen mehr aß, hat er noch vier Jahre gelebt.

An seinem Todestag hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie, die kaum von einem Menschen zu stammen schienen, durch den Kaiserpalast. Als die Diener endlich den Mut aufbrachten, die kaiserlichen Gemächer zu betreten, fanden sie Schlaf- und Wohnräume in völliger Verwüstung. Die sterbliche Hülle Fran-Horas' des Blutigen entdeckten sie nicht.

Die *Schlacht der vier Armeen* – auch »Dämonenschlacht« genannt – markiert einen weiteren Wendepunkt in der Geschichte des Alten Reiches, den Beginn der »Dunklen Zeiten«. Das Alte Reich besaß keine Armee mehr, Fran-Horas hatte keinen Erben hinterlassen. Große Gebiete des Reiches versanken in Barbarei oder gingen an die Orks verloren. Wissenschaft, Alchimie, Staatswesen und Künste lagen darnieder. Wir besitzen kaum Aufzeichnungen aus jenen Zeiten. Urkunden und Schriftstücke gibt es erst wieder aus der Zeit um 1100 v. H., als das Alte Reich von neuem erstarkt war. Im Kernland, dem Lieblichen Feld, herrschte wieder Ordnung, nach und nach konnten verlorene Gebiete zurückgewonnen werden.



Es sollte der ersten Frau auf dem Kaiserthron in Bosparan vorbehalten bleiben, das Alte Reich wieder zu seiner ursprünglichen Größe und Macht zu führen. Hela-Horas, genannt die »Schöne Kaiserin«, verwaltete ihr schweres Amt mit Klugheit und sicherem Instinkt. In all ihren Vorhaben war sie so erfolgreich, daß im Land bald die Kunde umging, die Kaiserin stünde mit den Göttern im Bunde. Durch ihre grandiosen Erfolge und das unterwürfige Gebaren ihrer Ratgeber verblendet, begann die Kaiserin schließlich selbst an die eigene Göttlichkeit zu glauben. Sie rief die Priesterschaft zusammen und legte ihr nahe, sie zur obersten Göttin auszurufen. Der Priesterrat fand nicht den Mut, der Schönen Kaiserin zu widersprechen. Ein paar sehr alte Männer erinnerten an ein mehr als 800 Jahre altes Gesetz, das die Erhebung der Kaiserin in den Götterstand verbot, aber sie wurden mit dem Hinweis, daß ein so altertümliches Gesetz unmöglich noch in der Gegenwart gelten könne, zum Schweigen gebracht. Im Jahre 994 v. H. wurde Hela-Horas zur Herrin aller Menschen und aller Götter erklärt.

Nicht nur Bosparan und das Alte Reich erlebten in jenen Tagen eine Blütezeit. Auch die Handelsstadt Gareth war wieder mächtig und reich geworden, mächtiger als jemals zuvor. Die Menschen von Gareth hatten die leidvolle Geschichte ihrer Vorfahren niemals vergessen. Zwar verhielten sie sich wie loyale Untertanen, aber untereinander sprachen sie voller Verachtung von Bosparan und der kaiserlichen Familie. Als die Kunde von der »Vergöttlichung« der Kaiserin in Gareth eintraf, breitete sich Empörung aus. Die Priesterschaft bezeichnete die Ausrufung als Sakrileg, das unbedingt ungeschehen gemacht werden müsse.

Da entsandte der Rat der Stadt Gareth eine Abordnung von acht Bürgern, vier Männer und vier Frauen, nach Bosparan, die mit der Kaiserin sprechen und sie umstimmen sollten. Hela-Horas hörte die Bürger an und ließ sie dann von den Wachen ergreifen und auf dem großen Platz vor dem Palast öffentlich verbrennen. Bevor die Flammen an die Scheiterhaufen gelegt wurden, richtete sie vom Palastfenster eine Botschaft an die Götter:

»Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!«

Viele Schaulustige auf dem Platz bekamen es bei diesen Worten mit der Angst zu tun, doch es geschah nichts Außergewöhnliches. Die Einwohner Bosparans nahmen das »Schweigen der Götter« zum Beweis, daß die Kaiserin tatsächlich den Mächtigsten gebieten könnte. An diesem Glauben änderte sich auch nichts, als drei Tage nach der Verbrennung überall im Lieblichen Feld schwere Regenfälle niedergingen, der Yaquir über die Ufer trat und die Stadt Bosparan die schwerste Überschwemmung ihrer Geschichte erlebte. Die Priester der Kaiserstadt verkündeten, es gäbe keinen Zusammenhang zwischen der Tat der Kaiserin und der Flutkatastrophe.

Die Priesterschaft in Gareth dagegen nahm die Überschwemmung zum Zeichen, daß die Kaiserin bei den Göt-

tern in Ungnade gefallen war. Gemeinsam mit dem Rat der Stadt beschlossen die Geistlichen, die Gunst der Stunde zu nutzen und ein Bürgerheer nach Bosparan zu schicken, das die Kaiserin vom Thron stürzen sollte.

Als Hela-Horas Kunde vom Herannahen des Bürgerheeres erhielt, übernahm sie das Kommando über das kaiserliche Heer und stürmte den Aufständischen in Eilmärschen entgegen. Am Zusammenfluß von Yaquir und Brigella trafen die feindlichen Streitmächte aufeinander.

Das Gefecht wurde ähnlich erbittert geführt wie seinerzeit die *Dämonenschlacht*, aber diesmal zeichnete sich frühzeitig ein Sieg der Garether ab. Die Kaiserlichen waren durch die Eilmärsche geschwächt, und mit ihrer Moral stand es nicht zum besten, da sie am strategischen Geschick der Kaiserin zweifelten. Bei Anbruch der Dämmerung war die Front der Kaiserlichen überall in Bewegung geraten. Die Soldaten wichen erst zögernd, dann schneller zurück.

Doch dann geschah etwas, das die Garether mit Entsetzen erfüllte. Es schien, als sollte ihnen der Sieg, der schon greifbar nahe war, auf die gleiche schreckliche Weise wie vor langer Zeit entrissen werden. Blitze zuckten über den nächtlichen Himmel, und die Soldaten beider Heere sahen die Schöne Kaiserin auf ihrem Feldherrnhügel den gleichen Beschwörungstanz aufführen, den ihr Urahn Fran-Horas in den alten Tagen getanzt hatte. Und wieder lösten sich die Schatten gesichtsloser Gestalten aus der Dunkelheit.

Aber diesmal sollte alles anders kommen. »Halt, Bürger von Gareth, weicht keinen Schritt!« So schallte ein Ruf über das Feld. Die Soldaten erblickten plötzlich vier Kämpfer in ihrer vordersten Front, die bis dahin niemand bemerkt hatte. Die vier, drei Männer und eine Frau, trugen Rüstungen aus strahlendem Gold, ihre Langschwerter leuchteten in heller, fast weißer Glut.

Die vier marschierten voran, ohne darauf zu achten, ob ihnen jemand folgte – und das kaiserliche Heer zog sich in einem weiten Halbkreis vor ihnen zurück. Noch erstaunlicher war die Wirkung, die die vier Kämpfer auf die finsternen Schattenwesen hatten: Die dunklen Gestalten waren vom Himmel auf das Schlachtfeld hinabgeschwebt, doch jetzt flatterten sie plötzlich wieder auf. Die vier Kämpfer zeigten mit den Schwertspitzen auf die hektisch hin und her taumelnden Wesen und stimmten einen Gesang in einer fremden Sprache an. Da lösten sich die Gesichtslosen plötzlich mitten im Fluge auf. Rußige Rauchschwaden, schwärzer als die dunkelste Nacht, zogen plötzlich tief über das Feld, ein infernalischer Gestank war in der Luft.

»Nieder mit Hela-Horas, der kaiserlichen Buhlerin!« schrie plötzlich eine Stimme aus dem Bürgerheer, und die Garether stürmten vor, vorbei an den Kämpfern in den goldenen Rüstungen, die noch immer ihre Schwerter erhoben hatten. Die kaiserlichen Soldaten wandten sich zur heillosen Flucht.

»Rache für die Dämonenschlacht!« schrie es aus dem Bürgerheer. Erbarmungslos setzten die Garether nach. Sie erschlugen jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fiel.

Als sie den Feldherrnhügel stürmten, war die Kaiserin verschwunden. Auch die vier Kämpfer, denen die Bürger soviel zu verdanken hatten, konnte man nirgends mehr finden. Das Bürgerheer schlug ein Nachtlager auf. Am nächsten Tag setzte es seinen Marsch auf Bosparan fort.

Es gelang Hela-Horas nicht, dem Bürgerheer noch einmal eine Armee entgegenzustellen. Das Heer rückte ungehindert bis Bosparan vor, die Stadtmauern wurden im ersten Ansturm genommen. Erst vor den gewaltigen Mauern der Palastanlage kamen die Garether zum Stehen. Aber während sie noch Pläne schmiedeten, wie die schier unüberwindlichen Mauern berannt werden sollten, fielen plötzlich Feuerbrände und Blitze vom Himmel herab, und der Boden erzitterte unter mächtigen Stößen. In den Mauern taten sich riesige Breschen auf, so breit, daß mehr als zwanzig Soldaten Schulter an Schulter hindurchmarschieren konnten.

Die Palastwache stellte sich zu einem mutigen, aber aussichtslosen Kampf, dann war der Weg zu den Gemächern der Kaiserin frei. Im Thronsaal sahen sich die Garether plötzlich hundert Gerippen gegenüber, die rostige Rüstungen und schartige Sensen trugen. Auf dem goldenen Thron hinter dem Wall aus lebenden Gebeinen saß die Kaiserin und blickte reglos auf die eindringenden Soldaten hinab. Sie hob die Hand, um ihren Todeskreaturen das Zeichen zum Angriff zu geben. Doch da sagte eine Stimme: »Es ist zu Ende, Hela!«, und die Kaiserin zuckte zusammen, als hätte sie ein brennender Pfeil durchbohrt. Tot sank sie vom Thron auf die marmornen Stufen. Im gleichen Augenblick brachen die lebenden Skelette in sich zusammen. Bleiche Knochen, Waffen und Harnische klapperten scheppernd auf den Mosaikboden des Thronsaals. In weniger als zwei Herzschlägen hatte sich die unheimliche Schar in einen wahllos verstreuten Kehrichthaufen verwandelt.

Die Garether füllten den Kaiserpalast mit trockenem Stroh und zündeten es an. Bald loderten die Flammen zum Himmel. In der gewaltigen Hitze barsten auch die dicksten Mauern des Palastes und stürzten krachend zu Boden. Vom stolzesten Bauwerk des Alten Reiches blieb wenig mehr als ein paar rauchgeschwärzte Mauersäulen. Dies geschah im Jahre 993 vor Hal oder im Jahre 0, wie die Bewohner des Alten Reiches sagen. »Rache für die Dämonenschlacht!« hatten die Garether gerufen; die Stunde ihrer Rache war nun gekommen, und es sollte sich zeigen, daß die Rache maßlos war. Sechs Monate lang zog das Heer der Bürger durch das Liebliche Feld. Bosparan wurde dem Erdboden gleichgemacht, alle anderen Städte geplündert und angezündet. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Kilometer langer Troß aus Beutewagen.

Nachdem die Garether fortgezogen waren, kamen die Goblins. Sie raubten den Menschen im Lieblichen Feld das wenige, das dem Bürgerheer entgangen war. Die Plünderung durch die Goblins dauerte fast zwei Jahre. Mehr als siebenhundert Jahre sollten vergehen, bis das Alte Reich sich von diesem Schicksalsschlag erholt hatte.

Inzwischen erklärte Gareth sich selbst zur Kaiserstadt, zur

Metropole des »Neuen Reiches«. Die Mitglieder des Bürgerheeres wählten den ersten Kaiser, den jungen Heerführer Raul, der sich von nun an »Raul von Gareth« nannte. Beim Tode Rauls wollten die Bürger einen neuen Kaiser wählen, aber schon nach dreijähriger Amtszeit verfügte der Kaiser, daß der Thron durch Vererbung weitergegeben werden sollte. Ein Wahlkaisertum vertrüge sich nicht mit der Würde des Neuen Reiches. Es erwies sich als Segen für das Reich, daß der Thron im Besitz von Rauls Familie blieb. Zweihundertfünfzig Jahre lang löste ein fähiger, umsichtiger Monarch den anderen ab. Man hat diese Epoche später die Zeit der »Klugen Kaiser« genannt. Unter der Herrschaft der Klugen Kaiser erreichte das Neue Reich, das Mittelland, seine größte Ausdehnung in der Geschichte. Das Reichsgebiet reichte von der Taiga des Nordens bis zum äußersten Süden. Die Insel Maraskan, bis dahin von Menschen unbewohnt, wurde besiedelt.

In die Anfangszeit jener Besiedlung fällt die Jagd auf den Tuzakwurm. Bei diesem Ungeheuer handelte es sich um den größten Lindwurm, der jemals in Aventurien gesehen wurde. Er muß mehr als fünfzig Meter lang und zwanzig Meter hoch gewesen sein. Seinen Namen erhielt er nach der Siedlerstadt Tuzak, die er zweimal verwüstete, bevor eine kleine Armee die Jagd auf das Ungeheuer begann. Wie ja allgemein bekannt ist, soll der Kaiser den Wurm mit eigener Hand getötet haben. Böse Zungen behaupten jedoch, Seine Kaiserliche Majestät hätte dem leblosen Tier, das zuvor von mehr als tausend Soldaten regelrecht in Stücke gehauen und geschossen worden war, lediglich einen lustlosen Stich mit seinem Schmuckdolch versetzt.

Die Regierungszeit der Klugen Kaiser endete im Jahre 660 vor Hal. Ugdalf von Gareth war sehr jung gestorben, sein einziger Sohn, der Thronerbe, war bei Ugdalfs Tod erst drei Jahre alt. Der Priesterrat übernahm die Regentschaft. Inzwischen gab es übrigens keine einheitliche Priesterschaft mehr, die Geweihten der unterschiedlichen Götter waren vielmehr längst in einen erbarmungslosen Machtkampf untereinander eingetreten. Die führende Stellung nahmen die Priester des Praios ein, sie waren es auch, die an Kaisers Statt nun das Land regierten. Sobald der junge Kaiser fünfzehn Jahre alt geworden wäre, hätte er die Regierung übernehmen sollen. Drei Tage vor seinem Geburtstag wurde die Leiche des Kaisers grausam verstümmelt aufgefunden. Der tote Körper trug an vielen Stellen das Mal der Göttin Rondra. Die Priesterschaft dieser Göttin stellte die einzige echte Konkurrenz für die Praios-Geweihten dar. Der Tod des Kaisers bot den Priestern nun eine Gelegenheit, mit ihren Gegnern abzurechnen. Der Rondra-Tempel wurde geschlossen, fast alle Rondra-Priester und -Priesterinnen gefangengesetzt und hingerichtet. Natürlich verstummte niemals das Gerücht, die Praios-Priester selbst hätten den Kaiser getötet, zogen sie doch zweierlei Vorteil aus dem grausamen Mord: Die Regierungsgewalt blieb in ihren Händen, und die Rondra-geweihten Frauen und Männer waren auf Jahre hinaus zur Bedeutungslosigkeit verurteilt. Das Volk litt sehr unter

der Herrschaft der Geweihten. Zwar wurden die Steuern in »Gottesdank« umbenannt, aber sie wurden auch um das Dreifache erhöht. Die Praios-Geweihten lebten in unvorstellbarem Luxus, während weite Teile der Bürgerschaft verarmten. Eine Volkserhebung war die logische Folge. Die Erhebung wurde von Rohal angeführt, einem der rätselhaftesten Männer der aventurischen Geschichte. Zur Zeit der Erhebung war Rohal schon ein alter Mann, doch er führte die Bürger mit jugendlichem Feuer. Man sagt, Rohal habe dafür gesorgt, daß die Tempelwachen – wie die Soldaten zur Priesterzeit hießen – allesamt den Verstand verloren, als ihnen das Volk gegenübertrat. Die Wachen schlugen nämlich plötzlich mit ihren Waffen auf Wände und Säulen ein, oder sie begannen zu tanzen und zu singen, anstatt den Befehlen der Priester zu folgen. Die Geweihten selbst, die es sonst verstanden, Gotteskräfte gegen ihre Feinde zu lenken, versagten kläglich, als Rohal plötzlich vor ihnen stand. Das Volk wollte die Priester auf der Stelle lynchen, aber Rohal stellte sie unter seinen Schutz und verbannte sie auf die Insel Jilaskan.

Das Neue Reich hatte einen neuen Kaiser, »Rohal den Weisen«, der es jedoch seinen Untertanen verbot, ihn Kaiser zu nennen. Rohal regierte klug und gerecht, und seine Herrschaft wollte schier kein Ende nehmen. Je länger er auf dem Thron saß, desto unheimlicher wurde er den Bürgern. Und obwohl niemand ihm jemals irgendeine Verfehlung vorwerfen konnte, begann das Volk zu murren. Als im Jahre 404 (im 123. Regierungsjahr Rohals) eine Menschenmenge durch die Straßen zog und wieder und

Rohal der Weise



wieder der Ruf »Fort mit dem Dämon auf dem Kaiserthron!« erschallte, erhob sich der Weise, der in all den Jahren um keinen Deut gealtert war, vom Tisch, um den sich seine Ratgeber versammelt hatten, sagte: »Lebt wohl!« und verließ den Raum. Danach wurde er nicht mehr gesehen, obwohl immer wieder behauptet wird, daß Rohal heute noch lebt.

Nach Rohals Thronverzicht überstürzten sich im Neuen Reich die Ereignisse: Eine mächtige Magier-Gilde behauptete, Rohal sei einer der Ihren gewesen und sein Nachfolger müsse ebenfalls ein Mitglied ihrer Gilde sein. Ein zweiter Magierbund trat mit der gleichen Behauptung auf den Plan. Beide Gruppen verstanden es, eine große Schar von Anhängern um sich zu scharen. Es kam zu einem fünf Jahre dauernden Krieg, der später als der »Krieg der Magier« in die Geschichte einging. Das Land erlebte eine Folge von kuriosen Schlachten, in denen die Magie eine ebenso wichtige Rolle spielte wie das Kampfgeschick. Viele Soldaten verloren den Verstand oder wurden für kurze Zeit irrsinnig, wenn sich der Boden unter ihren Füßen plötzlich in Morast verwandelte, Kameraden von unsichtbaren Geschossen getroffen wurden oder zu Stein erstarrten, Feuerkugeln über das Schlachtfeld wälzten oder Rattenheere, von Zauberkraft gelenkt, zwischen die Kämpfenden huschten.

Der »Krieg der Magier« hatte keinen Sieger. Beiden Gilden liefen die Gefolgsleute am Ende in Scharen davon, weil ihnen Zweck und Mittel ihres Kampfes gleichermaßen unheimlich geworden waren. Außerdem mußte sich jeder Aventurier, der eine Waffe halten konnte, nun einer handfesteren Gefahr zuwenden: Die Orks, die das Reich wehrlos glaubten, hatten zu einem gewaltigen Beutezug angesetzt. In endlosen Kolonnen marschierten die schwarz bepelzten Ungeheuer aus ihrem Heimatland zum Tal des Großen Flusses. Dort teilte sich ihre Streitmacht, eine Gruppe marschierte in Richtung Gareth, der Rest rückte weiter am Fluß entlang vor.

Beide Ork-Heere wurden unter großen Opfern geschlagen. Das Reich fand über dieser Aufgabe wieder zur Einigkeit, und das Volk der Orks erholte sich nie wieder völlig von seiner großen Niederlage. Wenn die Orks in heutiger Zeit noch hin und wieder das Ork-Land verlassen, so kommen sie in kleinen Trupps, die versuchen, unbemerkt zu bleiben. Bis heute ist es dem Ork-Volk nicht mehr gelungen, eine regelrechte Armee auf die Beine zu stellen.

Nachdem man die Ork-Gefahr abgewendet hatte, herrschte im Neuen Reich der starke Wunsch nach Einigkeit und Frieden. Die Neuerrichtung des Kaiserthrons sollte diesen Frieden bringen. Man forschte nach noch lebenden Mitgliedern der alten Kaiserfamilie und fand Eslam von Gareth, der einem Nebenzweig derer von Gareth angehörte. Eslam wurde gekrönt, seinen Kindern das Erbrecht auf den Thron zugesichert. Tatsächlich begann nun eine neue Epoche des Friedens, was aber kaum an der Regierungsweise Eslams lag, der sich bald zu einem aufgeblasenen, törichten Popanz entwickelte, sondern vielmehr an der Kriegsmüdigkeit der Menschen im Kaiserreich. Es

herrschte zwar Frieden, aber der Verfall des Reiches, von dem viele sagen, er dauere heute noch an, hatte mit Eslams Krönung eingesetzt. Eslam von Gareth und seine Nachfolger hatte einfach kein monarchisches Talent. Ihnen fehlte die Klugheit, das Glück und auch die Härte, die einen erfolgreichen Kaiser auszeichneten. Das Volk gewöhnte sich daran, seine Kaiser nicht mehr ganz ernst zu nehmen. Eine Zeitlang verhinderte das Schicksal von Havena, das sich vom Kaiserreich lossagte (291 v. H.) und im gleichen Jahr von einem schrecklichen Erdbeben heimgesucht wurde, Aufstände in den anderen Provinzen. Man nahm die Katastrophe als Zeichen, daß das Kaiserhaus doch wider alles Erwarten unter dem Schutz der Götter stand.

Aber im Jahre 249 v. H. erhob sich das gesamte Kernland des Alten Reiches. In einem acht Jahre währenden Krieg, der nur von den Bewohnern des Lieblichen Feldes mit vollem Einsatz geführt wurde, erwies sich, daß die kaiserliche Armee nur noch einen Schatten ihrer früheren Macht darstellte. Dem Kaiser von Gareth blieb keine andere Wahl, als dem Alten Reich im Frieden von Kuslik (241 v. H.) seine Unabhängigkeit zuzugestehen. Einzige Bedingung: Der Herrscher des neuen Alten Reiches darf sich niemals Kaiser nennen. Er muß sich mit dem Königstitel begnügen.

Angespornt durch das Beispiel des Lieblichen Feldes, erhob sich in der Folgezeit eine Reichsprovinz nach der anderen. Das Neue Reich verlor Bornland und Maraskan und konnte nicht einmal die Siedlerstädte auf dem aventurischen Südzipfel halten. Beim Versuch, die aufständischen Städte Dröl und Mengbilla niederzuwerfen, geriet die kaiserliche Flotte auf der Höhe der Zyklopeninseln in einen Sturm. Die meisten Schiffe wurden an den felsigen Küsten zerschmettert, viele sanken auch unter dem wütenden Beschuß durch die einäugigen Riesen. Unter den Toten bei der »Großen Havarie von Hylailos« waren auch zwei Söhne des Kaisers Eslam V.

So wurde der dritte Sohn Eslams des Zweiten zum Kaiser gekrönt. Dieser Sohn, Valpo, galt schon in seiner Jugend als haltloser Mensch, die Übernahme der Kaiserwürde änderte nichts an seinem Verhalten. Die Annalen belegen Valpo mit dem Beinamen »der Trinker«, da dieses Laster nach und nach sein ganzes Leben auszufüllen begann. Bei Valpos Tod gab es im Palast eine riesige Alchimistenwerkstatt, deren einzige Aufgabe darin bestand, Mittel zu finden, wie man aus jedem erdenklichen Obst oder Gemüse Alkohol gewinnen könnte, beziehungsweise wie der Alkoholgehalt bereits bekannter Getränke zu erhöhen sei, ohne daß das Aroma des Trankes darunter litte. Der zitternde, rotnasige Valpo muß auf dem Thron ein jämmerliches Bild geboten haben.

Valpos einziges Kind, eine Tochter, wurde als Idiotin geboren und lebte nur acht Jahre. Damit war die Hauptlinie der kaiserlichen Familie erloschen.

Um das Thronerbe stritten sich mehrere Familien. Das Reich versank wieder einmal in eine Kette von Bürgerkriegen, aus denen am Ende »Perval von Gareth« als Sieger hervorging. Perval war ein grausamer Herrscher, als

einzigste »Leistung« dieses Mannes ist im Gedächtnis geblieben, daß er verbot, beim jährlich stattfindenden Großen Turnier am Kaiserhofe die bis dahin üblichen hölzernen oder stumpfen Waffen zu benutzen. Am Ende der Regierungszeit Pervals war das »Große Turnier« als Institution erloschen. Im ganzen Land fanden sich keine Kämpfer mehr, die zu Pervals Vergnügen ihr Leben aufs Spiel setzen wollten. Die Sklaven und Gefangenen aber, die Perval als Turnierkämpfer verkleiden und zum Kampf zwingen ließ, wollten die Zuschauer nicht sehen, da sie einen gar zu erbärmlichen Anblick boten. Die einzigen Menschen, die Perval etwas bedeuteten, waren vermutlich seine Kinder Bardo und Cella. Und da er beide abgöttisch liebte, verfügte er, daß die beiden sich nach seinem Tode die Kaiserwürde teilen sollten. Bardo und Cella von Gareth, den »Kaiserlichen Geschwistern«, blieb es vorbehalten, das ohnehin geringe Ansehen des Kaiserthrons auf einen absoluten Tiefstand zu bringen.

Täglich machten neue Gerüchte über die Orgien im Kaiserschloß unter den Garether Bürgern die Runde. Es hieß, die Kaiserin empfangen die Minister nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch. Cella's kaiserlicher Bruder ernannte dreißig Ministerinnen, von denen keine über zwanzig Jahre alt war. Die Beratungen dieser Ministerrunde fanden meist nachts und in des Kaisers Gemächern statt. Auch die Kaiserlichen Geschwister waren dem Trunk ergeben, häufig waren beide mehrere Tage hintereinander nicht in der Lage, irgendeine Regierungsentcheidung zu fällen.

Die große Audienz im Jahre 21 v. H. ist vielen älteren Bewohnern Gareths noch heute gut im Gedächtnis: Die Kaiserin war nach wenigen Minuten auf dem Thron eingeschlafen. Ihre Krone polterte die Stufen herab, und ihr Schnarchen erfüllte die gewaltige Halle. Da kam der Kaiser Bardo in den Saal. Die »Ministerinnen« hatten den völlig betrunkenen Kaiser mit Honig bestrichen und mit Daunenfedern begossen. Kaiser Bardo kroch nun auf allen vieren durch die Türe herein, während die Fanfaren schmetterten. Im Mund trug er ein Pferdegebiß, die Zügel hielt eine der Ministerinnen, die nackt auf seinem Rücken ritt. Fragen Sie einen alten Garether! Er wird Ihnen diesen »Tag der Schande« in allen Einzelheiten beschreiben.

Als Bardo und Cella im Jahre 18 v. H. von ihrem Vetter Reto aus dem Kaiserpalast gejagt wurden, erhob sich nicht einmal unter den kaisertreuesten Bürgern Gareths ein Widerspruch. Schlechter als von den Kaiserlichen Geschwistern konnte der Thron gar nicht verwaltet werden.

Tatsächlich erwies sich Reto von Gareth als fähigster Kaiser der jüngeren Vergangenheit. Seine bemerkenswerteste Tat ist gewiß die Rückgewinnung der Insel Maraskan. In der entscheidenden Schlacht von Jergan (6 v. H.) führte Reto selbst die kaiserlichen Truppen zum Sieg über das maraskanische Heer.



Leider fand Reto in seinem Sohn »Hal von Gareth« keinen ebenbürtigen Nachfolger. Jedermann weiß, daß das Reich unter der Führung des jungen Kaisers wieder einmal einer dunklen Epoche seiner Geschichte entgegensteuert. Die kaiserliche Verwaltung ist von Korruption zerrissen, das Heer ist schwach und kann kaum den wieder einmal vordringenden Orks Einhalt gebieten. In weiten Teilen des Reiches herrschen Anarchie und Chaos, während das Leben in der Kaiserstadt Gareth von der Dekadenz der reichen Höflinge und der bitteren Armut der meisten Bürger bestimmt wird.

Im Jahre 4 ließ sich Hal von den Priestern in den Götterstand erheben. Zwar begnügte er sich mit dem Rang eines niederen Gottes und verzichtete auf den Titel »Herr über alle Menschen und Götter«, aber die Menschen im Reich sind dennoch besorgt. Gerade die »Gottkaiser« haben in der Vergangenheit die größten Schicksalsschläge über das Alte und das Neue Reich gebracht, und es gibt viele, die sagen, dem Neuen Reich stünde wieder einmal eine schreckliche Katastrophe bevor.

