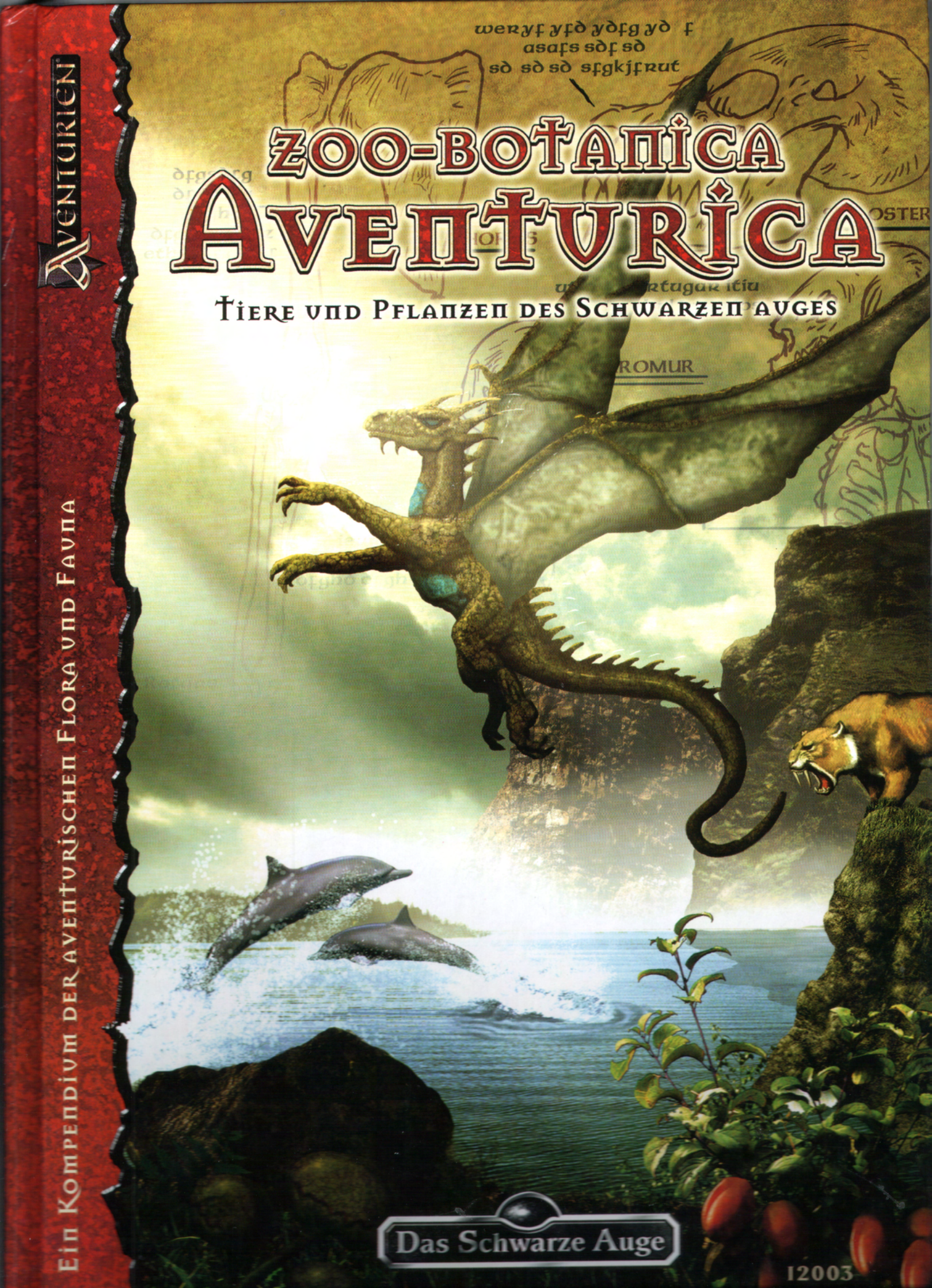



# Zoo-Botanica Aventurica

## Tiere und Pflanzen des Schwarzen Auges

Aventurien

Ein Kompendium der aventurischen Flora und Fauna

Das Schwarze Auge

12003



# AVENTURIEN

Ulrich Kiesow gewidmet,

dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.


**Gesamtredaktion**
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

**Lektorat**
Catherine Beck,
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

**Coverbild**
Andreas Adamek

**Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz**
Ralf Berszuck

**Innenillustrationen**
Andreas Adamek, Nicolas Bau,
Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt,
Caryad, Fangorn, Ruud van Giffen,
Jens Haupt, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies,
Swen Papenbrock, Christian Turk,
Sabine Weiss, Ugurcan Yüce
und Eva Zimmermann

**Belichtung, Druck und Aufbindung**
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mir schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.



1 2 3 4 5 6 07 06 05 04

**Printed in Germany 2004**
**ISBN 3-89064-288-8**

Das Schwarze Auge

# Zoo-Botanica Aventurica

## Die Tier- und Pflanzenwelt Aventuriens


Redaktion: Chris Gosse

Mit Beiträgen und tatkräftiger Kontrolle von:
Kathrin Aepfelbach, Frank Bartels, Iva Dannenberger, Peter Diehn, Christian Hellinger, Magnus Herrmann, Petra Kämmer, Stefan Küppers, Olaf Michel, Elias Moussa, Torsten Melhübel, Judith Rav, Stephanie von Ribbeck, Thomas Römer, Philipp Seeger, Gudrun Wagner, Matthias Wicht und Andreas Wielenberg
Danke für die schnelle, flüssige Arbeit am Projekt!

Weiteren Dank für eine nahtlose Zusammenarbeit an:
Peter Diehn (Drachenodem), Tom Finn (diverse Abenteuerideen), Stefan Küppers (Meridiana und zusätzliches Lektorat), Jörg 'Hampf' Middendorf und Ragnar Schwefel (Westwind), Sebastian Thurau (Im Rücken des Königs) und Anton Weste (Aventurischer Bote und Abenteuerideen)

Besonderer Dank an das fleißige Recherche-Team:
Frank Eichelsdörfer, Christian Hellinger, Carsten-Dirk Jost, Ralf D. Renz und die nimmermüden Werte-Überarbeiter Iva und Torsten.

Auf Grundlage der Spielhilfe **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**
von Michael Johann, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter sowie Sandra Brandt, Lena Falkenhagen, Stefan Küppers, Michael Meyhöfer, Anton Weste, Hadmar Freiherr von Wieser und Karl-Heinz Witzko


Eine DSA-Spielhilfe


FANPRO

Fantasy Productions

# Inhalt


Vorwort ..... 6
Zur Benutzung dieses Buches ..... 6

Die Tierwelt Aventuriens ..... 7
Kampf gegen Tiere ..... 8
Verhalten gegenüber heiligen Tieren ..... 13
Tiere und Magie ..... 13
Tierische Zutaten in der Alchimie ..... 16
Tiere und Pflanzen als Lebensgrundlage ..... 16
Abrichten ..... 17
Loyalität ..... 17
Dressur und Ausbildung ..... 18
Reit-, Last- und Zugtiere ..... 22
Bedeutung des Pferdes in Aventurien ..... 22
Pferde- und Ponyrassen ..... 22
Pferdezucht ..... 23
Rossmarkt ..... 26
Pferdehaltung ..... 28
Reitkunst in verschiedenen Varianten ..... 30
Ausbildung von Reit- und Zugtieren ..... 32
Experte: Der Kampf zu Pferd ..... 37
Esel und Maultiere ..... 39
Kamele ..... 40
Tierische Begleiter und Nutztiere ..... 41
Hunde — treue Begleiter ..... 41
Katzen ..... 41
Gefiederte Freunde ..... 42
Affen als Begleiter ..... 43
Vertrautentiere ..... 43
Geflügel in Haus und Hof ..... 44
Rinder ..... 44
Schafe und Ziegen ..... 45
Schweine ..... 45
Vom Reitelch bis zum Zirkusfloh ..... 45
Übernatürliche Kreaturen in Abenteuern ..... 47
Drachen ..... 47
Feenwesen ..... 52
Gestaltwandler ..... 53
Greifen ..... 54
Werwesen ..... 55
Die Jagd ..... 57
Experten-Regeln zur Jagd ..... 59
Beuteverwertung ..... 60
Jagdtrophäen und ihre Herstellung ..... 61
Bestiarium Aventuricum ..... 62
Erläuterungen ..... 62
Das Bestiarium ..... 63
A ..... 63
B ..... 72
D ..... 77
E ..... 88
F ..... 94
G ..... 99
H ..... 105
I, K ..... 116
L ..... 126
M ..... 130
N ..... 139
O ..... 143
P ..... 146
R ..... 155
S ..... 162
T ..... 181
U, V ..... 182
W ..... 185
Y ..... 188
Z ..... 189

Die Pflanzenwelt Aventuriens ..... 193
Bäume ..... 194
Sträucher ..... 201
Kakteen und andere Trockenpflanzen ..... 204
Metier--, Rank- und Schlingpflanzen ..... 205
Blumen und Kräuter ..... 207
Dämonische Pflanzen ..... 218
Kultur- und Nutzpflanzen ..... 218
Experte: Pflanzensuche in Regeln ..... 223
Abhängigkeit und Suchterkrankungen ..... 224
Herbarium Aventuricum ..... 226
Erläuterungen ..... 226
Das Herbarium ..... 227
A ..... 227
B ..... 230
C ..... 232
D ..... 233
E ..... 235
F ..... 236
G ..... 238
H ..... 239
I ..... 241
J ..... 242
K ..... 243
L ..... 245
M ..... 248
N ..... 255
O ..... 256
P ..... 258
Q ..... 259
R ..... 260
S ..... 262
T ..... 268
U, V ..... 271
W ..... 272
Y ..... 274
Z ..... 275

Anhang I: Landschaftstabellen ..... 277
Anhang II: Giftige Tiere und Pflanzen ..... 286
Anhang III: Pflanzentabelle ..... 288
Anhang IV: Tier- und Pflanzennamen
in verschiedenen aventurischen Sprachen ..... 290

Index ..... 293





Karte von
Aventurien
gezeichnet im Jahre 17 Hal
0 100 200 300 Meilen
Yeti-Land
Ifirns Ozean
Bernstein-Bucht
Brecheis-Bucht
Golf von Riva
Sorkten
Berik
Vibrek
Das Orkland
Meer der sieben Winde
Golf von Perricum
Rulat
Tisal
Die Wüste Khom
Maraskan
Golf von Tuzak
Perlenmeer
Fasilos
Zyklopen-Inseln
Mylamas
Kedatlos
Etlaskan
Jilaskan
Selem-Grund
Bucht von Al'Anfa
Altoum
Firun
Praios
Token
Ifloken
Aeltiken
Ulikkani
Bendukkula



Aventurien ist ein wildes Land, an vielen Orten lauern Gefahren. Und es sind nicht immer der Schwarzmagier oder die Räuberbande, die das Leben von Reisenden bedrohen, es sind am häufigsten wilde Tiere: Wesen, die nach ganz profanen Dingen wie Beute oder Schutz des Nachwuchses streben. Es bedarf nur eines strengen Winters, und schon lassen Meuten ausgehungerter Wölfe Handel und Reisen zum Erliegen kommen, weil man seiner Haut nicht mehr sicher sein kann.

Wohl dem, der einen kundigen Führer in der Wildnis an seiner Seite weiß. Denn dieser kann nicht nur vor Gefahren schützen, er kann sich die Umstände auch zunutze machen, indem er jagen geht, nutzbare Pflanzen sammelt und von dem nimmt, was Sumus Leib darbietet. Manch einer schafft es gar, von dem zu leben, was die Natur ihm bietet, sei es als Jäger oder Kräutersammler.

Doch Ruhm und Ehre lassen sich nicht dadurch erwerben, indem man Pfeifhasen nachstellt und Wirselkraut einsammelt. Erst wer einen Bären erlegt oder einen Löwen im Zweikampf besiegt, dem ist Anerkennung sicher — ganz zu schweigen von der ruhmreichen Queste, einen Drachen zu töten. Und so ziehen jedes Jahr tapfere Helden aus, um sich mit den Gefahren der Wildnis zu messen ...

Mit dem vorliegenden Band schließt sich die Lücke des DSA-Regelwerks. Die **Zoo-Botanica Aventurica** widmet sich der bisher fehlenden Tier- und Pflanzenwelt und löst das 1996 erschienene Regelwerk ***Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos*** ab. Vieles mag Ihnen daher bekannt vorkommen, denn wir haben einen Großteil der zeitlosen beschriebenden Texte übernommen. Die wichtigen Änderungen stecken jedoch im Detail: Alle Kreaturen-Werte wurden im Verhältnis zueinander überprüft, bei Bedarf korrigiert und auf den aktuellen Stand der vierten Regel-Edition gebracht. Ähnlich verhält es sich mit den Pflanzen: auch hier wurden die regeltechnischen Angaben über Bestimmungs-Schwierigkeit und Wirkung kontrolliert und angepasst.

Doch nicht zuletzt bietet die **Zoo-Botanica Aventurica (ZBA)** auch demjenigen Leser etwas, der sich nicht so sehr für Werte und Regeln interessiert: Die Kapitel zu den Reit- und den Nutztieren sind grundlegend überarbeitet worden und das neue Kapitel zu den übernatürlichen Wesenheiten richtet sich an Meister, die diese Kreaturen in eigenen Abenteuern einsetzen wollen. Artikel über Trophäensammler, tierische Produkte in der Alchimie, die Beziehung von Tier und Magie sowie eine Zusammenstellung der ungewöhnlichen Nutztiere in Aventurien sind völlig neu geschrieben worden.

Dieses Buch ist sowohl für Spieler geeignet, die auf der Suche nach dem geeigneten Reittier oder Begleiter sind, für Jäger und Kräutersammler, die ihren Lebensunterhalt bestreiten müssen, aber vor allem ist es auch Anregung für die Meister des Schwarzen Auges. Wir hoffen, dass Sie sich von den Texten inspirieren lassen — und denken Sie immer daran: Spielspaß geht vor Regeltreue.

*Braunschweig, im Mai 2004*
*Für die DSA-Redaktion*
*Chris Gosse*

Das Inhaltsverzeichnis umfasst nur die wichtigen Kapitel und Artikel und ist daher insbesondere im Bereich des Bestiariums und Herbariums sehr grobmaschig. Aus diesem Grund wurde sorgfältig ein Index erstellt **(Anhang** 4 ab Seite 293), in dem sich jegliche Pflanze und jegliche Kreatur als Stichworteintrag findet. Zusätzlich wurden die wichtigen Regelkomponenten und Fachbegriffe in den Index aufgenommen, um eine Suche möglichst einfach zu gestalten. Wenn Sie dieses Buch also als Nachschlagewerk benutzen wollen, sei Ihnen der Index sehr ans Herz gelegt.

**VERWENDETE ABKÜRZUNGEN DER REGELWERKE UND SPIELHILFEN**

| | |
|---|---|
| **Basis** | **Das Schwarze Auge** Basisbox Regelheft |
| **S&H** | die Box **Schwerter und Helden** |
| **AH** | **Aventurische Helden** aus der Box *Schwerter und Helden* |
| **MBK** | **Mit blitzenden Klingen** aus der Box *Schwerter und Helden* |
| **MFF** | **Mit flinken Fingern** aus der Box *Schwerter und Helden* |
| **Z&H** | die Box **Zauberei und Hexenwerk** |
| **AZ** | **Aventurische Zauberer** aus der Box *Zauberei und Hexenwerk* |
| **G&D** | die Box **Götter und Dämonen** |
| **LC** | **Liber Cantiones** aus der Box *Zauberei und Hexenwerk* |
| **MWW** | **Mit Wissen und Willen** aus der Box *Zauberei und Hexenwerk* |
| AG | **Aventurische Götterdiener** aus der Box *Götter und Dämonen* |
| **GKM** | **Götter, Kulte, Mythen** aus der Box *Götter und Dämonen* |
| **MGS** | **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** aus der Box *Götter und Dämonen* |
| **Arsenal** | **Aventurisches Arsenal, R1** |
| **SRD** | **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen,** R2 |
| GA | **Geographia Aventurica,** Regionalspielhilfe 0 |
| **Meridiana In den** | Dschungeln Meridianas, Regionalspielhilfe 1 |

# Die Tierwelt Aventuriens



# Die Tierwelt Aventuriens

Sei es in der Stadt, wo Tauben sich um ein paar Brotkrumen streiten, räudige Hunde in Müllhaufen wühlen oder Mäuse in trockenen Nischen ihre Heimstatt errichten, oder auf den Feldern, wo Kühe grasen, ein Bussard im Baum sitzt und abends die Kaninchen hervorkommen – Tieren kann man allerorten begegnen. Nicht immer ist ein Tier eine Erwähnung wert, gerade die zuvor genannten Kaninchen sind hierfür ein gutes Beispiel. Aber doch führt das Auftauchen von Tieren zu einer lebendigen Spielwelt. Die Szene, in der ein abgemagerter, räudiger Hund einen Müllhaufen durchwühlt, weist die Helden daraufhin, dass in diesem Stadtviertel größere Mengen Unrat in den Gassen liegen – etwas, das im vornehmen Puniner Stadtviertel Goldacker undenkbar wäre. Dort könnte man höchstens Pferdegetrappel vernehmen, und wenn ein Hund den Weg der Helden kreuzt, so ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass es ein entlaufener Haus- oder Wachhund ist.

Es ist nicht notwendig, dass die Begegnung mit einem Tier auf einen Kampf hinausläuft – in den meisten Situation ist dies nicht der Fall. Tiere besitzen eine eigene Motivation, warum sie etwas tun – ähnlich wie eine menschliche Meisterfigur. Behalten Sie also im Auge, welches Verhalten das Tier wahrscheinlich an den Tag legen wird, wenn es zur Begegnung mit den Helden kommt. Denn viele Tiere ziehen es vor, Distanz zu anderen Kreaturen zu halten, die ihnen bedrohlich erscheinen – oder sie zeigen sich erst gar nicht.

Auch der Kampf mit Tieren ist etwas, das sich. nicht lückenlos in Regeln fassen lässt, sollen diese Regeln dann noch handhabbar sein. Gehen Sie wiederum vom Verhalten des Tieres aus: Was will es erreichen, welche Art von Gefahr stellen die Helden für das Tier dar? Aus diesen Überlegungen heraus kontrollieren Sie dann die Aktionen des Tieres im Kampf. Hierfür mögen Ihnen die folgenden Regeln eine Hilfestellung sein, und wenn sich eine Situation nicht durch die Regeln darstellen lässt, improvisieren Sie anhand von Setzungen und Präferenzen, die Sie im Vergleich zur realen Welt oder auch dem Film bestimmen.

Bei allen Begegnungen mit Tieren halten Sie sich jedoch eins vor Augen: Tiere haben oftmals vielfach bessere Sinne als Menschen. Einige Tiere sehen viel besser, andere hören besser, andere besitzen einen hervorragenden Geruchssinn oder können kleinste Erschütterungen spüren – zeigen Sie auch im Spiel, dass die Tiersinne oftmals denen der Menschen überlegen sind.

Mit all diesen Mitteln kann die reine Existenz von Tieren in der Spielwelt für Abenteuer und Gefahren sorgen. Es bedarf oftmals keiner dämonischen Manifestationen und keiner geheimnisvollen Halbweltwesen – eine ausgehungerte Meute Khoramsbestien kann die Helden genauso vor Probleme stellen.

# Kampf gegen Tiere

Die grundlegenden Kampfregeln finden Sie im Band **Mit Blitzen**den Klingen **(MBK).** Die Besonderheiten im Kampf gegen Tiere – in erster Linie Manöver *gegen* Tiere und Manöver *von* Tieren – werden an dieser Stelle näher betrachtet. Wenn es zwischen **MBK** und diesen Ausführungen zu Widersprüchen kommt, gilt das hier Geschriebene, da es für den speziellen Einsatz im Kampf gegen Tiere entwickelt wurde.

Der Kampf gegen Tiere unterscheidet sich vom Kampfzweier Bewaffneter in einigen Punkten:

Das Tier benutzt die natürlich gegebenen Körperteile als Waffe, kämpft also sozusagen `waffenlos'.

>Tiere kämpfen oft mit `vollem Körpereinsatz', der nicht oder nur schwerlich mit Waffen abgewehrt werden kann.

Manche Tierangriffe erzielen automatisch Wirkungen, die den Charakter von Kampfmanövern haben.

**DIE EINZIGE WIRKLICH WICHTIGE REGEL**

Lassen Sie sich als Meister beim Kampf gegen Tiere von Ihrem gesunden Menschenverstand leiten. Schätzen Sie anhand der Beschreibungen im Bestiarium ab, wie groß und schwer Tiere sind, ziehen Sie irdische Beispiele (Filme, Bücher etc.) zu Rate und improvisieren Sie den Kampf z.B. anhand der Ihnen in **MBK** zur Verfügung gestellten Regeln.

Die folgenden Überlegungen greifen wiederholt auf **MBK** zurück und sollen mehr Anwendungsbeispiele als Regeln sein, denn alle Situationen im Kampf gegen Tiere lassen sich nicht erfassen und noch weniger übersichtlich in einem Regelwerk darstellen.

Beachten Sie, dass Tiere natürlich meist unter ihren bevorzugten Umgebungsbedingungen kämpfen, d.h. Fische schwimmen, Vögel fliegen und Krokodile bevorzugen flache Ufergewässer. Aber auch wenn der tierische Gegner nicht in einem für Menschen fremden Element kämpft, ist er meist so gut an seine Umgebung angepasst, dass er gegenüber den Helden einen Vorteil hat, z.B. ein Berglöwe im Gebirge oder Riesenspringegel im Sumpf. Das heißt in den meisten Fällen, dass die Helden, die gegen das Tier kämpfen, die Nachteile aus der nachfolgenden Tabelle **Besondere Kampfbedingungen** erleiden, während das Tier mit seinen angegebenen Werten kämpft. Speziell gilt das auch für nachtaktive Tiere, die keine oder nur geringere Einbußen durch mangelnde Beleuchtung erleiden.

Für Kämpfe in Geländetypen, die nicht in der Tabelle aufgeführt sind, können Sie sich an vergleichbaren Werten orientieren. So führt der Kampf gegen einen Berglöwen auf einem Geröllfeld zu ähnlichen Abzügen wie der Kampf in knietiefem Wasser, der Kampf gegen Riesenspringegel, während man bis zur Hüfte im Sumpf versunken ist, zu ähnlichen Abzügen wie der Kampf unter Wasser. Manöver sind unter solchen Bedingungen natürlich nur erschwert – wenn überhaupt – einsetzbar. Bei entsprechender *Geländekunde* sollten die Mali eine Stufe geringer ausfallen – der Held hat sich schließlich schon sehr oft in einer vergleichbaren Umgebung bewegt.

Wenn es andererseits einem Helden gelingt, ein Tier in eine ungewohnte Umgebung zu zwingen, ist dagegen das Tier natürlich in seinen Handlungen eingeschränkt: Der Fisch an Land ist quasi wehrlos, und das Tier mit den großen, empfindlichen Augen wird das Licht einer Fackel oder eines FLIM FLAM nicht unbedingt mögen.

Mehr über den Kampf unter besonderen Bedingungen erfahren Sie in **MBK** 34.

**BESONDERE KAMPFBEDINGUNGEN**

| Situation | Erschwernis der AT/PA-Würfe |
|---|---|
| Kampf im Mondlicht (oder bei ähnlichen Lichtverhältnissen): | AT+3/PA+3 |
| Kampf im Sternenlicht (o. bei ähnlichen Lichtverhältnissen): | AT+5/PA+5 |
| Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit: | AT+8/PA+8 |
| Kampf in knietiefem Wasser: | PA+2 |
| Kampf in hüfttiefem Wasser: | AT+2/PA+4 |
| Kampf in schultertiefem Wasser: | AT+4/PA+6 |
| Kampf unter Wasser: | AT+6/PA+6 |
| Kampf gegen fliegende Wesen: | AT+2/PA+4 |
| Kampf gegen Unsichtbare: | AT+6/PA+6 |
| Kampf auf unsicherem Grund (Hängebrücke, Geröllfeld ...): | AT+2/PA+4 |
| Angreifer liegt am Boden: | AT+3/PA+5 |
| Verteidiger liegt am Boden: | AT-3/PA-3 |
| Angreifer kniet (oder steckt bis zu den Knien im Sumpf): | AT+1/PA+3 |
| Verteidiger kniet (oder steckt bis zu den Knien im Sumpf): | AT-1/PA-1 |
| Verteidiger überrumpelt*: | AT-5 |
| Gegner in der Überzahl: | PA +1 pro zus. Gegner (max. +2) |
| Freunde in der Überzahl: | AT-1 pro zus. Kampfgefährte (max. -2) |

* Dies ist z.B. der Fall, wenn ein Tier aus dem Hinterhalt(weiter unten) oder von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**HINTERHALT**

Viele Tiere greifen aus dem Hinterhalt an. Hierzu finden Sie bei den betreffenden Tieren einen Eintrag unter *Besondere Kampfregeln.* Die nach der Bezeichnung *Hinterhalt zu* findende Zahl gibt an, um wie viele Punkte die IN-Probe erschwert ist, die abgelegt werden muss, um den Hinterhalt rechtzeitig zu erkennen und in der ersten Kampfrunde überhaupt Aktionen zu besitzen. Hierbei werden, wie in **MBK** 18 ausgeführt, jeweils 4 Punkte Bonus für die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* und *Kampfgespür* angerechnet sowie 2 Punkte für *Blindkampf – Kriegskunst* kommt jedoch nicht zum Tragen. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* dürfen stattdessen eine Probe auf diese Gabe ablegen, wobei die o.g. Boni und der beim Tier genannte Zuschlag zum Tragen kommen.
Misslingt das Erkennen des Hinterhaltes, so darf der Held in der ersten Kampfrunde nichts tun, er hat keine Aktionen oder Freien Aktionen und würfelt auch keine Initiative. Erst in der zweiten Kampfrunde kann er ins Geschehen eingreifen.

**LIEGENDE UND KNIENDE HELDEN**

Wenn ein Held *am Boden* liegt – sei es nach einem Patzer, sei es, weil er geschlafen hatte, sei es, dass ihn ein Tier zu Boden geworfen hat – dann muss er eine Aktion *Position* aufwenden, um wieder auf die Beine zu kommen, sofern er nicht in der ungünstigen Lage weiterkämpfen will. Dabei muss er zuerst von den liegenden in den knienden Zustand und dann mit einer zweiten *Position*-Aktion in den Stand. Will ein Held binnen einer Aktion sofort in den Stand, muss ihm eine GE-Probe gelingen, die um seine volle BE erschwert ist – Sie als Meister können jedoch stattdessen auch eine Talentprobe *auf Akrobatik* zulassen, falls der Held über dieses Talent verfügt.

**EINGESCHRÄNKTE ANGRIFFSARTEN**

Für Tiere ist zu beachten, dass sie manche Angriffsarten nur unter bestimmten Voraussetzungen einsetzen können. So kann ein Riesenkaiman nur mit seinem Schwanz attackieren, wenn ein Gegner hinter ihm oder seitlich hinter ihm steht (kann ihn aber dort mit seinen Zähnen nicht mehr erreichen), oder
man befindet sich für die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten eines Tieres in verschiedenen Distanzklassen (wenn man z.B. seitlich von einem Drachen steht, ist das für seine Pranke DK H oder N, für den deutlich weiter entfernten Kopf aber DK S oder gar P).

**ÜBERZAHL UND RUDEL**

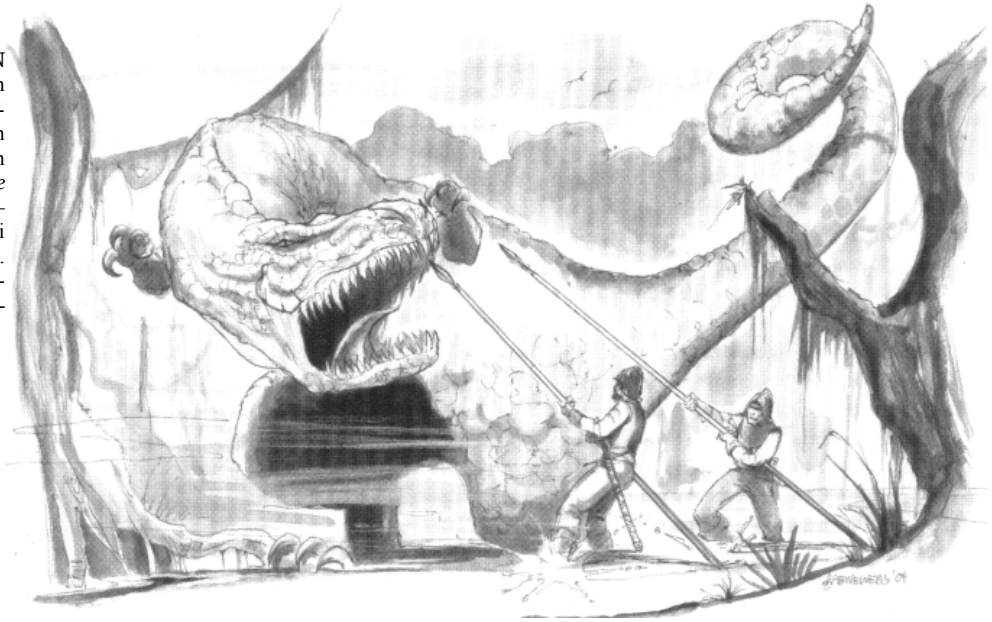
Oft kommt es vor, dass eine Heldengruppe gegen eine Überzahl von Tieren kämpfen muss. Dass eine Gruppe Helden ein einzelnes Tier jagt und zum Kampf stellt, ist jedoch ebenso denkbar. Auf beide Situationen lassen sich die Regeln zum Kampf in Überzahl anwenden:

| | |
|---|---|
| Kämpfer der Überzahl-Partei: | INI +1 pro überzähligem Kämpfer (max. **+4)** |
| Kämpfer der Überzahl-Partei: | AT um 1 pro überzähligem Gegner erleichtert (max. +2) |
| Kämpfer der Unterzahl-Partei: | PA um 1 pro überzähligem Gegner erschwert (max. -2) |

**KAMPFABLAUF**

**INITIATIVE UND AKTIONEN**

Wenn es sich nicht um einen *Hinterhalt* handelt, wird die Initiative nach dem üblichen Verfahren ermittelt. In der Regel verfügen auch Tiere über *eine* Aktion und *eine* Reaktion pro Kampfrunde – Ausnahmen hierzu finden Sie bei den betreffenden Tieren angegeben. Sie können keine Aktionen umwandeln, können aber die Aktion *Orientieren* anwenden.