Ein düsterer Schatten scheint über der Zukunft Aventuriens zu liegen.

Zeittafel

Zeitrechnung Altes Reich	Zeitrechnung Neues Reich	
–	–	Ur- und Vorgeschichte, keine Aufzeichnungen erhalten. Die Ureinwohner Aventuriens – Norbarden, Nivesen, Novadis und »Waldmenschen« – verfügten offenbar nicht über eine Schriftsprache
ca. 1500 v. BF.	ca. 2500 v. H.	Landung von Auswanderer-Familien aus Gildenland in der Nähe des heutigen Kuslik an der aventurischen Westküste
ca. 1000 v. BF.	ca. 2000 v. H.	Die »Bosparan-Urkunde«
883 v. BF.	1876 v. H.	Die Bosparan-Armee zieht den Yaquir hinauf. Beginn der Kämpfe mit den Zwergen
880–856 v. BF.	1873–49 v. H.	Regierungszeit Belen-Horas. Gewaltige Ausdehnung des Reichsgebiets, zahlreiche Stadtgründungen (u. a. Havena, Gareth)
876–856 v. BF.	1869–49 v. H.	Die »Troll-Kriege«
871 v. BF.	1864 v. H.	Der Zug der Oger
856–619 v. BF.	1849–1612 v. H.	Die Zeit der »Friedenskaiser«
854 v. BF.	1847 v. H.	Abfall von Nostria und Andergast, die seither unabhängige Fürstentümer sind
618 v. BF.	1611 v. H.	Die »200 Tage von Gareth«. Der Aufstand
618–564 v. BF.	1611–1557 v. H.	Regierungszeit Fran-Horas' des »Blutigen«
569 v. BF.	1562 v. H.	Der zweite Aufstand in Gareth
568 v. BF.	1561 v. H.	Die »Dämonenschlacht«, Vernichtung Gareths, Beginn der »Dunklen Zeiten«
17 v. BF.	1010 v. H.	Thronbesteigung Hela-Horas', der »Schönen Kaiserin«. Beginn der zweiten Blüte des Alten Reichs
1 v. BF.	994 v. H.	Die Priesterschaft ruft Hela-Horas zur obersten Göttin Aventuriens aus
0	993 v. H.	Der Fall Bosparans, Gareth wird Kaiserstadt, das Neue Reich wird ausgerufen
1–2	992–991 v. H.	Die Plünderung des Alten Reiches
52–333	941–660 v. H.	Die Zeit der »Klugen Kaiser«. Aufblühen des Neuen Reiches
164–200	829–793 v. H.	Besiedlung Maraskans. Vernichtung des Tuzak-Wurms
333–465	660–528 v. H.	Regentschaft der Priester-Kaiser
466–589	527–404 v. H.	Regierungszeit Rohals des Weisen
590–595	403–398 v. H.	Der »Krieg der Magier«
596	397 v. H.	Der Überfall der Orks
602–645	391–348 v. H.	Regierungszeit Eslams, Rückkehr der kaiserlichen Familie
702	291 v. H.	Das Erdbeben von Havena
744–752	249–241 v. H.	Der Aufstand des Alten Reiches
752	241 v. H.	Der Friede von Kuslik. Die Unabhängigkeit des Alten Reiches, auch das »Liebliche Feld« genannt
761–835	232–158 v. H.	Aufstände in vielen Reichsprovinzen. Unabhängigkeit der Khom-Region, der Insel Maraskan, der Provinz Bornland
848–862	145–131 v. H.	Die Siedlerstädte im aventurischen Süden (Brabak, Al'Anfa usw.) erklären nacheinander ihre Unabhängigkeit
864	129 v. H.	Die »Große Havarie«. Der Untergang der kaiserlichen Flotte vor Hylailos
880–902	113–91 v. H.	Regierungszeit Valpos des Trinkers
902–933	91–60 v. H.	Die »kaisertlose« Zeit. Erbfolgekriege
933–948	60–45 v. H.	Regierungszeit Pervals
948–975	45–18 v. H.	Die »Kaiserlichen Geschwister« Bardio und Cella
973	21 v. H.	Der »Tag der Schande«
975–993	18 v. H. – 0	Regierungszeit Retos, Rückgewinnung Maraskans
987	6 v. H.	Die Schlacht von Jergan
993	0	Die Krönung Hals
997	4	Hal läßt sich von der Priesterschaft in den Götterstand erheben

v. H. = vor Hal

v. BF. = vor Bosparans Fall

Teil II

Die Götter Aventuriens

Los, der Urgott, streifte durch die Endlosigkeit und sah Sumu. Sumu, die Erdriesin (wörtl. übersetzt bedeutet Sumu: »Land, das sich aus dem Wasser hebt«), war eben aus sich selbst entstanden und ruhte aus. Ihr Anblick erzürnte Los über alle Maßen, denn neben Los sollte in der Endlosigkeit nichts sein. Also beschloß Los, Sumu zu töten; Sumu aber setzte sich zur Wehr, und es gelang ihr sogar, Los zu verletzen, bevor sie starb. Aus Los' Wunde fielen 12 Blutstropfen und Schweißperlen von seiner Stirn auf die tote Sumu. Während Los noch über der erschlagenen Sumu stand, bereute er plötzlich, was er getan hatte, und er begann zu weinen. Da fielen wohl über tausend Tränen auf den Leib der Sumu herab.

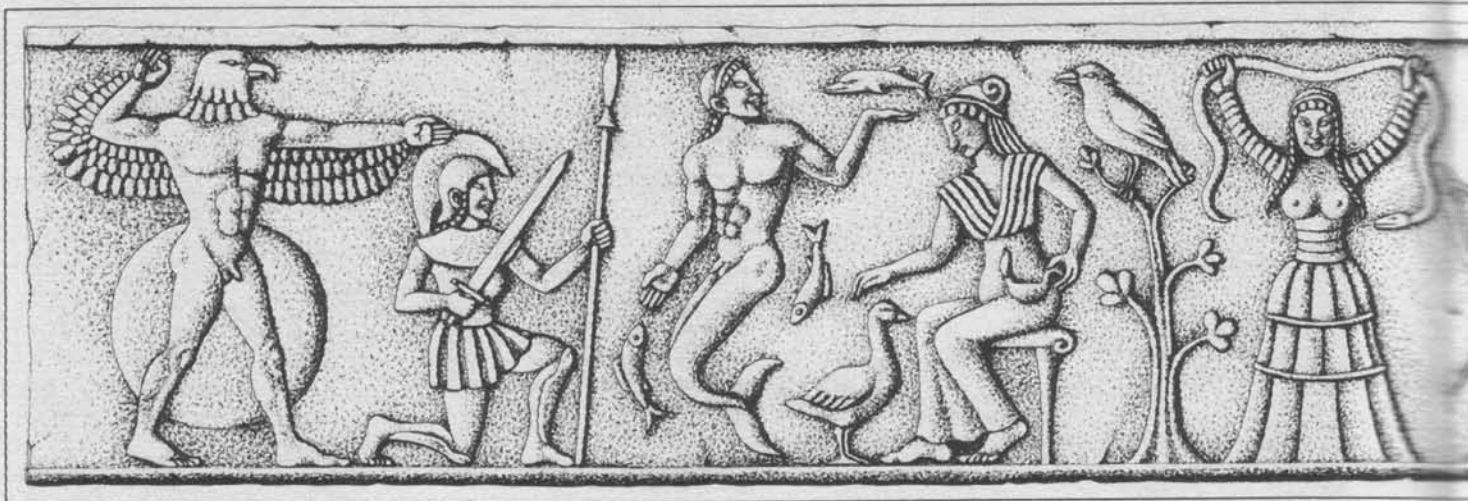
Aus den 12 Blutstropfen entstanden die zwölf Götter, aus den zwanzig Schweißtröpfchen die 20 Riesen, aus den tausend Tränen aber entstanden die Menschen und alle lebenden Kreaturen, während alle Pflanzen wie Haare aus dem Körper Sumus wuchsen. Die tausend Tränen des Urgottes fielen natürlich nicht alle gleichzeitig, sondern nacheinander. Aus den ersten Tränen wurden die Drachen und Lindwürmer, dann folgten die Schnecken, die Spinnen, die Eulen, die Adler und so weiter. Aus den Tränen, die aus Los' linkem Auge fielen, entstanden männliche Wesen und aus den Tränen des rechten Auges weibliche. Da die Tränen nicht immer im Gleichtakt fielen, gibt es einige Wesen, die nur ein Geschlecht haben, so zum Beispiel die Einhörner, die alle männlich sind.

Aus Los' letzten beiden Tränen entstanden Mann und Frau.

Das ist die aventurische Schöpfungsgeschichte, so, wie sie im Alten und im Neuen Reich verkündet wird. Auch die Stadtstaaten im Süden des Kontinents haben diese Genesis – so wie auch den Götterhimmel – aus dem Alten Reich übernommen. Da im Alten und Neuen Reich und in den Städten im Süden fast siebzig Prozent der gesamten Einwohnerschaft Aventuriens leben, wollen wir die Religio-

nen dieser Länder im folgenden ausführlicher vorstellen. Es würde den Rahmen dieses Buches sprengen, wenn wir versuchten, alle aventurischen Götter, Götzen und Dämonen zu beschreiben. So gibt es in fast jedem Dorf der Ureinwohner lokale Gottheiten, die oft nicht einmal dem Nachbarstamm bekannt sind. Aber auch in den »zivilisierteren« Gebieten kann man in jeder Stadt auf Sekten und Geheimbünde stoßen, die eine eigene Gottheit verehren. Häufig handelt es sich bei diesen – weithin unbekannten – Göttern aber nur um Varianten oder Umbenennungen eines der zwölf »offiziellen« Götter. Um das Feld weiter zu verwirren, werden die zwölf Götter nicht in allen aventurischen Städten auf die gleiche Weise verehrt. So ist es im Alten Reich verboten, Boron, dem Totengott, in einem Tempel zu huldigen, während derselbe Gott in Al'Anfa über alle anderen Götter gestellt wird.

In Gareth wird Praios, der Götterfürst, durch Verbrennen von würzigen Kräutern geehrt, in Jergan auf Maraskan bringt man Praios jedes Jahr ein Menschenopfer dar. Beachten Sie also bitte, daß unsere Beschreibung der Götter sich auf allgemeine Züge beschränken muß. Das gilt besonders für die Macht, die ein Gott über eine bestimmte Region oder Stadt besitzt. Gerade in diesem Punkt kommt es immer wieder zu Verschiebungen. Allgemein gilt Praios als der mächtigste Gott, und in der Stadt Gareth würde es kein Geweihter einer anderen Gottheit wagen, sich mit einem Praios-Priester zu messen, denn Gareth steht seit vielen Jahrhunderten unter der Macht Praios'. Aber in Havena zum Beispiel hat der Meergott Efferd den Einfluß Praios' zurückgedrängt. Hier ist ein Priester im Vorteil, der sich auf Efferds Kraft berufen kann. Allein der Meister des Schwarzen Auges kann mit Sicherheit sagen, wie es um die Macht der einzelnen Götter während Ihrer gerade laufenden Spielrunde bestellt ist.



Auch die zwölf Götter sind nicht gleichzeitig, sondern nacheinander entstanden, und ursprünglich entsprach ihre Reihenfolge in der Macht der ihrer Entstehung. Der Urgott Los ist in der Liste der Götter nicht enthalten, obwohl er in fast ganz Aventurien als der höchste aller Götter gilt. Los ist es, der letztlich die Geschehnisse aller

Menschen und auch der Zwölfgötter bestimmt, aber der Schicksalsgott gilt als so unbegreiflich und unvorstellbar mächtig, daß niemand wagt, ihn zu verehren, aus Angst, er könnte dabei einen Fehler machen und den Zorn des Gottes heraufbeschwören. Es gibt weder Los-Tempel noch Los-Geweihte in Aventurien.

Die Zwölfgötter

Wenn man die ursprünglichen aventurischen Götter in ihrer Gesamtheit benennen oder anrufen will, bezeichnet man sie meistens als »Zwölfgötter«. Nach diesen Göttern ist auch der aventurische Kalender ausgerichtet. Das Jahr beginnt mit der Sommersonnenwende, und der erste Monat, der Monat des Praios, ist der heißeste im ganzen Jahr. Der Monat des Praios entspricht also dem irdischen Juli, der 5. Monat, der Monat des Boron – des Totengottes –, entspricht dem November. Die Macht der Götter kann – wie schon gesagt wurde – schwanken, und ihre Rangfolge mag sich ändern, auf die Kalenderzählung hat das jedoch keinen Einfluß.

1 Praios

Praios ist der Götterfürst. Er entstand als erster und gilt als Herrscher über die anderen elf. Praios ist der Gott der Sonne und des Gesetzes. Gelegentlich wird er als Greif dargestellt, denn dieses Tier ist ihm geweiht. In Greifengestalt zieht Praios tagsüber als Sonne über den Himmel. Bei seiner Fahrt bleibt ihm nichts verborgen, darum ist er allwissend. Praios ist der Schutzgott vieler Städte, unter anderem von Gareth, Kuslik und Perricum.

2 Rondra

Rondra, die oft als Gemahlin Praios' verehrt wird, ist die Göttin des Krieges. Schlachtenlärm und Kampfgeschrei gehen ihr über alles. Wenn sie voller Kampfeslust und Übermut ihr Schwert aus der Scheide zieht und ihren Kriegsruf ausstößt, blitzt und donnert es, und man muß

befürchten, daß bald irgendwo ein Krieg ausbrechen wird. Das Rondra geweihte Tier ist die brüllende Löwin. Sie ist die Schutzgöttin aller Krieger und Kämpfer, ihre Verehrungsstätten gleichen oft eher einer Burg oder einer Festung als einem Tempel.

3 Efferd

Efferd ist der Wasser- und Meeresgott. Häufig nimmt er die Gestalt eines riesigen Delphins an, auf Statuen wird er gelegentlich mit einem Delphinschwanz dargestellt. Efferd ist der Schutzgott der Seefahrer und Fischer. Ein Fischer, in dessen Netz sich aus Versehen ein Delphin verfangen hat, muß seine gesamte Beute dem Meer zurückgeben, wenn er nicht Efferds Zorn auf sich ziehen will. Natürlich genießt der Meeresgott gerade in den Hafenstädten eine besondere Verehrung, aber da er auch der Gott des Regens ist, kann man auch in Dürre- oder Wüstengebieten besonders große Efferd-Tempel antreffen.

4 Travia

Travia, der die Wildgans geweiht ist, wird meistens als ernste, mütterliche Frau dargestellt. Sie ist die Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft, der Treue und der ehelichen Liebe. Ihre Tempel sind oft klein und unscheinbar, aber sie fehlen in kaum einer Stadt. Im allgemeinen gilt Travia als besonders liebevolle und freundliche Göttin, aber es heißt auch, sie verzeihe niemals eine Lästerung und verfolge alle Frevler mit unerbittlicher Hartnäckigkeit.



5 Boron

Von Boron, dem Todesgott, gibt es kaum Abbildungen oder Standbilder, die ihn in menschlicher Gestalt darstellen. Meistens wird Borons Symbol – der Rabe – aus schwarzem Marmor gemeißelt. Manchmal sieht man den Gott als Menschen mit Rabenkopf. Der Boron-Kult ist in vielen Städten verboten, aber da Boron auch als Gott des Schlafens und des Vergessens gilt, gibt es viele geheime Sekten, die ihn verehren, indem sie sich an verschwiegenen Plätzen treffen und Schlafkräuter rauchen. Im Stadtstaat Al'Anfa gilt Boron als höchster Gott, in einer makabren Zeremonie bringen sich ihm jedes Jahr zehn Menschen selbst als freiwilliges Opfer dar.

6 Hesinde

Das Hesinde geweihte Tier ist die Schlange, und die Göttin wird häufig als Frau dargestellt, die beschwörend eine Schlange zum Himmel hebt. Hesinde ist die Göttin der Kunst, Wissenschaft, Alchimie und Magie. Weil Hesinde angeblich alle Tier- oder Menschenopfer zurückweist und ihre Gunst nur durch Edelsteine oder künstlerische oder magische Artefakte zu gewinnen sein soll, sind in Hesinde-Tempeln oft riesige Schätze versteckt. Da die Hesinde-Priester und -Priesterinnen aber Meister im Anlegen von Fallen und magischem Sichern von Tempelschätzen sind, gelingt es selten, in eine Hesinde-Weihestätte einzudringen und zu plündern.

7 Firun

Firuns Tier ist der Eisbär, und der Gott wird entweder in einen Bärenpelz gekleidet, mit Bärenkopf oder als großer Eisbär dargestellt. Firun ist der Gott des Winters, aber auch der Jagd. Im allgemeinen wird Firuns Tochter, Ifirn, stärker verehrt als ihr Vater. Die Menschen beten zu Ifirn als Mittlerin, da sie hoffen, daß die eigene Tochter den grimmigen Gott eher milder stimmen kann, als das die Menschen vermögen.

Die Folge der Götter: 1. Praios; 2. Rondra; 3. Efferd; 4. Travia; 5. Boron; 6. Hesinde; 7. Firun; 8. Tsa; 9. Phex; 10. Peraine; 11. Ingerimm; 12. Rajha

8 Tsa

Der Göttin Tsa ist die sich immer wieder häutende Eidechse geweiht, denn Tsa ist die Göttin der Geburt und der Erneuerung. Tsa ist immer jung und allem Neuen aufgeschlossen. Neugegründete Städte wählen sich Tsa gern zur Schutzgöttin aus, und jeder Aventurier, der etwas für ihn völlig Neues beginnt, wird seine Bitte um gutes Gelingen an diese Göttin richten ... Eine Zeitlang waren die Tsa-Priesterinnen einer schrecklichen Verfolgung ausgesetzt, da man ihnen das Geheimnis der ewigen Jugend, das sie angeblich gefunden hatten, entreißen wollte.

9 Phex

Diesem Gott ist der Fuchs geweiht, und das sagt schon viel über den Charakter des neunten Gottes aus. In der Nacht, wenn Praios ihn nicht sehen kann, fährt Phex als Mond über den Himmel und späht nach guten Gelegenheiten für einen Raubzug aus, denn Phex ist der Gott der Diebe. Natürlich duldet keine »zivilisierte« Stadt einen Phex-Tempel oder Phex-Priester in ihren Mauern, es soll aber »heilige« Grotten geben, in denen sich Phex-Geweihte treffen. Es mag zu denken geben, daß viele Kaufleute heimlich zu Phex beten und ihm ein Opfer bringen, wenn sie vor dem Abschluß eines wichtigen Handels stehen.

10 Peraine

Früher glaubte man, der Storch versenke mit seinem langen Schnabel Saatgut in die Erde und Sorge so für das Wachstum der Pflanzen. Darum hat man dieses Tier der Göttin des Ackerbaus, der Kräuter und der Heilkunde – Peraine – geweiht. Peraine genießt in ländlichen Gebieten und in den Dörfern die meiste Verehrung, in den Städten sind ihre Tempel nicht so häufig anzutreffen. Dort kann man jedoch häufig einer wandernden Peraine-Priesterin begegnen, die gegen eine Opfergabe Kranke versorgt.

11 Ingerimm

Ingerimm ist der einzige Gott, dem kein Tier geweiht ist, sein Symbol sind Hammer und Amboß, denn Ingerimm ist ein Schmiedegott. Im Ingerimm-Tempel kann der Kämpfer seine Waffen weihen lassen und darauf hoffen, auf diese Weise ihre Schärfe und Haltbarkeit zu erhöhen. Ingerimm ist auch der Gott des ungebändigten, lodernden Feuers, denn es heißt, daß ihm sein Schmiedefeuer hin und wieder außer Kontrolle gerät. Während Ingerimm bei den Menschen als elfter Gott nur ein vergleichsweise geringes Ansehen genießt, ist er gleichzeitig der höchste (und meistens auch einzige) Zwergengott.

12 Rajha

Der Rajha ist die Stute geweiht, die Göttin wird aber nie als Pferd dargestellt. Es gibt einige Standbilder, die die Göttin auf einem galoppierenden Pferd sitzend zeigen. Rajha ist die Göttin des Rausches, des Weins und der geschlechtlichen Liebe. Sie gilt als Göttin der Jungvermählten, wird aber auch die Schutzgöttin der Dirnen genannt.

Rajha-Tempel finden sich oft in den verrufenen Vierteln der Hafenstädte, der Rajha-Kult ist nicht unumstritten. Der Satz »Dort geht es zu wie im Rajha-Tempel von Belhanka« ist zur stehenden Redewendung geworden.

Außer den Zwölfgöttern müssen noch *Rur*, *Gror* und *Rastullah* erwähnt werden. Rur und Gror sind göttliche Zwillinge, die auf Maraskan verehrt werden. Dort gelten Rur und Gror als die ältesten Götter, die Zwölfgötter werden aber auch anerkannt. Rastullah ist der Ein-Gott und Weltenschöpfer der Wüstenbewohner. In der Khom-Wüste haben die Zwölfgötter kaum Einfluß. Rastullah duldet keine Götter neben sich, und seine Anhänger haben in der Vergangenheit jeden Tempel der Zwölfgötter eingerissen, der in der Wüstenregion erbaut wurde. Die Hafenstädte Selem, Thalusa und Khunchon sind die einzigen Orte in Aventurien, wo man Tempel Rastullahs und der Zwölfgötter innerhalb einer Stadtmauer finden kann. Der Gott ohne Namen gehört nicht zu den Zwölfgöttern. Er ist vielmehr deren größter Widersacher, dessen Ziel es ist, die Zwölfgötter zu vernichten und allein zu herrschen. Über ihn und seine Anhänger ist nichts bekannt.

Aventuriens Götter im Spiel

Zwischen den irdischen und den aventurischen Göttern gibt es einen sehr wichtigen Unterschied: Ein Gottglaube wie auf der Erde ist in Aventurien unbekannt. Der Aventurier glaubt nicht an Praios oder Efferd – er weiß, daß es diese Götter gibt und daß sie zu jeder Stunde in sein Leben eingreifen können. Ein Rondra geweihter Priester kann sich – mit gewissen Einschränkungen – fest darauf verlassen, daß seine Göttin ihm helfen und ihm ihre Kraft leihen wird. Die aventurischen Göttertempel sind auch nicht symbolische Verehrungsstätten, sondern die echten Wohnsitze der Gottheiten. Die Tatsache, daß Praios viele Wohnstätten besitzt, widerspricht dieser Überzeugung nicht, denn als Gott ist Praios natürlich dazu in der Lage, an mehreren Orten gleichzeitig zu sein, diese Fähigkeit ist geradezu ein Wesensmerkmal seiner Göttlichkeit.

Andererseits sind die Götter mit den Sinnen der Sterblichen nicht wahrzunehmen – auch das ist ein Zeichen ihrer Göttlichkeit. Aventuriens Götter sind nur dann zu sehen, wenn sie sich den Menschen zeigen wollen, aber das geschieht nur äußerst selten, wie zum Beispiel in der zweiten *Dämonenschlacht*, als Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm die Dämonen in die Flucht schlugen.

Wir haben zwar gesagt, daß für den Aventurier die Existenz der Götter eine Gewißheit ist, aber das bedeutet nicht, daß er eine genaue Vorstellung von ihnen hätte oder ihr Verhalten verstünde oder vorhersagen könnte. Das Leben der Götter und der sterblichen Aventurier – wozu auch die Spieler-Helden gehören – spielt sich auf zwei unterschiedlichen Ebenen ab, und der niederen Ebene der Helden ist der Blick auf die höhere Ebene verwehrt.

Daraus ergibt sich für unser **Schwarze-Auge-Spiel** die Konsequenz: Die Götter greifen nicht als handelnde Figu-

ren ins Spiel ein – weder als Spieler-Helden noch als vom Meister geführte Personen (MPs). Wir können Ihnen als Meister keine Vorschriften machen, aber für uns ist es unvorstellbar, daß eine Heldengruppe irgendwo in einem Burgkeller plötzlich Praios begegnet. Wir fänden es lächerlich, Efferds »Kampfwerte« in einem Abenteuer anzugeben. Wie sollten diese Werte aussehen, damit das Verhältnis zwischen Mensch und Gott gewahrt bleibt? *Wäre Rüstungsschutz 400 und Trefferpunkte 3 W + 40000 angemessen, oder wären diese Angaben eine Blasphemie?*

Das eben Gesagte soll aber nicht bedeuten, daß es gar keine Bezüge zwischen Götterwelt und Spielgeschehen gäbe. Was wir vermeiden wollen, ist ein Schwertkampf zwischen einem Helden der 17. Stufe und der Kriegsgöttin Rondra, weil sich so ein Gefecht nicht mit unserer Vorstellung von dem speziellen »fantastischen Realismus« des **Schwarzen Auges** verträgt. Ansonsten gibt es viele Möglichkeiten, wie die Götter in das Spiel hineinwirken können: Eine aventurische Provinz wird von den Göttern verflucht, weil sie unter der Herrschaft von Frevlern steht. Um den Fluch aufzuheben, müssen die Helden die Frevler zur Strecke bringen. Die Göttin Hesinde gibt – in Verkleidung – den Helden den Auftrag, den Schatz ihres Tempels in einer bestimmten Stadt zu rauben. So will die Göttin die Wachsamkeit ihrer Priester auf die Probe stellen. Der Meergott Efferd droht, eine Hafenstadt mit einer Flutwelle zu strafen. Die Helden müssen einen ganz bestimmten Fisch finden und dem Gott opfern, um ihn zu besänftigen. Die Welt der Götter bietet Stoff für eine Fülle von Szenarien, außerdem spielen die Götter eine wichtige Rolle im Leben des neuen Heldentyps, genannt der *Geweihte*, der im *Regelbuch II* vorgestellt und beschrieben wird.

Teil III

Völker und Kulturen Aventuriens

*Eine Zusammenfassung der Aufzeichnungen,
die von den Hesinde-Priestern in Kuslik angefertigt wurden*

Nivesen und Norbarden

Der Norden Aventuriens ist – wie bekannt – das Gebiet der Steppen und Wälder. In dieser weit ausgedehnten und fast menschenleeren Landschaft fristen die Nivesen und Norbarden ihr Dasein. Landwirtschaft ist unter den Boden- und Witterungsbedingungen des Nordens kaum möglich, und so konzentriert sich das Leben der Nivesen auf die Jagd. Wichtigstes Beutetier ist das *Karen*, ein Rotwild, das in großen Herden durch die Lande der Nivesen streift, immer auf der Suche nach frischen Weidegründen und Wasser. Die Nivesen pflegen den Herden während des Sommers quer durch die Tundra zu folgen und Jagd auf sie zu machen, in ständiger Konkurrenz mit den Wölfen. Erbeutete Karene werden nicht einfach verspeist, sondern bis zum letzten Knochen genutzt: Die gegerbte Haut wird für Zelte und Kleidung verwendet, die Sehnen dienen als Nähgarn und Bogensaiten, aus den Knochen und Geweihstangen schließlich werden Nadeln, Pfeilspitzen, allerlei Hausgerät und sogar Musikinstrumente geschnitten. Die nivesischen Knochenflöten sind beliebte Sammlerstücke bei den Musikfreunden des Mittelreichs. Fleischbrocken, die nicht sofort gegessen werden, trocknet man, um sie für den langen Winter einzulagern, wenn die Karenherden nach Westen und Süden ziehen und die Menschen sich in die Wälder und die wenigen Städte dieses Landstrichs verkriechen. Der Winter im Norden ist lang und hart. Stämme, die in den kurzen Sommermonaten kein Jagdglück hatten, sind vom Hungertod bedroht. Zwar gehen die Männer auch im Winter auf die Jagd, aber außer ein paar Hasen und einem gelegentlichen Schneehuhn – einer wehrhaften Jagdbeute – ist im tiefen Schnee nichts zu holen, und keiner der Nivesenstämme hat viel zu verschenken in dieser Zeit.

Da geht es den Städtern schon ein wenig besser, auch wenn ihre Lage ebenfalls nicht beneidenswert ist. Weil die nivesischen Städte im allgemeinen an einem Fluß oder See liegen, stehen Fische sehr häufig auf dem Speisezettel. Dazu kommen – je nach Jahreszeit – allerlei Feldfrüchte, denn Ackerbau ist in der Umgebung der festen Siedlungen relativ verbreitet, auch wenn er nur geringe Erträge bringt. Die Nivesen leben in Stammesgemeinschaften, Verwandtschaftsverbänden, die bis zu hundert Personen umfassen können. Innerhalb des Stamms hat jeder seinen festen Platz und seine Aufgabe. Der älteste und erfahrenste Mann trifft alle mit der Jagd und den Beziehungen zu anderen Stämmen verbundenen Entscheidungen; die älteste Frau entscheidet über Vorratshaltung und »innere Angelegenheiten«. Diese Teilung der Befehlsgewalt führt zu der interessanten Situation, daß sich die Macht der beiden Stammesführer je nach Jahreszeit verschiebt. Während im Sommer der männliche Stammesälteste fast alle Entscheidungen fällt, ist es im Winter umgekehrt. Generell herrscht in nivesischen Stämmen eine Art selbstverständliche Gleichberechtigung der Geschlechter durch die strenge Teilung der Aufgabenbereiche.

Kriegerische Auseinandersetzungen zwischen Nivesenstämmen sind nicht ungewöhnlich, fordern aber üblicherweise kaum Tote. Das Leben eines jeden Stammesmitglieds ist für das Überleben des Stammes viel zu wichtig, um es sinnlos zu vergeuden. Und so sind die – meist durch das Auftauchen einer besonders großen Karenherde ausgelöst – Kämpfe eher ein Austauschen von Drohgebärden und eine zünftige Prügelei als das, was man im »zivilisierteren« Mittelreich als Krieg bezeichnen würde. Die Norbarden, ein wesentlich kleineres Volk als die

Nivesen, überleben unter den kargen Verhältnissen der Nordlande durch ihre Spezialisierung auf den Handel. Den Handelskarawanen der Norbarden kann man überall in Nordaventurien begegnen, Norbardendörfer dagegen sind sehr selten.

Die Norbarden sind gern gesehene Gäste bei allen Nivesenstämmen, denn sie bringen Neuigkeiten und Handelsware aus den Städten, von anderen Stämmen und sogar aus Bornland. Die Sprache der Norbarden ist dem Nivesischen verwandt, so daß eine einigermaßen passable Verständigung zwischen beiden Völkern möglich ist, zumal fast alle Norbarden das Nivesische beherrschen, während ihre Sprache von den Nivesen kaum verstanden

wird. Das Beharren der Norbarden auf einer eigenen Sprache und Kultur ermöglicht ihnen das Fortbestehen als eigenständiges Volk inmitten der weitaus zahlreicheren Nivesen.

Die Kultur der Norbarden stellt sich dem Betrachter als eigentümliche Mischung aus nordischem Nomadenleben und eher mittelaventurischen Gebräuchen dar. Oberhaupt einer durch das Land streifenden Norbardensippe ist die »Mutter«, nicht notwendigerweise die älteste Frau der Familie als vielmehr die tatkräftigste.

Ihr zur Seite stehen die Erwachsenen der Familie, von denen jeder sein Spezialgebiet hat, um das er sich kümmert und für das er verantwortlich ist.

Das Ork-Land

In der westlichen Hälfte Nordaventuriens liegt das Ork-Land. Über die Lebensweise der hier ansässigen Ork-Sippen und -Clans wissen wir nur wenig. Wahrscheinlich führen sie – ähnlich wie die Nivesen – ein Jägerdasein. Die besten Monate des Jahres dürften für die Orks im Winter liegen, wenn sich einzelne Karenherden ins Ork-Land zurückziehen. Allerdings verringern sich in harten Wintern die Kopffzahlen der Herden erheblich, so daß die Orks häufig nach Süden aufbrechen, um durch Überfälle dem Hungertod zu entgehen.

Alles, was wir über die Orks der nordwestlichen Hochebene – des Ork-Lands – wissen, stammt aus den Beobachtungen jener Orks, die in den Süden ausgewandert sind. Es ist durchaus möglich, daß die Ork-Gesellschaft in ihrer Heimat gefestigtere Züge aufweist, die Lebensweise der streunenden Ork-Banden des Mittelreiches ist jedenfalls recht chaotisch. Generell scheint das Recht des Stärkeren das einzige anerkannte Gesetz zu sein. Ork-Frauen werden als minderwertig eingestuft und zu niederen Arbeiten eingesetzt. Bei vielen Ork-Clans ist es üblich, weibliche Kleinkinder auszusetzen.

Die Orks kennen keinen Unterschied zwischen Jagd und Krieg. Ziel beider Unternehmungen ist allein das Beutemachen, und um das zu erreichen, ist jedes Mittel recht. Der Ork ist unfähig, irgendein Wesen außerhalb der eigenen Ork-Gruppe als gleichwertig anzuerkennen, darin liegt wohl die Wurzel des abstoßenden Benehmens dieser Rasse.

Es ist ungewiß, ob Orks Sklaven halten oder nicht. Nach unseren Erkenntnissen kann man davon ausgehen, daß Orks gelegentlich Gefangene machen, die sie als Sklaven halten. Allerdings geschieht dies nur dann, wenn nicht genug Ork-Frauen vorhanden sind, um die niederen Arbeiten zu verrichten. Die Sklaven erwartet ein hartes und kurzes Leben, liegt ihr Status doch noch unter dem der schwächsten Ork-Frau. Zur Kürze eines Sklavenlebens unter den Orks trägt auch die Tatsache bei, daß kein Ork sich je darum kümmern wird, ob einer seiner Gefangenen etwas zu essen oder zu trinken bekommt, so daß der Sklave von dem leben muß, was er unbemerkt von seinen Herren zusammenkratzen kann. Ein wahrhaft schauerliches Leben!

Die Thorwal-Piraten

Am nordwestlichen Meeresufer Aventuriens, in der Umgebung der Städte Thorwal und Prem, ist die Heimat der sogenannten Thorwal-Piraten. Dieser Begriff umfaßt sämtliche Bewohner des Küstenstreifens, auch solche, die das Land bebauen und gar nicht zur See fahren. Die Thorwal-Piraten selbst leben auch nicht nur von der Seeräuberrei, sondern auch von friedlicheren Arten der Seefahrt, dem Handel und dem Fischfang.

Entlang der gesamten Küste des Meeres der Sieben Winde kennt man die typischen, langgestreckten Drachenschiffe der Piraten. Diesen Namen tragen die Schiffe, weil ihr Bugspriet in der Form eines Seeschlangenkopfes geschnitzt ist, eine Verzierung, die von den meisten anderen Aventuriern als Drachenkopf angesehen wird. Diese Schnitzerei, die sich in manchen Fällen über den ganzen

Schiffsrumpf fortsetzt und ihm das Aussehen eines riesigen Meeresungeheuers verleiht, soll echte Seeungeheuer davon abhalten, die Piraten anzugreifen. Daß die Schnitzereien auch auf menschliche Gegner furchteinflößend wirken, ist ein von den Thorwal-Piraten gern gesehener Nebeneffekt.

Das Leben der Piraten ist ganz auf die Seefahrt ausgerichtet. Den Angelpunkt ihrer Gesellschaft bildet die Schiffsgemeinschaft oder *Ottajasko*, bestehend aus allen Besatzungsmitgliedern eines Drachenschiffes, das in Thorwal-Sprache *Otta* heißt, und den Familien der Seeleute.

An der Spitze der Ottajaskos stehen die Kapitäne der Schiffe, die ihre Entscheidungen jedoch in der Regel nicht allein fällen, sondern mit den Männern und Frauen der Gemeinschaft abstimmen.

Bei den Thorwal-Piraten gibt es keine Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern. Es ist durchaus üblich, daß Frauen an Bord der Ottas Dienst leisten oder Männer auf den

Feldern arbeiten. Dieser Umstand regt viele Südaventurier zu spöttischen Bemerkungen an, allerdings nur solange kein Thorwal-Pirat in Hörweite ist.

Die Waldelfen

Wir besitzen kaum Aufzeichnungen über die nördlich der Salamandersteine lebenden Waldelfen. Man muß jedoch annehmen, daß sie – ebenso wie die übrigen Elfen Aventuriens – keine feste Staatsform anerkennen.

Auch ist nicht bekannt, ob sich die Waldelfen mit dem elfischen Königshof in den Salamandersteinen identifizieren oder ihn anerkennen.

Jahrhunderte lang haben die Waldelfen ihre Heimat nicht verlassen. Das Stammgebiet der Waldelfen liegt nördlich der Salamandersteine und reicht bis an den Fluß Kvill heran; Ost- und Westgrenze werden ebenfalls von Flüssen gebildet (im Osten die Amper, im Westen der Lorsol). Warum die Waldelfen nun vereinzelt ihre Heimat verlassen, entzieht sich unserer Kenntnis.

Die Goblins

Da ist uns über die Goblins schon mehr bekannt, wenn auch wenig Erfreuliches. Da die Goblins – wie ihre Verwandten, die Orks – in Mittelaventurien selten seßhaft sind und sich zum Mißvergnügen der anderen Völker inzwischen über fast ganz Aventurien verbreitet haben, böte sich hier dem Völkerkundler eigentlich ein reiches Feld der Betrachtung. Doch dazu müßte erst einmal die Frage geklärt werden, ob die Goblins wegen ihrer kümmerlich ausgeprägten Intelligenz nicht eher dem Tierreich zuzuordnen wären. Außerdem halten es viele Gelehrte für ge-

schmacklos, kostbare Zeit mit der Erforschung der Goblins zu verschwenden.

So werden die Helden des Schwarzen Auges wohl weiterhin unfreiwillige Beobachter der Goblins bleiben und ihre unangenehmen Erfahrungen zur Goblinforschung beisteuern. Bisher wissen wir immerhin, daß es zwischen den Verhaltensweisen von Orks und Goblins kaum einen Unterschied gibt. Sklaven halten Goblins jedoch nie, da sie ihr Mißtrauen auch vor gefangenen und gefesselten Menschen niemals ganz verlieren.

Bornland

Wenden wir uns nun wieder den menschlichen Bewohnern Aventuriens zu. Von Norden kommend, treffen wir zunächst auf Bornland, eine um die Stadt Festum gelegene Aristokratie, in der bereits Neuaventurisch gesprochen wird, wenn auch mit zahlreichen nivesischen und norbardischen Lehnwörtern durchsetzt. Bornland wird von einem sogenannten *Adelsmarschall* regiert, der in etwa die Stellung eines *Ersten unter Gleichen* innehat und die laufenden Regierungsgeschäfte seines Staates erledigt. Er wird von den bornländischen Adligen aus ihrer Mitte gewählt, und zwar nicht – wie ein mittelländischer Bürger glauben

könnte – auf Lebenszeit, sondern nur für fünf Jahre. Und selbst innerhalb dieser kurzen Zeit seiner Herrschaft ist er nicht souveränes Oberhaupt seines Landes, denn er wird von der zweimal im Jahr zusammentretenden Adelsversammlung kontrolliert, die alle vom Adelsmarschall erlassenen Gesetze bestätigen muß, bevor sie rechtskräftig werden. Die Gesellschaftsstruktur Bornlands ist feudalistischer Art, ähnlich der im Mittelreich, wenn auch die Person des Kaisers als oberstem Lehnsherren fehlt. Statt dessen üben die ältesten Adelshäuser des Staates eine Art wohlwollender Oberhoheit aus.

Nostria

Etwas weiter südlich, aber an der anderen Küste Aventuriens liegt das Königreich Nostria. Nostria ist ein unabhängiger Staat, der von einem König regiert wird. Da es sich

aber in bezug auf Bevölkerung und Gesellschaftsstruktur kaum vom großen Kaiserreich, dem Mittelreich, unterscheidet, wollen wir es bei dieser Betrachtung übergehen.

Das Mittelreich

Das Mittelreich ist ein Agrarstaat. Etwa achtzig Prozent der Bevölkerung arbeiten auf dem Lande und produzieren gerade genug, um sich, den Landadel und die Einwohner der im Mittelreich vergleichsweise häufigen Städte zu ernähren. Die wichtigste soziale Einheit der Landbevölkerung ist die Familie, in der bis zu vier Generationen gemeinsam leben und arbeiten. Das Leben der aventurischen Bauern ist hart, und große Reichtümer sind nicht zu erwerben, denn viele Belastungen lasten schwer auf ihnen.

Das Gesellschaftssystem des Mittelreiches unterteilt die niederen Schichten der Bevölkerung (Bauern und Handwerker) in drei große Gruppen. An der untersten Stufe der sozialen Leiter befinden sich die *Sklaven*, deren Besitz nach geltendem Recht zwar verboten ist, die aber praktisch ein wichtiger Faktor im Leben Aventuriens sind. Trotz ihrer Rechtlosigkeit führen diese Sklaven, die hauptsächlich von reichen Kaufleuten und Adligen als Hausbedienstete gehalten werden, meistens ein Leben, von dem die eigentlich höhergestellte Bevölkerungsschicht der Leibeigenen nur träumen kann. Zwar ist Sklaven nach den herrschenden Gebräuchen jeder persönliche Besitz verwehrt, aber ihre Herren sorgen durchweg gut für ihren lebenden Besitz und stellen ihm ausreichend Nahrung und Kleidung zur Verfügung. Zwar laufen die Sklaven immer Gefahr, bei einem Fehler gepeitscht oder gar getötet zu werden, aber viel anders ist die Situation der Leibeigenen auch nicht, und zumindest entgehen die Sklaven dem langsamen Ausbluten durch Steuern und andere Abgaben.

Leibeigene sind Bauern, die an ein bestimmtes Stück Land gebunden sind, das sie nur mit ausdrücklicher Genehmigung ihres Lehnsherrn verlassen dürfen. Im täglichen Leben verläuft die Existenz des typischen Leibeigenen hart am Rande des Bettlerstandes. Nicht nur ist er verpflichtet, zwei Tage in der Woche auf den Gütern seines Herrn zu arbeiten – was seinem eigenen kleinen Acker gewiß nichts nützt; dazu kommen noch die Abgaben, die er von seiner kargen Ernte zahlen muß: 50 Prozent an den Lehnsherrn und 10 Prozent an die Priesterschaft seines Gottes, der von seinem Herrn für ihn bestimmt wird.

Die verbleibenden vierzig Prozent der Ernte sind kaum genug, die im allgemeinen sehr kinderreichen Bauernfamilien durchzubringen. Daher ist nicht nur die Kindersterblichkeit in diesem Stand recht hoch, es erreichen auch immer häufiger Berichte die Gelehrten, nach denen leibeigene Bauern gezwungen sind, ihre Kinder in die Sklaverei zu verkaufen. Ob diese Berichte auch bei der kaiserlichen Bürokratie eingehen, ist nicht festzustellen; Maßnahmen werden jedenfalls keine ergriffen.

Der dritte und höchste Stand dieser Schicht ist der des *freien Bauern* oder *freien Handwerkers*. Während auch der freie Bauer trotz dieser Bezeichnung einen Lehnsherrn hat, dem er Gehorsam schuldet, ist er doch in seinem Verhältnis zu diesem Herrn weitaus freier als sein leibeigener

Landmann. Seine Verpflichtungen dem Lehnsherrn gegenüber, sei es nun ein Ritter, Baron, Fürst oder gar der Kaiser selbst, der natürlich auch über eigene Ländereien verfügt, erschöpfen sich im Zahlen von Steuern und der Bereitschaft, im Notfall zu den Waffen zu greifen, um im Interesse seines Herrn in die Schlacht zu ziehen. Die Steuern des freien Bauern sind kaum geringer als die des Leibeigenen (40% des Ertrags), und auch hier kommen zehn Prozent für den örtlichen Tempel hinzu, aber da der freie Bauer im allgemeinen über mehr Land verfügt als der Leibeigene und es auch durchgehend bearbeiten kann, bleibt ihm ein besserer Ertrag übrig. Was nicht bedeuten soll, daß er etwa im Überfluß lebt. Ganz und gar nicht. Er ist immer noch arm, nur nicht bettelarm. Ein Reitpferd beispielsweise könnte er sich erst nach langem und hartem Sparen leisten.

Ähnlich wie dem freien Bauern geht es dem freien Handwerker. Zwar geht mehr Silber und gelegentlich auch Gold durch seine Hände als durch die der Bauern, aber dafür muß er seine Steuern auch in bar bezahlen, was ihn nicht selten in ziemliche Bedrängnis bringt. Generell verfügt er jedoch über einen höheren Lebensstandard als der freie Bauer, zumindest dann, wenn er in der Stadt lebt.

Ganz anders natürlich die höheren Schichten der Bevölkerung, die reichen Kaufleute und der Adel. Im Mittelreich gibt es manchen Handelsfürsten, der an Prunk und Einfluß mit dem Adel gleichgezogen hat. Der Adel selbst lebt ganz vorzüglich von den Erträgen der eigenen Ländereien und den Abgaben der leibeigenen Bauern.

Manche Adlige verwenden große Teile ihrer Einnahmen dazu, die Lebensbedingungen der von ihnen Abhängigen zu verbessern, viele andere kümmern sich aber nicht weiter um ihre Bauern.

Das Hauptgeschäft des Adels in Aventurien ist die Politik, nicht nur am kaiserlichen Hof, sondern auch in ihrem eigenen Leben, was uns zu einer Betrachtung der politischen Struktur des Kaiserreiches führt:

Im Kaiserreich herrscht eine Art von Feudalismus, die theoretisch das ganze Land hierarchisch gliedert und die Befehlsgewalt des Kaisers sichert. Das gesamte Gebiet des Mittelreiches wird in diesem System als Eigentum des Kaisers betrachtet, das dieser verdienten und vertrauenswürdigen Adligen teilweise als sogenanntes *Lehen* zur Nutzung übergeben kann. Der Adlige verpflichtet sich bei Annahme des Lehens zu Treue und Gehorsam seinem Lehnsherrn (dem Kaiser) gegenüber, verbunden mit einer Steuerzahlung in regelmäßigen Abständen. Innerhalb seines Lehens kann der Adlige dann seinerseits kleinere Gebiete an niedrigere Adlige zum Lehen geben.

In Gareth selbst und dessen nächster Umgebung herrscht der kaiserliche Hof mit eiserner Hand und zieht ohne Rücksicht Steuern ein, um den dekadenten Ausschweifungen des Hofes Geld zu verschaffen. Aber je weiter man sich von der Hauptstadt entfernt, desto leichter wiegen Wort und Siegel des Kaisers. In den Grenzprovinzen kann

man eigentlich nur noch von einer völligen Alleinherrschaft der jeweiligen Fürsten und Barone sprechen, die

dem Kaiser in Gareth höchstens noch durch Lippenbekenntnisse verbunden sind.

Aranien

Ein besonders eindrucksvolles Beispiel für die Schwäche des derzeitigen Kaisers ist das Fürstentum Aranien (Hauptstadt Zorgan) im Osten des Mittelreiches, das seit dem Augenblick der Thronbesteigung durch Fürstin Sybia sämtliche Bande zum Kaiserreich durchtrennt hat und alle Tributzahlungen von Zorgan nach Gareth abrupt einstellte. Bisher ist es dem Kaiser nicht gelungen, Aranien (in Gareth noch immer als »Provinz Aranien« bezeichnet)

wieder zu unterwerfen. Die politische Struktur in Aranien ist gefestigter als im Kaiserreich, erstens auf Grund seiner geringen Größe und zweitens wegen seiner Unabhängigkeit vom kaiserlichen Hof. Seit seiner Lossagung vom Kaiserhof hat es Aranien zu einem gewissen Wohlstand gebracht, was auf den Wegfall der Steuerlast und die Aufnahme einträglicher Handelsbeziehungen zu den Bewohnern der Insel Maraskan zurückzuführen ist.

Das »Liebliche Feld«

Ganz ähnlich sieht die Situation im Lieblichen Feld, dem Herzstück des Alten Reiches, aus. Hier ist die Sklaverei nicht nur nominell, sondern auch praktisch verboten, ebenso wie die Leibeigenschaft, und der König in Vinsalt hält ein wachsames Auge auf die Vorgänge im ganzen Land. Natürlich hilft die vergleichsweise geringe Größe des Reiches dabei ganz beträchtlich. Auch im Feld gibt es natürlich Adelsfamilien, zum größten Teil sogar sehr viel ältere Geschlechter als etwa in Gareth, aber ihre Rechte

dem eigenen einfachen Volk gegenüber sind im Laufe der Zeit beschnitten worden, so daß es der Bevölkerung besser geht als im Kaiserreich. Auch dort ist das Leben der Menschen von früh bis spät durch Arbeit geprägt. Trotzdem beklagt sich niemand.

Die breite Masse des Volkes leidet keinen Mangel, und viele Stimmen vergleichen die derzeitigen Zustände zu Recht mit den guten Verhältnissen in der Blüte des Alten Reiches.

Die Khom-Wüste

Völlig anders sieht es jedoch im Bereich der Khom-Wüste aus, die von mehreren Nomadenstämmen bewohnt wird. Diese Söhne der Wüste ziehen mit ihren Kamelherden von Oase zu Oase, auf der Suche nach Futter und Wasser für ihre Tiere, scheuen aber auch nicht davor zurück, Handelskarawanen zu überfallen, die zwischen den Kaiser- und Königreichen im Norden und Westen und den Stadtstaaten des subtropischen Südaventuriens unterwegs sind. Die Gefahren einer Wüstenreise sind den Karawanenherren zwar bekannt, und es ist völlig normal, Bewaffnete als Beschützer anzuheuern, bevor man die Khom betritt. Trotzdem werden immer wieder einzelne Karawanen in der Weite des Sandes vermißt gemeldet, und ihre Waren tauchen Monate später in den Basaren von Fasar und Rashdul auf, angeboten von den verummten Nomaden der Wüste.

Die Wüstennomaden leben in Sippongemeinschaften. Alle Entscheidungen trifft der Sippenchef, üblicherweise als Hairan bezeichnet. Frauen sind Mangelware in der Wüste und viel zu kostbar, um sie den Elementen auszusetzen. Das führt allerdings auch dazu, daß sie an Entscheidungen

des Stammes keinen Anteil haben, denn der Ehrbegriff der Wüstensöhne verlangt, daß jeder, der einen Entschluß faßt, diesen auch selbst ausführt – und für die Frauen des Stammes wäre das mit zu vielen Gefahren verbunden. Außerdem sind die wenigsten Nomadenfrauen in der Lage, entschlossen zu handeln; sie haben es ja nie gelernt.

Außer den Nomaden gibt es natürlich auch sesshafte Wüstenbewohner, diese leben zumeist in kleinen Oasendörfern. Aber es gibt auch prunkvolle Sultanspaläste – Serails –, deren Größe und Prachtentfaltung manch nordaventurischen Fürstenhof in den Schatten stellen. Ein Zeichen für den Wohlstand eines Khom-Sultans ist die Anzahl seiner Frauen. Allerdings sind die Schönheitsbegriffe in der Khom-Wüste andere als im Kaiserreich. Für einen Wüstensohn ist eine Frau nur schön, wenn sie ausgesprochen dick ist und eine möglichst weiße Haut hat.

Die Vorliebe für eine bleiche Haut gilt übrigens auch im Kaiserreich.

Eine »vornehme« Blässe kennzeichnet die wenigen Glücklichen, die es nicht nötig haben, Tag für Tag im Freien zu schuften.

Fasar, Rashdul und die südlichen Stadtstaaten

Die Bevölkerung Fasars und Rashduls stellt eine Mischung aus Wüstennomaden und Auswanderern aus dem Mittelreich bzw. den südlichen Stadtstaaten dar. Wahrscheinlich paßt auf diese Städte wie auf keinen anderen Ort Aventuriens der Begriff vom Schmelztiegel. Hier kann man alles finden, was man nur sucht – wenn man bereit ist, dafür zu bezahlen. Gesetze gibt es kaum, und die wenigen, die existieren, lassen sich mit einer entsprechenden Bestechungssumme leicht umgehen. Mit Gold und Edelsteinen beladene Helden finden in den Straßen dieser beiden Städte reichlich Gelegenheit, ihren Reichtum loszuwerden – freiwillig oder unfreiwillig ...

Die Lebensumstände und Herrschaftsformen in den südlichen Stadtstaaten unterscheiden sich von Stadt zu Stadt. So besteht etwa die Bevölkerung von Selem zum größten Teil aus erbarmungswürdigen Elendsgestalten, die in trostlosen Hütten wohnen und jedem, der an ihre Küste verschlagen wird, mit ihrem Wehklagen in den Ohren liegen. Ihren Erzählungen nach, die kaum jemand glauben mag, bewohnten sie vormals eine prächtige und machtvolle Stadt namens Lem, deren Größe und Reichtum selbst den Göttern in die Augen stach, so daß Praios eines Tages einen Stern aus dem Firmament auf die Stadt hinabschleuderte und sie zerstörte. Jetzt soll diese sagenumwobene Stadt auf dem Grund des Urlem-Sees liegen und darauf warten, daß die Götter sich ihrer erbarmen.

Al'Anfa dagegen ist wohl die prächtigste Stadt, die je eines Aventuriens Augen erschaut haben mögen. Ihre Dächer und Tempel glitzern im Sonnenlicht, als bestünden sie aus lauter Edelsteinen, und ihre pastellfarbenen Häuser sind eine Freude fürs Auge. Die Quelle des Reichtums dieser

Stadt ist allerdings in weiten Teilen Aventuriens ganz und gar nicht gern gesehen: Sklaverei und der Handel mit Rauschkräutern. An der Spitze der Machtpyramide Al'Anfas stehen die Boron-Priester, die nicht nur den Glauben ihrer Mitbürger bestimmen und deren Steuern kassieren, sondern auch die wichtigsten Handelsherren für die Güter dieser Stadt sind. Das Leben der Einwohner Al'Anfas ist erheblich weniger angenehm, als es das äußere Bild der Stadt vermuten läßt. Nicht ohne Grund gilt der Hohepriester von Al'Anfa als der despotischste und grausamste Herrscher ganz Aventuriens, und andersdenkende Bürger seiner Stadt dienen häufig genug dazu, die Laderäume der Sklavenschiffe zu füllen.

Wieviel angenehmer ist da etwa das Leben der Bewohner Dröls, Mengbillas oder Syllas, die immerhin von einem gewählten Bürgermeister regiert werden, auch wenn die Stimmen bei dessen Wahl nicht immer zwischen allen Bürgern gleich verteilt sind. Andere Stadtstaaten sind Sitz eines eigenen Fürstenhauses oder besitzen gar einen König (wie etwa Mirham oder Brabak).

Sicherlich gäbe es noch mehr zu erzählen über die Völker und Gesellschaftsformen Aventuriens, aber die Berichte der Hesinde-Priester von Kuslik, die als Grundlage für diesen Ausblick in das Leben der Aventurier dienten, lassen nicht viel mehr erkennen. Vielleicht findet sich später Gelegenheit, andere Quellen zu Rate zu ziehen, oder vielleicht gelingt es manchem Meister, der dies liest, seine Helden in Teile Aventuriens zu locken, über die den Weisen in Kuslik nichts bekannt ist. Wir sind zum Ende gekommen.

Teil IV

Die Kreaturen Aventuriens

*Umfassende und anschauliche Beschreibungen
vieler lebender und untoter, tierischer und magischer Wesen,
denen die Helden in Aventurien begegnen können*

Einige Hinweise zum Text:

Die Beschreibungen der einzelnen Kreaturen gliedern sich in vier Teile:

1. Allgemeines, 2. Werte, 3. Besonderes, 4. Die Kreatur im Spiel.

1. Unter *Allgemeines* finden Sie eine Schilderung der äußeren Merkmale, der Verbreitungsgebiete und der Lebensweise der Kreatur.
2. Hier stehen die spieltechnischen *Werte*.
3. Mit *Besonderheiten* sind zumeist außergewöhnliche Kampfregeln gemeint, die auf die Kreatur anzuwenden sind.
4. Dieser Teil enthält Ratschläge und Szenariumshilfen für den Meister, kurz, den Rahmen, in den er die Kreatur einfügen kann.

Die meisten in den Beschreibungen verwendeten Begriffe sind dem Leser aus dem *Abenteuer-Basis-Spiel* vertraut oder können dort im *Buch der Regeln* nachgeschlagen werden. Neu sind die Begriffe *Geschwindigkeit* und *Ausdauer*, denn diese gehören zu den Ausbauregeln. Sie finden sie im *Buch der Regeln II*. Hier sei nur kurz darauf hingewiesen, was der Meister bei *Geschwindigkeit* und *Ausdauer* ablesen kann.