Das Verhalten von größeren Gruppen Tiere, seien es nun **Rudel, Meuten** oder Schwärme, lässt sich nicht in einfache Regeln fassen. Beachten Sie bei der Darstellung, dass die Tiere oftmals die Helden einkreisen, von verschiedenen Seiten attackieren, möglicherweise einen Helden zu isolieren versuchen oder sich zu mehreren auf ein Opfer stürzen können. Das Verhalten dieser Tiere im Kampf ist Meisterentscheid.

Tiere, die in *Rudeln* auftreten, beenden den Kampf oft, wenn der Anführer getötet wurde (erkennbar mit Tierkunde-Proben) oder eine größere Anzahl an Tieren verletzt oder tot ist. Helden können eine Tierkunde-Probe ablegen, um den Rudelführer zu erkennen. Für **Meuten** oder Schwärme gelten diese Regeln nicht.

## Lebensenergie

Die wenigsten Tiere kämpfen bis zu ihrem Tode – meistens nur, wenn sie die Brut verteidigen, in die Enge gedrängt wurden, tollwütig sind oder magisch beherrscht werden. Es ist davon auszugehen, dass ein Tier sich aus dem Kampfgeschehen zurückziehen will, wenn seine LeP auf 1/3 des Ausgangswertes gesunken sind – manche Tiere ziehen sich gar schon beim ersten Treffer oder nach Erleiden der ersten Wunde zurück. Eine Bewusstlosigkeit gibt es nicht; Tiere brechen erst bei 0 LeP zusammen und sind dann auch sofort (im Rahmen der Spielregeln) tot. Die Abzüge auf AT und PA infolge niedriger LeP gelten auch für Tiere.

| |
|---|
| LeP weniger als die Hälfte des Maximums AT/PA -1 |
| LeP weniger als ein Drittel des Maximums AT/PA -2 und Flucht |

## Rüstungsschutz

Der Rüstungsschutz eines Tieres gilt, wenn nichts anderes angegeben ist, prinzipiell für den ganzen Körper. Mit einem *Gezielten Stich* ist es jedoch möglich, weniger geschützte Stellen zu treffen. Hierfür ist aber eine profunde *Tierkunde* erforderlich (ggf. verlangen Sie eine Probe), darüber hinaus entscheidet der Meister, ob es solche Stellen gibt und wie erreichbar sie für den Helden sind – und ob diese Stellen gar nicht geschützt sind oder nur einen niedrigeren RS-Wert haben.

## Treffer und Kampfunfähigkeit

Auch Tiere können Wunden erleiden und kampfunfähig werden. Erleidet das Tier mehr SP, als seine KO beträgt, dann muss es eine Wunde hinnehmen. Wenn bei einer Kreatur keine KO angegeben ist, dann können Sie davon ausgehen, dass eine Wunde entsteht, sobald ein Wesen auf einen Schlag mehr als ein Drittel seiner LeP verliert. Fernkampfangriffe von dazu befähigten Waffen (mit * bei der TP-Angabe) verursachen eine Wunde, sobald sie mehr SP als die halbe KO (bzw. mehr TP als ein Fünftel der LE) verursachen. Das gleiche gilt für das Kampfmanöver *Gezielter Stich.* Kritische Treffer erzeugen in der Regel eine Wunde, aber hier liegt die Entscheidung im Einzelfall beim Meister. Einige Wesen wie Morfus, Quallen, Riesenamöben und dergleichen (also ohne erkennbare anatomische Differenzierungen) erleiden keine Wunden.

Die Auswirkungen einer Wunde sind die gleichen wie beim Menschen: AT, PA und INI sinken um 2. Die GS sinkt nur unter Umständen (bei sehr langsamen Tieren eher gar nicht, bei sehr flinken Tieren von mehr als GS 10 dagegen sogar um 2 Punkte).

Vögel verlieren ihre Flugfähigkeit, wenn sie die Hälfte der Lebensenergie verloren haben. Aus diesem Grund ziehen sie sich meistens schon beim Verlust von 1/4 ihrer LeP aus dem Kampf zurück.

**Größenklassen von Tieren**

| Kategorie | Beispiel | Modifikator |
|---|---|---|
| winzig: | Münze, Drachenauge, Maus, Kröte usw. | +8 |
| sehr klein: | Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw. | +6 |
| klein: | Wolf, Reh, Schaf usw. | +4 |
| mittel: | Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg usw. | +2 |
| groß: | Pferd, Steppenrind, Oger, Troll usw. | +/0 |
| sehr groß: | Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw. | -2 |

## Ausdauer

Die bei den meisten Kreaturen angegebene Ausdauer bezieht sich auf Laufleistungen und Verfolgungsjagden. Selbst wenn Sie für die Helden die Experten-Regeln zu Ausdauer im Kampf **(MBK 32)** verwenden, sollten Sie darauf verzichten, diese bei den tierischen Gegnern nachzuhalten. Gehen Sie einfach davon aus, dass Tiere im Kampf nicht außer Puste geraten. Sie können jedoch sehr wohl Ausdauerschaden (z.B. durch Würgeangriffe) erleiden und so kampfunfähig werden.

## Attacke und Parade

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit der Einsetzbarkeit von Kampfmanövern *gegen* Tiere und *von* Tieren. Hierbei wird durchgehend auf **MBK** Bezug genommen, ohne dass jedes einzelne Mal ein Verweis gesetzt wird – für eine Beschreibung der Sonderfertigkeiten schlagen Sie also bitte dort nach.

Die Regeln *zu Patzern* wie auch zu *Glücklichen AT/PA* gelten für die Helden in vollem Umfang. Tiere können unter Umständen *Glückliche Attacken* schlagen (siehe **Manöver für Tiere),** sie können *Patzer* jedoch nicht ausgleichen, erleiden aber auch nicht die üblichen Folgen, sondern verlieren neben dem Scheitern der geplanten Aktion/Reaktion einfach die verbleibenden Aktionen der laufenden Kampfrunde.

### Angriffe gegen Tiere

Im Kampf gegen Tiere nicht einsetzbar sind die Manöver *Schildspalter, Entwaffnen* (es sei denn, ein kämpfender Zweibeiner verwendet einen Ast o.ä. als Waffe), *Waffe zerbrechen* (mit gerade genannter Ausnahme), *Finte* und *Ausfall.* Letzteres Manöver können Sie jedoch improvisationsartig benutzen, um darzustellen, wenn ein Held ein Tier zurücktreiben will.

Je nach Situation möglich sind der *Stumpfe Schlag,* der *Angriff zum Niederwerfen,* der *Betäubungsschlag* und das *Umreißen* sowie die Benutzung einer zweiten Waffe oder der *Angriff mit dem Schild.* Der Einsatz dieser Sonderfertigkeiten obliegt der Entscheidung des Meisters.

Ideal für den Kampf gegen Tiere eignen sich in den meisten Fällen *Wuchtschlag, Überrennen, Hammerschlag, Befreiungsschlag, Klingelturm, Gezielter Stich* und *Todesstoß.* Bei den letzten beiden ist eine ausreichende Kenntnis der fremden tierischen Anatomie vonnöten (geforderter *Tierkunde-TaW* je nach Fremdheit des Tieres zwischen 5 und 20), ansonsten können diese beiden Sonderfertigkeiten nicht eingesetzt werden.

Angriffe gegen Tiere sind erschwert, wenn diese in die Größenkategorien (die gleichen wie beim Fernkampf, siehe unten) *sehr klein* (Aufschläge von +2 bis +4) oder *winzig* (+4 bis +8) fallen. Die konkreten Werte sind bei jedem betreffenden Tier angegeben.

### Fernkampf gegen Tiere

Der Fernkampf gegen Tiere funktioniert prinzipiell wie gegen Menschen, daher sei auf **MBK 60** verwiesen. Ausgeklammert ist hierbei die Jagd, die in diesem Buch ab Seite 57 näher beschrieben wird.

Es ist immer riskant, in einer Kampfsituation eine Fernkampfwaffe einzusetzen, denn durch die Nachladezeit haben die Gegner gute Chancen für Angriffe. Dies gilt natürlich auch für Tiere. Allerdings kann ein Tier durch einen gezielten Schuss oder Wurf sofort zum Rückzug gezwungen (siehe unten bei Kampf**ende)** oder gar kampfunfähig werden (siehe oben bei **Lebensenergie).**

Nicht nur für den Fernkampf werden die Größenkategorien gebraucht, sie gelten auch für den Nahkampf gegen Tiere als Beispiel für eine Einordnung in Größen (denn kleine Tiere sind schwer zu treffen, gegen große Tiere kann man sich schwer verteidigen).

**ABWEHR VON TIERANGRIFFEN**

Tierangriffe gelten als waffenlose Angriffe. Demzufolge erleiden Tiere auch Schaden, wenn ein Angriff mit einer Waffenparade abgewehrt wird: Es werden die TP der Waffe ausgewürfelt (keine Zuschläge aus TP/KK oder Ansagen) und halbiert. Ob eine Waffenparade allerdings möglich ist und den Tierangriff zu stoppen vermag, hängt von der Art des Angriffes und der Größe des Tieres ab und wird weiter unten näher beschrieben.



Es gibt eine ganze Reihe möglicher Kampfmanöver, die jedoch unterschiedlich viel Erfolg versprechen. Am besten von den Reaktionsmanövern eignen sich das *Meisterliche Ausweichen* und das *Ausweichen* (beachten Sie die Distanzklasse und die INI-Senkung) sowie das Manöver *Gegenhalten.* Hierfür benötigt der Kämpfer die entsprechende Sonderfertigkeit, und es ist auch nicht in allen Situation hilfreich, da selbst der halbe Schaden des Tieres sehr hoch sein kann. Für eine größere Gruppe Kämpfer eignet sich die *Formationsparade.*

Ob eine Waffenparade, eine Parierwaffe oder Schildparade möglich sind, entscheidet die Situation (und der Spielleiter). Unter Umständen können auch *Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Klingenwand* und *Windmühle* eingesetzt werden, dazu *Entwaffnen* oder *Waffe zerbrechen,* falls das Tier einen Ast o.ä. als Waffe verwendet, keinesfalls jedoch *Binden.* Folgende Beispiele mögen Ihnen helfen:

>> Angriffe von Tieren bis maximal Rattengröße (Fernkampf-Größenklasse *winzig)* können nicht pariert werden, ihnen muss man ausweichen. Der Held verliert jedoch keine INI durch das Ausweichen, er bleibt auch im Kampfgeschehen, zudem kommen keine Modifikationen durch die Distanzklasse zum Tragen.

Angriffe von Tieren, die in die Größenklasse *sehr klein* fallen, können pariert werden, allerdings ist eine Waffenparade um 4 bis 8 Punkte erschwert (im *Bestiarium* angegeben). Die Schildparade kann ohne Aufschlag eingesetzt werden.

> Angriffe von Kreaturen, die in die Größenklasse *groß* fallen, können nicht mehr mit der Waffe, sondern nur mit einem Schild pariert werden.

Attacken von Tieren der Kategorie *sehr groß* können überhaupt nicht pariert werden — ihnen muss man Ausweichen.

>> Das Manöver *Gegenhalten* eignet sich gut, um einem Tierangriff zu begegnennen. Hierbei muss der Held eine AT+4 anstelle seiner PA würfeln. Muss das Tier für seinen Angriff eine Distanzklasse überbrücken, so ist seine AT um 4 Punkte erschwert (hier liegt der Vorteil eines Speers im Kampf gegen Tiere).

Wenn beide Attacken gelingen, wird verglichen, welcher Kämpfer die größere Differenz zwischen AT-Wurf und -Wert besitzt. Hierfür kann sich der Kämpfer mit der höheren INI diese INI-Differenz als Bonus anrechnen. Wer die größere Differenz erzielt, verursacht vollen Schaden beim Gegner, der Unterlegene nur die Hälfte ohne Zuschläge und Ansagen.

**VERSCHIEDENE ANGRIFFSARTEN VON TIEREN**

Tiere verwenden zahlreiche verschiedene Angriffsarten. Welche Methoden genau ein Tier verwendet, finden Sie im Bestiarium angegeben. Dort steht auch, ob es mehrere Möglichkeiten gibt und wann das Tier welchen Angriff einsetzt. Gelegentlich finden Sie mehrere dieser Angriffsarten durch einen Schrägstrich getrennt aufgeführt, also z.B. *Hinterhalt / Anspringen* oder *Gezielter Angriff / Verbeißen.* Dies bedeutet, dass das Tier die zweite Angriffsart nur als Ergebnis der ersten einsetzt, in obigem Beispiel also das Anspringen nur aus dem Hinterhalt heraus, das Verbeißen nur als Folge eines Gezielten Angriffs.

---

**Hinterhalt:** Viele Tiere lauern ihrer Beute auf und greifen sie mit einem Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt heraus an (siehe Seite 9 unter *Hinterhalt).* Wird der Hinterhalt nicht entdeckt, erhält das Tier eine AT-Erleichterung von 5 Punkten in der ersten Kampfrunde.

**Netz:** Mehrere Tiere versuchen ihrer Beute dadurch habhaft zu werden, dass sie diese in ein Netz locken / einspinnen / ein Netz auf sie werfen. Um sich aus einem Netz zu befreien, ist eine GE-Probe nötig, die um den im *Bestiarium* genannten Wert erschwert ist, wobei sich der Zuschlag für jede misslungene Probe um 1 erhöht. Gleichzeitig gibt dieser Wert auch die Abzüge auf die Kampfwerte an, die ein im Netz verfangener Held hinnehmen muss; auch diese Abzüge steigen bei misslungenen Befreiungsversuchen.

**Biss:** übliche Angriffsform; zählt als normale Attacke. Bisse von Tieren der Größenklasse *groß* können nur mit einem Schild pariert werden, von *sehr großen* Tieren gar nicht. Lediglich *Gegenhalten* und *Klingenwand* sind gegen alle Tiere einsetzbar.

**Gezielter Angriff**: optionale Angriffsform; nur von einigen Tieren im Rahmen einer *glücklichen Attacke* oder einer *gezielten Attacke* einsetzbar; umgeht den RS.

**Flugangriff:** übliche Angriffsform von Vögeln: Das Tier nähert sich, attackiert mit Schnabel oder Krallen und fliegt wieder außer Reichweite. Da der Kämpfer die Waffe (bzw. den Schild) dabei häufig über Kopf führen muss, gilt für ihn eine AT-Erschwernis von 2 und eine PA-Erschwernis von 4 Punkten. Schilde eignen sich besonders gut für den Kampf gegen Vögel, weswegen die Summe der PA-Erschwernisse bei einer Schildparade halbiert wird. Versucht noch jemand außer dem Angegriffenen, den Vogel zu attackieren, so gelten die gleichen Zuschläge wie für einen Schuss ins Kampfgetümmel (+3 pro Beteiligtem). Die Regeln zur Überzahl sind im Kampf gegen fliegende Gegner außer Kraft gesetzt.

**Sturzflug:** optionale Angriffsform von Vögeln. Wie *Flugangriff,* jedoch verdoppeln sich die Zuschläge für AT und PA. Bei einem Sturzflugangriff hat der Vogel stets die Initiative und sein AT-Wert steigt um 3, wohingegen der PA-Wert des Vogels um 3 Punkte sinkt.

**Verbeißen/Umklammern/Festkrallen/Würgen**: optionale Angriffsformen; nur möglich, wenn die Kämpfenden im *Handgemenge* sind. Das Tier lässt nicht los und versucht, durch weitere Bisse dem Gegner das Leben zu rauben oder ein Körperteil regelrecht abzubeißen. Behandeln Sie diese Situation wie einen *Würgegriff* (jede Kampfrunde automatisch TP ermitteln, nicht parierbar, aber eigene Angriffe möglich, vergleiche **MBK 53),** mit der

Ausnahme, dass das Tier beim Verbeißen und beim Festkrallen *echte* TP anrichtet. Die erlittenen Schadenspunkte durch das Verbeißen summieren sich, so dass das betroffene Körperteil ab einer SP-Summe von mehr als KO eine Wunde erhält usw. Je nach Art des Angriffs gibt es verschiedene Möglichkeiten, sich von dem Tier zu befreien.

**Verbeißen/Festkrallen:** Normalerweise beendet ein Tier das *Verbeißen* oder *Festkrallen,* wenn es eine Wunde hinnehmen muss. Ausgenommen davon sind Tiere, die ihre Brut verteidigen, in die Enge getrieben sind etc.

**Umklammern / Würgen:** Von sich aus beendet eine Kreatur einen Angriff zum *Umklammern* oder *Würgen* nur, wenn ihr eine *Wunde* zugefügt wird (s.o.). Um eine Umklammerung/einen Würgegriff zu brechen, müssen eine KK- und eine GE-Probe gelingen, die je nach Tier *(s. Bestiarium)* erschwert sind. Man kann jedoch seinen *TaW Ringen* einsetzen, um sich die Proben zu erleichtern, wobei man die Talentpunkte jedoch auf beide Proben verteilen muss.
Des Weiteren ist zu beachten, dass für derart Angegriffene eigene Attacken meist deutlich erschwert sind. So verkrallen sich Vögel immer im Nacken ihrer Opfer (AT um 8 Punkte erschwert), aus der Umklammerung eines Bären heraus lässt sich auch nur schwer angreifen (AT z.B. um 4 Punkte erschwert), bei Wölfen hängt es davon ab, wo sie sich verbissen haben (Waffenarm: keine AT möglich, nur Kampf mit der `falschen' Hand; Bein: keine/kaum Einschränkungen). Für Helfer gelten die gleichen Regeln wie für Fernkampfangriffe ins Kampfgetümmel.

**Prankenhieb:** übliche Angriffsform, Varianten hiervon sind Schwanz- oder Tentakelschlag. Zählt als normale Attacke. Bei besonders kräftigen Tiere gilt ein Prankenhieb als Angriff *zum Niederwerfen* (siehe unten). Prankenhiebe von Tieren der Größenklasse *groß* können nur mit einem Schild pariert werden, von *sehr großen* Tieren gar nicht. Dagegen sind *Gegenhalten* und *Klingenwand* noch bei *großen* Tieren möglich.

**Doppelangriff:** optionale Angriffsform von z.B. Bären, bei der das Tier eine zusätzliche Angriffaktion erhält. Das Tier würfelt zwei AT+4, die sich beide gegen einen Gegner richten. Gelingt nur eine AT, so ist der Doppelangriff misslungen, die einzelne gelungene AT kommt jedoch voll zur Wirkung. Gelingen dagegen beide AT, kann den Angriffen nur durch *Ausweichen* oder *Meisterliches Ausweichen* entgangen werden. Auch bei einem gelungenen Doppelangriff wird der Schaden für jede AT separat ermittelt (und auch für die Feststellung von *Wunden* nicht aufaddiert).

**Anspringen:** optionale Angriffsform von hunde- und katzenartigen Tieren, sie kann als Überraschungsangriff aus dem *Hinterhalt* geschehen oder im offenen Kampf Sie erfordert eine AT+4 vom Tier (zur Überbrückung der Distanz) und kann nur mittels Schild, *Gegenhalten* oder einem Ausweichmanöver pariert werden. Ein Anspringen zählt automatisch als *Niederwerfen (s.u.);* die Parade gegen einen solchen Angriff wird je nach Größe und Gewicht des Tieres erschwert *(s. Bestiarium).*

**Überrennen:** optionale Angriffsform. Attackewert und Schaden ist jeweils bei der Beschreibung des Tieres im *Bestiarium* angegeben. Das Überrennen zählt automatisch als Angriff zum *Niederwerfen (s.u.). NurAusweichen* oder *Meisterliches Ausweichen* ist gegen ein Überrennen möglich, unter Umständen auch *Gegenhalten.* Hierbei ist jedoch zu beachten, dass auch der halbe Schaden durch Überrennen sehr hoch sein kann (und es ein Angriff zum Niederwerfen bleibt).

**Niederwerfen/Umreißen:** übliche Angriffsform mancher Tiere oder Resultat anderer Angriffe (s.o.). Wenn nichts anderes angegeben ist, kann einem Angriff zum *Niederwerfen* nur durch *Ausweichen, Meisterliches Ausweichen* oder eine Raufen-/Ringen-Parade mit dem Manöver *Auspendeln* (je nach Situation auch Beinarbeit; nur bei Tieren bis maximal mittlerer Größe) entgangen werden. Alle Verteidigungsaktionen sind um den in Klammern im *Bestiarium* angegebenen Wert erschwert. Gelingt die Abwehr nicht bzw umgerissen.

**Raserei:** Hierunter fallen Tollwut, Kampfrausch, Blutrausch und ähnliches; das Tier steigert sich völlig in den Kampf hinein — die PA sinkt um den im *Bestiarium* angegebenen Wert, AT und TP steigen dementsprechend.

**Trampeln:** optionale Angriffsform; Bedingung: Verteidiger muss *am Boden* (**MBK 34)** sein. Es kann direkt nach einem *Überrennen* erfolgen, dann kostet es keine Aktion. Der Kämpfer kann nur mittels *Ausweichen* + 8 abwehren. Der Schaden ist vom trampelnden Tier abhängig.

### PARADE VON TIEREN

Anstelle einer Parade verwenden Tiere automatisch das *meisterliche Ausweichen.* Sie verlieren keine Initiative durch das Ausweichen, entfernen sich aber auch nicht aus dem Kampfgeschehen. Manche Tiere können auch das Manöver *Gegenhalten* verwenden. Welche das sind, finden Sie im Bestiarium angegeben.



### KAMPFENDE

Der Kampf ist zu Ende, wenn eine der Seiten tot oder kampfunfähig ist oder flüchtet. Für Tiere, die sich aus dem Kampf zurückziehen wollen, gibt es ein paar Regeln:

Tiere (außer Vögeln) ziehen sich zurück, sobald ihre LeP unter ein Drittel des Maximalwertes gefallen ist.

Vögel fliehen bereits, wenn sie ein Viertel ihrer LeP eingebüßt haben.

Wenn ein Tier flieht, steht dem Helden ein *Passierschlag zu* **(MBK 31).**

Wenn jedoch der Held aus dem Kampfgeschehen fliehen will, dann kann das Tier nachsetzen. Ob es das tut, entscheidet die Situation: Welche Motivation hat das Tier, den Kampf zu führen? Viele Tiere begnügen sich damit, den Helden durch Drohgebärden fortzutreiben, und stellen die Verfolgung (bei der sie keinen ernsthaften Angriff mehr durchführen) bald ein, andere — vor allem solche, die sich ein reiches Mahl erhoffen — greifen weiterhin an. Auch hier gilt die Regel des *Passierschlags,* jedoch können Tiere durchaus besondere Kampfmanöver einsetzen.

# VERHALTEN GEGENÜBER HEILIGEN TIEREN

Viele Tiere in Aventurien werden als Sendboten der Götter, Halbgötter oder Geister gesehen. Welche dies im Einzelnen sind, finden Sie in der Box **Götter und Dämonen** bei den verschiedenen Religionen und Kulten angegeben. Diesen Tieren gegenüber verhält sich der Gläubige, wie es sich bei einem Heiligtum geziemt: respektvoll und ehrerbietig. Ausnahmen hiervon sind gebräuchliche Nutztiere, wie das Pferd (bei den Rahjagläubigen heilig), das Rind (bei Orks und Ferkinas heilig) und das Schwein (bei den Goblins).

Das Kräftemessen mit einem heiligen Tier gilt allgemein gemäß den Prinzipien der Gottheit als gottgefällig: Ein Wettschwimmen mit einem Delphin, ein rondrianischer Kampf gegen eine Löwin oder die waidmännische Jagd auf einen Firunsbären sind also nicht etwa Frevel, sondern vielmehr Zeichen des Glaubens. Dies gilt auch für alle schamanistischen Kulturen, mit Ausnahme der Nivesen, die den Kampf mit den Wölfen als verabscheuungswürdigen Versuch ansehen, Madas Freveltat zu wiederholen. Der Nivesenstamm der Nuanaä-Lie im Ehernen Schwert jedoch sieht sich mit den Wölfen in stetem Wettstreit und schreckt dabei auch vor Gewalt ihnen gegen-über nicht zurück. Während man im Zwölfgötter- und Rastullah-Glauben mit einem solchen Kampf lediglich die eigene Gottnähe zeigen will, meinen die meisten schamanistisch geprägten Kulturen, dass durch das Schmücken mit Trophäen und auch das Verspeisen von Herz, Hirn, Geschlechtsteilen oder ähnlichen Teilen des erlegten Tieres ein Teil von dessen Kraft auf den Jäger übergeht.

Bei anderen heiligen Tieren gilt es als Frevel, sie zu jagen oder zu töten. Die Jagd auf eine Wildgans wird noch toleriert, wenn man denn sonst Hunger leiden müsste — und man vor allem einen jeden zu dem daraus bereiteten Mahl einlädt. Hingegen ist jegliche Form von Angriff auf Storch, Schwan, Delphin, Paradiesvogel, Einhorn, Greif, Adler, Falke und Rabe nach gängiger Sicht der Kirchen ein Frevel, durchaus vergleichbar mit dem Angriff auf einen Geweihten dieser Gottheit. Einen Fuchs mag der Bauer zum Schutz seiner Hühner mit Fallen zur Strecke zu bringen versuchen — gelingt es ihm, so hat der Fuchs Phexens Schutz genauso verwirkt wie ein Dieb, der sich erwischen lässt. Eine Treibjagd auf Füchse jedoch wäre ein Frevel, den niemand auf sich nehmen würde.

Ratten als Symboltiere des Namenlosen zu erschlagen, wo man sie nur findet, gehört für einen Zwölfgöttergläubigen zum guten Ton, und wer die blutige Schlacht mit einem Mantikor scheut, so er ihm je begegnet, wird dadurch vor Kor Schande auf sich laden. In Almada dagegen ist es mancherorts traditionell üblich, Schlangen zu erschlagen — begründet wird dies angesichts der protestierenden Hesinde-Priesterschaft etwa so: "Wenn sie wirklich Hesindes heilige Tier wären, wären sie klug genug gewesen, nicht hierher zu kommen." Die Achaz hingegen vermeiden es, einem heiligen Tier auch nur nahe zu kommen, schließlich könnte dies die Aufmerksamkeit der H'Ranga auf sie ziehen.

Das genaue Gegenteil, die Anbetung der heiligen Tiere selbst, findet sich auch mancherorts, am wohl prominentesten im 'Serpentarium' der Hallen der Weisheit zu Kuslik (Hesinde) und im Tempel der Heiligen Himmelsrösser zu Teshkal (Rahja). Im selben Zusammenhang ist auch das Greifenorakel im Orkland zu sehen, das immer wieder von Praios-Gläubigen aufgesucht wird und dessen missverstandener Spruch sogar zu einer zeitweiligen Spaltung der Praios-Kirche führte. Des Weiteren sind heilige Tiere auch oft Bestandteil des Aberglaubens, gerade in der ländlichen Bevölkerung der zwölfgöttergläubigen Gebiete: Ein Rabe soll den nahenden Tod verheißen, ein Storchennest Gesundheit bzw. baldigen Kindersegen und ähnliche Beispiele mehr.

Der sicherlich größte Streitpunkt in der Behandlung heiliger Tiere ist jedoch das Pferd. Während ein großer Teil der Rahja-Kirche schon das 'Einbrechen' von Jährlingen anstelle einer fundierten Ausbildung (siehe Seite 33) für frevelhaft hält, sind die Meinungen zum Kampf zu Pferde höchst unterschiedlich. Innerhalb des Rahja-Kultes gibt es sowohl Strömungen, dies als Einsatz im Sinne einer anderen Gottheit — nämlich Rondras — zu akzeptieren, als auch solche, die den Kämpfern am liebsten jeglichen Zugang zu Rössern abschneiden würden. Wieder andere unterscheiden hier zwischen Stuten einerseits und Hengsten und Wallachen andererseits. Die einen halten den Reiter für den Hauptverantwortlichen, wenn ein Tier zu Schaden kommt, die anderen seinen Gegner. Ebenso wird auch die Ausbildung zum Streitross kritisiert, denn dass das Pferd im Schlachtgetümmel Ruhe bewahrt und zum Niederreiten taugt, ist dem rahjanischen Harmonie-Gedanken zuwider. Deutlich ist aber, dass sowohl der Ehrenkodex, im Kampf das Reitpferd so weit es geht zu verschonen, als auch die Entwicklung von Pferderüstungen den Versuch darstellen, den Einwänden der Rahja-Geweihtenschaft gerecht zu werden.

So, wie sich der Rechtgläubige respektvoll gegenüber den heiligen Tieren verhält, so wird der Feind der Götter diese Gelegenheit nutzen, diesen Schaden zuzufügen. Die Opferung eines heiligen Tieres in besonders abscheulichen Riten und das anschließende Verbringen des Kadavers in ein Heiligtum der Gottheit ist eine der üblichen Methoden, dieses zu entweihen. Auch dies ist ein wichtiger Grund, warum die Geweihtenschaft des Zwölfgötterglaubens ein Vergehen an einem der heiligen Tiere nicht auf die leichte Schulter nimmt.