Geschwindigkeit und *Ausdauer* sind auf dem *Dokument der Stärke* noch nicht vorgesehen. Am günstigsten ist es, wenn Sie die letzte Zeile der Rubrik »Allgemeine Ausrüstung« für diese neuen Werte verwenden und dort GS und AU eintragen.

Geschwindigkeit:

Die Zahl hinter *Geschwindigkeit* bedeutet immer »Meter pro Sekunde«. Da ein Meter normalerweise der Kanten-

länge eines Kästchens auf dem *Plan des Schicksals* entspricht, können Sie sofort ablesen, daß zum Beispiel eine Ratte (*Geschwindigkeit*: 4) vier Felder zurücklegt, in der gleichen Zeit, in der eine Waldspinne (*Geschwindigkeit*: 6) sechs Felder schafft. Stehen hinter *Geschwindigkeit* zwei Zahlen, zum Beispiel 4/2, so bedeutet die zweite Zahl das Tempo an Land, die erste bezieht sich auf die Fortbewegungsart, die die Kreatur normalerweise vorzieht, beispielsweise Fliegen oder Schwimmen.

Beispiel: der Baumdrache, *Geschwindigkeit*: 15/1. Der Baumdrache legt im Flug 15 Felder in einer Sekunde zurück, ist er jedoch gezwungen, über den Boden zu kriechen, so schafft er nur eines. Steht hinter *Geschwindigkeit* die Abkürzung GST 1 oder GST 2, so bedeutet das, die *Geschwindigkeit* ist variabel, sie muß auf der *Geschwindigkeitstabelle 1* oder *2* im *Buch der Regeln II* nachgeschlagen werden.

Beachten Sie bitte, daß alle angegebenen *Geschwindigkeiten* *Höchstgeschwindigkeiten* sind und von den Kreaturen nur über einen begrenzten Zeitraum durchgehalten werden können. Dieser Zeitraum wird durch die *Ausdauer* bemessen.

Ausdauer:

Die Anzahl Sekunden, die eine Kreatur ihre *Höchstgeschwindigkeit* durchhalten kann. Weitere Erläuterungen siehe *Buch der Regeln II*

Bei einigen Werten haben wir statt fester Zahlen Würfelempfehlungen angegeben, Beispiel: *Goblin*, *Mut*: 1W + 2 (5). Das soll den Meister dazu anregen, das eine oder andere Monster selbst zu »erschaffen«. Der

Mut-Wert eines Goblins wird in diesem Fall mit einem sechsseitigen Würfel ermittelt; zu den gewürfelten Augen addiert man eine 2. Der Goblin kann also einen Mut-Wert von 3 bis 8 erhalten. Die Zahl in Klammern gibt – für eilige Meister – den leicht abgerundeten Durchschnittswert an, in diesem Fall (5).

Wie aufmerksame Leser vielleicht bemerkt haben, wurden die Werte manch eines altvertrauten Monsters hier und da verändert – zumeist angehoben. Damit wollen wir noch einmal deutlich machen, daß eigentlich kein Monster feste, unveränderliche Werte besitzen sollte. Es gehört zu den Aufgaben des Meisters, alle Monsterwerte so abzustimmen, daß ein ausgewogenes, spannendes Spiel entsteht. Und so, wie die Helden höhere Stufen erreichen, kann man sich durchaus vorstellen, daß es auch unter den Orks, Ogern und Goblins alte Kämpen und Veteranen gibt, die ihren im *Buch der*

Regeln I vorgestellten Kumpanen weit überlegen sind.

Einige häufig gebrauchte Abkürzungen:

GS:	Geschwindigkeit
AU:	Ausdauer
GST 1, GST 2:	Geschwindigkeitstabelle 1, 2
KR:	Kampfrunde
LP:	Lebenspunkte
RS:	Rüstungsschutz
SP:	Schadenspunkte (das sind Trefferpunkte, die die Rüstung durchdringen)
TP:	Trefferpunkte
W oder W 6:	sechseitiger Würfel
W 20:	zwanzigseitiger Würfel

Auerochs

Allgemeines:

Auerochsen sind Waldrinder, die eine Schulterhöhe von 2 Metern erreichen können. Ihr Fell ist dunkelbraun, an Hals und Schultern tragen sie zottige, schwarze Mähnen. Die Tiere leben in kleinen Gruppen von drei bis fünf Exemplaren. Wenn sie sich gereizt fühlen – und das ist eigentlich immer der Fall, wenn ein Eindringling ihr Revier betritt, greifen sie an, die mächtigen Schädel tief gesenkt, mit schäumend geifernden Mäulern.

Werte:

MUT: 20	*ATTACK: 11
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 10	AUSDAUER: 30
	Monsterklasse: 20

* Gegen eine erfolgreiche Auerochs-Attacke hilft nur eine Geschicklichkeitsprobe. (Der Held weicht den Hörnern aus.) Eine Parade mit der Waffe hat keinen Sinn.

Besonderheiten:

Auerochsen hassen Einhörner und verfolgen sie bis zur völligen Erschöpfung.

Der Auerochs im Spiel:

Eine kleine, polternd und prasselnd durch das Unterholz brechende Auerochsherde ist eine farbenfrohe Bereicherung für jedes Waldabenteuer. Der Meister kann zu jeder Zeit beschließen, daß die Ochsen das Interesse an den Helden verlieren.

Zwei, drei Auerochs-Attacken dürften genügen, um den Helden das Leben sauer zu machen.

Basilisk

Allgemeines:

Der Basilisk ist das schrecklichste und gefährlichste aller Monster. Er sieht wie eine Schlange aus, mit feistem, walzenförmigem Leib und einer Krone auf dem Haupt. Basilisken lieben heißes und trockenes Klima. In den ausgedehnten Steppen und Sandwüsten des südlichen Aventurien sollen zwei oder drei dieser grauenhaften Monster leben. Ein Basilisk lebt siebenhundert Jahre. Er entsteht aus einem Hahnenei, das von einer Kröte ausgebrütet wurde. Zu diesem Ereignis kommt es einmal in siebenhundert Jahren, und so werden die Basilisken in Aventurien wohl niemals völlig aussterben.

Werte:

GESCHWINDIGKEIT: 1	AUSDAUER: 1000
--------------------	----------------

Andere Werte für den Basilisken sind nicht notwendig, da es niemals zu einem normalen Kampf oder auch nur zu einer Begegnung mit diesem Monster kommt.

Besonderheiten:

Nur wenige Menschen haben je einen lebenden Basilisken zu Gesicht bekommen, und diese Unglücklichen mußten diese Erfahrung mit dem Leben bezahlen, denn der bloße Anblick eines Basilisken ist tödlich. Zehn Meter um ihn herum ist die Luft derart verpestet, daß dort alle Pflanzen verdorren, alle Kreaturen verenden und alle Gewässer brodelnd zu Giftnebeln verdampfen. Wer diesen Dunstkreis betritt, erkrankt und wird nach langem, qualvollem Siechtum sterben, falls ihm nicht rechtzeitig ein magischer Heiltrank verabreicht wird. Orte, an denen ein Basilisk

sich längere Zeit aufgehalten hat, sind auf Wochen hinaus verpestet und monatelang verödet.

Wenn Helden an dem früheren Aufenthaltsort eines Basilisken verweilen, dann werden sie bald von Mattigkeit, Kopfschmerzen, Magenkrämpfen und unerträglichen Schstörungen heimgesucht.

Einen verendeten Basilisken kann man erst sieben Stunden nach seinem Tod gefahrlos betrachten; nach sieben Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach sieben Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert.

Der Basilisk besitzt keine Intelligenz, er hat keine natürlichen Feinde und kennt keine Furcht. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, dieses Monster zu töten: Man muß ihm einen Spiegel vorhalten. Wenn er sein Spiegelbild erblickt, stirbt er auf der Stelle, denn sein eigener Anblick ist für ihn genauso tödlich wie für alle anderen Lebewesen.

Es können jedoch nur Krieger ab der 5. Stufe den Versuch wagen, einen Basilisken mit Hilfe eines Spiegels zu töten. Der Vorgang spielt sich folgendermaßen ab: Ein Krieger nähert sich dem Basilisken bis auf etwa zwanzig Meter; er hat einen Spiegel an einer Lanze, einem Stock oder einem ähnlichen Gegenstand befestigt.

Nun muß er eine

Mutprobe + 2

ablegen. Mißlingt sie, wird er davonlaufen und kann in diesem Abenteuer nicht noch einmal versuchen, einen Basilisken zu töten. Der Meister würfelt nun mit 1 W 6 die Schadenspunkte aus, denn der Spieler ist dem Pesthauch des Monsters schon gefährlich nahe gewesen. Gelingt die Mutprobe, versucht der Krieger, sich dem Basilisken mit geschlossenen Augen weiter zu nähern. Dafür muß er nacheinander eine

Geschicklichkeitsprobe + 3

und eine

Mutprobe + 4

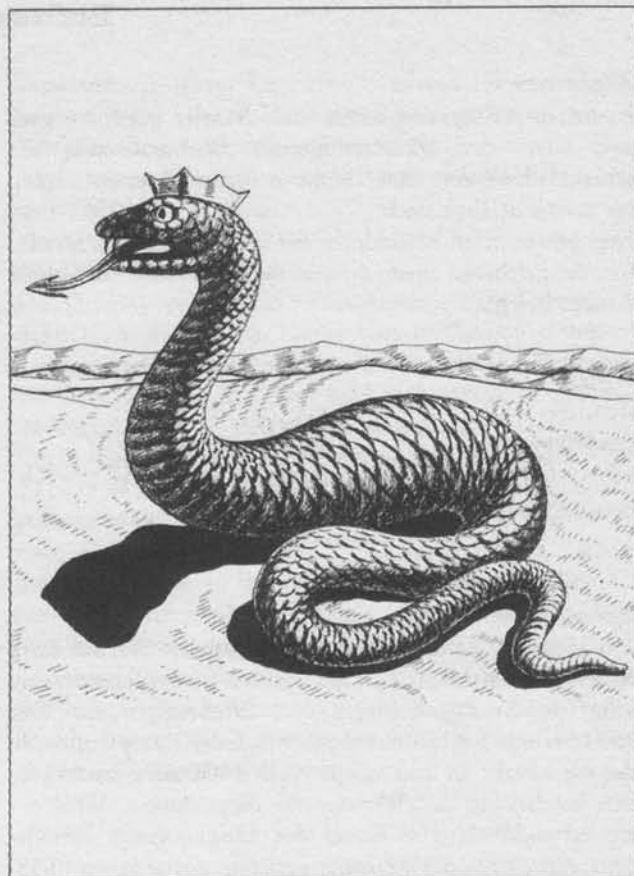
ablegen. Mißlingt eine der beiden Proben, würfelt der Meister mit 2 W 6 die Schadenspunkte aus. Gelingen beide Proben, befindet sich der Krieger nun in unmittelbarer Nähe des Monsters.

Er muß jetzt nacheinander zwei

Geschicklichkeitsproben + 5

ablegen. Die erste, um festzustellen, ob es ihm gelingt, das Monster zu töten; die zweite, unabhängig vom Ausgang der ersten, um festzustellen, ob es ihm gelingt, den tödlichen Dunstkreis rechtzeitig zu verlassen. Mißlingt die zweite Probe, ist der Held tot. Gelingt sie, würfelt der Meister mit 3 W 6 die Schadenspunkte aus. Schadenspunkte erhält der Krieger also in jedem Fall, und zwar um so mehr, je näher er dem Monster gekommen ist!

Wird dem Krieger nach dem Kampf kein magischer Heiltrank eingefloßt, so verliert er pro Spielrunde einen weiteren Punkt seiner Lebensenergie. Der Heiltrank kann diesen schleichenden Verfall aufhalten, aber nicht die Schadenspunkte regenerieren.



Eine völlige Genesung des Helden ist erst zwischen zwei Abenteuern möglich.

Der Basilisk im Spiel:

Wenn der Meister es nicht darauf anlegt, seine Spielerrunde auszulöschen, dann sollte er sie niemals unvermittelt mit einem Basilisken konfrontieren. Er sollte vielmehr Hinweise geben, daß die Helden sich dem Aufenthaltsort eines Basilisken nähern («... die Büsche in dem Landstrich, den ihr soeben betreten habt, sind entlaubt; das Steppengras ist verdorrt. Ihr entdeckt ein paar halbverweste Vögel und etliche Eidechsenkadaver. Die Luft riecht übel, und das Atmen fällt euch schwer. Alrik klagt über Magenschmerzen, und Elura tränen die Augen ...»). Falls die Heldengruppe weder einen Spiegel noch einen magischen Heiltrank mit sich führt und falls nicht wenigstens einer der Helden ein Krieger mindestens der 5. Stufe ist, sollten sie schnellstens das Weite suchen.

Der Basilisk kämpft nicht; er hat keine magischen Fähigkeiten und ist gegen Magie immun.

Überlebt ein Krieger den Versuch, einen Basilisken zu töten, ohne daß ihm diese Aufgabe gelingt, so erhält er dafür 500 Abenteuerpunkte. Für das Töten des Monsters erhält er 1000 Abenteuerpunkte und darf fortan den Beinamen »Basiliskentöter« führen.

Den Kadaver des Monsters kann er, falls er ihn nach sieben Wochen noch vorfindet, auf den Basaren Aventuriens für 700 Dukaten verkaufen.

Borbarad-Moskito

Allgemeines:

Es hat in Aventurien schon viele Magier gegeben, gute und böse; der Dämonenmeister Borbarad war der schrecklichste von allen. Manche seiner Untaten wirken bis in unsere Tage nach.

Dies gilt auch im besonderen für die fingerlangen Moskitos, die Borbarad einst züchtete und für immer mit einem Zauber belegte.

Werte:

MUT: 20	ATTACK: 8
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 3 AP pro KR
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 1000
Monsterklasse: 3	

Besonderheiten:

Ein Moskito, dem die Attacke gelingt, hat sich auf einer ungeschützten Hautstelle des Helden niedergelassen und saugt dessen Erinnerungen und Erfahrungen auf. Der Held verliert 3 Abenteuerpunkte in jeder Kampfrunde, in der die Mücke an ihm saugt. Nach 4 KR zieht die Mücke den Stachel aus der Wunde und fliegt davon. Wird der Borbarad-Moskito während des Saugvorgangs erschlagen, verbrannt oder sonstwie verletzt, spritzt er ein tücki-

sches Gift in die Wunde, das 2 W Schadenspunkte verursacht. Moskitos, die auf magische Weise getötet werden, verspritzen kein Gift! Die Borbarad-Moskitos treten normalerweise in großen Schwärmen auf und fallen mindestens in einer Anzahl von 2 W über die einzelnen Helden her.

Der Held kann nach den anfliegenden Moskitos schlagen. Wenn ihm sein Attacke-Wurf gelingt, hat er einen Moskito erschlagen.

In der nächsten Kampfrunde haben sich *alle* Moskitos auf dem Helden niedergelassen und versuchen, ihn mit dem Saugrüssel zu stechen. (Sie würfeln ihre Attacken.)

Der Held kann jetzt in jeder Kampfrunde *eine* Mücke erschlagen, ohne daß er einen Attacke-Wurf ablegen muß. Wahrscheinlich wird der Held (und ein Held sollte ja clever sein) zunächst solche Mücken erschlagen, die ihren Stachel noch nicht eingebohrt haben (denen noch kein Attacke-Wurf gelungen ist).

Der Borbarad-Moskito im Spiel:

Das niederträchtige Insekt bietet dem Meister viele Einsatzmöglichkeiten.

Er braucht sich keineswegs auf Sumpf-Abenteuer zu beschränken. So sind auch zum Beispiel Fallen denkbar, bei denen die Helden ungewollt einen Moskito-Schwarm freilassen ...

Dämon

Allgemeines:

Dämonen sind Wesen aus einer anderen, geheimnisvollen Welt oder Sphäre, die den sterblichen Aventuriern unzugänglich ist.

Zwar gibt es Magier, die Wesen aus dieser Sphäre nach Aventurien rufen können, aber auch solche Zauberkundige sind nicht fähig, selbst in dieses geheimnisvolle Zwischenreich einzudringen oder es in seiner Ganzheit zu erforschen und zu verstehen.

Diese wichtige Tatsache sollten unsere Helden wissen.

Wir wissen über die Dämonen nur, daß es viele unterschiedliche Arten gibt und daß Dämonen einer Art meistens die gleiche körperliche Hülle wählen, wenn sie sich in Aventurien materialisieren.

So haben wir immerhin eine Möglichkeit, die einzelnen Dämonen voneinander zu unterscheiden, und damit eine bessere Möglichkeit zur Bekämpfung.

Werte:

Angesichts der Vielgestaltigkeit der Dämonenschar hat es keinen effektiven Sinn, an dieser Stelle einheitliche Werte anzugeben.

Allen Dämonen ist gemeinsam, daß sie gegen gewöhnliche Waffen der Sterblichen fast vollständig unempfindlich sind und nur durch Magie bekämpft und besiegt werden können.

Eigentlich ist der Dämon der einzige ebenbürtige Gegner eines Dämons.

Der Dämon im Spiel:

Erfahrene Spieler-Magier können selbst Dämonen beschwören, zum Beispiel den gedankenschnellen Difar, den furchterregenden Bragu oder den mörderischen Zant (siehe auch *Buch der Regeln II*). Auch feindliche Dämonen, denen die Helden begegnen, werden meistens Diener eines Zauberkundigen sein, so daß es sich für die Helden immer empfiehlt, den Herrn des Dämons aufzuspüren und zu überwältigen. Das wird ihnen normalerweise leichter fallen als die Überwindung der magischen Ausgeburt selbst.

Außer jenen Dämonen, die als Diener eines Magiers auftreten, gibt es auch einige wenige unabhängige Dämonenwesen.

Hierbei handelt es sich um magische Kreaturen, die sich auf irgendeine Weise von ihrem Herrn und Beschwörer befreit haben.

Diese Wesen zählen zu den grausamsten und gefährlichsten Ungeheuern, die Aventurien kennt. Sie werden häufig als Erzdämonen bezeichnet. Der *Nachtdämon* zählt zu ihnen (siehe auch Abenteuer »In den Fängen des Dämons«) und der *Sumpfdämon*, der aus den ungeleiteten, magischen Kräften der Natur entstanden ist.

Disdychonda

Allgemeines:

Die Disdychonda ist eine große, fleischfressende Pflanze. Sie wächst im Urwald des südlichen Aventurien. Um einen nicht sehr hohen, aber sehr dicken Stamm liegen mehrere großflächige Blätter. Die Pflanze läßt ihre Blätter auf dem Boden liegen, und wenn ein Opfer darauftritt, wird es von dem sich sofort aufrollenden Blatt gepackt und zum Stamm befördert, in dem es verdaut werden soll. Die Blätter sind mit kleinen Nesseln bedeckt, die ein Lähmungsgift abgeben. Die Blätter sind saftgrün, und der Stamm ist von grünlich-brauner Farbe.

Werte:

MUT: -	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 60	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W pro KR
GESCHWINDIGKEIT: 0	AUSDAUER: -
Monsterklasse: 20	

Besonderheiten:

Die Pflanze hat normalerweise vier große Blätter mit je 10 Lebenspunkten. Die anderen 20 Lebenspunkte stecken im Stamm. Sowie ein Held von der Pflanze eingerollt wird, verliert er in jeder Runde 1 W6 Lebenspunkte. Er selbst

kann sich aus dieser Lage nicht befreien, da er von dem Lähmungsgift, das die Blätter abgeben, für ca. eine ½ Spiel-Stunde bewegungsunfähig wird.

Ansonsten hat das Lähmungsgift jedoch keine Folgen, die später auftreten könnten.

Die Disdychonda im Spiel:

Die Disdychonda ist ein Pflanzenwesen. Sie bewegt sich daher nicht vom Fleck. Da sie sehr gefährlich ist und ein gefangener Held sich nicht selbst befreien kann, sollte eine solche Pflanze nur in einem Spiel auftauchen, in dem eine genügend große Heldengruppe vorhanden ist. Solange die Helden das Aussehen der Pflanze noch nicht kennen – also solange sie ihr noch nicht begegnet sind –, kann es durchaus passieren, daß ein Held ein Blatt betritt. Dann unternimmt die Pflanze ihren Überraschungsangriff. Gelingt ihr eine Attacke, so wird der Held, der das Blatt betreten hat, eingefangen und eingerollt. Aus dieser Lage kann man den Helden nur befreien, wenn man das Blatt, in das er eingerollt ist, abschlägt. (Dazu muß man dem Blatt mindestens 10 Schadenspunkte beibringen.) Diese Pflanze ist sehr selten, also kommen Sie bitte nicht auf die Idee, einen Disdychonda-Wald anzulegen.

Drachen

Baumdrache

Allgemeines:

Der Baumdrache ist einer der kleineren Vertreter der Drachenfamilie, der sein Domizil bevorzugt in den Wipfeln von Mammutbäumen, gelegentlich auch in den Kronen tausendjähriger Eichen aufschlägt. Er ist in allen ausgedehnten Waldgebieten des nördlichen Aventurien anzutreffen. Baumdrachen sind Allesfresser, verschmähen aber Menschenfleisch. Sie sind nicht sehr intelligent und horten, ähnlich den Elstern, alles, was blinkt und funkelt.

Werte:

MUT: 18	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 15/1	AUSDAUER: 90
	FEUERATEM: 1 TP* pro KR
Monsterklasse: 25	

* Der Treffpunkt reduziert den Rüstungsschutz des Opfers pro Kampfunde um 1 Punkt. Wenn der RS aufgebraucht ist, wird die LE reduziert.

Besonderheiten:

Der Baumdrache versinkt für eine Stunde am Tag in Tiefschlaf; dann kann er leicht überwältigt und seines Schatzes beraubt werden. Die übrige Zeit ist er äußerst wachsam

und verteidigt seinen Hort verbissen. Er verwendet viel Mühe darauf, sein Versteck zu tarnen, und kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder seinen Schatz in Gefahr glaubt. Sobald er jedoch einen glitzernden Gegenstand sieht, gerät er völlig außer sich und will sich unbedingt dieses Gegenstandes bemächtigen. Wenn die Helden im Revier eines Baumdrachen mit blanken Waffen hantieren, ihre Barschaft zählen oder sonstwie mit Metall klimpern, müssen sie damit rechnen, daß der Baumdrache sich den Gegenstand notfalls auch durch einen Kampf mit den Helden erobern will. Der Baumdrache kämpft, bis er tot ist oder die Beute seinem Schatz einverleiben kann.

Beim Kampf auf einem Baum ist ein Handikap für den Helden zu berücksichtigen, da er aufpassen muß, nicht abzustürzen (Vorschlag: - 3 bei Attacke, - 2 bei Parade).

Der Baumdrache im Spiel:

Der Meister kann den Baumdrachen bei allen Abenteuern einsetzen, die in nördlichen Regionen und oberirdisch spielen. Gelingt es einem oder mehreren Helden, in das Nest des Drachen einzudringen, während er schläft, so kann er oder können sie ohne Attacke zweimal hintereinander die Trefferpunkte auswürfeln, ehe der Lindwurm erwacht und der reguläre Kampf beginnt.

Der Schatz eines Drachen könnte so aussehen: ein paar Silber- und Kupfermünzen, Schlüssel, Messingbeschläge, Löffel, ein kleiner Dolch, Gürtelschnallen, Glasscherben, ein oder zwei Schmuckstücke, wertloser Tand usw.

Feueratem:

(die folgende Regel gilt für alle Drachen)

Wegen des Feueratems der Drachen verlieren alle am Kampf beteiligten Spieler pro Kampfrunde einen Punkt ihres Rüstungsschutzes. Ist er aufgebraucht, verlieren sie in jeder weiteren Kampfrunde, unabhängig davon, ob sie Treffer landen konnten oder einstecken mußten, einen Punkt ihrer Lebensenergie.

Höhlendrache

Allgemeines:

Der Höhlendrache ist ein flugunfähiges, aber dennoch äußerst gefährliches Monster. Es lebt sowohl in unterirdischen Höhlen als auch in ausgewaschenen Kammern an Berghängen, in tiefen Felsspalten und großen Erdhöhlen im Wald. Das Revier eines Höhlendrachen umfaßt viele hundert Quadratkilometer, deshalb sind diese Lindwürmer nur sehr selten anzutreffen. Gesehen wurden sie im Khoram-Gebirge, im Steineichenwald und in den Walbergen. Aber es ist nicht auszuschließen, daß sie auch in anderen Gebirgen oder Wäldern Aventuriens vorkommen.

Der Rumpf des Höhlendrachen gleicht in der Größe dem eines Nashorns, bedeckt von einer schwärzlichen Schuppenhaut; gestützt wird er von einem kräftigen Beinpaar. Die kürzeren Vorderglieder benutzt der Höhlendrache auch als Greifwerkzeuge.

Werte:

MUT: 18

ATTACK: 17

LEBENSENERGIE: 80

PARADE: 12

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

TREFFERPUNKTE: 2 W + 4

GESCHWINDIGKEIT: 8

AUSDAUER: 50

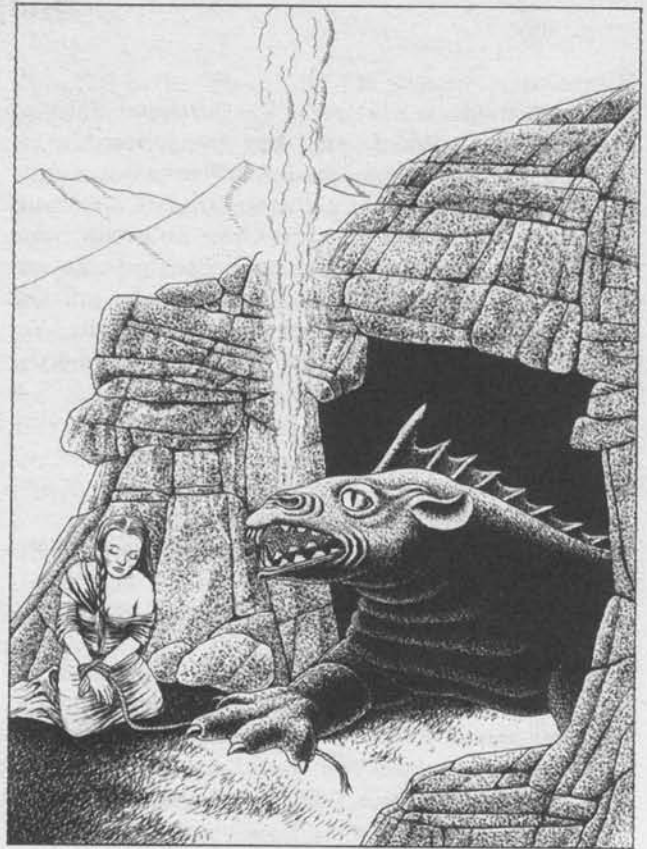
*FEUERATEM: 1 TP pro KR

Monsterklasse: 70

* Feueratem: siehe Baumdrache

Besonderheiten:

Der Höhlendrache ist ein äußerst standorttreues Monster. Nur zweimal im Jahr verläßt er seinen Bau, um nächtliche Raubzüge zu unternehmen, und zwar zur Zeit der Sommer- und der Wintersonnenwende. Sonst hockt er unbeweglich in seiner Höhle, hütet eifersüchtig seinen Schatz und lauert auf Beute. Er ist ein reiner Fleischfresser und frißt alles, was ihm vor die Fänge kommt: Hasen, Rehe, Wichtel, Kobolde, Goblins usw. Sein feiner Geruchssinn verrät ihm schon von weitem das Nahen einer Beute. Ist sie in Reichweite, schnellt sein langer Hals muränengleich aus der Höhlenöffnung hervor. Blitzschnell packt er sein Opfer und verschlingt es. Gerät ihm ein Zwerg oder Mensch zwischen die Fänge, so verspeist er ihn nicht gleich, sondern versucht, ein hohes Lösegeld zu erpressen. Höhlendrachen sind intelligent; mit Falschmünzen oder unechtem Geschmeide kann man sie nicht täuschen. Ein Höhlendrache spürt sofort, wenn während seiner Abwesenheit jemand in seine Höhle eindringt und ihn be-



rauben will. Dann unterbricht er seinen Beutezug und kehrt augenblicklich zum Hort zurück. Gelingt es dem Eindringling, vor der Rückkehr des Lindwurms den Schatz zu rauben und die Höhle zu zerstören, dann büßt das Monster vor Gram die Hälfte seiner Lebensenergie ein.

Höhlendrachen sind für Magie sehr empfänglich, aber man braucht schon einen sehr starken Zauber, um sie einzuschüchtern.

Der Höhlendrache im Spiel:

Wegen der ausgedehnten Reviere der Höhlendrachen sollte der Meister pro Abenteuer nur höchstens eines dieser Monster einsetzen. Ein einzelner Krieger kann einen Höhlendrachen kaum bezwingen, und nur einem erfahrenen Magier wird es gelingen, den Lindwurm zu besänftigen oder einzuschüchtern. Gefangene Helden kann man unter Umständen freikaufen; es läßt sich also auch eine unblutige Auseinandersetzung arrangieren.

Riesensindwurm

Allgemeines:

Riesensindwürmer sind die intelligentesten, größten und grausamsten Monster der Drachenfamilie. Ein Riesensindwurm ist etwa doppelt so groß wie ein Elefant. Sein Körper ist von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache drei Hälse und drei

Köpfe, deren jeder so stark ist wie ein einzelner durchschnittlicher Drache. Riesenlindwürmer haben ihren Hort zumeist in Burgruinen auf schroffen Berggipfeln. Sie kommen vorwiegend im Süden Aventuriens vor. Dort sind sie im und um das Regengebirge relativ häufig. Im Norden Aventuriens sind sie nur selten anzutreffen, im Eheren Schwert und in den Salamandersteinen soll es aber einige Exemplare geben.

Werte:

MUT: 18	KÖRPERKRAFT: $3W + 30$ (40)
KLUGHEIT: $1W + 14$ (17)	CHARISMA: $3W + 4$ (14)
GESCHICKLICHKEIT: $1W + 10$ (13)	
LEBENSENERGIE: 120	ATTACKE: 16
RÜSTUNGSSCHUTZ: 6	PARADE: 10
GESCHWINDIGKEIT: 20/5	AUSDAUER: 100
*FEUERATEM: $3 \times 1 \text{ TP pro KR}$	TREFFERPUNKTE: $3 \times (2W + 5)$
Monsterklasse: 200	

* Feueratem: siehe Baumdrache

Besonderheiten:

Riesenlindwürmer können mit ihren sechs Augen besonders gut und besonders weit sehen; nichts, was sich in ihrer Umgebung abspielt, entgeht ihnen. Riesenlindwürmer herrschen in ihrem Revier als grausame Tyrannen. Da sie jedoch eine seltsame Vorliebe für schöne Jungfrauen haben, herrscht in manchen Gebieten Aventuriens ein bar-

barischer Brauch: Um von den erbarmungslosen Überfällen eines Riesenlindwurms verschont zu bleiben, opfern ihm die Bauern in regelmäßigen Abständen eine Jungfrau, die der Drache dann in seinen Hort verschleppt.

Es gibt nur wenige aventurische Helden, die die Begegnung mit einem Riesenlindwurm überlebt haben.

Man kann den Riesenlindwurm nur dann töten, wenn man ihm innerhalb kürzester Zeit alle drei Hälse durchschlägt. Bleibt ein Kopf am Leben, wachsen die anderen wieder nach.

Um einen Kopf eines Riesenlindwurms vom Rumpf zu trennen, müssen die Helden 20 Schadenspunkte gegen diesen Kopf erzielen. Der Rüstungsschutz eines Drachenhalsses beträgt 4.

Der Meister notiert während des Kampfes, welchen Kopf die Helden mit wie vielen Trefferpunkten bedenken.

Es dauert 5 Kampfrunden, bis ein abgeschlagener Kopf nachgewachsen ist.

Wenn alle Helden gleichzeitig einen Kopf attackieren, können sie keine Paraden gegen die Attacken der anderen beiden Drachenköpfe würfeln.

Beispiel: 4 Helden kämpfen gegen einen Riesenlindwurm. 2 von ihnen setzen sich gegen 2 Drachenköpfe zur Wehr, während die anderen beiden Helden versuchen, den dritten Kopf abzuschlagen. Sobald der erste Kopf abfällt, können die Helden sich neu formieren.

Der Riesenlindwurm im Spiel:

Da der Riesenlindwurm ein unglaublich starkes Monster ist, sollte der Meister nur sparsam von ihm Gebrauch ma-



chen. Für einen erfolgreichen Waffengang mit einem Riesenlindwurm braucht die Heldengruppe mindestens vier erfahrene Krieger.

Interessanter wäre ein Szenarium, in dem die Helden den Lindwurm durch List und Witz überwältigen können.

Im Kampf ist der Riesenlindwurm, seiner drei Köpfe wegen, wie drei Monster zu führen.

Tatzelwurm

Allgemeines:

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen. Im Unterschied zu diesen beträgt die Bluttemperatur der Tatzelwürmer »nur« 60°C, so daß sie mit ihrem nach Schwefelwasserstoff stinkenden Atem, den sie stoßweise durch die Nüstern schnauben, auch keinen ernstlichen Schaden anrichten können. Tatzelwürmer werden drei bis vier Meter lang. Der feiste, wurstförmige Rumpf wird von sechs bis acht kurzen Beinen getragen und geht ohne Ansatz in Schwanz und Hals über.

Die Haut ist schuppig wie bei den Drachen und von graubrauner Farbe.

Zwischen den Schuppen wachsen rötliche, borstige Haare. Der Kopf des Tatzelwurms gleicht dem eines Krokodils; die Nüstern sind übergroß, die Augen dagegen winzig und von Runzeln und Hautfalten umgeben.

Tatzelwürmer leben überall, wo es Höhlen, Nischen oder verlassene Tierbauten gibt.

Zum überwiegenden Teil ist der Tatzelwurm im mittleren oder nördlichen Teil Aventuriens zu finden, besonders häufig tritt er im Finsterkamm und in anderen Mittelgebirgen auf.

Werte:

MUT: 20

ATTACK: 7

LEBENSENERGIE: 50

PARADE: 5

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

GESCHWINDIGKEIT: 5

TREFFERPUNKTE: Klauen: 1 W

Gebiß: 2 W

Schwanz: 1 W

AUSDAUER: 100

Monsterklasse: 50

Besonderheiten:

Wie die höheren Drachen legen auch die Tatzelwürmer Horte an, in denen sie alles zusammentragen, was blinkt, funkelt oder ihnen sonst wertvoll erscheint. Im Gegensatz zu den Drachen sind Tatzelwürmer nicht standorttreu. Aufgrund ihrer geringen Intelligenz vergessen sie nämlich sehr bald, wo ihr Schatz ist, und legen immer wieder neue Horte an. Tatzelwürmer sind Fleischfresser; sie verschmähen weder Aas noch Menschenfleisch.

Ein Tatzelwurm verfügt über mehrere körperliche Waffen: Klauen, Schwanz und Gebiß. Darum kann er in einer Kampfrunde bis zu zwei Attacken ausführen, alle drei Waffen kann der Tatzelwurm nicht gleichzeitig einsetzen. Elfen beteiligen sich nicht am Kampf mit einem Tatzelwurm, weil sie seinen Gestank nicht ertragen können – allenfalls greifen sie als Bogenschützen aus gehöriger Distanz in das Gefecht ein.

Der Tatzelwurm im Spiel:

Der Meister sollte den Tatzelwurm wie ein gefährliches Tier führen.

Beim Durchstreifen von Wäldern und Höhlensystemen können die Helden auf verlassene Tatzelhorte stoßen; sie enthalten jedoch in der Regel keinen wertvollen Schatz. Der Meister sollte einem Helden, der Waffen oder Geld aus einem Tatzelhort mit sich führt, wegen des Gestanks, der diesen Gegenständen anhaftet, für den Rest des Abenteuers zwei oder drei Punkte vom Charisma-Wert abziehen. Zwischen zwei Abenteuern verfliegt der Geruch, und der Charisma-Wert erhöht sich wieder.

Echsenmensch

Allgemeines:

Echsenmenschen sind im Grunde eine humanoide, das heißt von der äußeren Gestalt her menschenähnliche Art, aber sie haben stark reptilhafte Züge. An ein Reptil erinnert zum Beispiel der lange Schwanz, den der Echsenmensch wie eine Waffe einsetzen kann. Reptilhaft wirken auch die Schwimmhäute zwischen den klauenbewehrten Zehen und Fingern und die grünliche, schuppige Haut. Der Kopf dieser Kreaturen dagegen ist – obwohl spitz zulaufend – durchaus menschlich zu nennen. Wenn man sich einmal an den Anblick dieser Wesen gewöhnt hat, kann man sogar eine gewisse Schönheit in der Gewandtheit ihrer Bewegungen und in ihren schlanken, wohlproportionierten Körpern entdecken.

Echsenmenschen sind amphibische Lebewesen und daher überall in Wassernähe anzutreffen. Es gibt Meerwasser-

echsenmenschen, die stets in Küstennähe leben, und Süßwasserechsenmenschen, die sich in Flußnähe aufhalten müssen.

Werte:

MUT: 7

LEBENSENERGIE: 15

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3

GESCHWINDIGKEIT: 3/GST 2

ATTACK: 8

PARADE: 7

TREFFERPUNKTE: 1 W + 2

AUSDAUER: 40

Monsterklasse: 7

Besonderheiten:

Echsenmenschen sind intelligente Lebewesen, ähneln also den Menschen nicht nur im Körperbau. Die Lieblingswaffe des Echsenmenschen ist der Fischspieß oder Speer. Die-

se kann er auch exzellent als Wurfgeschosse einsetzen. Echsenmenschen können aber durchaus auch andere Waffen benutzen.

Der Echsenmensch im Spiel:

Normalerweise treten Echsenmenschen in Gruppen auf. Sie können sich irgendeinem Bösewicht als Schergen ver-

dungen haben oder selbst eine Abenteurergruppe stellen, die in einem Szenarium »zufällig« auf die Heldengruppe trifft.

Der Meister sollte immer beachten, daß es sich um intelligente Wesen handelt. Er kann sie praktisch wie Menschen führen.

Einhorn

Allgemeines:

Einhörner sind schneeweiße Hengste, aus deren Stirn ein gedrehtes, goldenes Horn ragt. Sie sind selten, aber man kann ihnen überall in Aventurien begegnen. Ein Einhorn kann im Kampf getötet werden – ansonsten ist es unsterblich. Die Intelligenz dieser Kreatur entspricht der eines Menschen, aber sie kann nicht sprechen.

Werte:

MUT: 30	ATTACKE: 14	
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 10	
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE:	1 W (Horn)
GESCHWINDIGKEIT: 15		2 W (Hufe)
	AUSDAUER: 100	
	Monsterklasse: 30	

Besonderheiten:

Einhörner fühlen sich von schönen Jungfrauen angezogen. Eine Heldin, die ein Einhorn erblickt, kann eine Charisma-Probe ablegen. Gelingt die Probe, schließt sich das Einhorn ihr an.

Wie lange es an ihrer Seite bleiben wird, weiß das Einhorn (bzw. der Meister) allein.

Das Einhorn im Spiel:

Im Spiel wird das Einhorn in der Regel als eine Art Nothelfer auftreten, den Helden aus einer schwierigen Lage helfen, um sich danach wieder zu entfernen.

Ein Einhorn kann als Reittier genutzt werden. Es trägt jeden Reiter – auch einen unerfahrenen – absolut sicher und verhält sich im Kampfgetümmel wie ein erfahrenes Streitroß.

Elefant

Allgemeines:

Der Elefant ist ein großes, merkwürdiges Tier. Er hat zwei Schwänze, einen hinten und einen vorne am Kopf. Er ist riesengroß, bis zu 2,50 m Schulterhöhe, und von massigem Körperbau. Rechts und links neben dem vorderen Schwanz hat er zwei große, lange, weiße Zähne. Er ist ein Dschungeltier, so daß er im Süden Aventuriens, jenseits der Hohen Eternen, oft vorkommt. Vereinzelt findet man ihn auch im mittleren Teil des Kontinents.

Werte:

MUT: 14	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 70	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 2 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: 9	AUSDAUER: 40
	Monsterklasse: 35

Besonderheiten:

Der Elefant ist zwar sehr groß, meist aber auch sehr friedlich. Auch wenn Helden in sein Revier eindringen, wird er eher versuchen, ihnen auszuweichen, als mit ihnen zu

kämpfen. Kommt es jedoch zum Kampf, muß der Elefant getötet werden, da er nicht flieht.

Der Elefant im Spiel:

Der Elefant wird die Helden normalerweise nicht angreifen. Es ist jedoch möglich, daß er aufgeschreckt wird. Dann wird ein Leittier, meist ein großes männliches Tier mit langen Stoßzähnen, versuchen, die Eindringlinge zu töten. Der Elefant gerät dann in eine Art Raserei und läßt nicht eher von seinen Gegnern ab, als bis er sie aus seinem Revier vertrieben hat.

Trotz seiner Größe kann sich der Elefant sehr gut im Dschungel bewegen und verstecken. Er versteht es, sich fast lautlos fortzubewegen, und so eignet er sich durchaus dazu, plötzlich vom Meister ins Spiel gebracht zu werden. Seine elfenbeinernen Stoßzähne sind in Aventurien sehr begehrt, aber es ist fraglich, ob sich eine Elefantenjagd als lohnendes Abenteuer anbietet, denn der Elefant ist das heilige Tier der Waldmenschen, und mancher Elefantenjäger hat schon in den Urwäldern Südaventuriens sein Leben lassen müssen.

Elementargeister

Allgemeines:

Der Aventurier kennt sechs Elemente: Feuer, Wasser, Luft, Stein, Humus und Schnee. Jedes dieser Elemente

kann in Form eines Geistes Gestalt annehmen. Diese Gestalt hängt natürlich vom Wesen des Elementargeistes ab, und sie kann eine sehr unterschiedliche Form haben. So

kann der Feuergeist in Gestalt eines hüpfenden Flämmchens oder eines brennenden Salamanders erscheinen. Der Schneegeist kann ebenso gut in einer einzigen Schneeflocke wie in einer menschenähnlichen, aber riesenhaften Frostkreatur versteckt sein, der Wassergeist kann sich die Form einer brausenden Woge, eines unscheinbaren Fisches oder einer wunderschönen Meerjungfrau verleihen.

Alle Elementargeister gelten als friedfertige, gutmütige Geister, sie sind sehr zurückhaltend, und nur wenige Helden werden ihnen jemals begegnen.

Werte:

Sind bei den Elementargeistern nicht erforderlich, denn die Elementargeister bedienen sich ihrer übermächtigen

Fähigkeiten mit unwiderstehlicher Kraft und vollkommener Geschicklichkeit.

Die Elementargeister im Spiel:

Diese Geister sind quasi der verlängerte Arm des Meisters. Er kann vor allem in hoffnungslos verfahrenen Spielsituationen zu ihnen Zuflucht nehmen, zum Beispiel, um die Helden aus einer unverschuldeten Notlage zu befreien, aber auch, um ausgesprochen übermütigen Helden Einhalt zu gebieten.

In solchen Fällen wird einer der Elementargeister erscheinen, weil er sich durch die Spielvorgänge gereizt fühlt, die Ursache seiner Irritation beseitigen und wieder mit seinem Element verschmelzen.

Goblin

Eine detaillierte Beschreibung des Goblints finden Sie im *Buch der Regeln I*. Daher geben wir hier nur seine Werte an:

Werte:

MUT: 1 W + 2 (5) KÖRPERKRAFT: 1 W + 4 (7)
KLUGHEIT: 1 W + 3 (6) CHARISMA: 1 W (3)

GESCHICKLICHKEIT:

1 W + 7 (10)

LEBENSENERGIE: 12

RÜSTUNGSSCHUTZ:

je nach Rüstung (2)

GESCHWINDIGKEIT: GST 1

ATTACKE: 7

PARADE: 6

TREFFERPUNKTE:

je nach Waffe (W + 2)

AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 5

Gruftassel

Allgemeines:

Die Gruftassel ist ein selten vorkommender, riesiger Verwandter der Kellerassel. Sie lebt in feuchten Gräften und Ruinen. Auch trifft man sie manchmal auf Gebeinfeldern und in Katakomben an. Dies kann überall auf dem Kontinent Aventurien geschehen. Das Tier wird 1,5 bis 2,5 m lang, seine Schulterhöhe beträgt bis zu 120 cm. Es ist im Grunde genommen ein Aasfresser, verschmäht aber auch lebende Nahrung nicht. Die Gruftassel ist gebaut wie eine Kellerassel, ihre zahlreichen Beine sind in der Regel etwa 0,5 m lang.

Greifzangen und starke Beißwerkzeuge sind ihre natürlichen Waffen, ihr Körper wird von einem dünnen Chitinpanzer geschützt.

Werte:

MUT: 9 ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
GESCHWINDIGKEIT: 4 AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 13

Besonderheiten:

Die Gruftassel kann sich überraschend flink bewegen. Sie ist nicht allzu aggressiv, fällt jedoch Gegner von hinten an und betrachtet alles als Beute, was kleiner als sie ist. Den Schaden richtet sie mit ihren Greifzangen an, mit denen sie auch gegnerische Angriffe pariert.

Die Gruftassel im Spiel:

Die Gruftassel kann den Spielern in allen Katakomben und Kavernen begegnen. Sie ist dann jedoch nicht der Hauptgegner, sondern dient eher dazu, das Szenarium vielfältiger zu gestalten. Die Gruftassel kennt sich in ihrer Umgebung normalerweise sehr gut aus, so daß sie fliehen kann, wenn ein Kampf nicht zu ihren Gunsten läuft. Wird die fliehende Gruftassel verfolgt, so wird sie versuchen, ihre Verfolger zu einer gefährlichen Stelle der Katakombe zu führen, um dort plötzlich irgendwo zu verschwinden. Die Zurückbleibenden können dann entweder durch ein anderes, gefährlicheres Monster bedroht sein, oder sie befinden sich beispielsweise in einem einsturzgefährdeten Gang. Die Gruftassel hat Angst vor Licht und offenem Feuer.

Harpyie

Allgemeines:

Die Harpyie, ein Mischwesen, halb Vogel, halb Frau, ist ein Produkt der Schwarzen Magie.

Sie entsteht aus einem Greifvogel wie Adler, Geier, Kondor und einer bemitleidenswerten Frau, die ein Magier in

seine Gewalt gebracht hat. Bei der entsetzlichen Prozedur der Transmutation gibt der Vogel sein Leben und die Frau ihre Gestalt auf.

Wen wundert es, daß dieses Produkt krankhafter Magierhirne oft vom Wahnsinn befallen ist?

Werte:

MUT: 18	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
GESCHWINDIGKEIT: 15/1	AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 30	

Besonderheiten:

Die Harpyie kämpft mit den ausgeprägten Krallen ihrer Greifflügel und den starken Flügeln, weniger mit den Reißzähnen, die – dem menschlichen Erbteil entsprechend – sehr harmlos sind.

In den Gebirgszügen Mittel- und Südaventuriens kann man ganzen Harpyienschwärmen begegnen. Helden müssen durch gelungene Mutproben beweisen, ob sie das Gekreisch eines Harpyienschwarms ertragen.

Die Harpyie im Spiel:

Harpyien sind von menschlicher Intelligenz, aber ihr wirrer Verstand macht sie völlig unberechenbar. Sie können den Helden freundlich begegnen, um dann plötzlich wie rasend über sie herzufallen; ebenso wie sie einen Kampf plötzlich abbrechen und den Helden ihre Hilfe anbieten können.

Höhlenbär

Allgemeines:

Der Höhlenbär zählt zu den größten Bärenarten Aventuriens. Aufgerichtet erreicht er leicht eine Größe von 3,00 m. Er kann fast eine halbe Tonne schwer werden. Man erkennt ihn leicht an dem grauen, zotteligen Fell und an den großen, lichtempfindlichen Augen.

Der Höhlenbär haust fast ausschließlich in unterirdischen Kavernen. Er ist mit seinem Zottelfell für kälteres Klima ausgestattet und verträgt daher die hohen Temperaturen Südaventuriens nicht. In der Wüste und in der Tropenregion ist auch noch nie ein Exemplar angetroffen worden. Im nördlichen Aventurien und in der gemäßigten Zone ist er jedoch recht verbreitet.

Werte:

MUT: 12	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 2 × 2 W
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 50
Monsterklasse: 20	

Besonderheiten:

Der Höhlenbär ist ein Allesfresser, jedoch nicht übermäßig aggressiv. Wird er aber gereizt, so verwandelt er sich in einen furchterregenden Kämpfer. Meist greift er mit seinen Pranken an, mit denen er schreckliche Hiebe austeilt.

Wenn der Höhlenbär aufgrund seines Mut-Wertes die erste Attacke zugesprochen bekommt, kann der Meister von dem angegriffenen Helden eine Mutprobe verlangen, um zu ermitteln, ob der Held nicht durch den Anblick des aufgerichteten Bären in die Flucht getrieben wird.

Der Höhlenbär im Spiel:

Der Höhlenbär ist ein ausgesprochener Einzelgänger. Der Meister sollte deshalb immer nur einen Höhlenbären auftauchen lassen.

Der Höhlenbär wird den Helden normalerweise nicht von sich aus angreifen.

Verhalten sich die Spieler also ruhig und vernünftig, können sie den Kampf vermeiden.

Hunde

Während alle anderen in diesem Buch vorgestellten Tiere vom Meister geführt werden, werden die Hunde als Begleiter der Helden von den Spielern geleitet. Da der Held seinen Hund vermutlich in viele Abenteuer mitnehmen wird, widmen wir diesen vierbeinigen Helden ein längeres Kapitel.

Niemand hat bisher die aventurischen Hunderassen gekannt – vermutlich kennen Sie, lieber Leser, die eine oder andere, von denen wir noch nie gehört haben. Wir stellen im folgenden drei Rassen vor, die sich besonders zum Gefährten der Helden eignen: den *Bornländer*, den *Tuzaker* und den *Nivesischen Steppenhund*. (Falls Sie eine andere Rasse »züchten« wollen, zum Beispiel nach dem Vorbild Ihres eigenen Hundes, nur zu, es spricht nichts dagegen.)

Es gibt in Aventurien keine »Hundeausbilder«, und man kann keine fertig abgerichteten Hunde kaufen. Einen zu-

gelaufenen oder erbeuteten Hund mit ins Abenteuer zu nehmen hat keinen Sinn; ein solcher Hund würde wieder fortlaufen und den meisten Befehlen des neuen »Herrchens« nicht gehorchen. So bleibt für die Helden nur eine Möglichkeit: Sie müssen einen jungen Hund aufziehen und selbst abrichten.

Für das Spiel bedeutet das: Der Held muß den jungen Hund durch mindestens ein komplettes Abenteuer führen. Dieses Abenteuer stellt gewissermaßen einen Ausschnitt aus dem Leben des heranwachsenden Hundes dar. Da wir davon ausgehen, daß der Held auch vor und nach dem Abenteuer seine Zeit mit dem Hund verbringt, nehmen wir an, die restliche Entwicklung des Tieres vollzöge sich außerhalb der Spielzeit. Wenn der Hund dann in das zweite Abenteuer zieht, ist er bereits recht erwachsen. Von nun an gelten für ihn Werte und Verhalten eines ausgewachsenen Hundes.

Der Hund im Spiel

Aventurische Hunde sind keine Wundertiere. Man kann sie zum Beispiel nicht in das Labor eines Alchimisten schicken, damit sie dort ein bestimmtes grünes Fläschchen stehlen. Sie sind jedoch zu allen Taten imstande, zu denen auch ein kluger irdischer Hund fähig ist: Fährten und verlorene Gegenstände zu suchen, eine Wurfwaffe zu apportieren, Habe und Person des Helden zu bewachen, Gegner anzugreifen oder in Schach zu halten und so weiter. (Anmerkung: Bitte verderben Sie das Spiel nicht durch aventurische »Lassies«, die, nachdem sie dem Helden durch eine Herzmassage das Leben gerettet haben, wieder zu ihrer geliebten Stickerei zurückkehren.)

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

Der *Bornländer* benötigt mindestens 40 Unzen Fleisch pro Tag, der *Tuzaker* mindestens 30 Unzen und der *Nivesische Steppenhund* mindestens 25. Der Held muß also für ein länger währendes Abenteuer eine beträchtliche Menge Hundefutter auf sein Packpferd schnallen – oder das Abenteuer hin und wieder für eine Jagd unterbrechen. (Falls Sie *Das Schwarze Auge* ohne Proviant-Regeln für Helden spielen, können Sie bei den Hunden auf diese Regeln ebenfalls verzichten.)

Bei kurzen Abenteuern (Dauer 1–3 Spieltage) ist die Hunde-Versorgung generell unwichtig, da ein gesunder Hund notfalls eine Woche ohne Futter auskommen kann.

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

Die Entwicklung des Hundes

Die Reife des Hundes vollzieht sich in drei Stufen. Die erste Stufe ist die des Junghundes, der kaum dem Welpenalter entwachsen ist. Diese 1. Stufe gilt für das erste Abenteuer, an dem der Hund teilnimmt. Danach erreicht er automatisch die 2. Stufe. Sollte ein Hund während der

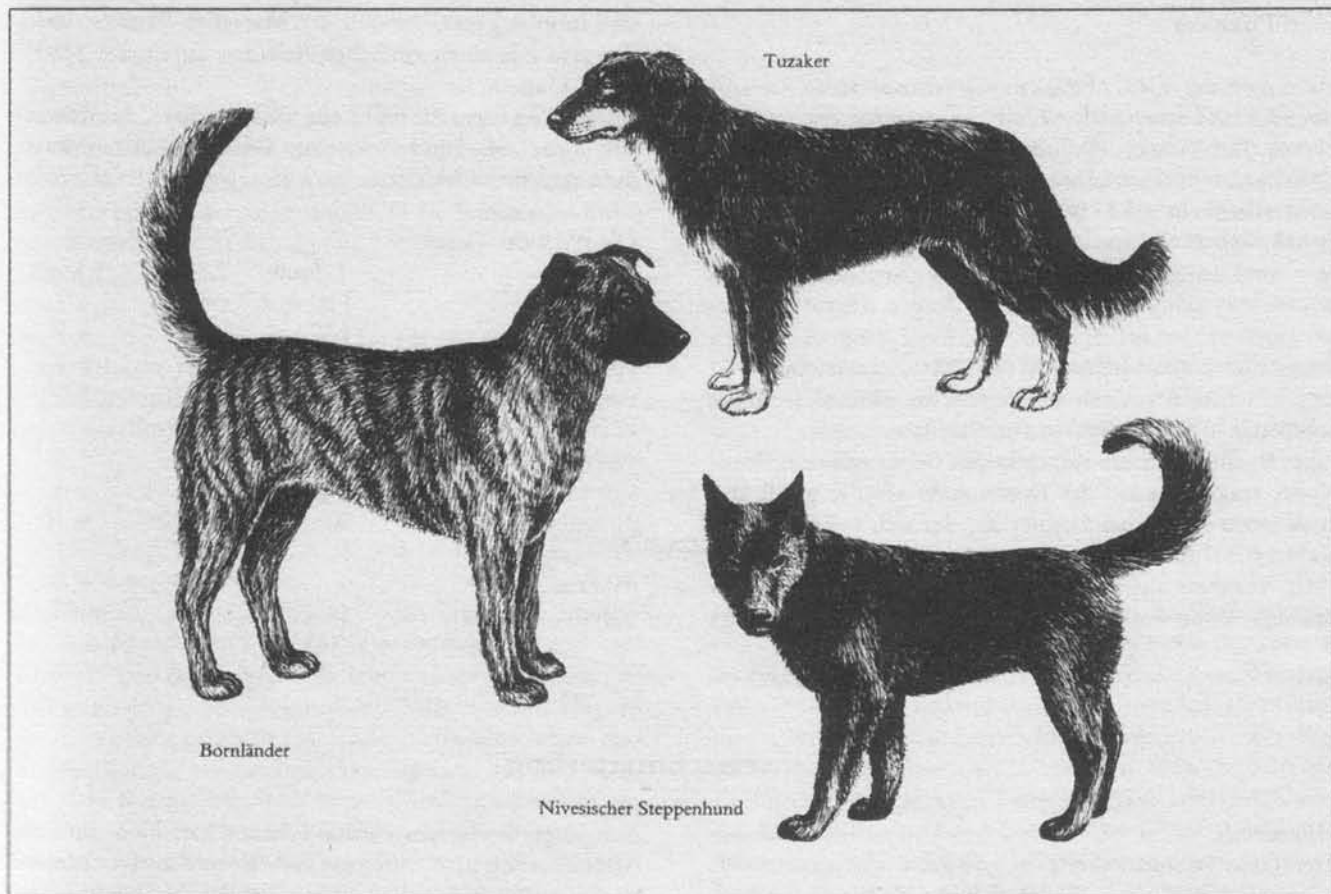
1. Stufe bereits AP sammeln, werden diese auf der Rückseite des *Dokumentes* des Helden festgehalten. Auch in der 1. Stufe stürzt der Hund sich in jeden Kampf, in den der Held verwickelt wird. Das kann leicht tragisch enden und sollte darum vom Helden nach Möglichkeit verhindert werden. Um von der 2. auf die 3. Stufe zu gelangen, benötigt der Hund 200 AP.