# TIERE UND MAGIE

Die aventurische Magie stellt einen grundsätzlichen Unterschied zwischen denkenden Wesen und gewöhnlichen Tieren fest. Manche Zauber sind so beschaffen, dass sie nur auf denkende Wesen wirken. Dies wird regeltechnisch ausgedrückt durch die Angabe *Zielobjekt: Person* bei den Zaubersprüchen im **Liber Cantiones.** Andere Zauber wirken auf Tiere und denkende Wesen *(Zielobjekt: Wesen).* Als Faustregel gilt, dass sprachbegabte Lebewesen auch als denkend und intelligent gelten müssen, also regeltechnisch Personen sind (wobei auch Telepathie, Drachen- und Gebärdensprache als Sprache zählen), alle übrigen dagegen Tiere. Im Zweifelsfall entscheidet der Meister nach gesundem Menschenverstand, ob ein Zauberspruch oder Ritual angewendet werden kann oder nicht.

Während Elfen und Hexen viele Zaubersprüche entwickelt haben, die auf Tiere wirken, konzentrieren sich Schelme und Magier eher auf personenbezogene Zauberei; andere Traditionen liegen dazwischen.

## EINFLUSS UND HERRSCHAFT

Bei Beeinflussungs-Zaubern stellt sich jeweils die Frage, ob das Tier in der Lage ist, den Befehl zu verstehen bzw. das gewünschte Gefühl zu empfinden. Sicherlich kennt jedes Tier die Gefühle Hunger und Furcht: Selbst eine Seeschlange fürchtet sich vor einer noch größeren Seeschlange; selbst Riesenamöben scheuen das Feuer. Brunft ist schon nicht mehr selbstverständlich (wenn man an Amöben denkt), aber doch sehr weit verbreitet, Wut und Angriffslust desgleichen. Freundschaft, Zuneigung und Hilfsbereitschaft findet man im wesentlichen nur bei solchen Tieren in ausgeprägter Form, die lebenslang in engen 'Familiengruppen leben; um solche Gefühle in beliebigen Tieren auszulösen, bedarf es daher speziell abgestimmter Zauber (wie etwa HILFREICHE TATZE).



Herrschafts-Zauber wirken normalerweise aufden Verstand des Opfers, den Tiere definitionsgemäß nicht haben. Eine Ausnahme ist der HERR ÜBER DAS TIERREICH, doch auch dessen Möglichkeiten sind begrenzt: Man kann z.B. einem Affen befehlen, einen Magierturm zu erklettern, denn klettern kann er. Man kann ihm auftragen, ein Buch zu stehlen. Ist die Zauberprobe gut gelungen, erinnert er sich auch daran, dass er ein kleines, großes oder schwarzes Buch zu suchen hat oder jenes, das auf dem Schreibtisch liegt. Buchrücken zu lesen und nach einem bestimmten Titel zu suchen aber geht über seine Fähigkeiten hinaus.

## ILLUSION

Illusionen wirken auch auf Tiere — was jedoch nicht heißt, dass sie etwas nützen. Wolf und Wildschwein sehen die mit CHAMAELIONI getarnte Elfe nicht, aber sie riechen sie. Der treue Hund fällt nicht auf einen Scharlatan herein, der sich mit IMPERSONA als sein Herrchen ausgibt, und auch nicht auf eine SCHELMENMASKE. Fledermäuse interessiert ein DUPLICATUS überhaupt nicht, da sie nach Gehör fliegen, und einen Hai, der Blut gerochen hat, auch nicht. Während intelligente Zweibeiner, Affen und Vögel sich sehr auf ihre Augen verlassen, nehmen viele andere Tiere ihre Umgebung hauptsächlich mit anderen Sinnen wahr und lassen sich kaum bis gar nicht durch optische Illusionen oder Unsichtbarkeit beirren. Gerüche und Geräusche können auf empfindliche Nasen und Ohren umso stärker wirken. Hier tut sich jedoch das Problem der menschlichen Unzulänglichkeit auf: Wie soll ein Magier den hohen Ton einer Hundepfeife herbeizaubern, den er selber nicht hören kann? Der oben erwähnte Scharlatan müsste sich zunächst selbst in einen Hund verwandeln und an der Person schnuppern, deren Körpergeruch er imitieren will, bevor er mit einem WEIHRAUCHWOLKE den Haushund täuschen könnte, ist er doch im Vergleich zum Hund absolut 'geruchsblind'. Schließlich sind auch noch die Vorlieben verschieden: Gerüche, mit denen man Elfen verscheuchen kann, mögen auf Bären anziehend wirken ...

## HELLSICHT UND VERSTÄNDIGUNG

Wenn ein Held geistigen Kontakt mit einem Tier aufnimmt, ist zu bedenken, dass das Tier seine Umwelt wahrscheinlich anders wahrnimmt als er. Vielleicht sieht es die Welt aus einem anderen Blickwinkel, weil es klein ist und am Boden läuft: Gräser sind in Augenhöhe, Käfer groß, die Helden beängstigend gewaltig; von einem Reiter, der vorbeigekommen ist, hat es nur Beine und Bauch des Pferdes gesehen. Vielleicht orientiert sich das Tier nicht in erster Linie mit den Augen. Die Schoßkatze der verschwundenen Dame mag in allen Einzelheiten die Stimme ihrer Herrin beschreiben, ihr Parfum (umwerfender Blumengestank — für Katzennasen) und wie sich ihr Kleid anfühlt, zur Farbe des Kleids und der Haare aber nur sagen: dunkel. Der Straßenköter, der Zeuge eines Raubmords war, kann vielleicht anhand des Geruchs sagen, dass der Mörder ein Mann war, in welcher Kneipe er kurz zuvor gesessen und was er dort gegessen hatte; außerdem hat er sich Größe und Härte der Schuhsohlen eingeprägt, sonst aber nichts.

Was die Helden interessiert, muss Tieren noch lange nicht wichtig sein. Was interessiert es ein Pferd, vor welchem Haus jemand aus seiner Kutsche gestiegen ist? (Wenn es gegenüber einen Marktstand mit Karotten gab, sieht die Sache anders aus ...) Mehr als Menschen leben die meisten Tiere ganz in der Gegenwart; sie vergessen schnell und denken nicht über die Vergangenheit nach. Ihre Gefühle sind oft vergleichsweise stark: Wo der Krieger die Löwin ein bisschen fürchtet, ist die Gazelle in Panik; die Khoramsbestie im Fressrausch schlingt weiter, auch wenn die Rudelgenossen ihr die Ohren abbeißen. Dafür fehlen die Nuancen, die sich bei denkenden Wesen durch anerzogene Moralvorstellungen ergeben, und vor allem fehlt natürlich der Verstand, die Fähigkeit zu logischem Denken. Einige Tiere jedoch — vor allem Papageienvögel, Elefanten und Schildkröten — verfügen über ein hervorragendes Gedächtnis.

## DER ZAUBER ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT

Die obigen Betrachtungen gelten in gewissem Maße auch für Helden, die sich mit dem Zauber ADLERSCHWINGE, per Verwandlungselixier oder Artefakt (Tiergewand) in ein Tier verwandeln. Wahrnehmung und Perspektive ändern sich. Ein Held, der sich erstmals oder nach längerer Pause in ein Tier verwandelt, mag Anpassungsprobleme haben; besonders, wenn die Tiergestalt sehr von seiner normalen Form abweicht. Auch echte Adlerjunge sind auf ihrem ersten Flug unbeholfen.

Verstand und Gefühle des verwandelten Helden bleiben im Allgemeinen unverändert (wenn man davon absieht, dass ein Held in Mäusegestalt Grund hat, sich vor Katzen zu fürchten, die ihn sonst kalt lassen). Eine Ausnahme stellt die elfische Repräsentation dar, besonders, wenn der Held den Nachteil *Elfische Weltsicht* hat: Elfen neigen dazu, sich den tierischen Instinkten hinzugeben und den Verstand schlafen zu legen, wenn sie sich verwandeln. Die Elfe als Falke interessiert sich wahrscheinlich mehr für Mäuse als für ihre Spionagemission.

## TIERE IN DER ZAUBEREI

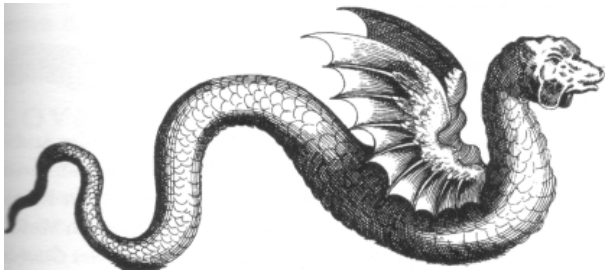
Manche Zauberer binden Tiere magisch an sich: Hexen, Geoden, Zibiljas und Goblin-Schamaninnen ihre *Vertrauten,* Elfen ihre Tierischen *Begleiter.*

In einigen schamanistischen Traditionen gibt es Rituale, um Kraft und Eigenschaften von Tieren zu übernehmen. Hierzu gehören die Rituale *Kraft des Tieres (AG* 148) und *Herz des Tieres (AG* 147), aber ' auch die Bräuche der Gjalskerländer Tierkrieger (AZ *73)* und der Besessenen aus dem Volk der Ferkinas *(AZ 71).* Andere Schamanenrituale sollen Tiergeister gefügig machen oder in Bildnisse herabrufen. Viele Schamanen tragen Tiergewänder, wenn sie ihre Rituale aus-Üben. Die Tiergewänder aus hochelfischer Zeit dagegen sind echte Verwandlungs-Artefakte, auf denen der Zauber ADLERSCHWINGE liegt (SRD *44).* Viele Elfen fühlen sich einer Tierart besonders verbunden, ihrem `Seelentier', das ihre Persönlichkeit widerspiegelt und in das sie sich gern verwandeln.

Dämonenbeschwörer opfern häufig Tiere bei ihren magischen Hand-lungen. Zum einen kann deren Lebenskraft für Blutmagie (AZ *155,* MWW *35)* verwendet werden, zum anderen sind heilige Tiere der Zwölfgötter bevorzugte Paraphernalia für deren dämonische Gegenspieler. Druiden und Schamanen können mit den Objektritualen Op*ferdolch* (MWW *46)* bzw. *Opferkeule (AG* 153) Tierblut besonders effektiv einsetzen, auch beim Prophezeien.

Nur selten werden Zauber eingesetzt, um Tiere abzurichten. Es lohnt sich einfach nicht, ein Artefakt für viele hundert Dukaten zu kaufen oder einen der wenigen Experten für SANFTMUT und HERR ÜBER DAS TIERREICH anzuheuern, nur um ein Kutschpferd zu erziehen. Wenn dagegen ein Hippogriff einzureiten ist oder der schwarze Reitelefant des Patriarchen von Al'Anfa, dann sieht das schon anders aus. Und für manch alten Haindruiden ist das Bezaubern der Tiere seines Wäldchens einfach ein netter Zeitvertreib.

Bei großen Pferde-, Kamel- oder Wagenrennen, wo es um hohes Preisgeld geht, überprüfen oft Zauberer, manchmal Geweihte, ob auch keiner der Teilnehmer seine Tiere magisch gestärkt und beschleunigt hat. Wenn während des Rennens Magie gewirkt wird und nicht allzu offensichtliche Auswirkungen hat, kann das jedoch über-
sehen werden. Bei kleinen dörflichen Hunderennen, Hahnenkämp und dergleichen prüft erst gar keiner nach; umso leichter kommt es zu Verdächtigungen und Handgreiflichkeiten. Um Heilungszauber, falls ein teures Rennpferd sich ein Bein bricht, müssen sich die Teilnehmer im Allgemeinen selbst kümmern.



## ZAUBEREI IN DER TIERWELT

Einige magiebegabte Wesen, die aventurische Wissenschaftler zu den Tieren zählen, finden Sie in der vorliegenden Spielhilfe beschrieben, namentlich Drachen und **Einhörner.** Die Vertrautentiere von Zaube**rern** können selbst zaubern; Biestinger sind tiergestaltige Feenwesen. **Der** einzige Fisch, der nachweislich zaubern kann, ist der Zitterro**chen,** der eine Art FULMINICTUS zu beherrschen scheint.

**Eine Chimäre** kann magiebegabt sein, wenn eines der Wesen, aus **denen sie** zusammengezaubert wurde, magiebegabt war. Des Weite**ren können** Chimären über die Fähigkeiten *Astralsinn* (wie OCULUS **ASTRALIS)** und *Lebenssinn* (wie EXPOSAMI) verfügen. Mehr über **Chimären** finden Sie in *MGS* ab Seite 81.

Die **Tierkönige** sind jene sagenhaften ersten Tiere in der Schöpfungsgeschichte, die auf Sumus erkaltendem Leib lebten. Ihre Existenz ist nicht bewiesen, aber die weit über alle Kulturen verbreiteten Legenden lassen sie möglich erscheinen. So kennen die Gjalskerländer *Naturu-Gon,* das riesige weiße Mammut, von dem es angeblich auch Augenzeugenberichte geben soll. In Andergast wird der *Eichenkönig* verehrt (es existieren also auch **Pflanzenkönige),** außerdem gibt es Berichte über eine *Eulenkönigin* (die in Weiden gesichtet worden sein soll) und eine riesige *Maraskenkönigin.*

Am Himmel Maraskans soll der *Marankönig* seine Kreise ziehen. Den *Wolfskönig* will man in Chababien wie auch bei den Nivesen entdeckt haben. Volksmärchen behaupten, auch Kinder von Tierkönigen sei-en magisch und würden als Boten, Spione oder fahrende Ritter ihres unsterblichen Elternteils dienen. Dies mag aber auf einer Verwechslung mit Biestingern oder Elfen in Tiergestalt beruhen. Es deutet je-doch einiges darauf hin, dass an starken Kraftlinienknoten und bei bestimmten Sternkonstellationen ab und zu Tiere zur Welt kommen, die eine schwache magische Gabe aufweisen, also gewissermaßen 'tierische Magiedilettanten' sind.

Außer zaubernden Tieren gibt es auch solche, die über eine der Gabe *Magiegespür* (AZ 147) vergleichbare Fähigkeit verfügen. Nachtwinde sind ebenso dafür bekannt wie die so genannten Magierpferde, die sich unter den Ponys der Elfen und den Tulamiden-Rössern finden und mit Vorliebe magiebegabte Reiter tragen. Hierzu finden Sie nähere Informationen bei den Pferderassen im **Bestiarium** ab Seite 153 unten.

Einige Elfen verfügen über die Kenntnis des WEISSE MÄHN, mit dem sie ein magisches, schnelles und schier unerschöpfliches Ross herbeirufen können. Dieses scheint zwar aus einer anderen Welt zu stammen, ist jedoch mitnichten dämonischen Ursprungs wie *Yash'Natam,* das Ross Nagrachs. Unter dessen dämonischem Einfluss haben sich einige Paavi-Ponys zu Fleischfressern verwandelt.

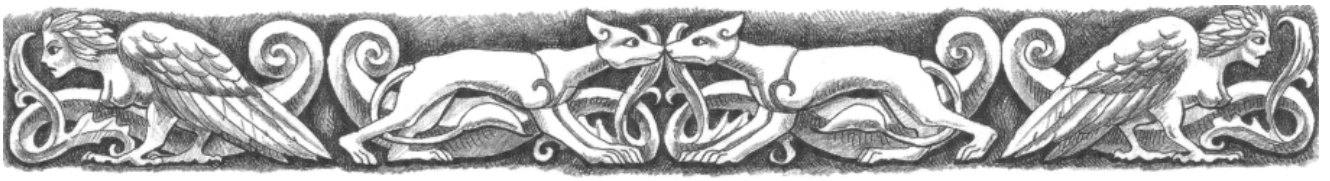
Ebenfalls oft berichtet wird von pferdehaften Geistererscheinungen und Untoten, den *Mähren.* Über dem skelettartigen Körper, von dem das Fleisch bisweilen noch in Fetzen herabhängt, spannt sich meist ein stumpfes, löchriges schwarzes Fell. Die Augenhöhlen sind leer, kalter Nebel wie an einem Wintermorgen entweicht den Nüstern. Diese Erscheinungen sind die Geister der auf dem Schlachtfeld gefallenen Rösser, nicht selten durch Magie oder Dämonenwirken. Man sagt gar, dass einige Nekromanten in den Schwarzen Landen auf solchen untoten Mähren reiten.

### TIERKÖNIGE IM SPIEL

Aufmerksamen Lesern der bisherigen DSA-Publikationen könnten schon so manche Tier- und Pflanzenkönige aufgefallen sein. Für die Verwendung dieser Wesen in eigenen Abenteuern und Szenarien gilt:

Tier- und Pflanzenkönige sind ewig alte, geheimnisvolle und einzigartige Wesen im Range von Drachen und Riesen. Viele von ihnen sind jedoch bei weitem nicht so wehrhaft. Sie verfügen über eine machtvolle, Freizauberei ähnliche Magie (vor allem in den Bereichen der Tarnung, Verständigung und Heilung) und gelten allgemein als intelligent und kommunikationsfähig. Dennoch können sie bedroht werden, ein Pflanzenkönig beispielsweise durch die Vernichtung seines Lebensraumes. Oft ist dies auch schon vorgekommen, und es stellte eine Katastrophe für die gesamte Tier- bzw. Pflanzenart dar.

Für die Alchimie und magische Forschung sind solch 'königliche' Essenzen und Materialien sicherlich unbezahlbar. Im Spiel bieten sich Tier- und Pflanzenkönige als Ziel langfristiger Questen an, als Wesenheiten, deren Erscheinung Helden am Ende einer entbehrungsreichen, diffizilen Kampagne ansichtig werden können.



# TIERISCHE ZUTATEN IN DER ALCHIMIE

*»Ein Trank für die Widerstandskraft: Unkraut und Finage, Ochsenblut, zähes Leder, Onyx, Olginwurz, Unauer Salzlake, Magen eines Khoramwühlers, Gefäße aus Granit und Stahl. Bei Nacht zu bereiten, wenn das volle Madamal im Gehörn steht. Tränke das Leder mit dem Ochsenblut, wickle den Onyx hinein, [..]*
*—aus einem Rezept für Konstitutionselixier, Notizbuch einer Schülerin der Mengbillaner Alchimistengilde*

In der aventurischen Alchimie beruht vieles auf dem Prinzip der Allegorie: Zutaten symbolisieren bestimmte Eigenschaften, die auf das Gebräu übertragen werden sollen. Obiges Elixier beispielsweise ver-eint das sprichwörtlich zähe Unkraut und Leder mit hartem Stahl und einem starken Magen. Einem Aventurier wird es sofort logisch erscheinen, dass dieses Gebräu das Durchhaltevermögen des Anwenders und seine Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten erhöht. Die meisten alchimistischen Elixiere enthalten Pflanzen oder werden mit Zaubern besprochen, die für sich alleine schon wirksam sind (in obigem Fall Finage und Olginwurz). Doch erst durch Berücksichtigung der passenden Sternkonstellation und Hinzufügen allegorischer oder sympathetischer Zutaten erzielen die Alchimisten genau die Wirkung, die sie haben wollen.
Bei der Auswahl tierischer Produkte richtet man sich nach Sprichwörtern und Volksaberglaube: Hasen sind ängstlich, Löwinnen mutig; Störche – als Peraines Tiere – stehen für Gesundheit. Deswegen nimmt man Hasenohren, um Angstgift herzustellen, Löwinnenblut für Mutelixier, und Antidot enthält ein Storchenei. Je seltener, mächtiger und geheimnisvoller eine Kreatur erscheint, desto mehr traut man ihr auch in der Alchimie zu. Einhorn-Hörnern, Drachentränen und Zyklopenaugen werden Wunderdinge nachgesagt. Doch schon die Beschaffung vergleichsweise gewöhnlicher Substanzen wie Trollspucke oder Neunaugenblut kann zur fordernden Aufgabe für eine Heldengruppe werden.
Nicht nur machtvolle Elixiere können Teile von Tieren enthalten. Gerade in der profanen Alchimie, dem eher handwerklichen Zweig des Gewerbes, braucht man große Mengen von Grundsubstanzen tierischen Ursprungs. Seife wird aus Talg von Haustieren oder Tran von Robben oder Walen hergestellt (daneben aber auch aus pflanzlicher Fetten). Urin, Hunde- und Vogelkot finden in der Gerberei und Färberei Verwendung. Aus Urin oder uringetränktem Mist kann in einen komplizierten Prozess Nitrolsalz* gewonnen werden. Dieses dien zur Herstellung von Pökelsalz und von Säuren, mit denen Graveur( Metalle ätzen und Hüttenkundige den Edelmetallgehalt von Münzen und Erzen überprüfen. Aus Gerberei- und Schlachtabfällen wie Hautfetzen und Hufen wird Leim gekocht. Mit Purpurschnecker färbt man Stoffe; mit Tinte aus Tintenfischen wird geschrieben. Ambra (aus dem Verdauungstrakt von Walen und Seetigern) und Bibergeil (aus den Duftdrüsen von Bibern) verleihen Parfums eine schwere süßliche Note. Salbenfett als Grundlage für Kosmetika, Heilsalben oder Kontaktgifte wird je nach Verwendungszweck aus den verschiedensten Tieren gewonnen. Bärenfett im Waffenbalsam ist klassisch. Butter aus Stutenmilch für verschönernde Gesichtscreme naheliegend, Wollfett vom Schaf in einem Haarwuchsmittel nicht ungewöhnlich, und zur Herstellung eines Giftes mag Menschenfett von einem gehängten Mörder passend erscheinen.
Ob sie nun Zaubertränke brauen oder Fleckentferner – viele Alchimisten sind neugierig und arbeiten stets an Verbesserungen, Varianten und neuen Rezepten. Der Speichel eines Riesen sollte ein potenteres Kraftelixier ergeben als die Trollspucke, die normalerweise verwendet wird, Federn der Tierkönigin der Eulen ein besseres Klugheitselixier als gewöhnliche Eulenfedern. Durch was lässt sich ein Storchenei ersetzen, wenn man Peraines Tiere heilig hält und ihre Brut nicht rauben will? Gibt es einen billigen Ersatz für Purpur, einen leicht erhältlichen für Drachenblut? Was ist dran an den Gerüchten, in den Tälern Thalusiens lebe ein dem Mungo ähnliches Tier, dessen Sekret noch besser riechen soll als Bibergeil? Lässt sich mit Wühlschratzähnen irgendetwas anfangen? Und hat schon jemals jemand Feuerquallengift extrahiert? Derartige Fragen können Alchimisten zu weiten Reisen veranlassen oder zumindest dazu, Gruppen von Abenteurern auszuschicken.
Mehr über aventurische Alchimie, ihre Rezepte, Produkte und Forschungsvorhaben finden Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen.**

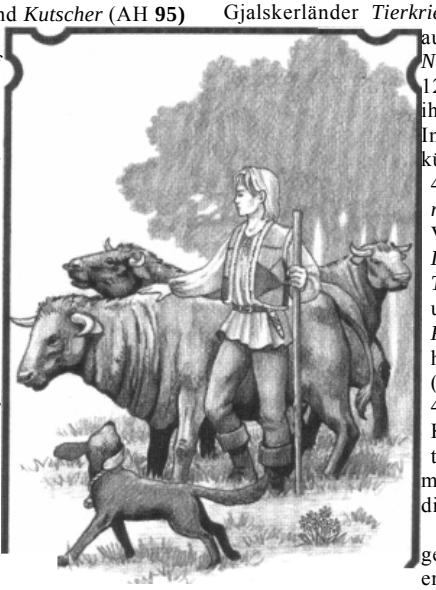
# TIERE UND PFLANZEN ALS LEBENSGRUNDLAGE

Nutztiere haben schon seit Jahrtausenden einen großen Einfluss auf das Leben in Aventurien, da sie zahlreiche Arbeiten verrichten können und den Menschen Nahrung und andere Rohstoffe (wie z.B. Wolle) liefern. Daher ist es auch nicht verwunderlich, wenn es regelrechte Tierbändiger-Professionen gibt, die sich darauf spezialisiert haben, Tiere auszubilden – und es gibt Professionen, die der Einsatz von Tieren erst möglich macht. Ebenso liefern Pflanzen so manchem Beruf erst die Existenzgrundlage.
Die folgenden Ausführungen zu den Professionen beziehen sich auf die Boxen **S&H, Z& H** und G& D.
Es gibt einige **Talente,** die den Umgang mit Tieren regeln. Primär sind dies natürlich *Tierkunde* und *Abrichten, zu* dessen Gebrauch in diesem Buch ab Seite 17 detaillierte Regeln zu finden sind. In zweiter Linie sind es vor allem die Fortbewegungstalente wie *Reiten, Fahrzeug lenken* und *Hundeschlitten fahren,* bei denen Tiere eine nicht unwesentliche Rolle spielen. Zu guter Letzt sei die *Pferdezucht* erwähnt, zu der es weiterführende Informationen in diesem Buch ab Seite 23 gibt. Eine Beschreibung der Talente, mögliche Ableitungen und Spezialisierungen finden Sie in MFF.

Unter den **Professionen** gibt es eine spezielle, die sich mit der Ausbildung von Tieren befasst: die *Tierbändigerin* **(AH 102);** Spezialisierungen sind *Hundeführer, Falkner* und *Zureiter,* der für jede Art Reittier zuständig ist. Verwandt hiermit ist die Dressur von Tieren für Vorführungen, für die es den Beruf des *Dompteurs* als Variante des *Gauklers* **(AH** 87) gibt.
Für das Kriegshandwerk – vor allem bei den *Amazonen* **(MBK 103),** *Knappen* **(MBK** 114) und *Rittern* sowie manchen *Fähnrichen* **(MBK 106),** *Kriegern* **(MBK** 114), *Soldaten* **(MBK** 124) und *Söldnern* **(MBK** 127) – werden Pferde (und bisweilen auch andere Tiere) als Reit- oder Zugtiere verwendet. *Gladiatoren* **(MBK 104)** treten bisweilen gegen Tiere zum Kampf an.
*Jäger* **(AH 79)** benutzen Hunde häufig für Spür- oder Apportaufgaben oder für die Treibjagd. Doch auch ihr Erwerb hängt von den er-jagten Tieren ab, ebenso wie beim *Großwildjäger* **(AH** 78), dem *Fischer* (AH *77)* und dem *Rattenfänger* **(AH 100).**

* der aventurische Name für Salpeter

Die Verarbeitung von Tieren ist Aufgabe der *Fleischer* bzw. *Gerber* und *Kürschner* (alle AH 98f.). Für *Fuhrleute* (AH *77), Müller* **(AH 98),** *Botenreiter* (AH *75), Karawanenführer* (AH 80) und *Kutscher* (AH **95)** sind Tiere eher ein Hilfsmittel ihres Berufes, auch werden Lastesel und -pferde im Bergbau oder auf großen Baustellen verwendet. Der *Holzfäller* (AH 101) lebt vom Schlagen von Bäumen, die an-schließend von Ochsen, Pferden oder bisweilen Elefanten aus dem Wald gezogen werden, der *Färber* (AH 98) verwendet viele pflanzliche oder tierische Farbstoffe, die er zumeist auch selbst aus den Rohstoffen gewinnt. Ebenso benutzt der *Bauer* **(AH 94)** Ochsen und schwere Kaltblüter als Zugtiere, hält aber zudem meist noch viele andere Nutztiere, die – in Herden gehalten – von *Hirten* (AH **79)** beaufsichtigt werden.



Tier-Vertraute als Begleiter haben die *Hexen* (AZ 48) und *Diener Sumus* (AZ **44),** bisweilen auch norbardische *Zibiljas* (AZ 142), *H'Szint-Priester* (AG *79), Goblin-Schamaninnen* (AG 133) und manche *Elfen* **(AZ 34,** Voraussetzung ist die SF *Tierischer Begleiter).* Den nivesischen Schamanen, den *Kaskjua* (AG 126), sagt man nach, mit Wölfen kommunizieren zu können. Der Stamm der *Nuanaä-Lie* (AG 128) lebt wie ein Wolfsrudel, und man sagt, dass sich einige Nivesen sogar in Wölfe verwandeln können. Die *Ferkina-Besessenen* (AZ 71) und Gjalskerländer *Tierkrieger* (AZ 71) vermögen Tiergeister in sich aufzunehmen, während ihre Schamanen, die *Nuransharim* (AG 135) und *Brenchi-Dun* (AG 126) Geister beschwören, austreiben und mit ihnen kommunizieren können.

Im Leben der zwölfgöttlichen Gemeinschaft kümmern sich die *Efferd-Geweihten* (AG 40) um die *Fischer* und *Seefahrer,* die *Peraine-Geweihten* (AG **59)** um Land- und Viehwirtschaft und die *Firun-* (AG 51) und *Ifirn-Geweihten* (AG 73) um die Jäger. *Tsa-Geweihte* (AG *53)* helfen oft bei Geburten und segnen trächtige Tiere. Die Geweihten der *Rahja* (AG 63) unterhalten einige heraus-ragende Gestüte und die *Travia-Priester* (AG 41) halten heilige Gänse in ihren Tempeln.

Kurz und gut: Es gibt sicherlich mehr aventurische Professionen, bei denen der Umgang mit Tieren zum Berufsbild gehört, als solche, die mit Tieren nichts zu tun haben. Grundkenntnisse in den oben genannten Talenten sind also für alle entsprechenden Professionen empfohlen (und häufig ohnehin bereits Teil des Talentspiegels).

# ABRICHTEN

*»Kann ich das Krokodil abrichten, dass es mein Kettenhemd trägt?« »Ich bringe meinem Hund bei, dass er mir morgens die Stiefel bringt.« »Der Papagei kann übrigens jetzt Alrik' sagen, ich hab' gerade eine Probe abgelegt.«*

Manche Tiere können sehr gelehrsam sein und spektakuläre Kunststücke darbieten, andere wiederum lassen sich nur mit Mühe zu den einfachsten Tätigkeiten bewegen. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen daher ausführliche Regeln zum Thema Abrichten' vor. Es erläutert, wie die Eigenschaft *Loyalität* und die Ausbildung oder Dressur von Tieren gehandhabt werden können. Dieses Kapitel zählt zu den Experten-Regeln (R3).