Die »Erschaffung« eines Hundes

Würfeln Sie die Eigenschaften des Hundes mit Hilfe unserer Tabelle für die einzelnen Hunderassen aus. Bei den *Werten* der Rassen finden Sie die nötigen Angaben über Würfel und Zuschläge. Dort steht zum Beispiel bei der Rasse *Bornländer* hinter *Geschicklichkeit* »1 W + 1«. Das heißt, Sie würfeln mit einem sechsseitigen Würfel, addieren eine 1 zum Resultat und erhalten so die Geschicklichkeit eines 4 Monate alten Bornländers. In der Spalte 2. *Stufe* finden Sie hinter *Geschicklichkeit* den Eintrag »+ 8«. Das bedeutet, wenn unser Bornländer die 2. Stufe erreicht, addieren Sie zu seinem derzeitigen Geschicklichkeitswert eine 8. (Anmerkung: Falls Ihnen dieser Wert zu hoch erscheint und Sie jetzt fragen: »Wie kann ein Hund geschickter sein als ein Mensch?«, dürfen wir Sie darauf hinweisen, daß es sich bei diesem Wert um eine »hündische« Geschicklichkeit handelt, eine Fertigkeit also, die sein tierisches Verhalten betrifft.) Natürlich ist auch der geschickteste Hund nicht dazu in der Lage, einen Schlüssel in einem Schloß zu drehen, dazu fehlen ihm die körperlichen und verstandesmäßigen Voraussetzungen. Für den Meister hat diese Regelung den Vorteil, daß er eine normale Geschicklichkeitsprobe – mit dem W 20 – verlangen kann und nicht extra eine Geschicklichkeitsprobe für Hunde einführen muß. In der Spalte 3. *Stufe* schließlich finden Sie den Eintrag »+ 2«. Das bedeutet, mit Erreichen der dritten Stufe werden noch einmal 2 Punkte zum Geschicklichkeitswert des Bornländers addiert. Damit ist seine Geschicklichkeit voll entwickelt. In seinen verbleibenden Lebensjahren wird sie sich nicht mehr verändern.

Der Bornländer

Die Bornländer sind eine kräftige, große Rasse (Schulterhöhe: 70–90 cm, Gewicht: 1600 Unzen), die ursprünglich im Bornland, einer Provinz Nordaventuriens, gezüchtet wurde. Sie sind von ruhigem Temperament und zeichnen sich durch einen massigen, breiten Körperbau aus. Das Fell ist dicht und halb lang (etwa wie beim Wolf), aber es ist von erdbrauner Farbe und auf Rücken und Beinen von unregelmäßigen schwarzen Flecken und Querstreifen gezeichnet. Die stumpfe Schnauze und die Lefzen sind schwarz, von gleicher Farbe sind auch die flatternd herabhängenden, kurzen Ohrlappen. Meistens trägt der Bornländer die buschige Rute unternehmungslustig hochgestellt, was in einem seltsamen Kontrast zu seinem etwas melancholischen Gesichtsausdruck steht.



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

Die Werte des Bornländers:

	1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe
MUT:	1 W	+ 6	+ 4
GESCHICKLICHKEIT:	1 W + 1	+ 6	+ 5
KÖRPERKRAFT:	1 W + 2	+ 7	+ 3
LEBENSENERGIE:	1 W	+ 10	+ 10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	+ 2	—
TREFFERPUNKTE:	1 W - 3	+ 5	+ 2
MONSTERKLASSE:	2	+ 6	+ 6
AUSDAUER:	30	+ 30	+ 10
ATTACK:	5	+ 7	+ 2
PARADE:	0	+ 3	+ 3
GESCHWINDIGKEIT:	9	+ 3	0

Der Nivesische Steppenhund

Der Nivesische Steppenhund – auch kurz Steppenhund genannt – zählt zu den ältesten aventurischen Rassen. Die Nivesen, ein Nomadenvolk Nordaventuriens, züchteten den Steppenhund nach ihren Bedürfnissen: Sie benötigten einen klugen, zuverlässigen, aber genügsamen Hund, der

ihnen bei der Jagd und dem Treiben der Karen-Herden gute Dienste leisten kann.

Die Steppenhunde sind eine mittelgroße Rasse (Schulterhöhe: 45–55 cm, Gewicht: 750 Unzen). Genau wie die Nivesen selbst haben sie leicht schräggestellte Augen. Ihr dichtes, weiches Fell ist nachtschwarz. Der Steppenhund hat große, spitze Stehohren. Wenn er sie anlegt, die Nase kraus zieht und aus den schwarzen Lefzen die weißen Zähne blitzen läßt, flößt er manch überlegenem Gegner Respekt ein.

Nivesische Steppenhunde sind gute Fährtenfinder, sie gehorchen dem Kommando »Faß!«. Orks sind die Erzfeinde der Nivesen, und sobald ein Steppenhund Orkgeruch aufnimmt, schlägt er an (was auch nachteilig sein kann).

Die Werte des Nivesischen Steppenhundes:

	1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe
MUT:	1 W + 1	+ 6	+ 5
GESCHICKLICHKEIT:	1 W + 2	+ 7	+ 4
KÖRPERKRAFT:	1 W	+ 6	+ 1
LEBENSENERGIE:	1 W	+ 8	+ 6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	+ 1	—
TREFFERPUNKTE:	1 W - 4	+ 5	+ 1
MONSTERKLASSE:	2	+ 5	+ 4
AUSDAUER:	30	+ 40	+ 20
ATTACK:	5	+ 6	+ 1
PARADE:	0	+ 3	+ 1
GESCHWINDIGKEIT:	9	+ 3	0

Der Tuzaker

Diese von der Insel Maraskan stammende Rasse ist sehr lebendig und temperamentvoll – manchmal etwas über-nervös. Der Tuzaker (Schulterhöhe: 60 cm, Gewicht: 1000 Unzen) hat eine zweifarbige Behaarung: Das Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen ist hellockerfarben, am Bauch ins Weißliche spielend, Rücken, Oberschenkel usw. sind dagegen mit langen, seidig glänzenden schwarzen Haaren bedeckt. Über beiden Augen trägt der Tuzaker einen runden hellen Fleck, eine Zeichnung, die seinem Gesicht in Verbindung mit den Hängeohren einen fast schelmischen Ausdruck verleiht. Von diesem Eindruck sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen, denn der Tuzaker ist ein erbitterter Kämpfer. Im Gegensatz zum Born-länder reagiert er auf das Kommando »Faß!«, greift also auch einen entfernten Gegner an, der sich seinerseits gar nicht einmal feindselig verhalten muß. Wenn der Besitzer eines Tuzakers angegriffen wird, bedarf es keines Kommandos, damit der Hund den Helden verteidigt. Tuzaker

sind immun gegen das Gift der Maraskan-Tarantel, erleiden also nur einen einfachen Schaden durch den Stachel dieses Untiers.

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

Die Werte des Tuzakers:

	1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe
MUT:	1 W + 2	+ 6	+ 4
GESCHICKLICHKEIT:	1 W	+ 7	+ 5
KÖRPERKRAFT:	1 W	+ 7	+ 2
LEBENSENERGIE:	1 W	+ 10	+ 7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	+ 1	–
TREFFERPUNKTE:	1 W – 3	+ 4	+ 1
MONSTERKLASSE:	2	+ 5	+ 5
AUSDAUER:	20	+ 50	+ 10
ATTACKE:	5	+ 7	+ 1
PARADE:	0	+ 3	+ 2
GESCHWINDIGKEIT:	10	+ 3	0

Ikanariaschmetterling

Allgemeines:

Der Ikanariaschmetterling ist ein sehr schöner, großer, bunter Schmetterling. Er wird mehr als handteller-groß. Seine Flügel sind bunt gezeichnet. Auf blauem Grund befinden sich viele rote und gelbe Tupfen, die von schwarzen und violetten Ringen eingefasst sind. Aus seinem Kopf ragen zwei dünne Fühler, an deren Ende – wie zwei Taupropfen – die klaren Augen zu sehen sind.

Früher war der Ikanariaschmetterling im Sommer in ganz Aventurien verbreitet. Überall, wo Menschen leben, ist er heutzutage jedoch fast völlig ausgerottet. Die Menschen fürchteten nämlich – nicht zu Unrecht –, von seiner Ausstrahlung den Verstand zu verlieren.

Werte:

Werte im eigentlichen Sinn sind nicht erforderlich. Man kann den Ikanariaschmetterling mit der bloßen Hand erschlagen.

Dazu ist eine Geschicklichkeitsprobe + 3 erforderlich. Will man das Tier mit einer Schußwaffe treffen, so ist zu beachten, daß es sich um ein sehr kleines Ziel handelt.

Monsterklasse: 10

Besonderheiten:

Der Ikanariaschmetterling kann tatsächlich die Gemüter verwirren. Wenn er mit seinen bunten Farben vor den Augen eines Helden herumflattert, so muß dieser eine Klugheitsprobe ablegen. Gelingt ihm diese nicht, so verliert er 1 W 6 Klugheitspunkte. Danach ist eine weitere Klugheitsprobe erforderlich. Gelingt diese, so erkennt der Held die Gefahr, die von dem Schmetterling ausgeht. Er wird sich dann abwenden oder den Schmetterling jagen.

Sobald er die Gefahr einmal erkannt hat, kann ihm der Schmetterling nicht mehr gefährlich werden. Der Meister darf nur jeweils dem betroffenen Spieler die Gefahr offenbaren. Gelingt diese zweite Klugheitsprobe nicht, so wird der umflatterte Held in den Bann des Schmetterlings gezogen. Er muß dann in jeder Runde eine weitere Klugheitsprobe ablegen, wobei er für jede mißlungene Probe einen Klugheitspunkt verliert. Dies muß er so lange fortsetzen, bis seine Mitspieler den Schmetterling verjagt oder erschlagen haben. Er selber kann so lange nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen, wie der Schmetterling in seiner Nähe ist.

Der verringerte Klugheitswert gilt für den Rest des Abenteuers, mindestens aber bis zum Zusammentreffen mit einem machtvollen Heilkundigen.

Der Ikanariaschmetterling im Spiel:

Der Meister sollte den Ikanariaschmetterling nur einsetzen, wenn mehrere Spieler am Spiel beteiligt sind. Ein einzelner Held kann zu leicht in den Bann des Ikanariaschmetterlings gezogen werden, ohne daß er sich allein daraus befreien kann. Der Meister sollte immer bedenken, daß der Ikanariaschmetterling ein wunderschönes Tier ist. Es kann daher sein, daß die Helden von sich aus darauf aufmerksam werden und sich ihm selber nähern, wenn sie von der Gefahr noch nichts wissen.

Wenn der Meister beabsichtigt, den Helden mit Hilfe des Ikanariaschmetterlings gefährlich zu werden, so sollte er vielleicht vorher schon mal ein paar normale, ungefährliche Schmetterlinge auftauchen lassen: Tagpfauenauge, Zitronenfalter usw. Das Überraschungsmoment ist dann um so größer.

Irrlicht

Allgemeines:

Irrlichter sind die ruhelosen Seelen im Sumpf versunkener Helden. Sie erscheinen wie das wandernde Licht einer Fackel, bei Tag gelegentlich als ziehender Nebelschwaden. Irrlichter sind in der Lage, menschliche Stimmen – Stöhnen, Klagelaute – nachzuahmen.

Werte:

MUT: –	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 3 SP
GESCHWINDIGKEIT: 30	AUSDAUER: 1000
Monsterklasse: 30	

Besonderheiten:

Das Irrlicht trachtet immer danach, sein Opfer in die Sümpfe zu locken, indem es die Rolle eines in Not geratenen Menschen spielt. Sobald das Opfer ihm einige Meter in den Sumpf gefolgt ist, huscht es heran, streift blitzschnell seinen Leib und entzieht ihm drei Lebenspunkte. Irrlichtern ist nur mit Magie beizukommen.

Das Irrlicht im Spiel:

Da magieunkundige Helden keine Chance gegen Irrlichter haben, sollten Sie als Meister – wenn kein Elf oder Magier zur Heldengruppe zählt – diese Geister nur herbeizitiern, um eine unheimliche Stimmung zu erzeugen.

Klammermoloch

Allgemeines:

Der Klammermoloch ist ein affenähnliches Wesen und wird ca. 1,60 Meter groß. Er lebte früher im Wasser, so daß er noch heute Schwimmhäute zwischen den Fingern hat. Er hat eine gelbliche Hautfarbe, und statt Körper- und Kopfbehaarung wächst ihm eine Art Gras aus dem Körper. Der Klammermoloch ist verhältnismäßig selten geworden. Er lebt in der gemäßigten Zone Aventuriens, manchmal in kleinen Gruppen, manchmal als Einzelgänger. Klammermoloch sind Höhlenbewohner.

Werte:

MUT: 8	ATTACKE: 14 (Umklammern) 9 (Beißen)
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
GESCHWINDIGKEIT: 11	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 25	

Besonderheiten:

Der Klammermoloch ernährt sich vorzugsweise von Beeren und Wurzeln. Bei Gefahr zieht er sich sofort in seine Höhle zurück. Wenn er angegriffen wird, wird er versuchen, einen seiner Angreifer zu umklammern. Beißen wird er nur sehr selten und dann meist den Umklammernden. Der Klammermoloch verfügt über einen magischen Schutz, der darin besteht, daß man ihm keine Trefferpunkte zufügen kann, wenn er ein Opfer umklammert hält. Wird er dann von einem Schwertstreich oder einer

anderen Waffe getroffen, so werden die Trefferpunkte nicht von seiner Lebensenergie, sondern von der Lebensenergie des Umklammernden abgezogen. Diese Tatsache sollte jedoch den Helden vorenthalten werden, sie müssen dies während des Kampfes selbst herausfinden. Wo diese geheimnisvolle Eigenschaft herkommt, ist nicht bekannt. Ein umklammerter Held kann sich entweder durch eine Geschicklichkeitsprobe + 5 oder durch eine Kraftprobe + 3 befreien. Es steht ihm jedoch nur ein Befreiungsversuch für je zwei Kampfrunden zu. Der Klammermoloch hat einen Helden umklammert, wenn er bei seinem Attakke-Wurf höchstens eine 14 würfelt. Dem Helden steht dann keine Parade zu. Von nun an versucht der Klammermoloch in jeder Kampfrunde einmal, den Helden zu beißen. Das gelingt ihm, wenn er höchstens eine 9 würfelt. Auch gegen die Bisse hat der Held keine Parade. Er kann nur darauf hoffen, sich durch eine erfolgreiche Probe (siehe oben) zu befreien. Der Sage nach soll der Gott Efferd die ansonsten friedfertigen Klammermoloch besonders schützen.

Der Klammermoloch im Spiel:

Der Klammermoloch kann Ihnen zufällig auf einer Reise begegnen. Entweder als Einzelgänger, oder vielleicht stoßen die Helden zufällig auch auf eines ihrer Dörfer. Die Klammermoloch sind sehr scheu und mißtrauisch und können dadurch einen Angriff provozieren. Letztlich können die Helden dem Klammermoloch nicht ernsthaft schaden, da er von dem starken Schutzzauber behütet wird.

Kobold

Über die aventurischen Kobolde wissen wir leider nur, daß es sie in vielen Größen und Erscheinungsformen gibt. Manche sehen aus wie sehr kleine Menschen, andere wie Eichhörnchen oder winzige Äffchen. Der Kobold wird im *Buch der Regeln I* detailliert beschrieben, daher geben wir hier nur seine Werte an:

Werte:

MUT: 10	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W
GESCHWINDIGKEIT: 10	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 15	

Krakenmolch

Allgemeines:

Der Krakenmolch ist ein Monster von riesigen Ausmaßen. Geöffnet erreicht er einen Durchmesser von etwa zehn Metern. Normalerweise lebt er im Meer, aber er kann sich auch längere Zeit an Land aufhalten. Anzutreffen ist er daher auch in Küstennähe überall in Aventurien, wo er nicht durch dichtere Besiedlung abgeschreckt wird. Das Monster hat acht Tentakel, die mit Saugnäpfen versehen sind. Der Rumpf ist dauernd in Bewegung, sogar wenn der Krakenmolch schläft. Der Kopf fällt durch seine Häßlichkeit auf. Er besitzt mächtige Kiefer, zwei weiße Hörner auf der Stirn und blaßrote, triefende Telleraugen.

Werte:

MUT: 15	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 3/2	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 40	

Besonderheiten:

Der Krakenmolch ist durch seine amphibische Lebensweise besonders gefährlich. Im Wasser läßt er sich treiben, um Fischer oder Seeleute anzulocken, die er dann verschlingt. An Land bewegt er sich wie ein Molch fort. Er kann je zwei seiner Tentakel so miteinander verschlingen, daß er sie als Beine verwenden kann.

Trefferpunkte kann der Krakenmolch nur mit seinen Kiefern verursachen. Darum muß er sein Opfer immer zunächst umschlingen und dann in Reichweite seines Maules ziehen. Das Monster kann in einer Kampfrunde sechsmal attackieren. Es würfelt die Attacke für sechs Tentakel, zwei Tentakel benötigt es, um sich abzustützen und das Gleichgewicht zu halten. Wenn eine Molchattacke gelingt – und die Parade des Opfers mißlingt –, werden nicht sofort die Trefferpunkte für das Opfer ausgewürfelt. Das Opfer wurde erst umschlungen, aber noch nicht gebissen. Es kann versuchen, sich zu befreien. Dazu muß ihm eine Geschicklichkeitsprobe + 2 gelingen (für jeden Arm, von dem das Opfer umschlungen ist, muß es eine Probe ablegen). Erst wenn eine Geschicklichkeitsprobe mißlingt, beißt der Krakenmolch zu. Ein von den Tentakeln umschlungener Held bleibt so lange gefangen, bis er sich durch gelungene Geschicklichkeitsproben befreit hat. Bleibt der Held umschlungen, braucht der Krakenmolch in den folgenden Kampfunden nicht erneut eine Attacke zu würfeln. Er kann aber pro Kampfunde nur einmal zubeißen. Wenn ein Held den Krakenmolch angreift und bei einem Hieb mindestens *acht* Trefferpunkte erzielt, hat



er einen Tentakel abgeschlagen. Der Molch kann dann nur noch fünf Attacken je Kampfunde durchführen. Erzielt der Held weniger als acht Trefferpunkte, werden diese nur von der Lebensenergie des Krakenmolchs abgezogen. Erzielt er acht oder mehr Trefferpunkte, hat er einen Tentakel abgeschlagen, und die Trefferpunkte werden von der Lebensenergie des Krakenmolchs abgezogen. Ein umschlungener Held kann normal attackieren und gegen weitere Umschlungen parieren. Er hat auch die Möglichkeit, sich zu befreien, indem er die Tentakel abschlägt.

Der Krakenmolch im Spiel:

Der Krakenmolch ist ein gefräßiges Tier. Seine Intelligenz reicht gerade an die der Ratte heran. Das Monster ist nicht auf Schätze aus und besitzt keine magischen Utensilien. Beim Kampf im Wasser wird es zumeist die Initiative haben, da es überraschend angreift. Beim Kampf an Land sollte der Meister den Spielern eine Mutprobe abverlangen, um festzustellen, ob sie den scheußlichen Anblick des Ungeheuers ertragen.

Maraske

Allgemeines:

Die Maraske (oder Maraskan-Tarantel) ist ein pflanzenfressendes Gliedertier. Sie hat einen gelb-rot gesprenkelten

Leib, und aus ihrem Hinterleib ragt ein langer Giftstachel heraus. Ihre Heimat ist die Insel Maraskan an der Ostküste Aventuriens und das Festland gegenüber der Insel.

Werte:

MUT: -* ANSCHÜSS: 12
LEBENSENERGIE: LA** mal 5 PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: = LA TREFFERPUNKTE:
 1 W + 2 (Stachel)
 1 W mal LA (Gift)
GESCHWINDIGKEIT: 6 AUSDAUER: 10
 Monsterklasse: LA mal 5

* Der Begriff *Mut* ist nicht anwendbar. Die Maraske greift jedes Wesen an, das ihr zu nahe kommt.

** LA = Lebensalter. Die Gefährlichkeit der Maraske richtet sich nach ihrem Lebensalter.

Besonderheiten:

Die Maraske ernährt sich ausschließlich von Eitrigen Krötschemeln, einer Giftpilzart, die in Aventurien recht häufig vorkommt. Deshalb ist die Maraske auch so giftig. Außerdem erhöht sich die Giftigkeit mit zunehmendem Alter des Monsters. Wenn der Stachel der Maraske bei einem Helden Schadenspunkte verursacht, wird anschließend der Schaden durch das Gift ermittelt; kann der Stachel die Rüstung eines Helden nicht durchdringen, so hat das Gift auch keine Wirkung. Marasken werden etwa zehn Jahre alt, einige Exemplare auch schon einmal vierzehn. Der Meister kann das Alter entweder selbst festlegen oder mit 2 W 6 auswürfeln.

Die variablen Werte der Maraske sind also darauf zurückzuführen, daß das Untier mit fortschreitendem Alter immer gefährlicher wird.

Die Maraske im Spiel:

Die Maraske ist extrem aggressiv. Sie greift alles an, was ihr zu nahe kommt – bis auf etwa 4 Meter – und sich bewegt. Da ihr Alter vom Ansehen her schlecht abzuschätzen ist, tun die Spieler gut daran, diesem gefährlichen Gesellen aus dem Weg zu gehen.

Wichtiger Hinweis: Es ist für keinen Helden ratsam, sich auf einen Kampf mit einer Maraske einzulassen. Falls dem Helden eine Parade gegen eine Marasken-Attacke gelingt, bricht zwar der Stachel des Ungeheuers ab – und es ist jetzt völlig unschädlich (ein neuer Stachel wächst erst in mehreren Monaten nach), aber in dem Augenblick, wo der Stachel abgeschlagen wird, spritzt das Marasken-Gift nach allen Seiten durch die Luft. Der Held (und alle Personen, die sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden) rollt einen W6. Bei 1 oder 2 ist der Held für den Rest des Abenteuers geblendet. Das bedeutet: 7 Punkte Abzug vom Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitswert. Dazu kommen alle anderen Handikaps eines plötzlich Geblendeten: Orientierungslosigkeit usw.

Nach Beendigung des Abenteuers kann der Held einen Wunderheiler oder Magier in der nächsten Stadt aufsuchen und sich kurieren lassen.

Statt gegen eine Maraskan-Tarantel zu kämpfen, sollte man ihrem Ansturm besser ausweichen. Dazu sind zwei Geschicklichkeitsproben erforderlich. (Eine für den ersten und eine für den zweiten Angriff. Da der zweite Angriff nicht mit der gleichen Heftigkeit erfolgt, genügt hier eine Probe – 3.) Anschließend sollte sich der Held schnellstens aus der Nähe der Tarantel zurückziehen.

Maru

Allgemeines:

Marus sind in allen Sumpfländern Aventuriens zu Hause, und man sieht ihnen sofort an, daß sie von den Raubsauriern abstammen. Sie gehen aufrecht, haben verhältnismäßig schwach entwickelte Arme, aber mächtige Hinterbeine und einen Echsenschwanz, auf den sie sich stützen. Ihre schuppige Haut ist nicht so dick, wie sie aussieht, und darum schützen sich diese intelligenten Reptilwesen mit ledernen oder eisernen Rüstungen.

Werte:

MUT: 18 ANSCHÜSS: 9
LEBENSENERGIE: 25 PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5 TREFFERPUNKTE:
 1 W + 4 (Waffe)
 2 W + 2 (Gebiß)
GESCHWINDIGKEIT: GST 1 AUSDAUER: 30
 Monsterklasse: 20

Besonderheiten:

Marus sind intelligente Lebewesen. Sie werden daher oft von irgendwelchen Bösewichten als Wächter oder Solda-

ten eingesetzt. Ihre Rüstungen (Beinschienen) lassen die Füße frei, da die Marus auch ihre Fußkrallen als Waffe benutzen (1 W + 3).

Marus sind von einer übersteigerten Aggressivität. Nachdem sie eine gewisse Zeit gekämpft haben – 1 W Kampfrunden –, verfallen sie in den sprichwörtlichen »Marukampfkoller«, einen Tötungsrausch, der ihnen zwar gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht, sie aber andererseits blindwütig um sich schlagen läßt. Während sie normalerweise nur eine Attacke pro Kampfrunde würfeln können, haben sie im Koller drei Attacken: einen Biß, einen Fußtritt und einen Schlag mit der Waffe. Dagegen halbieren sich die Werte für Attacke und Parade.

Der Maru im Spiel:

Marus werden meist als Söldner und Soldaten benutzt, und zwar ausschließlich von Bösewichten. Sie sind sehr gefürchtet, da sie aus »Lust« töten. Wenn ein Spieler jedoch die Ruhe bewahrt und den Überblick behält, hat er meist leichtes Spiel, wenn ein Maru in seinen Koller verfällt.

Oger

Der Oger – auch Menschenfresser genannt – erreicht eine Körpergröße von mehr als drei Metern; das gilt für männliche und weibliche Exemplare. Oger sind immer hungrig und Menschenfleisch ist ihre Lieblingsspeise.

Der Oger wird im *Buch der Regeln I* detaillierter beschrieben, daher stellen wir hier nur seine Werte vor:

Werte:

MUT: 22	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 2 W + 4
GESCHWINDIGKEIT: 10	AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 20	

Ork

Orks – zweibeinige Monster von menschenähnlichem Aussehen – sind Verwandte der Goblins, aber größer und gefährlicher als sie. Der durchschnittliche Ork ist von mäßiger Intelligenz, er hat breite, muskulöse Schultern, eine fliehende Stirn, einen kurzen Hals und eine dichte, blauschwarze bis dunkelbraune Behaarung.

Der Ork wird im *Buch der Regeln I* detaillierter beschrieben, daher stellen wir hier nur seine Werte vor:

Werte:

MUT: 8	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 3 W + 5 (15)	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	TREFFERPUNKTE:
je nach Rüstung (2)	je nach Waffe (1 W + 4)
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 10	

Perl-Morfu

Allgemeines:

Das Perl-Morfu ist ein bis zu vier Meter langes Ungeheuer, das in Sümpfen und flachen Gewässern der südostaventurischen Küste zu Hause ist. Da es nicht schwimmen und sich nur begrenzte Zeit unter Wasser aufhalten kann, ist es immer auf Land oder schwimmende Gegenstände in seiner Nähe angewiesen. Manchmal heftet es sich an Schiffe, manchmal kriecht es auch in sie hinein.

Das Perl-Morfu ist bleich und schleimig und erinnert entfernt an eine Nacktschnecke. Es besitzt eine große Freßöffnung und über den ganzen Körper verteilt warzenartige Muskelzentren. Das Perl-Morfu ist mit dem normalen Morfu eng verwandt.

Werte:

MUT: 6	ATTACKE: 15 (12 Attacken pro KR)
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W – 1 (Hornsplitters) 1 W (Gift)
GESCHWINDIGKEIT: 0,25	AUSDAUER: 100
Monsterklasse: 40	

Besonderheiten:

Das Perl-Morfu ist augen- und ohrenlos. Es spürt Lebewesen mit Hilfe von Wärme- und Vibrationsorganen auf. Die warzenförmigen Muskelzentren dienen zum Abschluß kleiner, giftiger Hornsplitters, mit denen es seine Opfer angreift.