Mit dem Talent *Abrichten (MU/IN/CH)* kann ein Held Tiere innerhalb ihres naturgegebenen Verhaltens-Repertoires erziehen und ihnen Kunststückchen beibringen. Jede Tierart kann nur innerhalb ihrer naturgegebenen Möglichkeiten (die von Körperformen genauso wie sozialen Interaktionen im natürlichen Umfeld abhängen) agieren: Eine Ameise wird nicht küssen, ein Jaguar nicht bellen, gleichgültig wie viel Mühe man in die Dressur steckt. Eine Beschreibung des Talents finden Sie in MFF 33f.; die auf MFF 34 angegebenen Hinweise zur Loyalität werden hier erweitert und ergänzt. An dieser Stelle geht es um die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten des Talentes und um die Steigerung der Loyalität der Tiere.

## LOYALITÄT

Die Loyalität (LO) eines Tiers bestimmt, wie folgsam es gegenüber dem Ausbilder oder Eigentümer ist, wie leicht es sich erziehen lässt und wie wahrscheinlich es Befehle ausführt. Darüber hinaus definiert sie auch einen gewissen allgemeinen Erziehungsstatus, wie Reinlich-keit bei Hunden. Sie hängt sowohl von der Tierart als auch von der Behandlung durch den Tierhalter ab und nimmt normalerweise ei-nen Wert von 0 bis 20 an. Nur bei Wildtieren liegt sie zu Beginn unter einem Wert von 0.

Die meisten Tiere erkennen nach einiger Zeit auch die Bekannten und Freunde ihres Besitzers und reagieren auf diese anders als auf vollständig fremde Personen. Je nach Erfahrungen mit einem solchen Bekannten liegt die LO diesem gegenüber zwischen 3 und 8 Punkte unter der LO zum Besitzer. Für Fremde ist die LO je nach Gutmütigkeit des Tieres um 3 bis 12 Punkte reduziert. Sollte sich der Besitzer oder ein Bekannter verkleidet haben (was bei Katzen und anderen geruchsgeleiteten Tieren durchaus auch das Bad in exotischen Essenzen sein kann), so wird er von dem Tier wie ein Fremder behandelt.

*Beispiel (anhand eines Hundes): Bei LO 0 hat der Hund keinerlei Bindung zu seinem (neuen) Besitzer, wahrscheinlich ist er ihm gerade erst zugelaufen. Ab LO 3 erkennt er seinen Besitzer an und ab LO 5 ist er sowohl stubenrein und läuft auch unangeleint nicht mehr weit von seinem Besitzer weg. Ab LO 7 ist es möglich, den Hund schulen zu lassen und ab LO 15 bleibt der Hund auch bis zum eigenen Tode bei seinem Besitzer.*

Würfe auf die Loyalität werden fällig, wenn das Tier in besonderem Maße vom Besitzer gefordert wird; der Meister kann wie gehabt nach eigenem Ermessen Zuschläge festlegen oder die Probe erleichtern. Jedes Tier kann durch die eigenen Instinkte (Jagd, Flucht ...) in Konflikt mit den Befehlen des Besitzers geraten. Die Abhängigkeit vom und Bindung zum Besitzer ist selbst bei identischer Loyalität von unter-schiedlich starker Ausprägung.

Unter hoher Loyalität ist nicht immer bedingungsloser Gehorsam und absolute Folgsamkeit zu verstehen: Ein Hund mit Loyalität 18 wird seinem Besitzer immer treu folgen und normalerweise allen Befehlen gehorchen, in diesem Fall bedeutet die hohe Loyalität tatsäch-

liche Unterwerfung. Eine Raubkatze mit gleichem Wert ist dagegen nur gut dressiert. Sie ordnet sich dem Besitzer nur solange unter, wie sie geführt wird, würde sich aber, wenn sie außer Kontrolle gerät, auch gegen den Besitzer wenden.

Daher unterscheiden wir grundsätzlich zwischen *erziehbaren* und *dressierbaren* Tieren. Es ist zu bedenken, dass es selbst innerhalb der beiden Gruppen große Unterscheide von Tier zu Tier gibt. Eine Ausnahme hiervon bildet die Gruppe der Pferde, Esel, Maultiere und Kamele, die eigenen Ausbildungsregeln unterliegen (siehe Seite 32ff).

# DRESSUR UND AUSBILDUNG

## DIE ERZIEHUNG

Ohne Einschränkungen können nur Nutz- und Haustiere *erzogen* werden, andere Tiere müssen (von wenigen Ausnahmen abgesehen) *dressiert* werden. Durch Erziehung entwickelt das Tier eine Bindung zum Besitzer, deren Ausprägung von Art zu Art unterschiedlich stark sein kann.

Wenn sich ein Held nicht ausschließlich dem Tier widmet (z.B. wenn er bisweilen Drachen erschlägt und Jungfrauen rettet) und daher täglich nur etwa zwei Stunden Zeit für das Tier hat (entsprechend einer Zeiteinheit; ZE), kann er alle vier Wochen eine *Abrichten*-Probe ablegen, um sein Tier zu erziehen. Kümmert sich ein Held intensiver um das Tier — sprich: wendet er pro Tag mindestens zwei ZE für die Ausbildung auf, so ist jede Woche eine Probe möglich. Hierbei kann entweder die LO erhöht (s.o.) oder eine Schulungsprobe (s.u.) gemacht werden.

Mittels einer *Abrichten*-Probe kann die LO eines erzogenen Tieres um einen Punkt erhöht werden, was einer Erziehung oder ungerichteten Ausbildung entspricht.

Ist die LO des Tieres größer oder gleich so ist die Probe um die halbe gewünschte LO erschwert. Ist die LO kleiner als 0, so ist die Probe um den Betrag der LO erschwert.

Misslungene Proben erschweren im nächsten Monat alle *Abrichten*-Proben zur LO-Steigerung um 5 Punkte. Fehlen mehr als 10 Punk-te zum Gelingen der Probe, so sinkt die LO um 1 und im nächsten halben Jahr ist jede Abrichten-Probe um 5 erschwert. Ein Patzer reduziert die LO um W6+1 Punkte. Sinkt die LO dadurch unter 0, ist eine weitere Erziehung des Tieres durch diesen Abrichter nicht mehr möglich; die Bindung an den Abrichter ist derart gestört, dass das Tier wegläuft, nur noch zum Fressen auftaucht oder sich anderweitig verweigert.

Die LO steigt außerdem für jedes Jahr, in dem das Tier gut behandelt wird, um einen Punkt bis zu einem Maximum von 10.

### ÜBERSICHT ÜBER LOYALITÄTEN UND SCHULUNGSMÖGLICHKEITEN

| Tier | Start LO | Erz.LO | Frei LO | Schul.L0 | MaxLO | mögl. Ausbildungen |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bären | 0 | 12 | 15 | 7 | 15 | Zirkus |
| Dachs" | **3** | **6** | **6** | **9** | 18 | Such, Trage, Zug |
| Elefant/Mammut | 4 | 8 | 12 | 10 | 15 | siehe Kasten auf S. 20 |
| Elch/Karen | **3** | **6** | 7 | **8** | 17 | Trage, Reit, Zug |
| Falken/Raubvögel | 3 | 7 | 7 | 7 | 15 | Jagd, Kampf |
| Flugechse 2 | 0 | **0** | **8** | 12 | 17 | Jagd, Reit |
| Gepard | 2 | **5** | 8 | 8 | 18 | Renn, Jagd, Kampf |
| Hunde | nach Rasse | **0** | 5 | 7 | 20 | nach Rasse |
| Katzen [3] | 6 | 0 | 0 | 7 | 20 | Kampf, Zirkus |
| Kleinaffen | 4 | **6** | **8** | 10 | 17 | Wach, Trage, Zirkus |
| Kleinechsen | 0 | 8 | 10 | 12 | 15 | Kampf, Wach, Zirkus |
| Papageien [3] | **5** | **8** | 10 | 10 | 17 | Wach, Zirkus |
| Riesenhirschkäfer | 0 | 10 | 10 | 14 | 18 | Trage, Wach |
| Rinder, Kühe | **8** | **0** | 10 | **8** | 20 | Trage, Zug |
| Schafe | 6 | 0 | 8 | 9 | 19 | Trage, Zug |
| Schweine/Ziegen | 7 | **0** | **8** | **9** | 20 | Such, Trage, Zug, Zirkus |
| Sing-/Tanzvögel [3] | 3 | **5** | 8 | 8 | 16 | Zirkus |
| Strauß | **3** | **6** | 7 | **9** | 16 | Reit, Trage, Zug |
| Wölfe [3] | 3 | **6** | **9** | 9 | 14 | Jagd, Kampf, Trage, Wach, Such |

' Weibliche Dachse sind etwas schwieriger zu erziehen, sind aber, wenn sie ihren Besitzer erst einmal als 'Familienmitglied' akzeptiert haben, sehr viel anhänglicher (Start LO -2, MaxLO +2). [2] Hierbei handelt es sich um die domestizierte Flugechse der Achaz; diese können auch nur von erfahrenen Achazabrichtern erzogen werden. » Freie Haltung ist generell ab dem angegebenen Wert möglich, doch bleiben die Tiere so eigenwillig, dass selbst nach Jahren der Treue eine Flucht ohne erkennbaren Grund nicht ausgeschlossen ist.

**Die Einträge bedeuten:**

**Start L0:** Von Hand aufgezogenen Wildtiere beginnen mit der Start-L0. Wild gefangene Tiere können nicht *erzogen,* sondern nur dressiert werden, die Start-L0 für die Dressur beträgt dann -5. Bei Haustieren gilt für jeden neuen Besitzer (z.B. wenn ein Hund dem vorherigen Besitzer weggelaufen ist) die Start LO.

**Erzieherische L0:** Ab dem angegebenen LO-Wert gelten die Regeln für Tiererziehung; bis dieser Wert erreicht ist, muss das Tier dressiert werden. Beträgt dieser Wert 0, so handelt es sich um ein domestiziertes Haustier.

**Schulische L0:** Ab diesem Wert kann dem Tier eine Ausbildungsstufe beigebracht werden.

**Frei L0:** Das Tier kann frei, also ohne Leine bzw. Käfig gehalten werden, wenn der angegebene L0-Wert erreicht ist; das Tier folgt dem Besitzer.

**Maximale L0:** Die höchstmögliche LO, die durch Erziehung erreicht werden kann.

**Mögliche Ausbildungen:** Diese Spalte zeigt die für diese(s) Tier(art) möglichen Ausbildungs-Aufsätze.

## DIE DRESSUR

Damit ein wildes Tier dressiert werden kann, muss es entweder in Unfreiheit geboren sein oder kurz nach der Geburt gefangen werden (wobei mit deutlichem Widerstand der Eltern zu rechnen ist). Da die Tiere nur durch ständige Kontrolle im Zaum gehalten werden können, müssen sie in Gefangenschaft gehalten werden. Wilde Tiere er-reichen (wenn nicht ausdrücklich anders angegeben oder vom Meister bestimmt) maximal eine LO von 15 und beginnen mit LO -5.

Eine Dressur kann nur dann erfolgreich sein, wenn sich der Held bei-nahe täglich mit dem Tier beschäftigt (mindestens 10 ZE pro Woche aufbringt). Die generellen Abrichten-Proben zur Erhöhung der Loyalität werden jedoch nur alle 2 bis 4 Wochen abgelegt und sind zusätzlich zu den LO-Modifikatoren noch um die fehlenden Punkte zu

7 im TaW *Tierkunde* erschwert (überschüssige Punkte bringen keine Boni).
Misslungene Proben erschweren im nächsten Monat alle *Abrichten*-Proben zur LO-Steigerung um 7 Punkte. Fehlen mehr als 10 Punkte zum Gelingen der Probe, so sinkt die LO um 1 und im nächsten halben Jahr ist *jede* Abrichten-Probe um 7 erschwert. Ein Patzer reduziert die LO um W6+ 1 Punkte. In den beiden letztgenannten Situationen muss der Abrichter zudem eine CH-Probe (der Vorteil *Tierfreund* erleichtert diese Probe um 3 Punkte) ablegen, um seinen Fehler auszubügeln, denn ansonsten ist es möglich, dass es zu einer gefährlichen Situation kommt, in der sich das Tier gegen den Besitzer wendet. In einem solchen Fall ist die Dressur endgültig fehlgeschlagen, möglicherweise kann der Held schon froh sein, wenn er mit dem Leben davonkommt.
Geraten gezähmte Tiere außer Kontrolle, so verhalten sie sich wie bei einem bevorstehenden Kampf. Das muss nicht gleichbedeutend mit einem Angriff sein, denn eine Schlange beißt beispielsweise nur dann zu, wenn sie sich bedroht fühlt (siehe Seite 163).
Für Dressuren eignen sich vor allem Affen, Bären, Raubkatzen und Schlangen, von denen im Allgemeinen aber nur die ersten beiden später auch erzogen werden können (s.u.). Andere Tiere können nach Entscheidung des Spielleiters wohl dressiert, aber fast nie erzogen werden.

## VON DER DRESSUR ZUR ERZIEHUNG

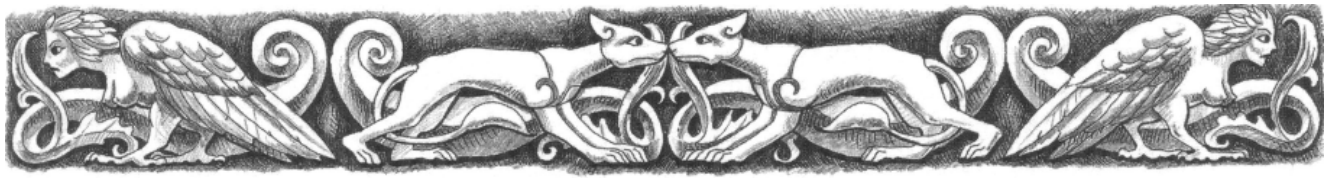
Nach den Regeln nun die Ausnahme: Es gibt wilde Tiere, die erzogen werden können. Das Tier muss zunächst dressiert werden, aber bei Erreichen eines bestimmten LO-Wertes setzt dann die Erziehung ein (siehe die Loyalitätstabelle links). Dennoch müssen die meisten Tiere noch eine Weile in Gefangenschaft gehalten werden, und man kann sich bei einigen nie sicher sein, ob sie nicht urplötzlich ohne er-kennbaren Grund den Besitzer verlassen. Alle Abrichten-Proben (also solche zur Erziehung (LO) oder Ausbildung) sind um die fehlenden Punkte zu 7 im TaW *Tierkunde* erschwert.
Der Erziehung sind Grenzen gesetzt: Den meisten Tieren kann nur Folgsamkeit anerzogen werden; manchen kann der Besitzer kleine Kunststücke beibringen. Ob dem Tier fortgeschrittene Befehle beige-bracht werden können, hängen von Intelligenz und Eigensinn ab: Einen *Khomgeparden* kann man wie einen Hund erziehen, mit *Affen* kann man schon recht komplizierte Befehle antrainieren, ein *Papagei* wird rudimentäre Sätze lernen können und auch durchaus sinnvoll einsetzen, ein *Riesenhirschkäfer* dagegen wird kaum mehr als das Hinterherlaufen und Kommen lernen können.
Da nicht auf alle Besonderheiten beim Abrichten eingegangen wer-den kann, nehmen Sie bitte die hier vorgestellten Regeln als Richtlinien und orientieren sich im Zweifelsfall an der Realität (in Aventurien sind selbstverständlich Abweichungen davon möglich). Bedenken Sie bei der Erziehung wilder Tiere in jedem Fall, dass die Instinkte des Tieres nur unterdrückt werden. Spiel-, Jagd-, Flucht- und Paarungstrieb können (und sollten) dem Besitzer des Tieres immer wieder zu schaffen machen.
Die Loyalitätstabelle auf der linken Seite ist dazu gedacht, einen groben Überblick über erziehbare Wildtiere zu geben. Die angegebenen Werte sind also Richtwerte, die nach Meisterermessen verändert wer-den können.



## AUSBILDUNG VON TIEREN

Alle erziehbaren (und einige wenige dressierbare) Tiere können *ausgebildet* werden, sobald sie ausgewachsen sind und eine gewisse LO (in der Tabelle unter *Schul.LO)* erreicht haben. Für diese Tiere gibt es zwei Ausbildungsstufen: ungeschult und geschult. Für Jungtiere wird keine gesonderte Ausbildungsstufe angeboten.
Wenn ein Tier geschult wird, muss man sich zuerst auf die Art und Weise der Schulung festlegen und eine der weiter unten aufgeführten Ausbildungensvarianten wählen. Bei den meisten Tieren ist nur eine solche Variante möglich, nur bei Hunden kann eine zweite Schulung durchgeführt werden, wobei sowohl die Erschwernisse als auch die TaP* beider Ausbildungsstufen addiert werden und die Zweitausbildung dementsprechend schwierig ist.
In der **Ausbildungsstufen-Tabelle** auf der nächsten Seite finden sich Angaben über die Voraussetzungen, Proben und Werteveränderungen der verschiedenen Ausbildungsstufen. Die Proben müssen solange abgelegt werden, bis die ebenfalls dort angegebene Anzahl an TaP* zusammengekommen ist. Die Regeln zum Ansammeln von TaP* aus Proben finden Sie in MFF 14.
Für Pferde, Esel, Maultiere und Kamele gelten Varianten dieser Regeln, die Sie ab Seite 32 finden.

*Beispiel: Yashima möchte ihrem Moosaffen Sharif zum Zirkusaffen aus-bilden. Die benötigte LO von 10 hat Sharif bereits, so dass Yashima nur noch die Ausbildungsproben ablegen muss. Da sie im Moment nichts anderes zu tun hat, beschäftigt sie sich nur mit ihrem Affen.*
*Daher kann sie jede Woche eine* Abrichten-Probe *ablegen. Bei der ersten Probe bleiben 6 TaP* übrig. In der nächsten Woche nur 2, in der dritten 3 TaP*. Nun hat sie bereits 11 der benötigten 45 TaP* angesammelt. Da sie nun wieder mit ihren Freunden auf Reise geht, findet sie nur noch wenig Zeit für Sharif und kann daher nur alle 4 Wochen eine Probe ablegen. In den nächsten 6 Monaten (6 Proben) schafft sie es, weitere 32 TaP* anzusammeln. Um die Ausbildung abzuschließen, nimmt sich Yashima noch eine Woche Zeit, in der sie es ohne Probleme schafft, die dazu nötigen letz-ten 2 TaP* übrig zu behalten.*



**AUSBILDUNGSSTUFEN**

**Hütetier (50 TaP* bei Abrichten-Probe +4):** MU+1, IN +2, GE+1; Fertigkeiten: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Treiben.

**Jagdtier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +4):** GE+2, KO+1, AT+2, PA+1, INI +2, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; Fertigkeiten: Apport, Fass 1, Laut, Still, Such

**Kampftier (Bluthund) (50 TaP* bei Abrichten-Probe +6):** MU+1, KK+1, KO+2, AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, +7 LeP, +10 AuP; Fertigkeiten: Fass 1+11

**Reittier (45 TaP* bei Abrichtenprobe +4):** GE+1, KO +2, KK+2, GS +1, +2 LeP, +10 AuP; das Tier kann mit einem angepassten Sattel geritten werden. Die Tragkraft beträgt 5*KK Stein, pro KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

**Renntier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +5):** KO+2, GS+2, INI+2, +3 LeP, +15 AuP

**Suchtier (35 TaP* bei Abrichten-Probe +4):** IN+1, GE+1, Fährtensuchen +10, Fertigkeit: Such

**Tragetier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +3):** KK+2, KO+1, +2 LeP +10 AuP; das Tier kann mit entsprechendem Geschirr problemlos 5* KK Stein tragen, pro KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

**Wachtier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +3):** MU+2, IN+1, INI+1, AT+2, PA+1; Fertigkeiten: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Wache

**Zirkustier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +5):** GE+2 *oder* FF+2, IN +1; Fertigkeit: Trick (nach Wahl); KL-Proben, um Befehle zu verstehen, sind um weitere 4 Punkte erleichtert, der Zuschlag für die Fertigkeit Trick sinkt auf +2 und es sind maximal die doppelte KL an Tricks möglich.

**Zugtier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +3):** KO+2, KK+2, +15 AuP, +2 LeP; das Tier kann mit entsprechendem Geschirr problemlos 10 x KK Stein ziehen (sofern nicht anders angegeben), pro 2 x KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

**VERSCHIEDENE JAGDHUNDAUSBILDUNGEN**

Jagdhund ist nicht gleich Jagdhund: Es gibt durchaus verschiedene Arten der Ausbildung, und daher muss sich der Abrichter bei der Ausbildung des Hundes für eine der folgenden Varianten entscheiden. Was die Varianten genau ausmacht, können Sie im Kapitel zur Jagd nachlesen. Die hier angegeben Werteveränderungen gelten statt denen der allgemeinen Jagdtierausbildung, benötigen aber die gleiche Ausbildungsspanne. Alle Jagdhunde besitzen die Fertigkeiten *Such, Fass 1, Still.*

**Apportierhund:** GE+2, KO+1, KK+1, AT+2, PA+2, INI +3, +3 LeP, +5 AuP, Fährtensuchen +7; zusätzliche Fertigkeit: *Apport*

**Hetzhund:** GE+1, KO+2, AT+2, PA+1, INI +1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; zusätzliche Fertigkeiten: *Laut, Zusammenarbeit*

**Schweißhund:** MU+1, GE+1, K0+1, AT+3, PA+1, INI +1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; zusätzliche Fertigkeit: *Zusammenarbeit*

**Vorstehhund:** GE+2, KO+1, AT+2, PA+2, INI +2, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +8; zusätzliche Fertigkeit: *Anzeige*

**AUSBILDUNG VON ELEFANTEN UND MAMMUTS**

Bei den Tulamiden, den Gjalskerländern und im Regengebirge werden häufig Elefanten bzw. Mammuts als Arbeits- oder sogar Kriegstiere eingesetzt. Dieses wird nicht durch die allgemeinen Ausbildungsstufen gedeckt; Sie müssen hierbei anhand der allgemeinen Regeln improvisieren. Als Richtwert können Sie bei der Ausbildung von 100 TaP* bei Abrichten-Proben +4 für Arbeitselefanten bis 200 TaP* bei *Abrich*ten-Proben +6 für Kriegsmammuts ausgehen.

Wertetechnisch orientieren Sie sich am Zug- und Tragetier bzw. Kampftier, passen jedoch die Werte an die Größe an.

**FERTIGKEITEN**

Ein Tier kann je nach Ausbildungsstand verschiedene Fertigkeiten erlernt haben. Welche davon welchem Tier beigebracht werden können, **entscheidet der Meister.**

**Allgemeine** Fertigkeiten können von allen Tieren erlernt werden, **spezielle** nur im Rahmen der angegebenen Ausbildungen. Die Ausbildung in allgemeinen Fertigkeiten erfordert die Erziehbarkeit des Tieres (LO größer oder gleich der Erz.LO, mindestens jedoch 3) und eine Abrichten-Probe (im gewohnten Zeitrahmen). Diese *Abrichten*-Probe ist je nach Befehl um den angegebenen Wert modifiziert

Die meisten dieser Fertigkeiten können vom Besitzer durch einen Befehl ausgelöst werden. Sollte es nicht klar sein, ob das Tier diesen Befehl in einer Situation versteht, lässt sich dies mit einer KL-Probe -7 überprüfen.

Ablegen (+3): allgemein, setzt *Sitz* voraus; automatisch mit *Wachtier, Hütetier.* Das Tier wartet unbeweglich an seinem Platz, bis sein Besitzer den Komm-Befehl gibt.

Anzeige: speziell; ein Jagdhund hat gelernt, Wild nicht zu verbellen, sondern seinem Herrn durch eine starre Haltung die Richtung des Wildes anzuzeigen.

**Apport (+3):** allgemein; bei *Jagdtier* automatisch. Das Tier bringt dem Besitzer ein Objekt, das es mit dem Maul (z.B. Hunde) oder den Händen (Affen) transportieren kann.

Fass I: speziell; *Jagdtier, Kampftier.* Das Tier greift kleinere Tiere o.ä. auf Kommando an und hört auf, wenn der Besitzer ein Signal (Aus!) gibt.

Fass II: speziell; *Kampftier.* Das Tier greift auch größere Tiere und Menschen auf Kommando an, bis der Aus!-Befehl gegeben wird.

**Komm (—1):** allgemein; das Tier kommt auf Befehl zum Besitzer.

**Laut (+1):** allgemein; automatisch mit *Jagdtier, Wachtier, Hütetier.* Das Tier schlägt auf Befehl an. Ebenso gibt das Tier Laut, wenn es Wild oder einen Eindringling wahrnimmt.

Platz (+1): allgemein; das Tier legt sich auf Befehl hin. Wenn sich Besitzer entfernt, folgt ihm das Tier.

**Sitz (+0):** allgemein; das Tier setzt sich auf Befehl. Wenn sich sein Besitzer mehr als 3 Schritt entfernt, folgt ihm das Tier.

Still (+2): allgemein; automatisch mit *Jagdtier.* Das Tier ist die nächste Zeit still.

Such: speziell; *Jagdtier, Suchtier.* Das Tier folgt einer Fährte (z.B. Hund) oder fliegt auf und sucht nach Wild (z.B. Falke).

Treiben: speziell; *Hütetier.* Das Tier hat gelernt, durch die Kommandos seines Besitzers geleitet eine Herde von Tieren (Schafe, Karene) in die gewünschte Richtung zu treiben. Weiterhin wurde ihm beige-bracht, fliehende Tiere zurückzutreiben oder zu Fall zu bringen, ohne sie zu verletzen.

**Trick (+7):** allgemein; automatisch mit *Zirkustier.* Das Tier hat einen Zirkustrick gelernt (z.B. Zählen mit den Pfoten oder einen brennen-den Reifen durchspringen). Es führt diesen aus, wenn der Besitzer den entsprechenden Befehl gibt. Einem Tier können maximal so viele Tricks beigebracht werden, wie seine KL beträgt.

Wache: speziell; *Wachtier.* Das Tier schlägt an, wenn ein Fremder (!) kommt. Außerdem ist die LO des Tieres gegenüber Fremden um 12 Punkte gesenkt.

**Zusammenarbeit (+5):** allgemein; Voraussetzung: Rudeltier. Das Tier hat gelernt, mit anderen Tieren seiner Art und Ausbildungsstufe zusammenzuarbeiten. So können z.B. Hütetiere gemeinsam eine Herde treiben oder Jagdtiere gemeinsam auf die Jagd gehen.

## VOR- UND NACHTEILE

Alle bei den verschiedenen Tieren aufgeführten, hier aber nicht genannten Vor- und Nachteile entsprechen den im Regelwerk genannten menschlichen Versionen.

Friedliebend: Diesem Tier kann der Befehl *Fass* nicht beigebracht werden.

Geduldig: Das Tier lässt eine unsachgemäße Behandlung länger über sich ergehen als andere Tiere.

Halbwild: Alle Abrichten-Proben zur Ausbildung sind um 2 Punkte erschwert.

Intelligent: Das Tier kann komplexe Befehle lernen.



**Kehlenbiss:** Dieser Vorteil ermöglicht dem Tier eine glückliche AT, führt zum Verbeißen.
**Kläffer**: Der Hund bellt immer, wenn er aufgeregt ist, einer Fährte folgt oder kämpft. Der Befehl *Still* kann ihm nicht beigebracht wer-den.
Schlechte Eigenschaften: Auch Tiere können schlechte Eigenschaften wie Höhenangst oder Neugier haben. Diese sind genauso zu handhaben wie bei Charakteren (siehe **AH).**
**Schnelligkeit:** erhöhte GS für kurze Strecken.
**Schwer zu erziehen:** Die LO steigt nur, wenn zwei Proben gelingen; sie sinkt aber auch nur bei zwei misslungenen Proben oder einem Patzer. Schulungsproben sind um 2 Punkte erschwert, und es werden 20 % mehr TaP* zum Abschluss der Ausbildung benötigt.
**Spieltrieb:** Dieses ist die typische schlechte Eigenschaft von Katzen. Dadurch wird die Katze zu Zeitpunkten, die von seinem Besitzer nicht beeinflussbar sind, übermütig und beginnt zu spielen. In dieser Stimmung mag sie z.B. bewegte Schatten jagen oder einem Schlafen-den in die Zehen beißen, jedenfalls wird die Katze in dieser Phase auf fast keinen Befehl des Besitzers hören. Der Wert kann sich als Erschwernis auf LO-Proben auswirken oder als eigene Eigenschaft überprüft werden.
**Sprachfähigkeit:** Dieses Tier ist in der Lage, die menschliche Sprache wiederzugeben. Mit dem Befehl *Trick* kann ihm beigebracht werden, einzelne (rudimentäre) Sätze wiederzugeben. Manchmal tut es dieses aber auch ohne den Auslösebefehl. Papageien sind hierbei durchaus in der Lage, die Bedeutung dieser Sätze zu begreifen und sinnvoll einzusetzen.
**Zäh:** Das Tier kann noch bei 0 LeP wieder regenerieren und ist erst dann sofort tot, wenn die LeP die Grenze von —KO erreichen.