Für das Perl-Morfu gelten höchst spezielle Kampfregeln: Bei einer Attacke schießt es 12 Hornsplitters ab, die allesamt vom Opfer nicht pariert werden können. Alle Ge-

schosse sind gegen einen Gegner gerichtet. Das Perl-Morfu würfelt also 12 Attacken hintereinander. Der Meister notiert, wie viele Attacken erfolgreich waren. Dann würfelt er für jede gelungene Attacke mit dem W6 und zieht jeweils 1 Punkt vom Resultat ab. Nun wird festgehalten, wie viele Hornsplitters die Rüstung des Helden durchdrungen haben, also Schadenspunkte verursachen. Für alle Splitters, die die Rüstung durchschlugen, wird nun noch einmal mit dem W6 gewürfelt; so werden die Schadenspunkte ermittelt, die dem Helden durch das Gift des Perl-Morfus entstehen.

Beispiel für einen Angriff des Perl-Morfus: Opfer ist der Held Alf, Rüstungsschutz 3.

Der Meister würfelt 12mal hintereinander. Unter den 12 Würfeln sind 8 erfolgreiche Attacken – 8 Hornsplitters haben also getroffen. Jetzt würfelt der Meister 8mal mit dem W6. Von jedem Wurf zieht er 1 Punkt ab. 5 dieser Würfe erbringen weniger als 4 Trefferpunkte, durchdringen also nicht Alfs Rüstungsschutz. Die restlichen 3 Würfe ergeben zweimal 4 und einmal 5 TP. Dafür reicht Alfs Rüstungsschutz nicht aus. Er muß zweimal 1 und einmal 2 Schadenspunkte hinnehmen. Jetzt wird noch die Wirkung des Perl-Morfu-Giftes ermittelt: Drei Hornsplitters haben Alf verwundet, also rollte der Meister dreimal den W6. Alle Augen werden addiert und ergeben die zusätzlichen Schadenspunkte, die Alf durch das Gift entstehen.

Das Perl-Morfu im Spiel:

Da sich das Perl-Morfu nur sehr langsam fortbewegen kann, ist den Helden nur zu raten, nach der ersten Morfu-Attacke die Flucht zu ergreifen. Das Perl-Morfu wird sie nicht verfolgen.

Pferd

Das Pferd spielt in der aventurischen Geschichte eine wichtige Rolle – sei es als Arbeits- oder als Reittier.

Alle weiteren Informationen über Reittiere siehe *Buch der Regeln II*.

Esel u. Maultier sind für den berittenen Kampf nicht zu gebrauchen

Die Preise für Reittiere entnehmen Sie der Tabelle rechts.

	Dukaten
Pferd	
unerfahren	100
erprobt	350
zuverlässig	500
Esel	80
Maultier	120
Kamel	450
(nur in südl. Regionen zu gebrauchen)	

Piranhas

Allgemeines:

Piranhas sind kleine Flußfische, die außergewöhnlich scharfe Zähne haben und in Schwärmen auftreten. Sie lieben wärmeres Klima bzw. Wasser und sind daher in fast allen Flüssen des südlichen Kontinents anzutreffen.

Werte:

MUT: 15	ATTACK: 10
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W
GESCHWINDIGKEIT: 2	AUSDAUER: 10
Monsterklasse: 3	

Besonderheiten:

Piranhas treten immer in Schwärmen auf und sind deshalb sehr gefährlich. Der Meister würfelt mit dem 20seitigen Würfel: Ergebnis gleich Anzahl der Piranhas.

Ein Kampf mit den Piranhas ist immer schwierig und wohl auch nicht ratsam. Da die Piranhas im Wasser schwer zu treffen sind, müssen die Helden eine 4 zu ihren Attacke-Würfen addieren, wenn sie nach den Fischen schlagen.

Piranhas im Spiel:

Wegen ihrer Gefährlichkeit sollten die Piranhas vom Meister nicht allzu häufig eingesetzt werden. Andererseits bieten sich natürlich vielfältige Verwendungsmöglichkeiten für die kleinen Ungeheuer an, da man ihnen auch in unterirdischen Gewässern begegnen kann. Stellen Sie sich einen seichten Höhlenbach vor, den die Helden auf dem Hinweg problemlos durchwatet haben.

Auf dem Rückweg ist dieser Bach plötzlich voller Piranhas und wird so für die Helden zu einem unüberwindlichen Hindernis.

Ratte

Allgemeines:

Die Ratten sind stark verbreitete Nagetiere und eine Plage in weiten Teilen Aventuriens. Es gibt mehrere verschiedene Arten, am häufigsten kommt die gewöhnliche Ratte vor. Sie wird zwischen 30 und 40 cm lang und hat ein Fell von schwarzer, grauer, brauner und selten weißer Farbe. Gefährlicher als die gewöhnlichen Haus- und Wanderratten sind die bis zu 60 cm langen Wolfsratten. Wie ihre kleineren Vettern wohnen auch die Wolfsratten in Speichern, Höhlen, Kellern, Ruinen und auf Friedhöfen.

Werte:

(die rechten Werte gelten für die größeren Wolfsratten)

MUT: 10/11	ATTACK: 5/7
LEBENSENERGIE: 3/5	PARADE: 0/0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0/0	TREFFERPUNKTE*: 2/3
GESCHWINDIGKEIT: 4/6	AUSDAUER: 20/30
Monsterklasse: 2/4	

* Die Trefferpunkte sind festgelegt und werden direkt von der Lebensenergie des Opfers abgezogen.

Besonderheiten:

Gewöhnliche Ratten und Wolfsratten treten fast nie allein auf, sondern in Rudeln, die oft mehr als ein Dutzend Tiere umfassen können.

Der Meister würfle den W20, um zu ermitteln, wie viele Ratten gleichzeitig auftauchen.

Normalerweise sind die Ratten nicht besonders mutig und fliehen, wenn ein Mensch (oder gar ein Held) auftaucht.

Die Ratten im Spiel:

Ratten können überall vorkommen, und sie sind daher bestens geeignet, ein Szenarium abzurunden.

Es muß nicht unbedingt zu einem Kampf mit ihnen kommen, vielmehr können sie dafür sorgen, daß die Aufmerksamkeit der Spieler abgelenkt wird. Ein Rascheln am Wegrand oder ähnliches läßt übereifrige Spieler vielleicht auf die Ratten aufmerksam werden und die wahre Gefahr wird übersehen. Gefährlich werden, die Ratten eigentlich nur, wenn sie sich bedroht fühlen oder in die Enge getrieben wurden. Dann allerdings greifen sie auch einen noch so überlegenen Gegner an.

Raubkatzen

Höhlenpanther

Allgemeines:

Höhlenpanther sind die einzigen Raubkatzen, denen man in unterirdischen Höhlen und Kavernen begegnen kann. Sie haben ein dunkles bis schwarzes Fell, das zwar sehr dicht ist, sich aber unangenehm borstig anfühlt und deshalb kein Geld auf den aventurischen Basaren einbringt. Die Augen dieser Raubkatzen sind ihrem Lebensraum bestens angepaßt: Sie können auch noch bei völliger Dunkelheit etwas sehen. Höhlenpanther werden etwa 2 bis 3 Zentner schwer und haben einen ziemlich schlanken, langgestreckten Körper. Da sie von den klimatischen Verhältnissen unabhängig sind, kann man ihnen in allen aventurischen Höhlen begegnen.

Werte:

MUT: 10	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 2 W + 10 (17)	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2 (Rachen) 1 W + 1 (Pranken)
GESCHWINDIGKEIT: 15	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 15	

Besonderheiten:

Der Höhlenpanther lebt normalerweise von Ratten, die in den meisten unterirdischen Gewölben in Hülle und Fülle vorhanden sind. Gerne reißt er auch schon mal einen Ork oder einen Goblin. Insoweit könnte einem diese Katzenart fast sympathisch erscheinen. Menschen und vor allem Zwerge hält der Höhlenpanther jedoch für eine besondere Delikatesse. Sobald er sie entdeckt, wird er sich aufgeregt und hungrig in ihre Nähe begeben. Er wagt jedoch nicht, allein eine ganze Gruppe Abenteurer anzugreifen. In der Gruppe wagen die Höhlenpanther aber eine Heldengruppe offen anzugreifen. Der Höhlenpanther hat je Kampfrunde zwei Attacken: eine für den Rachen und eine für seine beiden Vorderpranken. Beide Attacken sind aber immer gegen einen Gegner gerichtet.

Der Höhlenpanther im Spiel:

Der Höhlenpanther ist zwar ein Tier, aber durchaus intelligent genug, eine Heldengruppe nicht allein anzugreifen. Wenn sich der Kampf zuungunsten der Höhlenpanther entwickelt, werden diese fliehen. Dabei ist zu beachten, daß sie ihr Höhlensystem genau kennen.

Jaguar

Allgemeines:

Jaguare sind Raubkatzen. Sie haben ein hellgelbes Fell, das sehr farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Kreisen gefleckt ist. Sie sind nicht so groß wie ihre Ver-

wandten, die Löwen oder die Tiger. Trotzdem sind auch sie gefährliche Raubtiere.

Jaguare sind Dschungelkatzen. Sie leben daher ausschließlich im aventurischen Urwald im Süden des Kontinents.

Werte:

MUT: 13	ATTACKE: 14
LEBENSENERGIE: 2 W + 10 (17)	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2 (Rachen) 1 W + 1 (Pranken)
GESCHWINDIGKEIT: 15	AUSDAUER: 40
Monsterklasse: 20	

Besonderheiten:

Jaguare sind außergewöhnlich unberechenbar. Manchmal leben sie als Einzelgänger, manchmal in kleinen Gruppen von bis zu drei oder vier Tieren. Sie können sehr gut klettern und auch von Baum zu Baum springen. Deshalb greifen sie ihre Gegner oft vom Baum aus an. Jaguare sind sehr gewandt. Wenn ihnen eine Sprungattacke vom Baum aus gelingt, so dürfen sie die Trefferpunkte für die beiden Vordertatzen und für einen zusätzlichen Biß gleichzeitig auswürfeln. Im weiteren Kampf hat der Jaguar nur 1 Attacke pro Kampfrunde.

Der Jaguar im Spiel:

Jaguare sind nicht sehr furchtsam. Vor allem, wenn sie in Gruppen auftreten, zeigen sie keine Scheu, auch eine ganze Heldengruppe anzugreifen. Meist werden sie ihre Aktionen von Bäumen aus starten. Wenn der Kampf nicht zu ihren Gunsten läuft, werden sie ihn meist kurzfristig abbrechen und in Bäumen Zuflucht suchen.

Säbelzähntiger

Allgemeines:

Der Säbelzähntiger ist eine riesige, ungemein gefährliche Raubkatzenart. Er wird oft bis zu 3 m lang und 6 Zentner schwer. Es gibt zwei miteinander verwandte Rassen. Die eine lebt im Norden in den Steppengebieten, die andere ist eine Dschungeltigerart.

Werte:

MUT: 20	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 3 W + 2 (Rachen) 1 W + 4 (Pranken)
GESCHWINDIGKEIT: 13 (*4)	AUSDAUER: 50
Monsterklasse: 40	

* Ein Tiger, der einen Menschen verschleppt, legt höchstens 4 Meter pro Sekunde zurück.

Besonderheiten:

Der Säbelzahn timer hat ein ausgedehntes Revier, das er verteidigt und in dem er sich als Herr fühlt. Er wird also, soweit Helden in sein Revier eindringen, diese verfolgen. Zwar greift der Säbelzahn timer Menschen durchaus an, er scheut sich jedoch, gegen eine ganze Gruppe auf einmal anzugehen. Vielmehr wird er versuchen, einen einzelnen, meist den hintersten Helden einer Gruppe, anzuspringen, umzureißen und zu verschleppen.

Der Säbelzahn timer im Spiel:

Der Säbelzahn timer wird sein Revier immer verteidigen.

Raubvögel

Bergadler

Allgemeines:

Der Bergadler ist einer der größten Vögel, die es in Aventurien gibt. Er hat ein dunkelbraunes Gefieder, und nur die Flügelspitzen und die Kopffedern färben sich mit zunehmendem Alter hellgrau bis weiß. Bergadler erreichen leicht eine Spannweite von über drei Metern. Ihre Beine sind gelb und mit langen, starken Klauen bewehrt. Bergadler haben ihre Horste immer an unwegsamen Stellen im Gebirge.

Da sie jedoch schnell und über weite Entfernungen ausdauernd fliegen können, kann man ihnen praktisch überall in Aventurien begegnen.

Werte:

MUT: 20

ATTACKE:

17 (Sturzflug)

6 (Nahkampf)

LEBENSENERGIE: 18

PARADE: 6

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2

TREFFERPUNKTE:

1 W + 1 (Schnabel)

2 W (Klauen)

GESCHWINDIGKEIT: 30/1

AUSDAUER: 60

Monsterklasse: 20

Besonderheiten:

Bergadler leben ebenso wie die anderen Adlerarten in kleinen Gruppen bzw. Familien zusammen.

Sobald sich jemand ihrem Horst nähert, fühlen sie sich bedroht, und das Weibchen wird die Eindringlinge aus der Luft angreifen.

Der fliegende Adler ist ein mittelgroßes Ziel für Fernkampfswaffen, der stürzende ein sehr kleines Ziel!

Den ersten Angriff führt der Bergadler stets im Sturzflug durch. Bei dieser Sturzflugattacke greift der Bergadler mit seinen beiden Klauen und dem Schnabel an. Ein vom Bergadler im Sturzflug angegriffener Held muß immer zuerst parieren und kann erst danach selbst versuchen, den Bergadler zu treffen.

Nach der ersten Sturzflugattacke muß der Meister einen Würfel werfen: Bei geraden Zahlen wird der Bergadler

Jedoch läßt er sich nicht blindlings auf einen Kampf mit einer Heldengruppe ein. Vielmehr wird er immer versuchen, einen einzelnen Helden, der von der Gruppe abgekommen ist, zu überfallen. Wenn die anderen Helden dann zu Hilfe eilen, versucht der Säbelzahn timer sein Opfer zu verschleppen. Das bedeutet, der Tiger entfernt sich, so schnell er kann, und pariert nicht gegen die Attacken der Helden. Das Raubtier läßt seine Beute erst dann fallen, wenn es mehr als 20 Schadenspunkte hinnehmen mußte. Für jede Kampfrunde, die die Helden zur Befreiung des Opfers benötigen, muß dieses 1 W Schadenspunkte hinnehmen.

wieder aufsteigen, um erneut im Sturzflug anzugreifen. Bei ungeraden Zahlen muß der Bergadler die erwürfelte Zahl an Kampfrunden im Nahkampf mit dem angegriffenen Helden zubringen.

Der Bergadler im Spiel:

Ein Bergadler oder eine Bergadlerfamilie wird die Helden immer dann angreifen, wenn diese in die Nähe des Adlerhorstes kommen. Sonst haben sie – da sie als Beute nicht in Frage kommen – vom »König der Lüfte« wenig zu befürchten.

Seeadler

Allgemeines:

Der Seeadler ist ein großer Vogel mit graubraunem Gefieder. Die Hals- und Kopffedern sind hell bis weiß, Schnabel und Augen schwarz. Der Seeadler erreicht eine Spannweite von über 2,5 Meter. An den schwarzen, verhornten Beinen sitzen messerscharfe Krallen.

Der Seeadler lebt ausschließlich an der Ostküste Aventuriens. Man nimmt an, daß die Windverhältnisse an der Westküste für Seeadler ungünstig sind.

Grundsätzlich sind Seeadler sehr scheu, so daß ihre Horste niemals in der Nähe von menschlichen Ansiedlungen gelegen sind.

Werte:

MUT: 18

ATTACKE:

17 (Sturzflug)

5 (Nahkampf)

LEBENSENERGIE: 12

PARADE: 5

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2

TREFFERPUNKTE:

1 W (Schnabel)

1 W + 4 (Klauen)

GESCHWINDIGKEIT: 18/1

AUSDAUER: 60

Monsterklasse: 18

Besonderheiten und der Seeadler im Spiel:
siehe »Bergadler«

Riesenaffe

Allgemeines:

So, wie es in Aventurien Riesen in Menschengestalt gibt, so hat auch die Familie der Affen einige riesenwüchsige Arten entwickelt. Diese Affen werden bis zu vier Meter hoch und zu einer Tonne schwer. Man sagt ihnen nach, daß sie so stark sind, daß sie Bäume entwurzeln können. Ihr dichtes Fell ist meist dunkelbraun oder schwarz. Früher lebten Riesensaffen in ganz Aventurien, aber heute haben sie sich in die Wälder zurückgezogen. Im Urwald, im Süden Aventuriens, sind sie noch sehr zahlreich, während in anderen Wäldern nur noch wenige Exemplare leben.

Werte:

MUT: 15	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 3 W + 2
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 20

Monsterklasse: 30

Besonderheiten:

Riesensaffen sind zwar nicht so intelligent wie Menschen, aber man kann sich mit ihnen über einfache Dinge verständigen. An einigen aventurischen Fürstenhöfen werden weibliche Riesensaffen zur Unterhaltung gehalten. Mit männlichen Exemplaren ist das nicht möglich, da sie immer wieder Tobsuchtsanfälle bekommen.

Riesensaffen im Spiel:

Kämpfe mit Riesensaffen können vermieden werden, wenn sich die Helden umsichtig verhalten. Da man mit Riesensaffen eine einfache Unterhaltung führen kann, sind ihnen manchmal wertvolle Informationen zu entlocken. Wegen ihrer Körperkräfte werden Riesensaffen des öfteren von Bösewichtern als Türwächter mißbraucht. Trotzdem kann es den Helden gelingen, mit ihnen zu verhandeln. Bei Auseinandersetzungen verlassen sich Riesensaffen auf ihre Kraft und ihre Fäuste, aber es kommt auch vor, daß sie sich langer, schwerer Knüppel bedienen.

Riesenamöbe

Allgemeines:

Die Riesenamöbe zählt zu den seltenen Monstern. Man stößt nur gelegentlich in feuchten Höhlen, Gräften oder Ruinen auf ein Exemplar dieser Gattung. Die Riesenamöbe hat die äußere Form der bekannten einzelligen Amöbe, erreicht jedoch bis zu 3 Meter Durchmesser. Die Amöbe bildet Scheinfüßchen aus und bewegt sich langsam fließend vorwärts, wobei sie auch durch enge Ritzen dringen kann. Sie kommt nur langsam voran und ist auf der ständigen Suche nach Nahrung, die sie in der Form jeglicher organischer Substanz aufnimmt und auflöst. Manchmal kann man in ihrem halbdurchsichtigen Körper auch anorganische Substanzen erkennen, etwa aufgenommene Waffen oder Wertgegenstände.

Werte:

MUT: 7	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
GESCHWINDIGKEIT: 0,25	AUSDAUER: 1000

Monsterklasse: 15

Besonderheiten:

Die Riesenamöbe läßt sich nur mit Hieb Waffen (Säbel, Schwert) oder Feuer wirkungsvoll bekämpfen. Hautkontakt mit einer Amöbe sollte der Held vermeiden, da das Tier zum eigenen Schutz eine ätzende, giftige Flüssigkeit absondert. Sollte doch ein Held in Berührung mit diesem Gift kommen, so verliert er 1 W Lebensenergie.

Die Riesenamöbe im Spiel:

Die Riesenamöbe ist aufgrund ihrer langsamen Fortbewegungsart nicht zu schnellen Angriffen in der Lage. Andererseits hat sie jedoch keine Angst und wird die Helden, wenn sie ihnen begegnet, wie Beutetiere behandeln. Sie wird sich langsam auf die Helden zubewegen, um die Helden als Nahrung zu sich zu nehmen. Da die Riesenamöbe sich sehr langsam fortbewegt, können die Helden natürlich leicht ausweichen. Allerdings wird die Riesenamöbe die Helden verfolgen, wenn sie einmal Kontakt mit ihnen hatte. So kann es geschehen, daß die Riesenamöbe lange nach dem ersten Kontakt wieder auftaucht, um ihre Mahlzeit einzunehmen.

Riesenhirschkäfer

Allgemeines:

Der Riesenhirschkäfer ist eine vergrößerte Ausgabe des gemeinen Hirschkäfers. Das Tier wird bis zu 1,5 Meter lang und lebt in Erdhöhlen, im Wald, in Grotten- und Höhlensystemen. Er bevorzugt kältere Klimazonen und lebt daher nur in der nördlichen Hälfte Aventuriens.

Werte:

MUT: 13	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1 (pro Zange)
GESCHWINDIGKEIT: 3	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 18

Besonderheiten:

Der Riesenhirschkäfer lebt von kleinen Reptilien und Säugetieren, fällt aber oft als wahre Landplage in die Getreide- und Rübenfelder der aventurischen Bauern ein. Es heißt, daß der Riesenhirschkäfer ein wohlschmeckendes Fleisch besitzt. In manchen Gebieten wird er als Stalltier gehalten.

Der Riesenhirschkäfer im Spiel:

In offenem Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird.

Wegen der Dicke seines Chitinpanzers ist dieses Tier nicht leicht zu bezwingen.

Riesenkaiman

Allgemeines:

Der Riesenkaiman ist ein Raubtier, das vorwiegend in Sümpfen und sumpfähnlichen Flüssen im Urwald Südaventuriens lebt. Es ist ein Reptil, das bis zu sechs Meter lang werden kann.

Werte für ein ausgewachsenes Tier:

MUT: 16	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 24	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 2 W + 2 (Rachen) 1 W + 2 (Schwanz)
GESCHWINDIGKEIT: 4/2	AUSDAUER: 30
	Monsterklasse: 25

Besonderheiten:

Das Gefährlichste an einem Kaiman ist sein Maul mit den messerscharfen Zähnen. Der Kaiman ist ein Fleischfresser

und fällt alles an, was in sein Jagdgebiet eindringt. Sein Revier teilt sich der Kaiman mit Artgenossen, und nicht selten kommt es zu einem gnadenlosen Kampf um die Beute. Es kann dabei schon einmal passieren, daß die Kaimane im Kampfesrausch ihre Beute vergessen und ihr so eine Chance zum Überleben gewähren. Der Kaiman benutzt seinen Schwanz vorwiegend dann, wenn er von mehreren Helden angegriffen wird. Der Kaiman kann in einer Kampfrunde zweimal attackieren, einmal mit dem Rachen, einmal mit dem Schwanz.

Der Riesenkaiman im Spiel:

Da der Kaiman gefährlich ist, sollte der Meister möglichst wenig von ihm Gebrauch machen. Es dient vornehmlich dazu, eine gefährliche Atmosphäre in ein Abenteuer zu bringen. Der Meister muß auch beachten, daß ein Kaiman mit Pfeilen und Wurfgeschossen leicht zu vertreiben ist, da er sich dagegen nicht wehren kann.

Schlangen

Klapperschlange

Allgemeines:

Die Klapperschlange ist eine Giftschlange. Sie wird bis zu 3 m lang und hat eine dunkelgraue, unscheinbare Färbung. Als Besonderheit weist sie am Schwanzende eine Schuppenrassel auf, nach deren Klappern sie benannt ist. Sehr verbreitet ist sie in der aventurischen Wüste, wird aber auch in der Steppe im Norden und in der gemäßigten Zone im Mittelteil des Kontinents angetroffen.

Werte:

MUT: 9	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 10	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2 (Zähne) 2 W (Gift)
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 15
	Monsterklasse: 8

Besonderheiten:

Der Biß der Schlange ist giftig. Wenn die Zähne der

Schlange den Rüstungsschutz des Helden durchschlagen haben, ihm also Schadenspunkte zufügten, so muß überprüft werden, ob der gebissene Held vergiftet wurde. Man wirft einen Würfel, und bei geraden Zahlen ist der Gebissene vergiftet worden. Das Gift verursacht zusätzlich 2 W 6 Schadenspunkte.

Die Klapperschlange im Spiel:

Die Klapperschlange ist recht angriffslustig, macht sich aber durch ihr warnendes Klappern bemerkbar. Wenn sich die Helden zurückziehen, wird ein Kampf vermieden.

Nesselviper

Allgemeines:

Die Nesselviper ist eine kleine Giftschlange, die bis ca. 2 m lang wird, während der Körper so schlank bleibt, daß er mit einer Hand zu umfassen ist. Die Nesselviper lebt vornehmlich in der Steppe, daher hauptsächlich im nördlichen Teil des Kontinents; im übrigen Teil Aventuriens begegnet man ihr nur selten.

Werte:

MUT: 6	ATTACK: 10
LEBENSENERGIE: 6	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE:
GESCHWINDIGKEIT: 4	1 W + 2 (Zähne)
	1 W 20 (Gift)
	AUSDAUER: 15
	Monsterklasse: 10

Besonderheiten:

Der Biß der Schlange ist giftig. Wenn die Zähne der Schlange den Rüstungsschutz des Helden durchschlagen haben, so muß überprüft werden, ob der gebissene Held vergiftet wurde. Man wirft einen Würfel, und bei den Zahlen 1 oder 6 ist der Gebissene vergiftet worden. Das Gift verursacht 1 W 20 Schadenspunkte.

Die Nesselvipere im Spiel:

Die Nesselvipere bewacht nicht Heiligtümer, deshalb dürfte sie dem Helden nur zufällig begegnen. Sie wird auch nie von sich aus die Helden angreifen; jedoch in einer Situation, in der sie sich bedroht fühlt, wird sie zubeißen. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, ihr draußen zu begegnen, es ist jedoch auch möglich, daß die kleine Giftschlange durch ein offenes Fenster oder einen Türritz in ein Haus eingedrungen ist (oder hineingeworfen wurde).

Würgeschlange

Allgemeines:

Die Würgeschlange wird bis zu 10 m lang, und der Körper ist dick und kräftig. Die Würgeschlange ist ein Tropentier, so daß sie nur im südlichen Aventurien, südwestlich der Hohen Eternen, lebt.

Werte:

MUT: 18	ATTACK: 10 (Biß)
LEBENSENERGIE: 25	15 (Umschlingen)
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	PARADE: 0
GESCHWINDIGKEIT: 3	TREFFERPUNKTE:
	1 W + 1 (Zähne)
	1. KR: 1 W
	2. KR: 2 W
	3. KR: 3 W (Umschlingen)
	usw.
	AUSDAUER: 10
	Monsterklasse: 30

Besonderheiten:

Die Schlange ist nicht giftig. Die Besonderheit ist, daß die Schlange zwei verschiedene Möglichkeiten des Angriffs hat: Der Meister rollt den W6. Beim Ergebnis »6« beißt die Schlange, ansonsten versucht sie ihr Opfer zu umschlingen.

Dann erst folgt der Attacke-Wurf. Gegen einen Biß verteidigt sich das Opfer mit einer Parade, gegen die Umschlingung mit einer Geschicklichkeitsprobe. Hat die Schlange das Opfer bereits umschlungen, ist eine Geschicklichkeitsprobe + 1 notwendig (2. KR + 2 usw.).

Die Würgeschlange im Spiel:

Die Würgeschlange ist so groß, daß zu ihren Beutetieren auch Menschen gehören. Daher wird sie auch, ohne zu zögern, die Helden angreifen, wenn sie in ihre Nähe kommen. Die Würgeschlange wird immer aus einem Versteck heraus ihre Opfer anfallen. Erst wenn die Schlange tot ist, löst sie ihre Umschlingung. Es kommt darauf an, daß die Helden das Opfer der Schlange möglichst schnell befreien – ehe es in ihrem Würgegriff stirbt!

Schneelaurer

Allgemeines:

Der Schneelaurer ist ein verhältnismäßig kleines Tier, kaum größer als ein Dachs. Sein Fell ist schneeweiß und besonders dicht. Er ist zwar sehr selten, lebt aber überall, wo ganzjährig Schnee liegt. In Aventurien kann man ihn daher auf allen hohen Gebirgen antreffen.

Werte:

MUT: 12	ATTACK: 11
LEBENSENERGIE: 10	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W
GESCHWINDIGKEIT: 8	AUSDAUER: 20
	Monsterklasse: 10

Besonderheiten:

Der Schneelaurer wohnt in sehr kargen Gegenden. Deshalb greift er fast alles an, was eßbar erscheint. Auch vor Menschen macht er nicht halt. Sobald seine »Beutetiere« jedoch größer als er selber sind, wird er versuchen, sie aus

dem Hinterhalt zu überfallen. Wird er im Kampf verletzt, so wächst seine Gefährlichkeit. Er erhält für jeden verlorenen Lebensenergiepunkt einen Zuschlag von + 1 auf seine Trefferpunkte. So wird aus einem verhältnismäßig ungefährlichen Tier ein schreckliches Monster.