## MAGIE UND DRESSUR

Peitschen, Leinen und Futter sind bekannte Hilfsmittel bei der Dressur oder Erziehung eines Tieres, wie aber ist es um den Einsatz von Zaubern bestellt? Tierbeherrschungszauber sind nur eine vorübergehende, keine dauerhafte Hilfe, bringen also keine Boni auf die Abrichten-Probe. Ein Held kann solche Zauber möglicherweise verwenden, um ein älteres Tier zu fangen oder um fatale Folgen bei misslungenen Abrichten-Proben zu verhindern.
Tatsächlich hilfreich bei Erziehung oder Dressur sind Kenntnisse des Zaubers ADLERSCHWINGE, sofern es sich um die passende (also gleiche) Tiergestalt handelt. Alle Punkte über 10 in der entsprechen-den ZF gelten als Bonus für die Abrichten-Probe, wenn der Besitzer zwischen der letzten und der aktuellen Abrichten-Probe wenigstens einmal den Zauber gesprochen hat.
Ab einem ZfW von 7 im Zauber TIERGEDANKEN kann der Zauberer je 2 ZfP* als einen Bonuspunkt bei einer Abrichten-Probe nutzen.
Einen noch deutlicheren Einfluss üben Charaktere mit gebundenen Vertrauten (normalerweise Hexen, Diener Sumus und Goblinschamaninnen) aus: Die Startloyalität ihrer Vertrauten liegt bei 15 und steigt auch durch Vollmondrituale (MWW **56).** Für alle Tiere derselben Art besitzt der Held einen Bonus von 5 Punkten auf die *Abrich*ten-Probe.
Mit BINDUNG DER SCHLANGE belegte Schlange der H'Szint-Priester gilt auch eine Start-LO von 15. Diese Schlangen können, im Gegensatz den ansonsten nur dressierbaren Schlangen, erzogen werden. Wird eine Bindung erneuert, so bleibt die alte LO erhalten.

## DER TIGER IM WIRTSHAUS ...

Ein Spieler, dessen Held sich ein Tier anschafft, sollte stets bedenken, dass er von nun an einen ständigen Begleiter hat. Für den Meister wird das Spielgeschehen dadurch komplizierter, denn er muss neben den Meisterpersonen meist auch die Tiere der Helden führen. Spielerneigen gern dazu, die treuen Freunde ihrer Helden zu vergessen, wenn sie dadurch Nachteile umgehen können, erinnern sich aber immer an die Begleiter, wenn ein Kampf bevorsteht. Ein solches Verhalten ist dem Meister gegenüber nicht fair. Ein Tier kann das Spiel nur dann wirklich bereichern, wenn der Spieler bereit ist, auch die damit verbundenen Nachteile für seinen Helden in Kauf zu nehmen. Zeigen sich die Mitspieler wenig kooperativ, wird der Meister zwangsläufig annehmen müssen, dass das Tier sträflich vernachlässigt wird, verwahrlost und eines Tages das Weite sucht oder von wahren Tier-freunden aufgegriffen wird.
Neben den *Unterhaltskosten* und der notwendigen *Pflege* ergeben sich möglicherweise *Beschaffungsprobleme,* um den ausgefallenen Speisegewohnheiten eines Tieres gerecht werden zu können. *Tierkrankheiten* können bei exotischen Begleitern zu einem echten Problem werden. Außerdem wird nicht jedes Tier gesellschaftlich geduldet oder ruft wenigstens ein deutliches *Aufsehen* hervor — ein Khomgepard, so gut er auch erzogen sein mag, wird in einem Garether Wirtshaus Panik auslösen, ein kleiner Zirkusaffe am gleichen Ort erobert schnell die Herzen der Kneipengäste, während die Helden kaum mehr beachtet werden. Ein ständiger Begleiter kann das entscheidende Merkmal sein, an dem ein Held wieder erkannt wird — auch wenn dieser gerade keinen Wert darauf legt. Tiere können zudem heimliche Aktionen zum Scheitern bringen, indem sie sich nicht ruhig verhalten.
Die meisten Helden haben wenigstens einen Begleiter, der Pflege, Futter und Aufmerksamkeit braucht: das Pferd. Läuft ein Hund nebenher, ist das noch nichts ungewöhnliches, doch kommen ein Dickspecht, ein Riesenkaiman und eine Boronsotter hinzu, stellen sich bald Probleme ein. Letzten Endes sollte sich ein tierbegeisterter Held fragen, ob er weiterhin ins Abenteuer ziehen oder nicht doch lieber eine Tierhandlung in Süd-Vinsalt eröffnen möchte.

## TIERE HEILEN

Es gibt nicht nur erfreuliche Erlebnisse mit einem treuen Gefährten. Eine der Schattenseiten sind Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen.
Wo der Held weiß, wie das Bein eines Freundes zu schienen ist, mag er kopfschüttelnd vor der gleichen Verletzung bei einem Pferd stehen. Wer sich selbst die Flöhe vom Hals halten kann, weiß nicht unbedingt, ob sein Hausmittel den Hund nicht gleich mit umbringt. Ein Medicus wird eine Vergiftung leicht erkennen können, doch weiß er vielleicht keinen Rat, wenn er eine Katze vor sich sieht, die Verdorbenes gefressen hat.
Dennoch sind Kenntnisse der Heilkunst nicht gänzlich nutzlos, wenn es darum geht, einem Tier in der Not zu helfen. Je mehr sich der Held mit Tieren beschäftigt hat (sprich: je höher sein TaW *Tierkunde* ist), umso größer die Chance, dass er sein Wissen von der Heilkunst übertragen kann, um dem Tier zu helfen.
Proben auf die Heilkunde-Talente (mit Ausnahme des Talents *Heilkunde Seele)* dürfen grundsätzlich auch dann nach den bekannten Modalitäten abgelegt werden, wenn ein Tier geheilt werden soll. Die Proben sind jedoch mit einem Zuschlag in Höhe der fehlenden Punkte zum TaW 10 in *Tierkunde zu* versehen. Überschüssige Punkte er-leichtern die Probe nicht. Der Meister kann entscheiden, dass für ein bestimmtes Tier der zugrunde zu legende Tierkunde-Wert erhöht wird, da der Held sich entweder durch Herkunft oder spezielle Berufsfertigkeiten eingehender mit genau diesem Tier beschäftigt hat (z.B. einen höheren *Reiten-* als *Tierkunde-TaW* aufweist, falls ein Pferd geheilt werden soll, oder *Viehzucht,* wenn ein Schaf erkrankt ist).
Es ist auch möglich, ein Tier mittels Zauberei zu heilen. Hierzu bietet sich vor allem der Zauber TIERE BESPRECHEN **(LC** 163) an, die Zauber BALSAM SALABUNDE (LC 25) und KLARUM PURUM **(LC** 90) sind aber ebenfalls möglich.

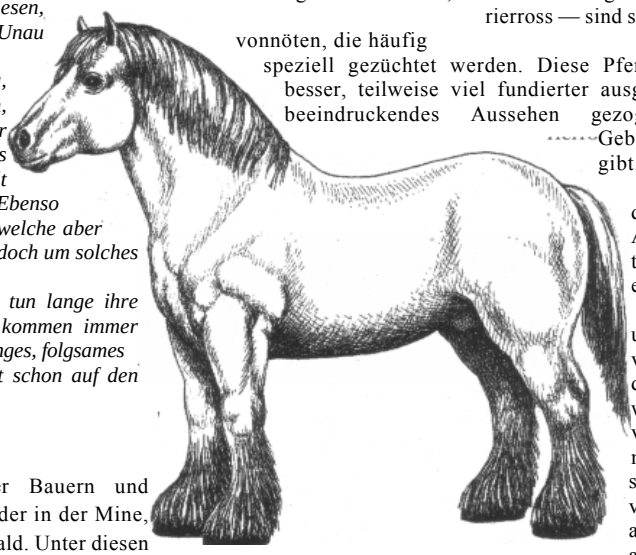
# Reit-, Last- und Zugtiere

## BEDEUTUNG DES PFERDES IN AVENTURIEN

Das Arbeitsleben eines Aventuriers ist durch das Pferd geprägt. Dieses Tier ist allgegenwärtig, wenn schwere Landarbeit zu verrichten ist, Lasten von einem Ort zum anderen befördert werden müssen oder ein Mensch schnell und bequem an sein Ziel gelangen möchte. Als Luxusobjekt und Freizeitbeschäftigung dagegen werden Pferde in Aventurien nur von wohlhabenden Adligen gehalten. Als Arbeitstier zur Bewirtschaftung großer Flächen ist das Pferd in Mittel- und Nordaventurien kaum wegzudenken, da es effektiver und flexibler als jedes andere Nutztier ist. Doch man muss es sich leisten können; gegenüber Ochsen und Eseln ist das Pferd teurer und anspruchsvoller zu pflegen. Bei den Tulamiden hingegen genießt das Pferd den Status eines edlen Reittieres, wodurch in Südostaventurien ausschließlich Maultiere, Esel, Rinder und sogar Kamele zu Arbeitszwecken eingesetzt werden.
Mit Hilfe der Pferde — zuerst als Zugtiere, dann unter dem Sattel — wurden Länder erforscht, erobert und besiedelt, Kulturen gegründet und zerstört, und nach so mancher Niederlage in fremden Ödnissen weitab der Heimat wurde das Fleisch der Tiere die rettende Nahrung auf einem mühevollen Heimweg.
Auch ist in Aventurien der Umgang mit dem Pferd und seinen Verwandten von mehr Praxis geprägt als auf der Erde. Die Gebisse sind meist dünner (und damit schmerzhafter in der Anwendung), Sättel werden von Pferd zu Pferd getauscht, die Peitsche wird häufiger und oft härter eingesetzt, Krankheiten und Verletzungen führen in der Regel zur Verendung der Tiere, ist ein Tier alt oder verbraucht, wird es geschlachtet. Ausnahmen sind hier nur reiche oder besonders rahjafromme Aventurier, die es sich leisten können, einem Pferd das Gnadenbrot zu geben.
Das Pferd als Begleiter des Helden ist Entbehrung gewöhnt. Und nur wenige Helden werden sich das Gefühl der Trauer für das 'Tier als Lebewesen' leisten können, sollte es in Folge eines unvorhersehbaren Unfalls oder Kampfs getötet werden. Eher wird wohl der Verlust der Investition schmerzen.
Nichtsdestotrotz ist jedem Aventurier bewusst, in welchem Maße sein eigenes Überleben vom Pferd abhängt, so gehören zum Pferd nicht nur Sattel und Zaum, Karren und Pflug, sondern auch ungezählte Geschichten und Legenden, Aberglaube und Wissenschaft, Magie und göttlicher Dienst.
Eine ähnliche, wenn auch spürbar geringere Bedeutung kommt auch Ochsen, Eseln, Maultieren und Kamelen zu, Informationen zur Nutzung dieser Tiere finden Sie im Anschluss an die Ausführungen zu den Pferden ab Seite 39.
Die Beschreibungen der einzelnen Rassen finden Sie in diesem Buch ab Seite 148 (Pferde), 117 (Kamele), 39 und 93 (Esel), 39 (Maultiere) und 157 (Rinder). Die Ausbildungsregeln finden sie ab Seite 18

## PFERDE- UND PONYRASSEN

*»Von den Pferden: Das dem Menschen dienlichste und edelste Tier von allen derischen Geschöpfen ist das Pferd, wie groß, von welch Gemüt und welch Farbe es auch sein mag. Man sagt, dass die Tulamiden kein Pferd kannten, bis die ersten Siedler aus dem Güldenland kamen. Und seht nun die Ehr, die ihm im Lande der Khom entgegengebracht! Aber unentbehrlich ist es allerorten, sei es zum Reiten oder auch im Zuge, auf dem bäuerlichen Hof oder unter dem Ritter. Pferde hat es in allen Größen, vom ein Schritt und ein weniges hohen Paavi-Pony bis zu den mehr denn zwei Schritt messenden Tralloper und Norburger Riesen, wobei die edelste Art der Shadif aus der Gegend von Unau ist.*

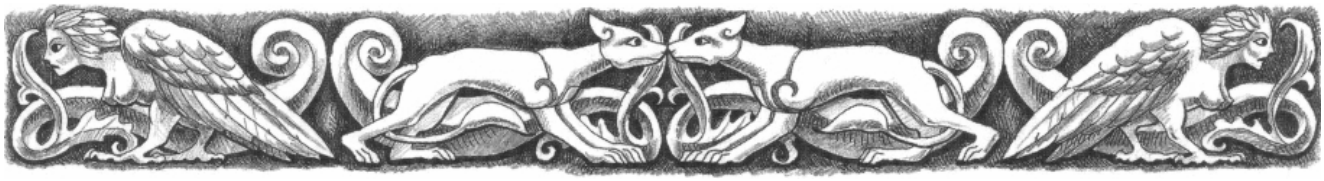


*Von den Farben des Fells her, der Pictura, unterscheiden wir Rappen, Braune, Füchse, Falben, Isabellen, Schimmel und Gescheckte; aber das ist nur eines der Dinge, die das Aussehen, das Externa, des Pferdes bestimmen. Es seien daher noch die Gestalt und die Abzeichen, Forma und Signa, genannt. Ebenso wichtig sind die Dinge des Interior, des Innersten, welche aber weitaus schwerer zutreffend zuzuordnen, geht es da doch um solches wie Mut, Klugheit und Folgsamkeit.*
*Pferde werden bis zu dreißig Götterläufe alt und tun lange ihre Pflicht, so sie pfleglich behandelt werden. Doch kommen immer wieder Rosstäuschereien vor, die einem Käufer ein junges, folgsames Pferd weismachen wollen, wo ein sturer, alter, oft schon auf den Knochen kaputter Klepper steht. «*
—*aus* Prems Tierleben, *Kusliker Fassung*

Pferde sind zuallererst als Arbeitstiere der Bauern und Handwerker anzutreffen, sei es vor dem Pflug oder in der Mine, vor dem Heuwagen oder als Holzrückegaul im Wald. Unter diesen Pferden sind viele grobe, aber verlässliche Tiere; eine unedle Gestalt ist bedeutungslos, wenn sie nur folgsam und tüchtig sind. Ihre Ausbildung ist eher mäßig, da auch die Menschen, die mit ihnen umgehen, wenig Zeit für eine solche haben. Dort reicht es, wenn die Pferde auf Zuruf oder Zug am Zügel in die richtige Richtung laufen. Oft sind diese Tiere dadurch sehr früh ausgezehrt und werden selten länger als 10 Jahre ihr Tagwerk verrichten können.

Dann folgen zahlenmäßig die Pferde des Kriegshandwerks, der Botendienste und Handelshäuser. Je nach Aufgabe — unter dem schwer gerüsteten Ritter, vor dem Planwagen oder als windschnelles Kurierross — sind sehr unterschiedliche Rassen vonnöten, die häufig speziell gezüchtet werden. Diese Pferde sind meist wesentlich besser, teilweise viel fundierter ausgebildet und durchaus auf beeindruckendes Aussehen gezogen, wenn auch der Gebrauchswert den Ausschlag gibt.

Ein Präsentationsstück ist das Pferd des müßigen Adels und reichen Bürgertums, sei es vor der eleganten Kutsche oder unter dem kostbar verzierten Sattel. Hier gilt der feurige Glanzrappe als wertvoll, obwohl er sich vielleicht kaum anders als mit Hilfe dreier Knappen satteln lässt. Es wird sehr viel Zeit und Mühe aufgewendet, die Tiere auszubilden, was sich auch vornehmlich in ihrem hohen Preis und ihrer deutlich höheren Nutzzeit bemerkbar macht. Oft ist in diesen Kreisen das Reiten zur Kunst erhoben und wird regelrecht zelebriert, sei es in Reitvorführungen oder Wettkämpfen, in denen es darum geht, das Pferd in seinen eleganten Bewegungen in Szene zu setzen.
Sicher gibt es Ausnahmen: Ein Novadikrieger wird sich kaum die Mühe machen, ein hässliches Pferd bis zur Vollendung auszubil-



den, und manches einfarbige Fohlen einer gescheckten — und damit verpönten — Tralloper Riesin vor dem Pflug ist später unter einem verarmten, aber rondragefälligen Weidener Ritter zu Ehren gekommen.

## SHADIF, GOLDFELSER TULAMIDE — DIE KRÖNUNG DER PFERDEZUCHT

*» Und sie kamen von den Gestaden des Güldenen Landes, und so wie Aves Männer, Frauen und Kinder in das fruchtbare Land auf Seinen Schiffen führte, so wusste der Sohn Rahjas und Phexens um den Nutzen von Sattel und Zaum und den des Rosses an den Gestaden des Neuen Landes. Ergab ihnen das Güldenross zur Seite, auf dass sie erobern mochten die Weiten all des Landes, das Seinen Namen trug.«*
*— aus* Annalen des Götteralters, *eine frühe Niederschrift*

*»Kaum glaubhaft, aber belegt ist, dass der Tulamide erst 881 v.BF das Pferd kennen lernte. Es brachte ihm die größte Niederlage seiner bisherigen Geschichte ein, konnte doch der Diamantene Sultan Mordai ibn Dhuri trotz Einsatz von Kamelreitern und Kriegselefanten den Sieg der berittenen Bospraner nicht verhindern. So sind die Pferde der Wüste direkte Nachfahren der Rösser, die die Tulamiden in den folgenden Jahrhunderten stahlen. Noch heute gilt der Pferdediebstahl unter Feinden als eine der rühmlichsten Taten in der kriegerischen Kultur der Novadi.«*
*— Dalamides Karinor,* Das Kalifat und seine Geschichte, *986 BF*

*» Und Rastullah griff in den Sand und hauchte darüber mit seinem Atem. Und das Pferd, das auf seiner Hand stand, warf den Kopfstolz empor und sog den Atem des Einen Gottes tief in sich ein, so dass es auf alle Zeiten das schnellste, schönste und edelste aller Rösser wurde.« —*Die 999 Gaben Rastullahs *von Omjaid dhar Gheref 858 BF*

Bei vielen aventurischen Pferdeliebhabern und -züchtern gelten die Pferde der südlichen Lande, insbesondere die Shadif, als die edelsten Tiere überhaupt. Hervorgegangen sind sie durch Kreuzung der aventurischen Ponys (Zwergen- oder Ferkinapony) mit den großen Pferden der Güldenländer. Im südlichen Aventurien war das Pferd vor der Begegnung mit den Güldenländern in der Tat ein mythisches Tier, auf dem Dschinnen ritten. Wie groß allerdings die Bedeutung des Pferdes für die Tulamiden und später die Novadis wurde, ist selbst für einen Fremden unübersehbar.
Unzählige Märchen und Legenden ranken sich inzwischen um die edlen Tiere, die Ferkina-Gottheit Rascha wird als brünstige Stute dargestellt, die im Tulamidischen von Alters her verehrte Rahja reitet eine edle und feurige Stute, Rastullahs 19. Gesetz erwähnt das Pferd noch vor dem Kamel. Jedes Novadi-Pferd besitzt einen Stammbaum, der sich auf Generationen und Jahrhunderte zurückverfolgen lässt und häufig in einer kleinen silbernen Kapsel zusammen mit einem Talisman an einer verzierten Schnur um den Hals des edlen Tiers befestigt ist. Aber man erinnere sich daran, dass die Südländer hervorragende Geschichtenerzähler sind: Lücken in einem Stammbaum haben noch nie wirklich gestört.
Und haben die Tulamiden erst aus dem Güldenländer Pferd mit viel Geschick die Edelsten der Pferde gezüchtet, rühmen sich nun die Züchter liebfeldischer und mittelreichischer Rassen des tulamidischen Blutes in ihren Rössern.

## PFERDEZUCHT

Wenn ein Aventurier ein Pferd kauft, wird er nicht nur das Reittier prüfend mustern, über seine Glieder streichen, in sein Maul schauen, um die Zähne zu prüfen, und es zur Probe auch einmal reiten, sondern er wird zudem wissen wollen, wo das Pferd geboren ist, wer es vorher wozu genutzt und welche Abstammung es hat.
Antwortet der Verkäufer da mit einem Schulterzucken, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass das Pferd eine wechselhafte Vergangenheit hatte und dabei auch die eine oder andere schlechte Erfahrung gemacht oder eine völlig unzureichende Schulung erfahren hat. Bekommt der Käufer hingegen eine erschöpfende Auskunft, wird er einige Rückschlüsse auf die Güte des Pferdes ziehen können — so sind zum Beispiel die Pferde aus der Zucht der Beilunker Reiter für ihre große Ausdauer und ihren Mut bekannt und berühmt.
Allerdings wird so mancher Rosstäuscher mit kaum zu durchschauender Zungenfertigkeit wahre Wunderdinge über den Stammbaum und die Heldentaten der müden Mähre zu erzählen wissen, wenn er sich davon einige Dukaten mehr Gewinn verspricht. Ein in der Pferdezucht bewanderter Held wird sich nicht nur ein zutreffendes Bild über Gesundheit und Alter des zu erwerbenden Rosses machen, sondern auch seine Herkunft und damit seine besondere Eignung abschätzen können. Nur so kann er sicher sein, einen tatsächlich angemessenen Preis zu zahlen. Auch mag es in gewissen Kreisen durchaus von Nutzen sein, ein gepflegtes (Halb-)Wissen über edle Rösser zur Schau zu stellen.

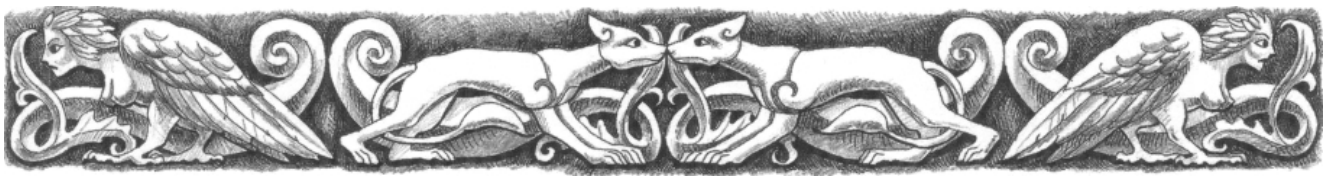
*»Es ist kein Leichtes, zwei Rösser zu nehmen, sie miteinander zu paaren und ein gutes Füllen zu bekommen. Weiß man doch nie, was das junge Tier von der Stute und was von dem Hengst annehmen wird. Nimmt man einen edel geformten Scheckhengst und verbindet ihn mit einer schweren Glanzrappin, kann das Füllen so gut ein schwerer Schecke als ein edler Glanzrappe werden als auch das Ebenbild eines der Elterntiere.«*
*—Reichsrätin Hitta vom Berg*

*»So wurden dem Gestütshof der Edlen Tessa von Teshkal in Teshkalsweiler im Jahre 25 Hal sechs Füllen geboren, so da seien zwei Hengstlein und vier Stutfüllen. So fohlte die Stute Afrika das Hengstlein Alrik, die Stute ( ..).«*
*— aus dem Teshkaler Stutbuch, Teshkaler Gestütsarchiv*

*»... ists gar prachtvoll anzuschauen wie sie sich tummeln: Auf den saftigen Weiden die Stuten mit den Füllen zur Seite, auf umfriedeter Koppel die Hengste des Gestüthofes — gar vier haben sie dort auf dem Kaiserlichen Gestüt, zu denen Stuten aus dem ganzen Lande ringsum geführt werden!*
*und in den Ställen die Remonten. Überhaupt ists ein herrliches Spiel zu schauen, wie die wackeren Knaben und Mädchen die jungen Pferde gar sorgfältig schulen. Doch das Prächtigste ist der Stall der Streitrösser und deren Bahn, in denen Oberst-Gestütsmeister Bernwehr von Ferdok garselbst den Fünfjährigen den allerbesten und letzten Schliff verleiht.«*
— Ställe der Fürsten, Könige und des Kaisers,
*Baronin Kehra von Waldbergen, Ragath, 978 BF*

### KLEINES WÖRTERBUCH DER PFERDEKUNDE

**Aalstrich**: schwarzer Fellstrich über der Wirbelsäule, sich häufig in Mähne und Schweif mit dunklen Langhaaren fortsetzend
**abfohlen**: Eine Stute bringt ein Fohlen zur Welt.
**Anspannung:** Die Art der Anspannung ergibt sich aus dem verwendeten Zuggeschirr, dem Wagentyp und der Anzahl der Zugpferde.
**Behang:** längere Haar an den Läufen des Pferdes oberhalb der Hufe — schützt die empfindliche Haut oberhalb der Hufrückseite vor Feuchtigkeit.
**Braune:** Pferde mit braunem Deck- und schwarzem Langhaar, Deckhaar in vielen Helligkeiten und Tönungen möglich
**Deckhaare**: Fell
**Einspänner:** jeder Wagen, der von genau einem Pferd gezogen wird.
**Externa**: das äußere Erscheinungsbild
**Falbe**: Pferd mit sand-, goldfarbenem, rotem oder braunem Deckhaar und schwar-



zem Langhaar, meist auch dunklen Beinen und Aalstrich

**Forma**: die Körperform (schlank, drahtig, hochbeinig, gedrungen, rumpfig)

**Firunszeichen**: Abzeichen des Pferdes am Kopf und an den Beinen (Blessen und weiße Beinzeichnungen)

**Füchse**: Pferde von braunem Deck- und Langhaar, in vielen unterschiedlichen Helligkeiten und Tönungen

**Füllensilber**: der Zehnt, der bei jeder Fohlengeburt fällig wird.

**Gestüt**: Anlage, auf der Pferde gezüchtet, meist auch ausgebildet werden. **Hinterhand:** hinteres Drittel des Pferdekörpers mit den Hinterbeinen

**Interior**: `Gemüt', `Intelligenz' und 'Charakter' des Pferdes

**Isabelle**: (auch Palomino) Pferd mit gold-oder sandfarbendem Deckhaar und weißem Langhaar

**Kaltblut**: ein schweres, meist großes Pferd

**Kavallerie**: kämpfende, berittene Truppen; Reiterei

Körung: Auswahl der Stuten und Hengste, die in einer Zucht eingesetzt werden sollen.

**Kruppe:** hinterer Teil des Pferderückens zwischen Lendenbereich und Schweifansatz

Landschlag: Pferde eines Gebietes, die sich einander gleichen, nennt man einem Landschlag angehörig, z.B. regionale Warunker-Rassen

**Langhaar:** Mähne, Schweif und Fesselbehang

**Madalinie**: edel konkav geschwungene Nasenlinie

**Mehrspänner**: jeder Wagen, vor den mehr als ein Pferd angespannt ist.

**Mittelhand**: der mittlere Teil eines Pferdekörpers; zwischen Vorder- und Hinterbeinen

**Orbusarbeit**: an einer langen Leine ein Tier im Kreis, Orbus, gehen lassen; Teil der Pferdeausbildung an der Hand

**Passgang:** seitwärts schaukelnde Gangart, gleichseitiges und gleichzeitiges Vorsetzen eines Beinpaares, alle Geschwindigkeiten möglich, bei Kamelen, Elefanten, manch-mal bei Eseln und Esel-Pferd-Kreuzungen

**Pictura**: Farbe des Deckhaares und des Langhaares (Braune, Rappen, Schimmel, Füchse, Falben, Schecken, häufig mit vorgesetzten Bezeichnungen wie Hell-, Rot-, Glanz-, Nebel-, Silber-, Apfel- als Bezeichnungen von Schattierungen, Sprenkeln, Tüpfeln und Äpfelungen)

**Pony:** Pferd bis etwa 7 Spann Stockmaß

**Rahjakuss**: einzelner Haarwirbel an ungewöhnlicher Stelle

**Ramsnase:** vorgewölbte Nasenlinie

**Rappe:** Pferd mit schwarzem Deck- und Langhaar

**Reiterei:** Überbegriff für berittene Truppen, auch: Kavallerie

**Rittigkeit**: bezeichnet die Güte seiner Ausbildung im Allgemeinen und im Besonderen die Willigkeit des Tieres gegenüber seinem Reiter.

**Rosstäuscher:** Händler, der mit allerlei Tricks versucht, ein Pferd besser erscheinen zu lassen, als es ist, oder ein gestohlenes Pferd unkenntlich zu machen.

**Schecke:** Pferd, dessen Deck- und Langhaar in unterschiedlich großen Flecken in unter-schiedlichen Farben gefärbt ist

**Schimmel**: Pferd mit weißem Deck- und Langhaar, häufig auch mit Tönungen, Sprenkel oder Apfelzeichnungen

**Schlachtgewicht**: etwa 2/3 des Gesamtgewichts des Tieres

**Schlachtpreis:** Fleischpreis eines Tieres, wenn es nur mehr zum Schlachten taugt; etwa 40 % des Preises eines unerfahrenen Tieres.

Schlag, Mz. Schläge: Bezeichnung von unterschiedlichen Zuchtlinien innerhalb einer Zucht, kann sowohl Größe, Gestalt als auch die Farbe betreffen, aber niemals soweit verändernd, dass man das Pferd nicht mehr der jeweiligen Zucht zuordnen könnte.

**Schminken**: ein Pferd mit Rosstäuscher-tricks verändern

**Schwadron**: Einheit der Reiterei; im Allgemeinen 50 Reiter

**Signa**: Gesamtheit der Firunszeichen eines Pferdes, im weiteren Sinne auch Brandzeichen und andere Markierungen des Gestüts oder des Besitzers

**Stellungsfehler**: Abweichung der Pferdeläufe von der idealen Linie – schwere Stellungsfehler können zur Einschränkung der Nutzbarkeit führen, sind jedoch bei manchen Pferderassen normal. Zum Beispiel kann ein Pferd mit einer leicht kuhhessigen Stellung (eine X-Form der Hinterläufe von hinten gesehen) sich besser im Gebirge bewegen. Eine weitere Form ist die *säbelbeinige Stellung* – eine 0-Form der Hinterläufe. Stille Wacht: Wenn dem Shadif etwas ungewöhnlich oder beängstigend erscheint, stupst das Pferd den Schlafenden lautlos wach. (siehe auch Seite 35)

**Stockmaß**: Höhe vom Boden bis zum obersten Punkt des Widerrists

**Stutbuch:** Verzeichnis aller Stuten eines Gestüts und der von einem Gestütshengst gedeckten Stuten der Umgebung samt ihrer Fohlen

**Trächtigkeit,** tragend: Schwangerschaft der Stute, schwanger

**Trendeln:** (irdisch: Tölt) die vierte Gangart, bei der immer genau ein Huf auf dem Boden ist; das Gewicht von Pferd und Reiter wird ohne nennenswerte Erschütterung von einem Huf an den anderen weitergegeben; unterschiedliche Geschwindigkeiten möglich, meist wie ein schneller Trab; angeboren (kommt nur bei wilden Orklandponys, Orkponys und Langmähnen vor).