Der Schneelaurer im Spiel:

Der Schneelaurer ist ein seltenes Tier, so daß es nicht zu häufigen Begegnungen mit ihm kommen sollte. Greift er eine Gruppe an, so wechselt er immer die Person, die er angreift. Der Meister sollte hier den Würfel befragen, wer der nächste Angegriffene ist. Durch seine weiße Farbe ist der Schneelaurer seiner Umwelt gut angepaßt und daher schwer zu erkennen. Der Schneelaurer könnte den Helden beispielsweise auf einem Paß aufauern oder sie bei einer Gebirgstour verfolgen und immer wieder einmal kurz angreifen, um dann sofort wieder zu verschwinden. So kann eine spannende und gefährliche Atmosphäre erzeugt werden.

Sphinx

Allgemeines:

Die Sphinx ist ein Mischwesen aus Tier und Frau: Das Haupt und die entblößte Brust sind menschlich, während der Unterleib Löwengestalt hat. Die Sphinx ist sehr groß. Allein ihr Kopf erreicht oft die Maße eines ausgewachsenen Aventuriers. Sie ist ein sehr selten vorkommendes Monster. Die wenigen Vertreter ihrer Art leben im südlichen Aventurien in den heißeren Klimazonen, hauptsächlich am Rande der Khom-Wüste und an der Ostküste.

Werte:

Werte sind keine erforderlich.

Besonderheiten:

Die Sphinx ist vielleicht das rätselhafteste Monster überhaupt. Keinem Bewohner Aventuriens ist es bisher gelungen, ihr Wesen zu ergründen. Unbewegt und stumm ruht sie auf ihrem Felsen, und die schönen großen Augen starren blicklos ins Leere. Am Gang der Welt und am Schicksal der Menschen scheint sie völlig desinteressiert. Ihr Wissen aber ist unermesslich. Die gesamte Geschichte Aventuriens, jedes Ereignis, die Vergangenheit, die Zukunft und alle Welträtsel sind ihr vertraut.

Oft machen Helden sich auf den weiten, beschwerlichen Weg zur Sphinx, um von ihr einen Rat oder Antwort auf wichtige Fragen zu erbitten. Aber es läßt sich nie vorhersagen, wie sie reagiert. Und ob die Sphinx sich durch Geschenke erweichen läßt, ist ebenso ungewiß. Manchmal schweigt sie, manchmal spricht sie, und ihre Rede ist einfach und klar. Manchmal hingegen sind ihre Worte so rätselhaft wie sie selbst, und es ist auch schon vorgekommen, daß Helden durch den unergründlichen Blick ihrer großen Augen und den rätselhaften Sinn ihrer Antworten von tiefer, unheilbarer Melancholie befallen wurden.

Die Sphinx im Spiel:

Da die Sphinx ein Monster ist, das weder kämpft noch bekämpft wird, hat sie keine Kampfwerte. Der Meister kann sie in ein Abenteuer einbauen, wenn es gilt, eine schwierige Aufgabe zu lösen. Er könnte von den Helden eine Charisma-Probe verlangen, um festzustellen, ob die Sphinx antwortet.

Sie kann aber auch die Zentralfigur eines Szenariums sein, das so konzipiert ist, daß ihre bruchstückhaften und dunklen Antworten sich nach und nach zu einer sinnvollen Information ergänzen.

Spinnen

Gelbschwanzskorpion

Allgemeines:

Der Gelbschwanzskorpion hat einen Giftstachel am Schwanz. Die größten Tiere werden nur etwa 10 cm lang. Er lebt ausschließlich im aventurischen Urwald im Süden des Kontinents.

Werte:

MUT: 7	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE:
GESCHWINDIGKEIT: 2	1 W (Stachel) 3 W (Gift)
	AUSDAUER: 10
	Monsterklasse: 5

Besonderheiten:

Der Gelbschwanzskorpion ist sehr giftig. Wenn er den Gegner verletzt hat, so muß kontrolliert werden, ob der gestochene Held vergiftet wurde. Man wirft einen Würfel, und bei geraden Zahlen ist der Getroffene vergiftet worden. Das Gift verursacht 3 W 6 Schadenspunkte.

Der Gelbschwanzskorpion im Spiel:

Der Gelbschwanzskorpion wird die Helden niemals freiwillig angreifen. Wenn er aufgestöbert worden ist, wird er mit seinem Giftstachel zustechen und dann sofort fliehen und sich verstecken. Da der Gelbschwanzskorpion farblich seiner Umwelt angepaßt ist, wird ihm das gelingen.

Höhlenspinne

Allgemeines:

Höhlenspinnen sind eine relativ seltene Riesenspinnenart. Sie haben einen Körperdurchmesser von 1,5 m und ein Gewicht von fast drei Zentnern. Die Höhlenspinne baut ihr Netz bevorzugt in Grotten und Felsspalten und ist in ganz Aventurien beheimatet.

Werte:

MUT: 10	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 30	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE:
GESCHWINDIGKEIT: 4	1 W + 3 (+ Gift)
	AUSDAUER: 20
	Monsterklasse: 15

Besonderheiten:

In ihrem Netz hält sich die Riesenspinne selten auf, da sie die Netzkonstruktion zu sehr belasten würde. Mit ihren starken Beißwerkzeugen kann die Höhlenspinne einen menschlichen Arm glatt durchtrennen, außerdem spritzt sie ein starkes – für Menschen aber nicht tödliches – Lähmungsgift in die Wunden. Für jeden erfolgreichen Biß der Spinne – sie muß beim Helden mindestens einen Schadenspunkt verursacht haben – verliert der Angegriffene je einen Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitspunkt. Wenn der Held Gelegenheit hat, sich auszuruhen, also eine Nacht schlafen kann, erholen sich seine Werte wieder.

Wer in das klebrige Netz der Höhlenspinne gerät, muß sich durch eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe befreien. Gelingt die erste Probe nicht, so ist eine + 1 Kraftprobe erforderlich. Mißlingt diese ebenfalls, so ist schon eine + 2 Geschicklichkeitsprobe erforderlich, da sich der Held nun weiter in das Netz verstrickt hat. Mißlingt diese Probe ebenfalls, so ist eine + 3 Kraftprobe erforderlich, so dann eine + 4 Geschicklichkeitsprobe (usw.).

Die Höhlenspinne im Spiel:

Die Höhlenspinne versteckt sich in der Nähe ihres Netzes und kommt nur zum Vorschein, wenn ein Opfer in das Netz gerät. Wenn sich ein Held im Netz verfangen hat, so betrachtet die Spinne diesen als ihre Beute und wird jeden, der ihr die Beute streitig macht, sofort angreifen. Solange ein Held im Netz steckt, kann er zwar kämpfen, aber nur mit einem Abzug von - 3 auf Attacke und Parade.

Waldspinne

Allgemeines:

Waldspinnen sind eine Riesenspinnenart. Sie haben einen Körperdurchmesser von 0,5 bis 1 Meter, und sie wiegen meist mehr als einen Zentner. Sie leben in den Wäldern des nördlichen Aventuriens. Früher waren sie auch in der gemäßigteren Zone in Mittelaenturiens sehr häufig, aber die Besiedlung dieses Teils des Landes hat sie verdrängt. In tropischen Gebieten kommen sie nicht vor.

Werte:

MUT: 7	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 18	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
GESCHWINDIGKEIT: 3	AUSDAUER: 15
Monsterklasse: 8	

Besonderheiten:

Die Waldspinne spannt ihre Netze von Baum zu Baum. Dann lauert sie in ihrem Netz oder ganz in der Nähe, um ein Opfer, das sich im Netz verfangen hat, sofort anzugreifen. Gerät jemand in das Netz einer Waldspinne, so muß er eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, um sich zu befreien. Gelingt die erste Geschicklichkeitsprobe nicht, so wird das Opfer sofort von der Waldspinne angegriffen. Der im Netz klebende Held muß kämpfen. Durch das Netz gehandikapt, reduzieren sich dabei seine Attacke- und Parade-Werte um 2 Punkte. Wenn er in einer Kampf- runde auf Attacke und Parade verzichtet, kann er versuchen, sich zu befreien. Für den zweiten Befreiungsversuch ist dann jedoch schon eine + 1 Geschicklichkeitsprobe, für den dritten eine + 2 Geschicklichkeitsprobe (usw.) erforderlich.

Die Waldspinne im Spiel:

Diese Spinnenart kommt sehr häufig vor, und oft leben auch mehrere Spinnen in enger Nachbarschaft. Wird einer der Helden im Netz gefangen, so kann es passieren, daß die Spinne Artgenossen herbeiholt.

Sumpfegel

Diese schwarzen Blutsauger werden ca. 20 Zentimeter lang.

Sie lauern in vielen Sumpflachen und Gewässern des mittleren und südlichen Aventuriens.

Im nördlichen Teil Aventuriens kommen die schwarzen Blutsauger nicht vor; hier ist der Held vor ihnen sicher.

Werte:

MUT: -	ATTACKE: 4
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 4 SP
GESCHWINDIGKEIT: 0	AUSDAUER: 0

Monsterklasse: 1

Besonderheiten:

Ein Egel, dem die Attacke gelingt, hat sich an einer ungeschützten Hautstelle des Helden festgesaugt. Der Held kann ihn gewähren lassen und 4 SP hinnehmen oder ihn mit Gewalt abreißen. In diesem Fall fügt sich der Held 1 W Schadenspunkte zu. Sumpfegel können auch durch viele magische Sprüche unschädlich gemacht werden. In diesem Fall verursachen sie immerhin noch 2 SP.

Der Sumpfegel im Spiel:

Die Verwendungsmöglichkeiten für die kleinen Egeltiere sind praktisch unbegrenzt.

Troll

Trolle nehmen eine Zwischenstellung zwischen den Riesen und den Menschen ein. Sie werden bis zu vier Meter groß und sind von äußerst grobknochigem Körperbau. Trolle hausen gern in Höhlen.

Der Troll wird im *Buch der Regeln I* detaillierter beschrieben, daher geben wir hier nur seine Werte an:

Werte:

MUT: 25	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 70	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 3 W
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 40

Untote

Mumie

Allgemeines:

Mumien sind untote Kreaturen, die von mächtigen Magiern zum Leben erweckt wurden. Ihr Erscheinungsbild gleicht dem eines Leichnams, der durch Balsam und Bandagen vor dem Verfall bewahrt wurde. Sie sind 1,80 bis 2,50 Meter groß und tauchen gewöhnlich in der Nähe von Friedhöfen, Katakomben und Gräbern auf. Überall in Aventurien kann man auf ein solches Monster stoßen.

Werte:

MUT: 12	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2*	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
GESCHWINDIGKEIT: 2	AUSDAUER: 1000
Monsterklasse: 22	

* Normale Waffen sind gegen Mumien wirkungslos.

Besonderheiten:

Mumien sind sehr stark und können nur mit Feuer und magischen Waffen überwunden werden – vorausgesetzt allerdings, der Held weist durch eine gelungene Mutprobe nach, daß er den Anblick einer Mumie überhaupt ertragen kann. Mumien fürchten das Tageslicht und offene Flammen. Während man ihnen mit gewöhnlichen Waffen nicht beikommen kann, genügen oft ein oder zwei Treffer mit einer brennenden Fackel, um eine Mumie in die Flucht zu schlagen.

Die Mumie im Spiel:

Da es recht selten vorkommt, daß ein mächtiger Magier sich die Mühe macht, einen Leichnam zum Leben zu erwecken, begegnet man diesen Kreaturen niemals in Gruppen und auch sonst nur äußerst selten. Allerdings kann einem diese unangenehme Überraschung überall in Aventurien zustoßen. Ins Freie kommen Mumien nur in der Nacht, da sie bei Tageslicht zu Staub zerfallen. Meistens wird man ihnen in Höhlen, Kavernen oder Gräbern begegnen. Eine Mumie kann ein gefährlicher Schatzwächter sein. Intelligente, einsichtige Reaktionen sind von diesen untoten Wesen nicht zu erwarten. Sie kennen keine Furcht und kämpfen unerbittlich, auch gegen überlegene Gegner.

Skelett

Allgemeines:

Skelette sind durch Magie zum Leben erweckte Kreaturen, die aus Knochen humanoider Wesen – meistens Menschen – bestehen. Wie Zombies und Mumien müssen auch die Skelette von einem mächtigen Magier erweckt werden und stehen unter dessen Kontrolle. Läßt der Zauber, der sie erhält, nach, so zerfallen sie allmählich zu Staub. Skelette kommen in erster Linie in der Nähe von Gräbern

oder Gebeinfeldern vor. Oft sind sie bekleidet oder tragen Rüstungen, so daß man ihre wahre Gestalt in der Dunkelheit nicht sofort erkennen kann.

Werte:

MUT: 12	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	TREFFERPUNKTE:
je nach Rüstung (3)	je nach Waffe (1 W + 3)
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 1000
Monsterklasse: 15	

Besonderheiten:

Der Rüstungsschutz der Skelette ist variabel. Er richtet sich nach der verwendeten Rüstung; der obenstehende Wert ist ein Durchschnittswert. Auch die Trefferpunkte können sich ändern, wenn eine bestimmte Waffe benutzt wird.

Das Skelett im Spiel:

Skelette haben keinen eigenen Willen. Deshalb kämpfen sie unerbittlich bis zum eigenen Untergang. Helden sollten ihnen nach Möglichkeit aus dem Wege gehen und besser versuchen, ihren Herrn aufzuspüren und unschädlich zu machen.

Vampir

Allgemeines:

Über die Herkunft der ersten aventurischen Vampire ist wenig bekannt. Irgendwo in der Region Brabak soll mit Hilfe der Schwarzen Magie eine Verbindung zwischen Riesenfledermaus und Mensch zustande gekommen sein. Jedenfalls sind die ersten Vampire in der Nähe Brabaks gesichtet worden. Seither haben sie sich über fast ganz Aventurien ausgebreitet. Aventurische Vampire kommen nur nachts aus ihren Verstecken, da das Tageslicht für sie tödlich ist. Sie tragen meistens einen langen schwarzen oder grauen Umhang. Ihre oberen Eckzähne sind überlang und nadelspitz.

Werte:

MUT: 5	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 20*	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 2 W
GESCHWINDIGKEIT: 8	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 20	

* Ein Vampir, dessen LE auf 0 sinkt, ist nicht tot, sondern wacht nach kurzer Bewußtlosigkeit wieder mit LE 20 auf.

Besonderheiten:

Vampire sind in der Lage, alle bekannten Waffen zu benutzen. Im Kampf haben sie es jedoch meistens darauf abgesehen, ihre Opfer nur kampfunfähig zu machen, aber

nicht zu töten. Denn schließlich schmeckt Vampiren nur das Blut lebender Opfer, das sie mit Vorliebe aus der Halsschlagader saugen. Knoblauch und Kreuze zeigen auf aventurische Vampire keine Wirkung, aber auch sie sterben, wenn ihr Herz von einem Holzpflöck durchbohrt wird.

Der Vampir im Spiel:

Der Meister muß darauf achten, daß er Vampire nur in der Nacht oder in dunklen Gewölben auftauchen läßt, da sie Tageslicht scheuen.

Einfaches Kerzen- oder Fackellicht beunruhigt sie jedoch noch nicht.

Waldschrat

Allgemeines:

Der Waldschrat ist so groß wie ein junger Baum und sieht auch aus wie ein Baum. Ein Waldschrat, der mit emporgestreckten Armen starr zwischen anderen Bäumen steht, wird kaum zu entdecken sein, denn seine Haut ist schwarzbraun und borkig wie Rinde und sein grünliches Haar ähnelt dem Laub der Bäume. Für ein Monster ist der Waldschrat ungewöhnlich intelligent.

Werte:

MUT: 20	ATTACK: 14
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 6	TREFFERPUNKTE: 1 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: 11	AUSDAUER: 40
Monsterklasse: 25	

Besonderheiten:

Der Waldschrat hält sich für den König des Waldes und ahndet jeden vermeintlichen Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Wenn Holzfäller von einem stürzenden Baum erschlagen werden, dann hat meistens ein Waldschrat nachgeholfen. Und auch der Köhler, der tot neben seinem Meiler aufgefunden wurde, ist in der Regel keinem Unfall zum Opfer gefallen. Ein Wald, der von einem Waldschrat bewohnt wird, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen. Der Schrat verfolgt jeden Eindringling in sein Revier. Er hält sich ständig – jedoch unsichtbar – in dessen Nähe auf, bereit, bei der kleinsten Verfehlung erbarmungslos zuzuschlagen. Als Waffen dienen dem Waldschrat Keulen, Knüppel und entwurzelte Bäume.

Der Waldschrat im Spiel:

Die Konfrontation mit einem Schrat sollte für die Spieler immer überraschend erfolgen. Das Monster hat generell die Initiative, da es aus dem Hinterhalt angreift. Sieht sich



der Waldschrat einer drückenden Übermacht gegenüber, dann versucht er zu fliehen, aber nur, um bei der nächsten Gelegenheit die Helden erneut anzugreifen. Einen fliehenden Waldschrat zu verfolgen ist wenig sinnvoll, da er sehr gewandt ist, eine überlegene Ortskenntnis besitzt und sich ausgezeichnet tarnt. Grundsätzlich kann man dem Waldschrat in jedem Wald Aventuriens begegnen.

Werwolf

Allgemeines:

Werwölfe gehören zu den Lykanthropen, den Werwesen. Die Lykanthropie ist eine Krankheit, die alle Personen befällt, die von einem Lykanthropen gebissen werden. Das Opfer eines Werwolfs verwandelt sich bei Vollmond selbst in einen Werwolf, das heißt, ihm wächst ein Wolfspelz, und das Gesicht nimmt die Züge eines großen Wolfs an. Solch ein Werwolf besitzt ein schreckliches Gebiß, dazu eine übermenschliche Kraft und Wildheit.

Werwölfe sind nicht an ein bestimmtes Klima gebunden, sie können daher überall vorkommen.

Werte:

MUT: 15	ATTACK: 9
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
GESCHWINDIGKEIT: 9	AUSDAUER: 40
Monsterklasse: 18	

Besonderheiten:

Wird ein Held von einem Werwolf gebissen, das heißt, er muß Schadenspunkte durch einen Werwolfbiß hinnehmen, so verwandelt sich der Ärmste selbst in einen Werwolf, der immer bei Vollmond zur Bestie wird. Auf die Dauer verwandelt sich das Aussehen eines Lykanthropen permanent. Das heißt, die Augen nehmen eine gelbe Farbe an, der ganze Körper ist von dichten Haaren bedeckt, und die Schädelform wird zusehends wölfischer.

Einen Werwolf bekämpft man am besten mit silbernen Waffen oder Magie. Hat man eine spezielle Silberwaffe – einen Lykanthropentöter –, so reicht ein erfolgreicher Treffer, um das Ungeheuer zu töten.

Die von einem Lykanthropen verursachten Bißwunden können zwar durch einen Heiltrunk kuriert werden; um die Verwandlung des Opfers in einen Werwolf zu verhindern bzw. aufzuhalten, bedarf es jedoch starker Magie.

Der Werwolf im Spiel:

Während der Wolfszeit ist der Lykanthrop eine wilde Bestie, die alles Lebendige angreift. Der Meister muß den Spielern einen Hinweis geben, bevor ein Werwolf erscheint, da er sonst zu leicht mit einem normalen Wolf verwechselt werden kann.

Dies wäre – wegen der furchtbaren Folgen des Werwolfbisses – nicht fair.

Wildschwein

Allgemeines:

Wildschweine sind Allesfresser und leben in Rudeln. Man kann sie eigentlich überall in den Wäldern Aventuriens finden. Sie sind in der gemäßigteren Zone, im mittleren Aventurien, zahlreicher als im nördlichen oder südlichen Teil des Kontinents.

Werte:

MUT: 15	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 2
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
GESCHWINDIGKEIT: 10	AUSDAUER: 40
Monsterklasse: 8	

Besonderheiten:

Aventurische Wildschweine sind sehr aggressiv und zahlreich, so daß sie für jeden Helden, der in einen Wald eindringt, zu einer ernsten Gefahr werden können. Wildschweine sind nachtaktiv, d. h. man kann nur nachts auf sie treffen, außer natürlich, man stößt sie in ihrem Kessel auf – was man jedoch tunlichst vermeiden sollte.

Sobald sich die Wildschweine bei ihren nächtlichen Streifzügen gestört fühlen, greifen sie in Rudeln bis zu zwanzig Tieren an. Besonders gefährlich sind natürlich die schweren Keiler mit ihren mächtigen Hauern, aber auch die Wut einer Bache, die tagsüber mit ihren Frischlingen in ihrem Kessel aufgestöbert wird, kann furchterlich sein. Da hilft den Helden oft nur noch eine eilige Flucht auf den nächsten Baum.

Das Wildschwein im Spiel:

Der Meister muß bedenken, daß die aventurischen Wildschweine wirklich sehr aggressiv sind und sehr leicht provoziert werden können.

Wildschweine können leicht ausfindig gemacht werden, da sie sich in Rudeln bewegen und, bedingt durch ihr Körpergewicht, auch nicht sehr leise sind.

Wildschweine sind nicht unintelligent und fliehen, wenn sie den Kampf nicht gewinnen können. Dabei kommt ihnen dann zugute, daß sie sich in ihrem Wald gut auskennen.

Wolf

Allgemeines:

Wölfe sind in Aventurien sehr verbreitet. Unter den zahlreichen Wolfsarten Aventuriens (von den Firnwölfen im Norden bis zu den Sandwölfen in den Wüstengebieten) gibt es einige Rassen, die besonders furchterregend sind. Besonders die Waldwölfe, die in den Laubwaldgebieten Mittelaventuriens leben, muß man beachten. Diese Wolfsart erreicht eine Schulterhöhe von 1,20 Meter.

Werte:

(Werte des Waldwolves in Klammern)

MUT: 9 (10)	ATTACKE: 9 (11)
LEBENSENERGIE: 15 (20)	PARADE: 4 (6)
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 (3)	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1 (1 W + 3)
GESCHWINDIGKEIT: 12 (12)	AUSDAUER: 80 (80)
Monsterklasse: 6 (10)	

Besonderheiten:

Die Waldwölfe sind sehr intelligent. Man sagt, sie sollen eine eigene Sprache entwickelt haben. Alle Wölfe jagen in Rudeln, die von erfahrenen Rüden, oft aber auch von einer kampferprobten Wölfin angeführt werden.

Da sie Fleischfresser sind, greifen sie mit Vorliebe Menschen und ähnliche Lebewesen an. Allerdings haben sie, wie fast alle Tiere, Angst vor Feuer – mit Ausnahme der Waldwölfe –, daher können sich die Helden leicht durch ein Lagerfeuer schützen. Wölfe sind nicht sehr mutig, so daß man davon ausgehen kann, daß sie niemals allein eine ganze Heldengruppe angreifen würden.

Der Wolf im Spiel:

Wölfe können vom Meister vielfältig verwendet werden. In Höhlen, Grotten und ähnlichen abgeschlossenen Orten haben sie jedoch nichts zu suchen.

Zyklop

Allgemeines:

Der Zyklop zählt zu den menschenähnlichen Monstern. Mit seinen 5 Metern erreicht er die Größe eines jungen Riesen, weist darüber hinaus aber keine Ähnlichkeit mit dieser Monsterspezies auf. Auffälligstes Merkmal der Zyklopen ist ihr einziges, handtellergroßes Auge mitten auf der Stirn. Ihre bronzefarbenen, muskulösen Körper bedecken sie nur mit einem Lendenschurz. Zyklopen leben auf den Inseln vor der Westküste Aventuriens. Angeblich sollen auch vereinzelte Exemplare auf anderen Inseln gesehen worden sein.

Werte:

MUT: 30	ATTACK: 7
LEBENSENERGIE: 60	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 3 W
	2 W + 4 (Felsbrocken)
GESCHWINDIGKEIT: 9	AUSDAUER: 30
	Monsterklasse: 40

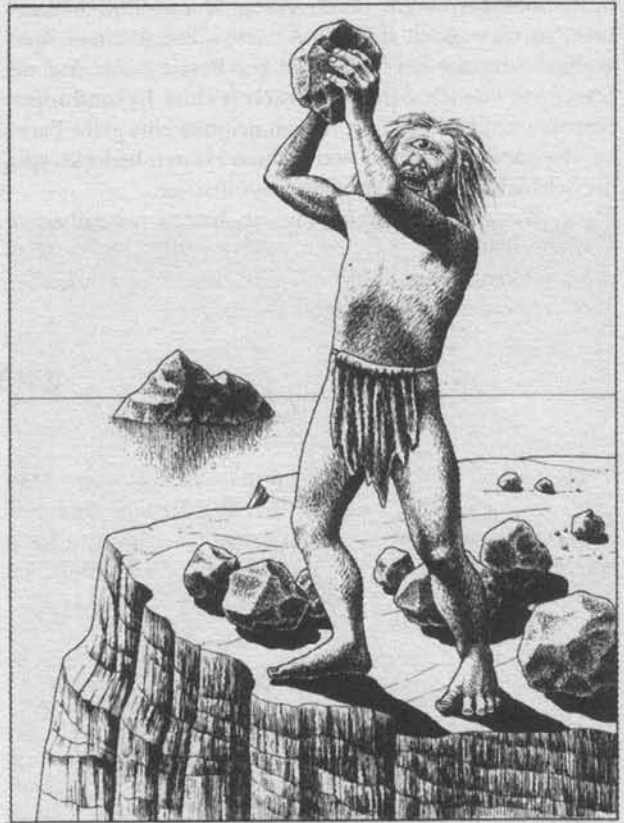
Werte für einen geblendeten Zyklopen:

ATTACK: 3
PARADE: 0
TREFFERPUNKTE: 3 W + 6

Besonderheiten:

Zyklopen sind ausgezeichnete Schmiede. Ihre unterirdischen Werkstätten liegen in ausgedehnten Höhlensystemen in unmittelbarer Nachbarschaft ihrer Erzstollen. Trotz ihrer riesigen Hände verstehen sich die Zyklopen ebenso gut darauf, zierliche Dolche zu schmieden, wie die gigantischen Zweihänder, die nur sie selbst handhaben können. Zyklopenwaffen sind in Aventurien heiß begehrt und werden wegen ihrer Seltenheit zu Wucherpreisen gehandelt. Die Monster trennen sich nämlich nur höchst ungern von den Produkten ihrer Handwerkskunst. Selbst eine bestellte und im voraus bezahlte Waffe geben sie oftmals nicht heraus. Zyklopen dulden keine Fremden in ihren Höhlen. Sie sind unberechenbar und können sehr grausam sein. Schon manches Handelsschiff, das sich in friedlicher Absicht ihren Küsten näherte, wurde von ihnen mit Felsbrocken beworfen und, wenn es nicht rechtzeitig abdrehen konnte, versenkt.

Gelingt es den Helden im Kampf, den Zyklopen zu blenden, so verändern sich seine Werte (siehe oben). Man kann einen Zyklopen nur mit einer Schuß- oder Wurfwaffe blenden. Das Auge eines Zyklopen bildet ein sehr kleines Ziel (siehe Schußwaffentabellen). Der Zyklop kann seinerseits eine Wurfwaffe einsetzen (Felsbrocken). Der Erfolg eines Wurfs wird auf der folgenden Tabelle abgelesen. Auf diese Werte muß der Zyklop seine für das Treffen erforderlichen Geschicklichkeitsproben ablegen.



Tabelle

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 2	+ 1	0	0	0
nah	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
mittel	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
weit	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1
sehr weit	+ 10	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2

Ein Treffer mit einem Felsbrocken verursacht 2 W + 4 TP.

Der Zyklop im Spiel:

Der Meister sollte Zyklopen nur bei Inselabenteuern einsetzen. Zyklopen sind unglaublich stark und richten im Kampf gewaltigen Schaden an. Da sie nur ein Auge besitzen, können sie Entfernungen nicht sehr gut schätzen, und deshalb ist der Attacke-Wert verhältnismäßig niedrig. Gelingt es den Helden, einen Zyklopen zu blenden, so gerät er in Raserei. Er wird dann den Kampf auf keinen Fall mehr von sich aus abbrechen, sondern bis zu seinem Ende kämpfen.