**verfohlen**: ein totes Fohlen zur Welt bringen

**Vollblut**: ein leichtes, schnelles Pferd

Vorderhand: vorderes Drittel des Pferdekörpers mit Vorderbeinen, Hals und Kopf

**Warmblut:** das übliche Reit- und Wagenpferd

Widerrist: knöcherner Höcker zwischen Halslinie und Rücken. Messpunkt für die Größe eines Pferdes.

**Zuchtbuch:** Verzeichnis aller Hengste, Stuten und Fohlen der Zucht einer Rasse, für einen Schlag, ein Gebiet, meist aber nur für ein Gestüt

## BERÜHMTE G E S T Ü T E UND ZUCHTEN

**Ksl. Gestüt zu Gareth:** gegründet in der heutigen Form im Jahre 977 BF; 144 Tiere Sollzahl, zu zwei Dritteln Tralloper Riesen für die Kriegsreiterei, dafür ungeeignete Tiere werden zum Zug schweren Kriegsgerätes geschult, ein Drittel Warunker, ein leichterer, sehr ausdauernder Schlag zur Reiterei, ein schwerer als Kutschrösser; Leiter ist ein Oberst-Gestütmeister der Kaiserlichen Armee, z.Z. die Edle Walda von Warunk.

**Ksl. Marstall zu Punin:** gegründet 550 BF; etwa ein halbes Hundert sehr zuverlässiger und treuer Yaquirtaler und ebenso viele edle Elenviner Vollblüter; offizieller Leiter ist der jeweilige Reichsvogt Almadas.

**Marstall der Herzöge von Weiden:** älteste und bekannteste Zucht der Tralloper Riesen; erste Erwähnung im *Tralloper Vertrag über die Unantastbarkeit des Elfenreiches* vom 6. Hes.31 v.BF: »*... und darum heißt 's von den Rössern: Der König und der Kaiser haben entschieden, ihre Rösser – die Schwarze Albing und der wunderweiße Mandavar – am Hofe des (Herzogs) Galdur von Trallop zurückzulassen. Dort mag er sie mehren, denn sie sind von edlem Geblüte ...*« Noch heute erhalten alle Rösser vor ihren Namen den Titel *Graf/Gräfin* und eine herzöglich gesiegelte Urkunde.

**Marstall der Herzöge von Tobrien:** ehemals in Dürrensalz gelegen, wurde ein Teil der Tiere nach Neuenberg gerettet. Dort wird nun auf der Grundlage von 15 Stuten und 4 Hengsten wieder der so genannte Tizamta-1er gezüchtet: ein Warunker, der Teshkaler mit tulamidischem Blut veredelt.

**Rahjas Herde:** das älteste erhaltene Gestüt der Rahja-Kirche; untergebracht in einem

eslamidischen Schlösschen in der Menzheimer Au westlich der Schwarzen Sichel; ständig eine Herde von 40 Stuten mit Fohlen und einige ausgesuchte Hengste; gezüchtet wird ein kleiner, starker und edler Schlag des Warunker Rosses, wobei es ei-nen Glanzrappen-, einen Schneeschimmel-und einen Schlag goldroter Füchse gibt; die ausdruckstärksten Tiere werden im Tempeldienst eingesetzt, die übrigen Fohlen im Alter von drei Jahren zu horrenden Preisen verkauft.

**Teshkaler Landgestüt**: ältestes fortlaufendes Zuchtbuch Aventuriens; sehr einheitliche Zucht hervorragender Wagenpferde; fest eingebunden sind die Stuten der Umgebung über das Teshkaler Stutbuch, dies untersteht nominell König Efferdan, der Gestütsangelegenheiten der Baronin von Teshkal überlässt.

**Gut Diamant:** Gestüt des Reichsmarschalls Leomar vom Berg, der aus dem Krieg des Kalifats gegen Al'Anfa ein Dutzend hervorragender Shadif mitbrachte und nun der Zucht Elenviner-Vollblüter zuführt; zurzeit Halter des Elenviner Vollblut-Zuchtbuches; im Rahja jährliche Fohlenschau und Hengstkörung (Auswahl der Deckhengste für das nächste Jahr) der Züchter Almadas.

**Harem Khablas:** Gestüt des Kalifen zu Mherwed; größte Zucht edler Shadif und Tulamiden, erstere zumeist als Kriegsross ausgebildet, zweitere als Nebelschimmel für den Streitwagen; fällt ein Magierpferd in der Zucht auf, wird es der *Schule der rastullahgefälligen Zauberei zu* Mherwed zur Ausbildung (und Nutzung) überlassen.

**Die Maultierzucht des Amul al-Hinnj:** Der reiche Tierzüchter zieht in Mherwed aus eigenen Maultieren weit über die Stadt hinweg gerühmte Maultiere — etwas, das bei der bekannten Unfruchtbarkeit der Kreuzungen aus Esel und Pferd eigentlich unmöglich sein sollte. Die Familie al-Hinnj ist streng tsagläubig und hütet in ihrem Keller ein Heiligtum der Göttin, die sie dafür mit der Fruchtbarkeit der Tiere (und damit einem nicht unerheblichen Reichtum) gesegnet hat.

WEITERE BEKANNTE ZUCHTEN

**Amazonenzucht**: Ob es Gestüte oder Zuchtbücher gibt, ist unbekannt, auch wenn davon auszugehen ist, dass jede Amazonenburg ihre eigenen Rösser zieht und ausbildet; starke, wendige Pferde von schlankem Körperbau und ausgeprägter Madalinie, was auf eine Vermischung von leichten Warunkern mit edelsten Shadif schließen lässt; Amazonenrösser sind außer aus Beutebeständen niemals käuflich zu erwerben.

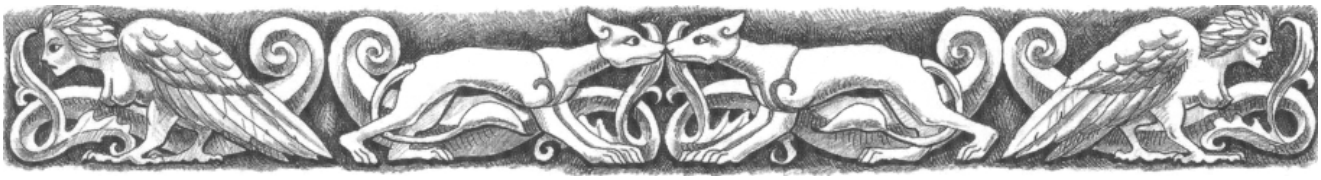
**Zucht Beilunker** Zwergenponys: ohne Gestüt und gemeinsames Zuchtbuch, aber nicht minder planmäßige Veredlung von Maraskanponys durch die Brillantzwerge der Beilunker Berge und später Einkreuzung edler Shadifs, um ein hochblütiges und dennoch genügsames und trittsicheres Pony zu erhalten. Bei der Flucht aus den Beilunker Bergen wurden die Bestände der Tiere zurückgelassen, aber nachdem die Beilunker Zwerge im Raschtulswall eine neue Heimat gefunden haben, beginnen sie nun nach Überlebenden dieser Rasse zu suchen, um eine neue Zuchtgrundlage zu schaffen. Die Zwerge sind hierfür bereit, auch für ältere Tiere horrende Preise zu zahlen.

**Zucht Beilunker Botenpferde:** Ursprünglich im Radromtal beheimatet, inzwischen über das mittlere Aventurien verstreute Zucht — beinahe jede größere Wechselstation beherbergt auch zwei bis vier Stuten, jede vierte einen ausgewählten Hengst; Ziel ist ein ausdauerndes und schnelles Pferd auf der Grundlage des Warunkers; sehr viele unterschiedliche Schläge, alle Farben möglich. Die Zucht erlitt während des Borbarad-Feldzugs schwere Verluste und hat heute nur noch einen Bruchteil der einstigen Bedeutung.

**AVENTURISCHE BRANDZEICHEN UND MARKEN**



**Trallopper Riese** (Brandzeichen auf dem re. Oberschenkel): 1) des Kaiserlichen Gestüts zu Gareth; 2) des Marstalls der Herzöge von Weiden; 3) auch in einfacher Variante mit den Initialen der jeweiligen Besitzer - hier das Zeichen Gorge Kolenbranders. **Elenviner Vollblut** (Brand auf dem re. Oberschenkel): 4) des Kaiserlichen Marstalls zu Punin - hier ein Brand der Blutlinie *al-Raschtul;* die anderen Blutlinien sind von (links oben nach rechts unten): *al-Kalif, al-Djinn, al-Orhima, al-Damacht,* Elenviner Vollblüter anderer Zuchten tragen über dem E den Reif, der dem jeweiligen adligen Züchter zusteht; bürgerliche Züchter brennen nur das E mit der Blutlinienkennzeichnung; für die Blutlinie ist in erster Linie die väterliche Abkunft aus-schlaggebend. **Warunker Pferd 5)** des Kaiserlichen Gestüts zu Gareth (re. Oberschenkel); 6) der Beilunker Botenpferde (re. Oberschenkel); 7) des Kaiserlichen Marstalls zu Punin (re. Oberschenkel); **8) Rahja-Rösser** (auf dem Hals unter der Mähne); **9) Amazonenrösser** (li. Oberschenkel). **Norburger Riese** (Brand auf der li. Schulter), hier als Beispiele 10) der Stoerrebrandter Zucht; 11) des Grafen Uriel von Notmark. **Svellttaler Kaltblut** (Brand in der li. Sattellage), hier als Beispiele 12) der Zucht des ehem. Tiefhusener Königshauses; 13) einer bürgerlichen Zucht mit den Initialen des Besitzers, hier H für Hilgerd. 14) **Nordmähne** (Brand auf der dem Mähnenfall entgegengesetzten Halsseite), hier mit den Initialen des Besitzers Gorge Kolenbrander. **15) Teshkaler** (Brand auf dem re. Oberschenkel), hier das übliche T mit der Königlichen Krone des Teshkaler Landgestüts, statt dieser auch häufig Initialen. **16) Paavi-Pony** (Brand je nach Besitzer an verschiedenen Stellen möglich(, hier das übliche P mit den Zeichen der IIa von Arkos Stamm. 17) **Beilunker Zwergenpony** (Brand am li. Oberschenkel, bestehend aus den kleinen Rogolan-Runen B, A und P). **18) Tulamide** (Brand auf der re. Schulter) des Kalifen-Gestüts *Harem Khablas,* andere Züchter brennen häufig nicht und begnügen sich mit der Stammbaum-Kapsel um den Hals des Pferdes. **19) Shadif** (Brand unter der Mähne) des Kalifen-Gestüts *Harem Khablas,* Shadif werden selten gebrannt, Goldfelser so gut wie nie, allerdings tragen alle Pferde in novadischem Besitz die Stammbaum-Kapsel um den Hals oder in die Mähne eingeflochten. **20) Boronsmähne** (Brand am li. Oberschenkel), hier das Zeichen des Hauses der Karinor - das Boronrad mit der Zhayad-Glyphe K. **21) Langmähne** (üblich ist ein dicht hinter den Ohren in die Mähne eingeflochtenes Band im Muster und den Farben der Otta), Beispiele: links Garaldssons in Thorwal, die Farben sind schwarz, grau und gelb, rechts Ottaskin der Seekampfottajasko in der Nähe Olports, die Farben sind schwarz, blau und weiß. **22) Orkpony** (meist wird der Besitz durch Kerben in eines der Ohren gekennzeichnet), Beispiele von links nach rechts: Shurrak Gelbzahn, Mardugh Orkhan, Sadrak Whassoi



### WILDE PFERDEZUCHT

Sobald sich innerhalb eines Gebietes der Wunsch nach einem bestimmten Schlag Pferd der vorhandenen Rasse durchsetzt, wird dort über die Jahrzehnte, manchmal Jahrhunderte hinweg dieser Schlag durch die Verwendung dem Wunsch nahekommender Elterntiere 'wild' entstehen – ohne Gestüte und ohne Zuchtbücher oder gar Reglementierungen. Die bekanntesten wilden Pferde- und Ponyzuchten im Folgenden:

Langmähnen: Die Thorwaler-Pferde gleichen kaum mehr den wilden Orklandponys, obwohl sie von diesen abstammen. Sie sind größer und fallen durch die langen Mähnen und ihre unverwüstliche Robustheit auf – Eigenschaften, auf die die Thorwaler großen Wert legen. Ebenso ist das Trendeln als sehr bequeme und ausdauernde Gangart erhalten worden.

**Orkponys**: Die Orks schätzen an ihren Ponys Zähigkeit, Mut und Aggressivität. Mehr zufällig dagegen entstanden die unterschiedlichen, immer noch sehr natürlichen Farben. Das höhere Stockmaß ist auf ei-ne bessere Ernährung der Haustiere gegenüber den wilden Orklandponys während der Fohlenjahre zurückzuführen.

**Firnponys**: Die Steppenelfen haben bereits vor Jahrtausenden aus den Herden wilder Paaviponys diejenigen herausgesucht, die ihrer Vorstellung eines Pferdes am ehesten entsprachen. Darunter sind auch solche gewesen, die sich zu magiebegabten Personen besonders hingezogen fühlten. So ist das heutige Firnpony ein zierliches und schnelles Kleinpferd, das vor allem eine unverbrüchliche Treue zu seinem elfischen Reiter zeigt.

**Ferkina-Ponys:** Eher durch harte Lebensumstände als durch die bewusste Auswahl ihrer Besitzer sind diese Tiere zu zähen, ausdauernden und absolut trittsicheren Reittieren der Berge geworden. Auf Schönheit oder gar Adel' seiner Pferde legt der Ferkina nicht den geringsten Wert, so dass auch ein von einem Tulamiden als hässlich bezeichnetes Pferd der ganze Stolz eines Ferkinas sein kann.

### WILDPFERDE

In manchen Gebieten Aventuriens leben Herden von Wildpferden (bzw. über die Jahrhunderte verwilderten Hauspferden). Sie werden oft nach der in der Region vorherrschenden Rasse bekannt, im Mittelreich kennt man sie als wilde Warunker.

Es mag vorkommen, dass ein Held sich ein solches Tier einfängt, um es auszubilden (auch das Fleisch – vor allem von Hengsten – wird gerne verzehrt). Diese Pferde verfügen zum Zeitpunkt des Einfangens über eine LO von 0 und über die Unarten *Scheu, Bissigkeit* und *Treten* (siehe Kasten Seite 37). Um es als Reitpferd ausbilden zu können, muss es erst auf eine gewisse Grundloyalität (angenommene Pferderasse LO -2) gebracht werden. Im Laufe der ersten drei gelungenen Proben verschwinden die Unarten *Bissigkeit* und *Treten,* da sie sich nicht auf schlechten Erfahrungen, sondern auf Instinkt und Angst gründen. Die *Scheu* werden die Tiere jedoch nie ablegen. Auch liegt ihre LO immer mindestens 2 Punkte unter der eines vergleichbaren gezüchteten Pferdes.

### PFERDEZUCHT DER HELDEN

Es ist einfach, seine Stute von irgendeinem Hengst decken zu lassen – wenn die Stute gerade rossig ist, was nur in den Monaten Peraine bis Rahja der Fall ist. Außerdem wird eine schlecht ernährte, kranke oder überforderte Stute entweder nicht tragend oder schon früh verfohlen. Während der Tragzeit kann das Tier durchaus geritten werden, wenn man von Höchstleistungen und Dauerbelastungen absieht. Eine Stute trägt elf Monate und benötigt in den letzten zwei Monaten besondere Schonung, aber durchaus tägliche Bewegung. Außerdem ist die gesamte Tragzeit über eine gute und ausreichende Ernährung vonnöten, will man nicht ein kleines, kränkelndes Fohlen riskieren.

Der Meister sollte mehrfach Proben auf *Viehzucht, Tierkunde, Abrichten* und *Heilkunde Krankheiten* während der Tragzeit fordern, bei der Fohlung auch auf *Heilkunde Wunden* (siehe jeweils die Anmerkungen zum Heilen von Tieren auf Seite 21), um sicherzustellen, dass der Held auch von seinen Kenntnissen her in der Lage ist, eine trächtige Stute und dann ein neugeborenes Fohlen angemessen zu versorgen.

Ein Gestüt bedarf einiges an Grundbesitz – jedes Pferd braucht etwa einen Acker (irdisch: Hektar) Weide und einen Unterstand bei kaltem Regenwetter; man muss Heu für den Winter einlagern und Platz für Hafer, Rüben, Putzzeug, Geschirre und Pferdeleute haben. Als Einnahmequelle, Statussymbol oder um Ersatz für verlorene Tiere heranzuziehen, ist ein eigenes Gestüt selbst für erfahrene Helden außerordentlich anspruchsvoll. Aventurisch betrachtet fressen Dienerschaft, Krankheiten, Unfälle, der Zehnt und Unwetter den allergrößten Teil jeglichen Gewinns auf Ein gutes Pferd bei einem namhaften Züchter zu kaufen, ist immer noch billiger, als eines selbst aus der eigenen Stute zu ziehen, aufzupäppeln und auszubilden. Und wer weiß, ob das selbst gezogene Fohlen nicht die schlechten elterlichen Eigenschaften alle und von den guten nur einen Teil erben wird? Durchaus realistisch betrachtet kommt auf sieben schlechtere Fohlen nur ein hervorragendes.

#### PROFESSION PFERDEZÜCHTER

Will man einen Pferdezüchter erstellen, so wählt man zuerst die Profession des Bauern/Viehzüchters **(AH 95)** und zusätzlich Spezialisierungen auf Pferd in folgenden Talenten: *Tierkunde, Viehzucht* und *Abrichten* (für einen novadischen/tulamidischen Kamelzüchter auf Kamel)

Anmerkung: Der Beruf des Zureiters ist ein gänzlich anderer. Siehe dazu S. 32ff und **AH 102.**

## ROSSMARKT

*»Als mich mein Vater das erste Mal auf den Pferdemarkt mitnahm, glich dies in meinen Kinderaugen einem Fest, war ich doch mit meinen sechs Götterläufen selten einmal vor die Mauern Gareths gekommen. Der Markt nun liegt außerhalb der Stadtmauern am Rand des Stadtteils Rosskuppel – ich wüsste auch kaum einen Ort innerhalb der Mauern, der dieser Menge an Tieren und Menschen genügend Platz zu bieten vermöchte. Dort werden nicht nur Pferde feilgeboten, sondern auch Esel, Hunde, Ziegen, Schafe, Weidener Rinder, ja, an diesem Tag sah ich zum ersten Mal in meinem Leben gar einen aranischen Strauß! Die Händler und Bauern haben ihre lebende Ware in hölzernen Käfigen an einen der eingeschlagenen-*

*Pfosten gebunden oder in einem Geviert aus mehreren solcher Pfosten und gespanntem Seil eingepfercht; meist ohne Streu und nur etwas vorgelegtem Heu und einem Eimer Wasser, denkt man doch daran, das Viehzeug alsbald loszuschlagen.*

*Die Pferde stehen aufgereiht an langen Anbindebalken in mehreren 'Gassen'. Die meisten, die ich sah, wirkten ruhig, ja, die meisten der schweren Arbeitspferde fast stoisch trotz des Lärms und der vielen scharfen und fremden Gerüche. Nur einige hochblütige Rösser tanzten an ihren Stricken umher und ließen ein Vorführen und Probereiten zu einem abenteuerlichen Unterfangen werden! Die Pferdehändler priesen ihre Ware mit*

*solch phantastischen Worten an, dass ich tatsächlich glaubte, hier die Pferde aus den Märchen vor mir zu haben: Keines konnte so mutig sein wie die Tralloper Riesenstute dort, keines so schön und klug wie der Elenviner Hengst, keines von so großer Zukunft wie das Warunker Fohlen. Ich hätte sie alle kaufen mögen. Mein Vater aber war nur auf der Suche nach zwei guten Zugtieren. Soweit ich mich erinnere, hat er damals Lore und Levira vom alten Gerold gekauft. Mein Vater und der Händler kennen sich schon von Kindesbeinen an und wissen, was sie voneinander zu halten haben. Solche Bekanntschaft ist bei der Menge an Rosstäuschern und Pferdedieben Gold wert! Denn auch den umhergehenden Marktbütteln gelingt es kaum, diesen Leuten das Handwerk zu legen. Und hat man einmal per Handschlag ein Pferd gekauft, das sich als ungesund erweist, findet sich der Betrüger in den seltensten Fällen wieder. Da hat dann auch die Anzeige beim Marktgericht kaum mehr einen Sinn.*
*Nun, damals wusste ich von solchen Dingen noch nichts; und als ich das kleine, weiße Pony sah, das traurig just in dem Herzschlag unseres Vorüberschreiten den Kopf hob und mich anblickte, war es um mein Kinderherz geschehen. Es war ein mageres Tier, ungepflegt und mit einem schäbigen Strick zwischen zwei etwas größere Ponys gebunden. Gerade die Bisswunde auf seinem Rücken weckte mein Mitleid, und ich bettelte und bat, bis mein Vater sich bei einem abgerissen ausschauenden Kerl nach dem Preis erkundigte. Mein Vater wäre nun kein Händler, wenn ihn die unverschämte Forderung nicht zum Feilschen gereizt hätte. Und trotz des schließlich akzeptablen Preises für ein krankes und nicht mehr junges Paavipony erkundigte er sich schließlich auch nach dem Leumund des jungen Bauern, bevor er mir nachgab und `Schneeflocke' erstand. Wenn ich damals gewusst hätte, wie viele Tränen und Mühe mich die Wunde und der bockige Eigensinn des Pferdchens noch kosten würden, hätte ich es mir vielleicht noch anders überlegt. Aber so war ich auf dem Nachhauseweg eine der stolzesten Pferdebesitzerinnen, die je den Garether Viehmarkt verlassen haben.«*
*—Tareka Rebaken, Händlerin aus Gareth, neuzeitlich*

Für den Erwerb eines Reit- oder Zugtiers ist einer der ungezählten Viehmärkte, die je nach Größe der Ortschaft zwischen zweimal im Götterlauf und — in Städten mit mehr als 10.000 Einwohnern — jeden Tag außer an Feiertagen stattfinden, die beste Wahl. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, die Ställe eines Pferdehändlers direkt aufzusuchen, sich an ein Gestüt zu wenden oder von einem Bauern zu kaufen. Das Angebot ist dort jedoch begrenzt und die Preise mangels Konkurrenz häufig hoch (wenn ein edles Gestüt überhaupt an reisende Unbekannte verkauft). Ein Bauer kann es sich nicht leisten, einfach so ein Pferd, Pony, Esel oder Karen zu verkaufen. In den meisten Fällen benötigt er zum einen seine Tiere für die tägliche Arbeit, zum anderen ist er selbst nicht in der Lage, die für Arbeitstiere üblichen Marktpreise zu bezahlen. Er ist auf eigene, mühevolle Nachzucht angewiesen — oder das Glück, dass der Nachbar zwei Zicklein und einen Bock gegen einen Jährling tauschen möchte.
Auf dem Viehmarkt sind die Preise abhängig vom Alter, der Rasse und eventuell Abstammung, von der Gesundheit und dem Ausbildungsstand der Tiere. Pferde, die von fern unter Verlusten, hohen Zöllen und Futterkosten eingeführt werden, kosten bisweilen das Vierfache des Preises, der für sie in ihrer Heimat verlangt wird. Pferde aus der näheren Umgebung sind erheblich billiger, haben keine auszehrende Reise hinter sich und einen meist bekannten und im Zweifel nach-prüfbaren Ausbildungsstand. Am preisgünstigsten ist es möglicherweise, ein Pferd von viehzüchtenden Nomaden (Nivesen, Novadis, Ferkinas) zu erwerben. Doch auch sie wissen um den Wert der Tiere und werden einen für sie akzeptablen Tausch verlangen.
Die Angaben für Reit- und Zugtiere in der Preisliste verstehen sich als Richtlinien für den Kauf eines Tieres auf einem Viehmarkt seines Zuchtgebietes. Sowohl um bis zu 60 % niedrigere Preise (das entspricht bei einem unerfahrenen Pferd in etwa dem Schlachtpreis) für verletzte, entkräftete oder alte Tiere, als auch eine Verzehnfachung beim Kauf eines berühmten Rennpferds oder Zuchthengsts sind dabei möglich.

Um einen angemessenen Preis zahlen zu können, muss der Käufer erst einmal in der Lage sein, Alter, Rasse, Gesundheit, Ausbildung des gewünschten Tieres einzuschätzen (eventuelle *Reiten-/Tierkunde-*/Heilkunde-Proben auf Verlangen des Meisters), dann seinen ungefähren Marktwert auf dem jeweiligen Viehmarkt *(Schätzen-* oder Gassenwissen-Probe), schließlich bedarf es bei einer Verhandlung mit einem gewieften Pferdehändler auch einigem Verhandlungsgeschick (Ausspielen oder Überzeugen-/Überreden-Probe von Händler und Held). Sollten die Helden das Pech haben, an einen mit allen Wassern gewaschenen Rosstäuscher geraten zu sein, sind erfolgreichere Proben nötig, als wenn ihnen `nur' ein gerissener Pferdehändler gegenübersteht.

## ROSSKRANKHEITEN

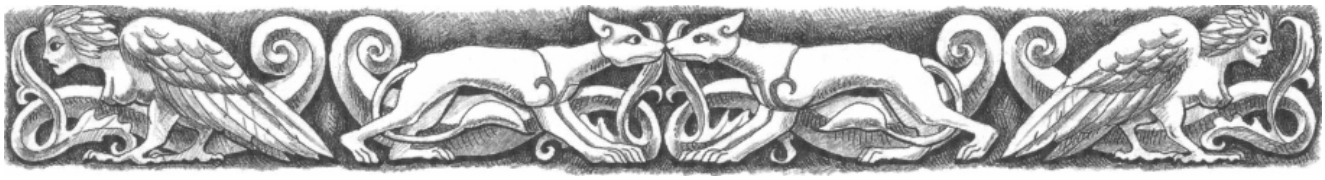
In manchen Städten gibt es zusätzlich zu den häufig üblichen Regeln der Marktgerichtsbarkeit einen Passus, der sich mit dem Pferdehandel befasst. Darin sind auch diejenigen Krankheiten des Pferdes beschrie-ben, die verbieten, ein Pferd zum üblichen Preis auf dem Markt feilzubieten. Die älteste Auflistung dieser Rosskrankheiten stammt aus Teshkal:

*»Zuvörderst sei genannt die Rösser-Keuch, kennbar an Rotz aus Nas und Aug und dem pfeiffenden Gekeuch des Thiers. Da die Keuch rasch durch üblen Geist von Rosz zu Rosz zu springen vermöchte, manchmal gar auf den Reitersmann, ists erkrankte Thier alsbald zum Todt zu führen und der Kadaver der Flamme zu überantworten.*
*Zum zweiten sei genannt der Roszfluch, der das Rosz schwanken und wie dumm ausschauen läszt. Wenn's nicht vergeht, mache man im äuszersten Fall Roszsuppe aus ihm.*
*Zum dritten sei genannt die Bauchschlägigkeit, als dasz das Rosz nicht richtig zu atmen verstehet und sich der Bauch weit einziehet und so die Arbeit nicht tun kann, die wohl erwartet. Dem Schlachter führe dies Thier zu.*
*Zum vierten sei genannt der Dämonenraub, der das Thier mit Tränenflusz erblinden lasset. Verkaufe die Stute dem Züchter, auf dasz sie gesunde, den Hengst aber töte.*
*Zum fünften sei genannt der Windschnapper, der Luft schlucket und am Bauchgrimmen leidet. Gib es dem Schlachter, bevor es elendiglich zugrunde gehet und zu nichts mehr zu gebrauchen sei.*
*Zum sechsten sei genannt die Rösser-Krätz, die dem Thier das Fell raubet. Pflege es mit der Salbe aus Kohle und Pech, bis es gesundet, und verkaufe es dann.*
*Zum siebten sei genannt das Lahmgehen. So das Rosz lahm auf einem Bein, so lasz es gesunden, so auf zweien der Beine, so verkauf es zur Hälfte des Üblichen, so auf mehr Beinen, so lasz es schlachten.*
*Zuletzt sei genannt ein jegliche Wunde am Rosz. Gib der Person zu dem wundigen Rosse ein heilend Kraut dazu, so dasz nicht die Wundschwäre den Kauf ungültig mache.«*
*—aus dem* Teshkaler Rosz-Spiegel, *748 BF*

Es gibt sicher mehr Pferdekrankheiten als oben erwähnt. Für das Spiel sind diese aber in den seltensten Fällen vonnöten, so dass hier auf eine ausführliche pferdeheilkundliche Abhandlung verzichtet wird.

## DIE TRICKS DER ROSSTÄUSCHER

Pferdediebstahl ist in Aventurien ein schweres Verbrechen, und doch gibt es zahlreiche Diebe und `Händler', die mit unlauteren Mitteln ihr Gold verdienen. Letztere sind nicht nur begabte und gerissene Feilscher, sie verfügen auch über eine gute Menschenkenntnis, sich ihre Opfer auszusuchen, und ein unglaubliches Talent im Lügen.
Zumeist handeln sie nicht mit gestohlenen Pferden, da das ein wirklich gefährliches Gewerbe ist. Sie kaufen geschundene Beutepferde oder alte und kranke Gäule, die manchmal kaum mehr ihren Schlachtpreis wert sind, füttern sie ein wenig auf, `schminken' sie und



verkaufen sie als gesunde Arbeitstiere. Um einen geschminkten Gaul zu erkennen, muss ein Held sowohl eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe ablegen als auch einen gewissen TaW im *Reiten* (und manchmal sogar in *Heilkunde* und *Magiekunde)* aufweisen.

#### DIE ARTEN DES SCHMINKENS

das einfache Schminken: Ein unscheinbar gefärbtes Tier — auch ein gestohlenes Tier mit unverkennbaren Firunszeichen — wird mit verschiedensten Essenzen zum reinweißen Schimmel, zum Glanzrappen, zum Feuerfuchs gemacht.

> das spezielle Schminken: Brandzeichen werden durch geschicktes Überbrennen verändert.

> das magische Schminken: Illusions-, Herrschafts- oder Eigenschafts-Magie

> das giftkundliche Schminken: ein wildes Pferd wird durch beruhigende Tränke sanft gemacht, ein lethargisches munter; die Rezepturen der Tränke sind durch ein strenges Berufsgeheimnis geschützt.

> das Zahn-Schminken: Da man bei Pferden bis zum fünfzehnten Lebensjahr recht gut das Alter an den Zähnen erkennen kann, verändern manche Händler die Form der Zähne mit einer Zahnraspel; für das Pferd im Allgemeinen schmerzlos; vorgetäuscht werden kann maximal ein drei Jahre jüngeres Alter.

das schneidende Schminken: Bei lahmenden Pferden angewandter Schnitt an einer bestimmten Stelle des lahmenden Beines; so wer-den ihm die Schmerzen genommen und es wird das kranke Bein nicht mehr entlasten — und sich jede Aussicht auf wirkliche Genesung nehmen; auch unter Rosstäuschern verpönt, wird in Gebieten mit Rahja Verehrung unter schwere Strafe gestellt.

**Sonderfertigkeit: Rosstäuscher**
*Voraussetzung:* Reiten, Abrichten und Überreden 7
*Kosten:* 100 AP
Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit kann ein Pferd gezielt geschminkt werden, um einen höheren Preis beim Verkauf zu erzielen. Der Held kennt alle oben vorgestellten Methoden und kann sie auch selbst anwenden. Für alle Tätigkeiten, die mit dem Schminken von Pferden zusammenhängen (also vor allem *Tierkunde, Abrichten, Pflanzenkunde, Alchimie, Menschenkenntnis* und *Überreden)* wird ein Bonus von 5 Punkten auf die TaP addiert. Dieser Bonus wird auch angerechnet, wenn der Held ein Pferd auf etwaiges Schminken untersuchen will.

# PFERDEHALTUNG

## FÜTTERUNG

Das Pferd in freier Natur beschäftigt sich ca. 16 Stunden am Tag mit dem Fressen von Gräsern und Kräutern und legt dabei weite Strecken im gemütlichen Schlendern zurück. Domestizierten und genutzten Tieren ist dies nicht möglich, so dass der Mensch hier zum Ausgleich eingreifen muss, beispielsweise in Form von Heu oder Kraftfutter. Außerdem ist es durch `höhere' Zucht bei manchen Rassen unmöglich, sie allein auf herkömmliche Weise zu ernähren.
Eine allgemeingültige Aussage über die benötigte Futtermenge eines Reit- oder Zugtieres zu treffen ist fast unmöglich, spielen doch zu viele Faktoren hinein. Rasse, Externa, Interna, die Möglichkeit der Futterverwertung und zum wichtigsten die Belastung des Tieres.
Grundsätzlich setzt sich die Futtermenge aus zwei Teilen zusammen — den *Erhaltungs-* und den *Arbeitsbedarf*
Der *Erhaltungsbedarf* ist von der Rasse abhängig, der Arbeitsbedarf eben von der geleisteten Arbeit. Diese teilen wir in drei Kategorien: *leichte, mittlere* und *schwere* Belastung. Von *leichter Belastung* ist auszugehen, wenn das Tier etwa zwei Stunden am Tag geritten wird (beispielsweise das Pferd eines Adligen, der es nur aus Prestige hält). *Mittlere Belastung* liegt vor, wenn das Tier im moderaten Tempo den ganzen Tag unterwegs ist (Heldenpferde auf normaler Wanderschaft mit ca. 30 Meilen am Tag) oder sich in der Ausbildung bei einem Zureiter befindet. *Schwere Belastung* liegt vor, wenn die Tiere an die Grenzen ihrer Belastbarkeit getrieben werden (Pferde im Kampf, Streitrosse im Tjost oder auf dem Schlachtfeld, Pferde vor einer Eilkutsche oder Heldenpferde auf schneller Reise).
Das Futter sollte in mehreren Portionen gegeben werden und eine ausgewogene Mischung aus Rau- (Heu, Stroh, hier der Einfachheit halber auch Gras) und Kraftfutter (regional vorhandene Getreide wie Mais, Hafer und Gerste oder auch Rüben) sein. Eine sinnvolle Verteilung besteht aus zwei Dritteln Rau- und einem Drittel Kraftfutter aufgeteilt in mindestens zwei Portionen pro Tag. Etwas Salz sollte auch gereicht werden. Außerdem ist das Pferd ausreichend mit Wasser zu versorgen. Falsche Ernährung in beiden Bereichen kann zu heftigen, schmerzhaften Krämpfen führen, die leicht tödlich enden.
**Im Bestiarium** ab Seite 148 sind zu den Rassen Futterrichtwerte angegeben.

## VON DER AUSRÜSTUNG

Zum täglichen Bedarf des arbeitenden Pferdes gehören einige allgemeine Dinge, wie eine oder zwei Bürsten, um Dreck vom Fell zu entfernen, ein Halfter mit Strick, um es anbinden zu können, und ein Gegenstand, mit dem eingetretene Steine aus den Hufen entfernt werden können.

## SÄTTEL

Die Sättel Aventuriens sind größer und schwerer als die im irdischen Europa verbreiteten Sättel, am ehesten sind sie mit spanischen, orientalischen und Gestechsätteln vergleichbar, die bequemer für Reiter und Pferde sind, da sie das Gewicht besser verteilen. Auch bieten sie mehr Halt für den Reiter, was extrem bei den Gestechsätteln zu bemerken ist, die durch ihre hochgezogen Vorder- und Hinterzwiesel schon eher Stühlen gleichen.
Steppenelfen kennen keine Sättel, sie bedecken den Rücken ihrer Tiere beim Reiten nur mit einer kleinen Lederdecke.

#### ZAUMZEUG UND GEBISSE

Üblich sind ungebrochene Stangengebisse, oft als Kandaren ausgeführt. Gebrochene Gebisse erfordern beim Schmieden oft so viel Raffinesse, das sie nahezu unbezahlbar sind und nur von Reichen in der Ausbildung ihrer Tiere benutzt werden. Steppenelfen benutzen oft ein Lederstück, das sie um den Unterkiefer des Tieres binden, um es leicht dirigieren zu können. In sehr kalten Landstrichen und im Winter werden Metallgebisse häufig mit Stoff umwickelt, damit den Pferden das Maul nicht erfriert.
Als Zaumzeug gibt es verschieden Arten. Im Kalifat findet man dünne Zügel und Zaumzeuge aus weicher, kunstvoll geflochtener Wolle. In der schweren Kriegsreiterei überwiegt das breite Lederzaumzeug, oft mit vielen Nieten beschlagen. Die Bauern besitzen oft gar keine Zaumzeuge, sondern knebeln die Gebisse ihrer Zugtiere einfach in die Halfter ein und benutzen einfache Seile als Fahrleinen. In Almada, dem Horasreich und anderen südlichen Ländern sind an den Kopfstücken gemeinhin aufwendige, wippende Flechtereien aus Rosshaar oder feinem Leder aufgebracht — das vertreibt zum einen die Fliegen, zum anderen dient es dem Schmuck.

**Pferdezubehör**

| Gegenstand | Gewicht (Stein) | Preis | Gegenstand | Gewicht (Stein) | Preis |
|---|---|---|---|---|---|
| Zügel und Zaumzeug | 2 | 1D | Wappendecke für Streitross | 7 | 5 D |
| Führhalfter mit Strick | 1,5 | 2S | Reitgerte | 0,5 | 3 S |
| Satteldecke | 1 | 1S | Sporen, einfach | 0,25 | 6 S |
| Packsattel, klein | 15 | 3D | Hufeisen | 0,5 | 2 S |
| dito, groß | 19 | 4D | Stalldecke | 5 | 3 S |
| Packsatteltaschen (2 x 30 Stein) | 5 | 2D | Striegelzeug | 1,5 | 2 S |
| Reitsattel | 6 | 3D | Futterbeutel | 0,25 | 5 H |
| Satteltaschen (2 x 6 Stein) | 2 | 1D | Futter Pony (mittl. Arbeitsbelastung) | | 1 S / Woche |
| Gestechsattel | 20 | 12 D | Kraftfutter Streitross (mittl. Belastung) | | 8 S / Woche |
| Rossharnisch | 50 | 500 D | | | |

PFERDERÜSTUNGEN

Schwere Plattenrüstungen für Pferde werden nur in der Schlacht benötigt. Sie sind sehr schwer, umständlich und zeitaufwendig beim Anlegen — und oft erleiden Pferde bei schon normalen Witterungen einen Hitzschlag unter ihnen.

Häufiger sind leichtere Rüststücke für Pferde zu finden: handbreite Lederstreifen, oft mit Metallornamenten, die einem Streifenschurz gleich, die Kruppe und Brust der Pferde schützen, oder wattierte Decken, die wenn Gefahr erwartet wird, aufgelegt werden.

**Rüstungsteile für Pferde**

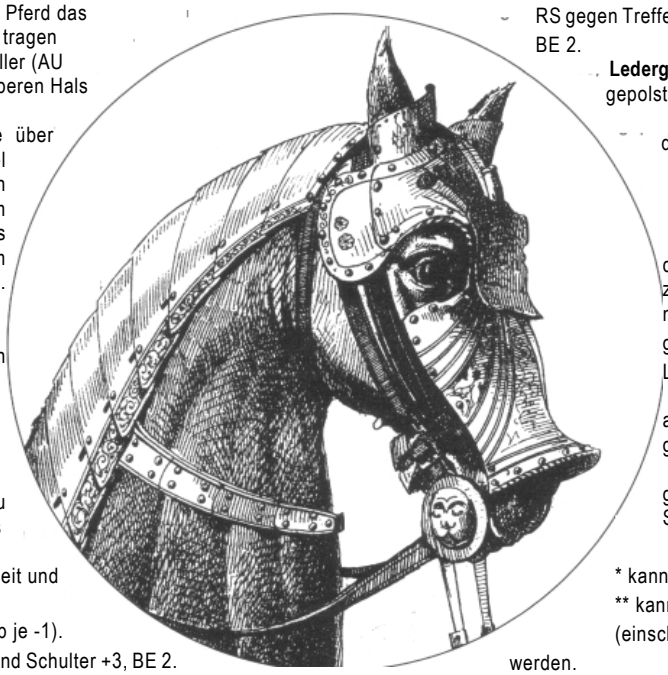
**Stirnplatte**:** wird am Kopfstück der Trense festgemacht und schützt den Schädel des Pferdes gegen frontale Schläge — engt allerdings auch die Sicht des Tieres ein. Es ist möglich, dass das Pferd Bodenunebenheiten schlechter einschätzen kann und dadurch öfter stolpert. RS gegen frontale Kopftreffer +3, BE 1.

**Halskrause**:** beweglicher Kragen, der über den Mähnenkamm gezogen und am Kopfstück festgebunden wird; schützt den Mähnenkamm und einen geringen Teil der Halsseite. Da das Pferd das Gewicht des Kragens mit dem Hals tragen muss, ermüdet es im Galopp schneller (AU Galopp -1). RS gegen Treffer auf oberen Hals und Mähnenkamm +3, BE 1.

**Fransenbrust*:** Lederstreifen, die über den Hals gestreift und am Sattel befestigt werden; schützen gegen leichte Schläge oder Pfeile im Bereich der Brust und Schulter des Pferdes. RS gegen Treffer im Bereich Brust und Schulter +1, BE 0.

**Wattierte Schürze**:** ähnlich der Fransenbrust, jedoch vorne nur mit zwei Schnitten, um den Vorderläufen Platz zu machen; behindert die Reichweite der Vorderläufe im Galopp etwas (GS Galopp -1). RS gegen Treffer im Bereich Brust und Schulter +2, BE 1.

**Metallbrustplatte***:** sehr selten zu findende Plattenrüstung, die an das jeweilige Pferd angepasst sein muss; schränkt die Bewegungsfreiheit und die Geschwindigkeit des Pferdes ein (GS und AU Galopp je -1). RS gegen Treffer im Bereich Brust und Schulter +3, BE 2.



**Fransenkruppe*:** Lederstreifen, die an einem Lederriemen zwischen Sattel und Schweif befestigt sind; schützen gegen leichte Schläge oder Pfeile im Bereich der Kruppe und der Schenkel des Pferdes; RS dort +1, BE 0

**Wattierte Rückendecke**:** ähnlich der Fransenkruppe, jedoch als geschlossene Decke über Kruppe und Schenkel reichend. Achtung, bei warmem Wetter kann es zu Hitzestau kommen (AU dann je -2). RS gegen Treffer im Bereich Kruppe und Schenkel +2, BE 1.

**Metallkruppe***:** sehr selten zu findende Plattenrüstung, die an das jeweilige Pferd angepasst sein muss; umschließt Kruppe und Oberschenkel des Pferdes und schränkt die Bewegungsfreiheit sowie die Geschwindigkeit ein (GS und AU Galopp je -1). RS gegen Treffer im Bereich Kruppe und Schenkel +3, BE 2.

**Ledergamaschen*:** anatomisch geformte und gepolsterte Lederstücke, die um die unteren Läufe des Pferdes gebunden werden; schützen zwar die empfindlichen Läufe, oft kommt es aber dazu, dass Dreck, der zwischen Haut und Gamasche rutscht, die Läufe des Pferdes aufreibt und das Pferd anfängt zu lahmen (zur Abheilung dann mindestens eine Woche Ruhe). RS gegen Treffer im Bereich der unteren Läufe +1, BE 0.

**Covertero:** Wappenrock für Pferde auf einer Tjoste; bedeckt oft das gesamte Pferd mit Ausnahme großzügiger Augenlöcher; ist nicht gepolstert und bietet daher keinerlei Schutz, behindert jedoch auch nicht.

* kann von jedem Pferd angelegt werden.
** kann nur Kriegs- oder Streitrossen (einschließlich Schützenpferd) angelegt werden.
*** kann nur mittelschweren und schweren Streitrossen angelegt wer-den.

**Achtung:** Ein Pferd mit schwerer Metallrüstung ist nicht mehr in der Lage, die Manöver *Capriola* und *Corbetto* auszuführen. Auch Sprünge sind nur noch eingeschränkt möglich.
Alle Behinderungen und Einschränkungen sind kumulativ.

# REITKUNST IN VERSCHIEDENEN VARIANTEN

*»Es ist seltsam, dass allgemein Reitkunst nicht mit Reiterei gleichgesetzt wird, ist doch ein ausgebildetes Schlachtross die Krone jeglicher Reitkunst!«*
*— Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich*

*»Reitkunst in Vollendung? Oh, habt Ihr jemals die Novadi Nahema ay Shadif gesehen, wenn sie an den Gauklertagen ihre beiden Hengste unter dem Sattel tanzen lässt? Ein Bild wie ein Tanz zu Rastullahs Ehre!«*
*— Wesir für Spiele Mhukkadin al-Ghunar, neuzeitlich*

*» Und auch wenn du siehst, dass es nicht die schöne Reiterei der Almadaner ist, nicht das rondragefällige Bild der Ferdoker Garde, so ist es doch offensichtlich, dass kein Berittener auf welchem Pferde auch immer den wilden Ferkina im Gebirge entkäme! Sie sind, egal wie steil, wie felsig oder schmal, auf ihren zottigen Ponys gar wie festgeschmiedet.«*
— Durchs wilde Mhanadistan *von Kara ben Yngerymm, 1 Hal*

Die hohe Schule der Reiterei wird in vielerlei Ausprägungen betrieben. Die im Folgenden verwendeten Begriffe stellen diese verschiedenen Ausprägungen dar und bezeichnen gleichzeitig die möglichen Varianten einer Pferdeausbildung.

Das schwere **Streitross** ist wohl für viele Mittelreicher der Inbegriff des perfekt ausgebildeten Schlachtrosses. Das in sorgfältiger Schulung über lange Jahre gearbeitete Pferd vermag nicht nur auf den kleinsten Wink seines Reiters hin zu reagieren, nein, es wird auch im Schlachtgetümmel selbständig steigen, ausschlagen und trampeln und zu guter Letzt sogar über dem gestürzten Ritter verharren, damit er nicht von den schweren Hufen anderer Rösser zu Tode getreten wird. Dies alles erfolgt ohne übermäßigen Einsatz der Zügel, damit der Reiter die Führhand für die Waffe frei hat und mit der Zügelhand – wenn auch eingeschränkt – einen Schild führen kann.

Über den gesamten aventurischen Kontinent verbreitet ist das leichte Streitross, das den Großteil der kämpferisch ausgebildeten Pferde stellen dürfte. Geritten wird es gewöhnlich von einem leicht gerüsteten Kämpfer, der meist noch eine kurze Lanze führt. Es ermöglicht seinem Reiter schnelles Überrennen, Rückzug und erneuten Angriff, sorgt also hauptsächlich dafür, dass sein Reiter beweglich bleibt. Das mittelschwere Streitross ist dem leichten sehr ähnlich, meist nur etwas massiger und langsamer, dafür kann es auch schwerer (aus-) gerüstete Reiter tragen.

Ein **Schützenpferd** wird dahingehend ausgebildet, dass es zum einen ruhige, fast stoßfreie Gänge zeigt, um Zielen und Schießen auch aus der Bewegung zu ermöglichen, zum anderen dazu, dass es auf Kommando absolut ruhig stehen bleibt, um seinen Reiter zum gezielten Schuss kommen zu lassen. Außerdem wird ihm beigebracht, auf reinen Schenkeldruck zu reagieren, damit der Reiter beide Hände frei hat. Pferde dieser Ausbildung sind durch die Sensibilisierung auf Gewichtsverlagerung und Schenkeldruck nur sehr eingeschränkt für den Nahkampf zu Pferde brauchbar.

Das **novadische Kriegspferd** zeigt die Hingabe des Novadis an sein Ross. Schon die Stute seines Fohlens wird er sorgsam aussuchen und dem Fohlen von Geburt an besondere Aufmerksamkeit zollen. Es käme dem Novadikrieger nie in den Sinn, einem Fremden sein Ross zur Ausbildung zu überlassen. So wird das Fohlen in seiner Obhut zum Pferd und lernt dabei sehr früh die Eigenheiten seines Herrn kennen. Einem ausgebildeten novadischen Streitross sagt man nach, dass es die Gedanken seines Reiters lesen kann, um seine Wünsche umgehend zu erfüllen. Was ihm an Schwere und Tragfähigkeit zum Ritterpferd fehlt, gleicht es mit Wendigkeit, Schnelligkeit und besonderer Klugheit aus.

Das **tulamidische Kriegspferd** ist mit dem novadischen vergleichbar, nur wird es nicht zwingend vom Eigentümer selbst ausgebildet, sondern oft in die Hände fähiger Ausbilder gegeben.

Eine Besonderheit ist das **Magierpferd**, zu dem nur Tulamiden-Rösser und Paaviponys (sowie die daraus hervorgegangenen Firnponys) ausgebildet werden können. Diese Tiere zeichnen sich durch eine natürliche Scheulosigkeit gegenüber Magie aus und besitzen die (eingeschränkte) Gabe des Magiegespürs. Paavi- und Firnponys werden von Firnelfen ausgebildet. Sie sind in der Regel unverkäuflich, und es gilt als große Ehre, wenn die Elfen ein solches Tier verschenken. Die Tulamiden werden an Magier oder Akademien verkauft, wo man sie ähnlich dem Schützenpferd ausbildet. Man gewöhnt sie an Magie und macht sie schrecksicher. Ein solcherart ausgebildetes Ross ist nahezu unbezahlbar teuer, vermag jedoch einem zauberkundigen Reiter eine große Hilfe sein.

Im Adel und Klerus des Horas- und Mittelreiches ist das Adelsross beliebt. Diese Reitkunst wiederum leitet sich von der hohen Schule der Kriegsreiterei ab, wenn sie auch zum großen Teil ihren Gebrauchswert verloren hat. Bei den verschiedensten Anlässen wird nun ein Ross vorstellt, das ausdrucksvoll unter dem Reiter in erhabener Haltung in allen Gangarten geht, Drehungen und Sprünge, Seitwärtsgänge und das Steigen und vieles mehr mit unglaublicher Leichtigkeit vollführt – etwas, das erst nach langen Jahren sorgfältigster Ausbildung erreicht wird. Diese Pferde sind bequem zu reiten und haben in der Regel sehr weiche Gänge, verlangen aber einen sehr fähigen Reiter, um ihre Vollendung zu zeigen.

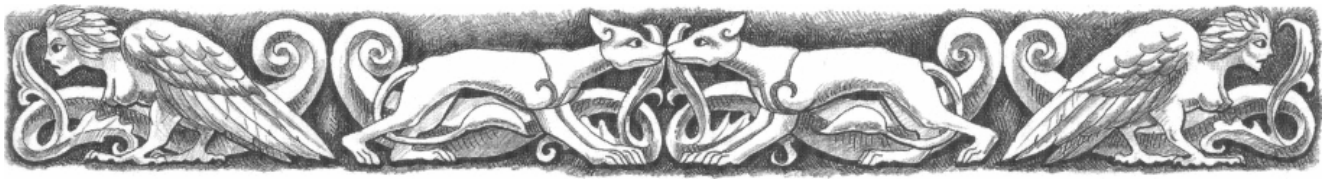
Das **Rennpferd** ist ein weiteres Spielzeug des Adels, oft auch benutzt, um das Volk mit Rennen von seinen Problemen abzulenken. Es wird auf einen schnellen Galopp gezüchtet und trainiert. Es gibt so genannte *Renner*, die bei Kurzstreckenrennen laufen, und die *Steher*, die bei Langstreckenrennen eingesetzt werden. Der Renner ist im Allgemeinen ein Elenviner Vollblut, der das Shadif an Geschwindigkeit übertrifft, aber nicht dessen Ausdauer erreicht.

Das **Botenpferd** hilft dem Aventurier, weitere Entfernungen in kurzer Zeit zu überwinden. Diese Pferde werden von allen großen Botendiensten verwendet. Die Tiere sind unerschrocken und ausdauernd. Sie haben eine anspruchsvolle Schulung hinter sich: Zum einen wurden sie auf Leichtrittigkeit, Trittsicherheit und Ausdauer trainiert, zum anderen an alle denkbaren `Schrecknisse' ihrer zukünftigen Aufgabe gewöhnt – seien es schmale, hohl klingende Brücken, kläffende Hunde oder Kampfgetümmel.

Das **Wanderreitpferd** ist eine Variante des Botenpferdes, legt jedoch nicht so viel Wert auf die Schnelligkeit. Vielmehr ist es in langsamen Gangarten ausdauernder, bequem zu reiten und hat oft eine leicht höhere Traglast. Es dürfte für den normalen wandernden Helden die beste Wahl sein.

Das **Zirkuspferd** wird in zwei Varianten ausgebildet. Zum einen das Tier, das für die *akrobatischen* Kunststücke ausgebildet wird: das ruhige, verantwortungsbewusste Pferd, das aufmerksam seine Runden zieht, während ein Akrobat oder auch einmal ein Narr auf seinem Rücken – manchmal auch unter seinem Bauch – gewagte Kunststücke vollführt, sei es ein Handstand, sei es das Jonglieren mit brennenden Fackeln oder gar die Pyramide aus mehreren Menschen auf den Rücken dreier nebeneinander galoppierender Pferde. Zum anderen das Tier, das seine Schönheit und seine Anmut in der *Freiheitsdressur* zeigt. Das Pferd wird ohne Sattel und Zaum, einzeln oder in der Gruppe in vollendeter Bewegung, wie gebannt den Anweisungen seines Meisters oder seiner Meisterin folgend, vorgeführt. Dazu eignen sich in erster Linie edle und kluge Pferde, insbesondere Hengste, die zu Imponiergehabe neigen.

Das **Hütepferd** hilft den darpatischen oder Weidener Kuhhirten bei der schweren Arbeit mit den Rinderherden. Hierfür werden kluge Pferde benötigt, die in der Lage sind, die nächsten Bewegungen der Rinder vorherzuahnen. Bei Sortierarbeiten, bei denen es darauf ankommt, einzelne Tier von der Herde abzutrennen, zeigen diese Tiere ihr Können: Die Reiter sitzen fast untätig im Sattel und konzentrieren sich nur darauf, im Sattel zu bleiben und die teilweise sehr abrupten Richtungswechsel des Tieres unter sich auszugleichen.



Esel und Maultiere, selten die teureren geeigneten Pferde, werden oft auch fundiert zum **Lasttragtier** ausgebildet. Es ist von seiner Ausbildung darauf ausgelegt, Lasten durch unwegsames Gelände zu bewegen. Dies wird normalerweise im Schritt erfolgen. Diese Tiere sind es auch oft gewöhnt, einem Leittier oder einem Menschen frei zu folgen und sich ihren Weg durch Geröll selbst zu suchen.

Das **Linienkutschpferd** wird auf gleichmäßige, schnelle und aus-dauernde Gangarten im Geschirr und ähnlich dem Botenpferd auf Schrecksicherheit ausgebildet. Diese Tiere werden meist mehrspännig gefahren.

Das **Trosskutschpferd** ist dem bäuerlichen Arbeitspferd ähnlich. Je-doch werden diese meist kaltblütigen Pferde sorgsam an Geschirr und Schlachtenlärm gewöhnt. In Friedenszeiten sind sie auch für alle Arten von landwirtschaftlicher Arbeit brauchbar.

Auf reine Repräsentation ist das **Prunkkutschpferd** ausgebildet: In stolzer, hoher Aufrichtung zieht es mit ausgeprägter Knieaktion die Kutschen des Adels und derer, die sich solch ein Tier oder gar ein ganzes Gespann leisten können; dies kostet allerdings Geschwindigkeit und Ausdauer. Meist ist es dem Besitzer auch wichtiger, länger gesehen zu werden. Gespanne sind gewöhnlich so aufeinander eingespielt und ausgebildet, dass einzelne Pferde schlecht ausgetauscht werden können.

Auch werden manche Pferde dazu ausgebildet, als **Rennkutschpferd** vor der Quadriga zu laufen. Die Tiere werden zu viert nebeneinander eingespannt und preschen mit atemberaubender Geschicklichkeit und Geschwindigkeit durch die Arena. Stirbt eines der Tiere oder wird unbrauchbar, sind die restlichen meist auch nicht mehr einsetzbar.

Zu guter Letzt soll das Streitwagenpferd erwähnt werden. Es paart die Schnelligkeit für Angriffe mit Wendigkeit und Ausdauer. Außer-dem wird es auf Mut und Schrecksicherheit ausgebildet.

Jedes Pferd kann aufgrund des Zeitaufwands nur in *einer* der oben genannten Varianten ausgebildet werden. Jedoch können ihnen später noch über Abrichten-Proben einzelne, freie Sonderfertigkeiten beige-bracht werden. Diese können auch von Pferden der ländlichen Ausbildung später erworben werden.

## KRIEGSREITEREI

Es gibt in Aventurien recht unterschiedliche Meinungen über die Reitkunst. Mit einer davon pflegte Cavalliere Calasio di Vitez seine Vorlesungsreihe an der Akademie zu Neetha zu beginnen: *»Der Krieg. Rondra ist seine Seele, die Strategen bilden seinen Kopf, das Fußvolk seinen Körper, doch die Kavallerie ist sein Herz. Sie entscheidet über den Ausgang einer Schlacht wie auch eines ganzen Feldzuges. Der Infanterie bleibt da nur das Scharmützel, ist sie doch Sammelbecken derer, denen nur am schnellen Ruhm der Tavernen gelegen ist. Während diesen die Furcht in die Glieder fährt, entdecken sie die ersten Reiter auf den Hügeln, werden jene sich mit Freude ins Getümmel stürzen:*

*Da ist die **Leichte Reiterei,** deren Botenreiter auf schnellen, wendigsten Pferden ganz ohne Rüstung und mit nur leichter Bewaffnung die Kommandeurin über den Erfolg eines Angriffes unterrichten, gerade dann, wenn das Gefecht am heftigsten tobt, während die Bogenreiter die gegnerischen Flanken mit Pfeilhageln überschütten, wenn diese es am wenigsten erwarten; beiden ist gemeinsam, dass sie bei Bedarf die Verfolgung Flüchtiger übernehmen.*

*Ihnen zur Seite steht die **Mittelschwere Reiterei.** Leicht gerüstet, auf wendigen, angriffslustigen Pferden wartet sie die Angriffe **der Schweren Reiterei** ab, um die Schlacht dann dort zu entscheiden, wo die feindlichen Linien bereits aufgelöst sind.*

*Vorher jedoch wird die **Schwere Reiterei** die erste Bresche schlagen: Sind die gegnerischen Kräfte in Linie formiert, haben sie Piken aufgesteckt, werden die **Ritter** und Schlachtreiter mit Kriegslanze — Pferd wie Reiter aufs Effektivste mit voller Platte gerüstet — die ersten Reihen fällen, um sich danach von ihren Knappen gedeckt zum nächsten Angriff zu sammeln, sollte sich der Gegner neu formieren. Sind die Reihen bereits auf-*

**AUSBILDUNGSVARIANTEN** IN WERTEN

(Die Erläuterungen der Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 35.)

Adelsross: *Sonderfertigkeiten:* Almadaner Schritt, Capriola*, Corbetto, Galoppwechsel, Kreisel, Passage, Piaffe, Seitengänge, Steigen, Weiches Gangwerk

Botenpferd: *Modifikationen:* GS (+2/+1), AU *(+3/+2); Sonderfertigkeiten:* Schrecksicher, Geländehindernisse, Sprungsicherheit

Hütepferd: *Modifikationen:* GS (0/+1); *Sonderfertigkeiten:* Se-parieren, Stopp, Galoppwechsel, Steigen, Stillstand, Kehrtwen-de

Lasttragtier: *Modifikationen:* TK + 1xKK, KK+ 1; *Sonderfertigkeiten:* Geländehindernisse, Schrecksicher, Kommen auf Signal; *Vorteil:* Trittsicherheit (Geländeart)

Leichtes Streitross: *Modifikationen: AT +1,* TP (Tritt) +1, LO + 1; *Sonderfertigkeiten:* Lanzengang, Kreisel, Steigen, Corbetto, Stopp, Kehrtwende, Capriola, Gezielter Biss, Gezielter Tritt, Sprungsicherheit

**Linienkutschpferd:** *Modifikationen:* GS (+2/+1), AU (+3/+2); *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Mehrspännig, Schrecksicher, Geländehindernisse

**Magierpferd:** *Voraussetzung:* Rasse Tulamide, Firn- oder Paavipony, Magiegespür; *Sonderfertigkeiten:* Weiches Gangwerk, Stopp, Kehrtwende, Lenken ohne Zügel, Seitengänge, Still-stand, Schrecksicher

**Mittelschweres Streitross:** *Modifikationen:* AT +1, TP (Tritt) +2, LO+1; *Sonderfertigkeiten:* Lanzengang, Kreisel, Steigen, Corbetto, Stopp, Kehrtwende, Gezielter Biss, Gezielter Tritt, Capriola

Novadisches Kriegspferd: wie Tulamidisches Kriegspferd, aber zusätzlich Rastullahs Schwingen, Stille Wacht und LO +3

**Prunkkutschpferd:** *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Gespanngewöhnung, Mehrspännig, Passage, Almadaner Schritt

**Rennkutschpferd:** *Modifikationen:* GS (0/+3), AU (0/+1); *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Gespanngewöhnung, Mehr-spännig

Rennpferd: *Modifikationen: Steher:* GS (+1/+2) AU (+4/+4) *Renner:* GS (+3/+4) AU (+2/+2)

Schützenpferd: *Sonderfertigkeiten:* Weiches Gangwerk, Stopp, Kehrtwende, Lenken ohne Zügel, Seitengänge, Stillstand

Schweres Streitross: *Modifikation:* AT *+1,* TP (Tritt) +3, LO *+2; Sonderfertigkeiten:* Kommen auf Signal, Lanzengang, Wacht, Steigen, Gezielter Tritt, Gezielter Biss, Corbetto, Kreisel, Trampeln, Reitertreue

Streitwagenpferd: *Modifikationen:* GS (+ 1/+ 1), AU (+ 1/+ 1); *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Mehrspännig, Schrecksicher

**Trosskutschpferd:** *Modifikationen:* KK +2, ZK +2*KK; *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Mehrspännig, Schrecksicher

**Tulamidisches** Kriegspferd: *Modifikationen:* AT +1, GS (+1/+1), AU (+2/+2), LO *+2; Sonderfertigkeiten:* Kommen auf Signal, Lanzengang, Stopp, Kehrtwende, Steigen, Kreisel, Hinlegen, Reitertreue, Gezielter Biss, Gezielter Tritt, Wacht

Wanderreitpferd: *Modifikationen:* AU (+ 1/0); *Sonderfertigkeiten:* Geländehindernisse, Schrecksicher, Sprungsicherheit, Ein-gefahren

Zirkuspferd: *Sonderfertigkeiten:* Schrecksicher, Hinlegen, Knie-fall, Sprungsicherheit, Steigen, Zählen, Eingefahren

* Capriola nur wenn das Pferd keiner der folgenden Rassen an-gehört: Tralloper Riese, Svellttaler Kaltblut, Norburger Riesen und Tobimora-Falben

*gelöst oder stehen zwei Reiterheere einander gegenüber, kommt die Zeit der **Kürassiere.** Mit viel Geschrei und blank gezogenem Säbel stürzen sie sich aufs verwirrte Fußvolk oder ehren die Göttin im Getümmel des Nahkampfs zu Pferde – in Helm, Handschuh wie Kürass, auf mächtigen Pferden, die ebenso mutig schlagen und beißen wie ihre Reiter kämpfen. Steht der Reiterei aber eine wohl geordnete Infanterie gegenüber, die einen Lanzenangriff in Schildformation nahezu unbeschadet überstehen könnte – wie neuerdings beobachtet –, werden Kürassiere und Bogenreiterei den Angriff übernehmen, während die Ritter die Flanken decken und mit Lanze und Knappen jenen Haufen nachsetzen, die sich neu zu formieren suchen.*
*Die Einsatzmöglichkeiten der Reiterei sind also vielfältig und wir hier, um über sie zu lernen. Nie jedoch ist deshalb der Ausgang durch Theorie vorherbestimmt. Das zu glauben wäre gleichermaßen Blasphemie wie ausgemachter Unsinn, kann sie, die Militärtheorie, doch nur anhand der Betrachtung von Vergangenem einen Ausblick auf die Zukunft gewähren. Diesen Ausblicken wollen wir die nächsten Monate widmen.«*

## BEMERKUNGEN ÜBER DIE FAHRKUNST

Nur noch selten wird man auf dem Schlachtfeld einen Streitwagen sehen, denn nur in Aranien und Mhanadistan werden sie noch in bedeutender Anzahl verwendet. Durch die schrittweise Modernisierung des Heeres mit ihrer disziplinierten Aufstellung verschiedener Waffengattungen hat sich die Fahrkunst überholt. Es ist jedoch ein eindrucksvolles Erlebnis, einen der berühmten Sichelwagen aus der Wagnerei des Kholem ben Karim in voller Fahrt zu sehen, wie die drehenden Klingen der Räder Pferd und Mensch gleichermaßen zerfetzen und die Tulamidengespanne so manche Formation allein durch ihren Anblick sprengen.
Wahrscheinlicher ist es, in der Arena auf Streitwagen zu treffen, wo Wagenrennen – den Götter zum Preis und den Müßiggängern aller Stände zum Amüsement – Buchmachern wie Eignern der Gespanne die Börse füllen. Oder man weicht ihnen auf Gareths Straßen aus, wo die edelsten Quadrigen und die besten Zweirädrigen der Stellmacherei Ferrara keinem anderen Zweck dienen als der Eitelkeit ihrer Besitzer.
Dagegen gibt sich ein militärisches Gespann bescheiden. Kaltblütergespanne, ob sie nun Geschütz-, Tross- oder Küchenwagen ziehen, zeichnen sich durch Ausdauer, Zugkraft und Zuverlässigkeit aus. Da die Marketender wie Mannschaften eines Heerwurms die meiste Strecke ohnehin zu Fuß reisen, ist dies auch kein Nachteil.
Ganz anders die Kutschpferde. Sollen sie Menschen und Waren transportieren, müssen sie willig im Gespann gehen, von großer Ausdauer und auch recht schnell sein. Will jemand seinen Reichtum zeigen, kommt es darauf an, dass das Gespann dem Auge Freude bereitet. Farblich passende, gut aufeinander eingespielte Gespanne ebenso edler Herkunft wie Gangart werden hier die höchsten Preise erzielen.

## BEKANNTE KAVALLERIEEINHEITEN

Zu den **Berittenen Schützen** zählen die auf Kamelen reitenden *Kurzbogenschützen des Kalifats,* die horasischen *Arbalettieri* – eigentlich eine Kürassier-Einheit, die seit kurzem mit Arbaletten und Balestras ausgerüstet ist und die auch zu Fuß zu kämpfen versteht – sowie Teile der *orkischen Reiterei.* In früheren Schlachten fasste man anwesende *Elfen* häufig zu losen Verbänden berittener Schützen zusammen.
Als **Leichte Reiterei** oder **Kürassiere** gelten eine größere Anzahl aventurischer Reiter-Einheiten: Die *Amazonen* kämpfen grundsätzlich auf diese Weise – wobei man ihnen gegenüber die ebenso zutreffende Bezeichnung ‚Plänkler' vermeiden sollte. Die *Ferdoker Garde* auf ihren Elenviner Vollblütern, auch Amazonen des Königs' genannt, da eine reine Frauen-Einheit, ist die bekannteste Einheit des stehenden Heeres, im Mittelreich sind ebenfalls ruhmreich die mit leichten Warunkern berittenen *Abilachter Leichten Reiter* und die *Puniner Gardereiter* auf Ferdoker Warmblütern. Hier noch zu nennen sind die *Leichten Lanzenreiter des Kalifats,* die fast ohne Rüstung und mit Reiterlanze (Dschadra), Säbel und Schild kämpfen, die *Uhdenberger Legion,* eine bunt gemischte Söldnertruppe, sowie der Großteil der *orkischen Reiterei.*
Die Schwere **Reiterei** oder Dragoner kennt als wichtigste Beispiele die *Bornischen Geflügelten* auf ihren Norburger Riesen beritten; unter-schiedlich gefertigte Flügel lassen die jeweilige Schwadronszugehörigkeit erkennen. Das *Nordweidener Reiterregiment* ist mit Tralloper Riesen beritten und schon fast der nächsten Gruppe zuzuordnen
Schlacht- und **Lanzenreiter** haben die Ritter fast allerorten als ‚Erste Linie' der Kavallerie abgelöst. Namensgebend für den Begriff der Schlachtreiterei ist das *Schwere Ragather Reiterregiment* auf selbst gezogenen Trallopern; das *Schwere Reiterregiment Raul von Gareth* ist die mittelreichische Traditionseinheit auf Tralloper Riesen des Kaiserlichen Gestüts zu Gareth; in stetiger Konkurrenz dazu das *K.u.K. Reiterregiment Goldene Lanze* auf Pferden aus demselben Stall. Das bedeutendste der aranischen Reiterregimenter auf landeseigenen Aranier-Schlachtrossen ist ebenso erwähnenswert wie die *Schwere Lanzenreiterei des Kalifats* mit Stoßlanze und Spiegelpanzer auf ihren starken Tulamiden.
**Ritter:** Nur noch selten in der Schlacht anzutreffen, dann häufig als Kommandierende der Lanzen- oder Schlachtreiterschwadronen, auch als Bedeckung des Heerführers, jedoch selten als unabhängig kämpfende Einheiten (dann jeweils mit ihrer ‚Lanze' aus dem Knappen, drei Kriegsleuten, die sowohl im Kampf zu Fuß als auch zu Pferd geschult sind, und drei Bogenschützen, die ebenfalls auf- wie abgesessen kämpfen können). Früher war es durchaus in Adelsaufgeboten üblich, dass die vereinigten Ritter den Kern des Heeres bildeten und die Mitglieder ihrer Lanze mit denen anderer Lanzen zu Einheiten zusammengefasst wurden.
Streitwagen: Das aranische Streitwagenregiment Nebachot *ist die einzige* stehende Einheit, die Streitwagen benutzt. Ihre Waffen sind Bögen. Selten zum Einsatz kommen die leichten und schweren Streitwagen, die sich *im* Besitz verschiedener tulamidischer Potentaten befinden.

## AUSBILDUNG VON UND ZUGTIEREN

*»Um ein edles Ross zu schulen, bedarf es nicht nur des Wissens um die Winke des Reiters, die dem Rosse die Richtung zeigen – vielmehr ist es ein ewiges Wechselspiel zwischen dem Wollen des Tieres und dem Verstehen des Menschen, dem sich eifrig Fügen des Rosses und dem Wollen des Reiters.«*
—Reiterei der Ritter, *Ksl. RittmeisterAlrik von Wehrheim, 939 BF*

*»Zähmen? Ich verstehe nicht, was du mit diesem Wort sagen willst, Talar. Firnstern ist meine Freundin.«*
*—eine ungenannte Steppenelfe, 1013 BF*

*»Wenn ihr den Gaul gesehen hättet! Wie ein Wildpferd hat er sich angestellt. Immer rund und rund und rund, bis ich dachte, der hört gar nicht mehr auf! Aber dann steht er still, bebend, prustend, und ich gehe auf ihn zu, die Leine in der einen Hand, das Süßmoos in der anderen. Hab ihn gelockt wie ein Weib, und da kam er. Und was macht er? Schnappt sich das Moos und weiter geht's! Das wird ein Pferd!«*
*—gehört in einer Kaschemme in Trallop, 1016 BF*

*Zwar* ist in diesem Kapitel immer wieder die Rede von einem Pferd, jedoch beziehen sich diese Grundlagen auch auf Esel, Maultiere und Kamele.
Andere Tiere werden nach den allgemeinen **Abrichten-Regeln** ab S.17 behandelt.



Die verschiedenen Lehren, ein Pferd zu schulen, unterscheiden sich nicht nur von Rasse zu Rasse, ja, von Gestüt zu Gestüt, sondern bereits von Ausbilder zu Ausbilder. Im aventurischen Sprachgebrauch ist dies der *Zureiter* (als Profession siehe AH 102), der bei einem Meister seines Faches in die Lehre gegangen ist, seine eigene Meisterschaft allerdings nur durch Erfahrung erreichen kann. Kein Pferd ist wie ein anderes, und was bei dem einen Ross hilft, kann beim nächsten versagen. Daher sind die besten Zureiter nicht nur meisterliche Reiter und Abrichter von großer Geduld, sondern auch mit einer hohen Intuition und einem guten Charisma gesegnet — zusätzlich zu ihrer körperlichen Gewandtheit und manchmal einer guten Portion Mut.

Zwischen dem, was der Adel, das Militär und Reitervölker auf der ei-nen und das gemeine Volk auf der anderen Seite unter Reiterei und Ausbildung verstehen, liegen oft Welten. Wird es im hart arbeitenden Volk als fast notwendiges Übel angesehen, damit Esel und Pferde überhaupt nutzbar sind, wird es von den ersteren zur Kunstform, wenn auch in unzähligen Facetten, erhoben.

So ist es im Allgemeinen üblich, den Tieren, kaum dass sie alt genug erscheinen, den Sattel oder das Geschirr aufzuzwingen und ihnen beizubringen, sich auf Zügelzug nach links oder rechts zu wenden. Überlegungen, wie man die Tiere vor vorzeitiger Überforderung oder Verschleiß schützen kann, werden selten angestellt. Daher ist die Nutzungsdauer dieser Tiere auch recht niedrig (selten werden sie älter als 15 Jahre), was aber durch die fehlende Ausbildungszeit und den geringeren Preis ausgeglichen wird.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass Pferde und Esel aus ländlicher Ausbildung nur in den Fähigkeitsstufen ungearbeitet, unerfahren und erprobt vorkommen (letztere nur mit Einschränkungen). Diese Tiere sind im Kampf fast nicht zu gebrauchen, da sie zu viel Eingreifen über die Zügel erfordern (Reiten-Proben +3 kumulativ zu eventuellen Probenerleichterungen aus SF des Reiters).

Eine Besonderheit stellt die Reiterei der Elfen dar. Dort bildet jeder Elf sein eigenes Tier aus. Ob mit Hilfe von Magie oder nur seiner Intuition, ist bisher noch nie von Menschen untersucht worden. Ein Elf, der die Gemeinschaft mit seinem Pferd verlässt, wird mit einem Pferd beritten sein, das einem **erprobten Tier** im Sinne der ländlichen Ausbildung entspricht, jedoch ist dessen Loyalität seinem Elf gegenüber um 3 Punkte erhöht. Ist es ein *Paavi*- oder *Firnpony* und als Magierpferd mit Magiegespür begabt, gilt das Tier als geschultes Magierpferd. Aber kein Elf wird wohl je so *badoc* werden, dass er sich für Geld von seinem Pferd trennt.

Der Adel, das Militär sowie die Reitervölker legen dagegen Wert auf eine fundierte **Ausbildung,** die es in vielen Varianten gibt. In diesen Kreisen wird einem Pferd länger Zeit gegeben, sei es in der Aufzuchts- oder in der Ausbildungsphase. Es wird langsam auf seine Aufgabe vorbereitet, wobei sorgsam darauf geachtet wird, dass das Tier sein Gleichgewicht unter der Arbeit finden kann und dadurch keine Schäden erleidet.

Diese fundierte Ausbildung findet man in vielen Facetten, und einige davon sind nicht miteinander kompatibel. So wird ein Ritter, der die in Weiden übliche Ausbildungsform beherrscht, gewöhnlich nicht in

### AUSBILDUNG IN REGELWERTEN

Um ein Pferd von einer Stufe auf die nächste zu heben, werden folgende Proben benötigt, aus denen sich dann die Modifikationen ergeben

**Ungearbeitetes Tier:**
**Ländliche Ausbildung:** Probe +3* auf *Reiten* (Einreiten) oder *Fahrzeuge Lenken* (einfahren) pro Arbeitseinsatz des Tieres; Modifikationen: keine
**Fundierte Ausbildung:** jeweils drei einfache Proben** auf Ab*richten, Tierkunde* und *Reiten* (Einreiten) bzw. *Fahrzeuge Lenken* (einfahren); Modifikationen: LO +2, KK +1

**Unerfahrenes Tier:**
Ländliche Ausbildung: keine speziellen Proben nötig; Modifikationen: KK +3, LO +4, AU +2/+1
**Fundierte Ausbildung:** jeweils zwei Proben +3** auf *Abrichten, Tierkunde* und *Reiten* bzw. *Fahrzeuge Lenken;* Modifikationen: LO +2, KK +2, AU +1/0

**Erprobtes Tier:**
**Ländliche Ausbildung:** keine weitere Ausbildung möglich
Fundierte Ausbildung: jeweils zwei Proben +5** auf *Abrichten* und *Tierkunde,* zusätzlich auf *Reiten* oder auf *Fahrzeuge Lenken;* Modifikationen und sonstige Änderungen nach gewählter Ausbildungsspezialisierung (siehe Reitkunst in ihren Variationen) und zusätzlich LO +3

* Eine gescheiterte Probe zieht eine *Unart* (siehe Seite 37) nach Wahl des Meisters nach sich.
** je drei gescheiterte Proben ziehen eine *Unart* (siehe Seite 37) nach Wahl des Meisters nach sich.

**MODIFIKATOREN DER REIT-/FAHRPROBE**
*ungearbeitet:* +3 / (im Kampf (nur bei Zureitern möglich +6*)
*unerfahren:* + 1 / *(im* Kampf +3**)
*erprobt:* -1 / (im Kampf 0**)
*geschult: -2 /* (als Kampfpferd im Kampf -3, sonst -1)
*Magierpferd: -1* (wenn der Reiter über einen der Vorteile *Viertel-, Halb- oder Vollzauberer* **(AZ** 145ff.) verfügt)

* Da das Tier nur mit beiden Händen geritten werden kann, sind AT/PA- und Ausweichen-Proben *um* weitere 3 Punkte erschwert.
** Tiere der ländlichen Ausbildung erhalten aufgrund der beidhändigen Reitweise eine zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten. Zusätzlich sind Kampfhandlungen des Reiters um 3 Punkte erschwert.

Die Kampfmodifikationen gelten nur für das *eigene* Tier. Schwingt sich ein Kämpfer während eines Gefechtes auf ein ihm fremdes Reittier oder in einen fremden Wagen, erschweren sich die Proben um weitere 3 Punkte (siehe **MBK 53 ff.).**
Alle Kampfmodifikationen gelten kumulativ und werden durch eventuelle Sonderfertigkeiten des Reiters wieder erleichtert.

der Lage sein, ein Novadipferd richtig zu reiten oder gar weiterzubilden.
Aus Sicht der *Regeln* bedeutet dies vielerlei: Fundiert ausgebildete Pferde gibt es in allen Fähigkeitsstufen. Allerdings sind hochwertig ausgebildete Pferde nur in geringen Stückzahlen käuflich zu erwerben, und wenn, dann nur gegen *sehr* viel Geld. Ein anderer Weg, wenn man selbst nicht die Kunst der Ausbildung von Pferden beherrscht, ist es, ein junges Tier zu kaufen und jemanden für die Ausbildung zu bezahlen.
So gibt es in Aventurien für jede Aufgabe das richtige Pferd, nur das eine, das sich alle wünschen, begegnet uns leider auch hier nur in den Legenden: das Pferd, das alles gleichzeitig kann.

### DAS UNGEARBEITETE TIER

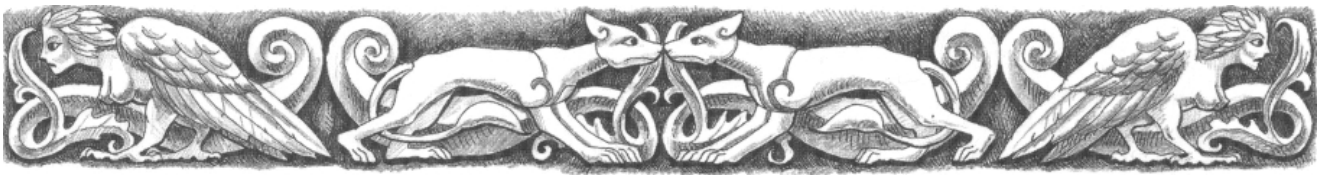
Ein ungearbeitetes Tier im Sinne der Werte- und Preisliste ist im All-gemeinen das noch nicht vollständig ausgewachsene Exemplar, das noch nie einen Sattel, Geschirr oder einen Zaum gespürt hat. Bei *Pferden, Ponys, Eseln* und deren Kreuzungen kann im Alter von zwei Jahren, bei *Kamelen* im Alter von drei Jahren an ein Zureiten gedacht werden. In der Tabelle sind jedoch oft zwei Werte angegeben, um dem Unterschied zwischen ländlicher Vermehrung und gezielter Zucht auszudrücken.
Diese Tiere sind meist an den Menschen als Hirte und Futtergeber gewöhnt, sprich zahm, und aus dem Jungtieralter bereits so weit heraus, dass nun mit einer Schulung begonnen werden kann. Dies heißt beim Volk, dass dem Tier Sattel und Zaum angelegt werden und der Reiter aufsitzt und sich nur bemüht, nicht herunterzufallen. Hat sich das Tier müde gewütet, gilt es als `eingebrochen'. Nach zwei bis drei solcher Behandlungen wird es in den Augen der ländlichen **Ausbil**dung dabei zum **unerfahrenen** Tier.
Einem Zugpferd wird das Geschirr angelegt und es wird neben einem alten, ruhigen Tier eingespannt, oft mit viel zu schweren Wagen oder gar schweren Holzstämmen (Probe hier auf *Fahrzeuge Lenken* und *IN,* um sicherzustellen, dass ein Sprung über die Stränge und ein Sturz vorausgeahnt werden).
Zureiter der fundierten Ausbildung bekommen die Tiere üblicherweise in Alter von drei Jahren in die Hand. Sie nehmen sich für das einzelne Tier wesentlich mehr Zeit (im Schnitt pro Tier 2 Stunden am Tag zusätzlich zu den allgemeinen Arbeiten) und gewöhnen sie langsam an Zaum, Longe, Sattel oder Geschirr. Erst, wenn die Muskulatur des Tieres durch Bodenarbeit genügend gekräftigt ist und das Tier Vertrauen zeigt, steigen sie langsam in den Sattel und bringen dem Tier die grundlegenden Hilfen bei. Dieser Weg dauert je nach Zureiter drei bis sechs Monate.

### DAS UNERFAHRENE TIER

Die Preise für unerfahrene Tiere liegen in der **ländlichen Ausbildung** 20 %, in der fundierten Ausbildung 50 % über den in der Tabelle angegebenen Grundpreisen.
Ein unerfahrenes Tier in der ländlichen **Ausbildung** wird im Laufe eines Jahres bei der Arbeit, meist in Gesellschaft von älteren Tieren, automatisch zum **erprobten** Tier. Es lernt dabei als Reittier, auf Zug am Zügel nach rechts oder links abzuwenden oder zu halten. Ein Stoß mit den Schenkeln oder ein Schnalzen mit der Zunge wird es dazu bringen, vorwärts zu gehen. Es wird zumeist mit beiden Händen gelenkt und ist auch von ungeschulten Reitern zu führen. Für Zugpferde gilt sinngemäß das Gleiche. Proben sind nicht erforderlich, die tägliche Arbeit ersetzt hier die Schulung.
Ein Tier mit fundierter Grundausbildung, das nicht fundiert weitergearbeitet wird, wird im gleichen Zeitraum zum erprobten Tier, erhält jedoch nur noch die Hälfte der angegebenen Modifikationen und kann dann auch nicht weiter geschult werden.
Die fundierte Ausbildung erfordert auf dem Weg zum erprobten Tier eine Zeit von anderthalb bis zwei Jahren. Im ersten halben Jahr wird der Zureiter das Vertrauen des Tieres weiter vertiefen und zum Beispiel durch planvolle *Orbusarbeit* die Kraft und Gewandtheit für die spätere Belastung aufbauen. Im folgenden halben Jahr wird es langsam immer mehr belastet, bis es in der Lage ist, einen Reiter zu tragen oder einen Wagen zu ziehen, ohne sich dabei zu verletzen oder seinen Körper zu überlasten. Das nächste Jahr nutzt man dazu, es leichte, dann immer schwerere Übungen oder Arbeit verrichten zu lassen, bis es als junges, ausgewachsenes Tier sein Arbeitsleben beginnen kann. Durch die sanfte, auf das einzelne Tier zugeschnittene Ausbildung gewinnen diese Tiere an Kraft und Ausdauer.

### DAS ERPROBTE TIER

Die Preise für **erprobte** Tiere liegen in der **ländlichen Ausbildung** 50 %, in der **fundierten Ausbildung** 150 % über den in der Tabelle angegebenen Grundpreisen.
Ein Tier in der **ländlichen Nutzung** findet hier seinen Höhepunkt. Im Kampf ist es nur bedingt einsetzbar (siehe oben) und wird wohl im Alter zwischen 12 und 15 Jahren an deutlichen Verschleißerscheinungen leiden und dem Schlachter übergeben werden oder als Stute noch ein paar Fohlen bringen müssen.
Sollte sich jetzt noch jemand finden, der bereit ist, Zeit und Geld in eine fundierte Ausbildung für ein solches, jüngeres Tier zu stecken, ist dies nur mit erschwerten Proben (je Probe Erschwernisse von bis zu weiteren 5 Punkten) möglich, da es zuallererst gilt, die eingeschliffenen Gewohnheiten der Tiere zu verändern. Ansonsten gilt sinngemäß der Weg der **fundierten** Ausbildung ab dem unerfahrenen Tier. Die fundierte **Ausbildung** beginnt nun, die erprobten Tiere auf ihr Spezialgebiet auszubilden. Streitrösser werden in Manövern ausgebildet, die ihnen erlauben, ihre Reiter zum Beispiel aus einer Umklammerung im Schlachtfeld zu befreien; Novadipferde erlernen die *Stille Wacht;* Wagenpferde werden in vielfältigen Anspannungen ausgebildet und gefahren; Botenpferde werden schrecksicher gemacht und lernen, jeder Anforderung im Gelände gerecht zu werden.
Prinzipiell ist für fast jede Gattung und jede Rasse eine solch vollendete Schulung denkbar. Verschiedene Zielsetzungen sind ab Seite 30 nachzulesen. Für jede dieser Zielsetzungen ist ein **meisterlicher** Zureiter vonnöten: TaW *Abrichten (Spezialisierung erforderlich)* und *Reiten* bzw. *Fahrzeuge Lenken* 14, *Tierkunde (Spezialisierung erforderlich)* 10.



**SONDERFERTIGKEITEN VON PFERDEN UND ANDEREN REIT'- UND LASTTIEREN** Zur Erklärung der verwendeten Begriffe:

*Speziell:* nur von bestimmten Tierarten oder in einer bestimmten Ausbildungsvariante zu erlernen

*Kampf* können vom Tier in Kampfsituationen eingesetzt werden. Dies geschieht entweder auf ein Signal des Reiters hin oder bei massiver Umklammerung des Paares instinktiv vom Tier aus. *Allgemein:* Diese Fähigkeiten können einem Tier zusätzlich zu seiner eigentlichen Ausbildung noch beigebracht werden (Probe-+5 *auf Abrichten* nach Beendigung der eigentlichen Ausbildung). Dies gilt auch für Tiere der ländlichen Ausbildung. (Hier werden jedoch bei Kampfmanöver die Erschwernisse für den Kampf nicht aufgehoben. Die +3 aus ländlicher Ausbildung werden zusätzlich zu den Modifikationen der Manöver fällig.)

**Almadaner** Schritt (speziell): Das Pferd hebt die Vorderbeine bei jedem Schritt besonders hoch und elegant nach vorne; Eindruck des Stolzierens wird dadurch erzeugt.

**Capriola** (speziell/Kampf): Das Pferd springt senkrecht in die Luft und keilt nach hinten aus, um sich im Schlachtgetümmel Platz zu verschaffen (nicht ausführbar für Pferde der Rassen: Trallopper Riese, Svellttaler Kaltblut, Norburger Riesen und Tabimora-Falben, da diese zu schwer für das Manöver sind).

**Corbetto (speziell/Kampf):** Das Pferd erhebt sich auf die Hinterhand und springt in dieser Haltung einige Sätze vorwärts. Im Kampf meist mit schlagenden Vorderläufen.

**Eingefahren** (speziell): Das Tier lässt sich nicht nur reiten, sondern auch einspannen.

**Galoppwechsel** (allgemein): Das Pferd wechselt auf Kommando die Galopprichtung. Erkennbar springt nach einem Wechsel jeweils das rechte oder linke Beinpaar weiter vor. **Geländehindernisse** (allgemein): Das Tier hat gelernt, Brücken, Bäche, Unterholz, sumpfiges Gelände, schmale, steinige Wege und Ähnliches trittsicher zu durchqueren. 3 Punkte geringerer Malus auf entsprechende Reiten-Proben.

**Gespanngewöhnung (speziell):** Die Pferde eines Gespanns wurden gemeinsam ausgebildet und sind aufeinander eingespielt. Es ist nur schwer möglich, ein anderes Pferd in diese Gespanne einzubinden. *Fahrzeug* Lenken-Proben um 3 Punkte erleichtert; Aufhebung der Probenerleichterung und LO -2 bei ungewohnter Anspannung.

**Gezielter Biss (speziell/Kampf):** Das Tier heißt auf Kommando gezielt zu.

**Gezielter Tritt (speziell/Kampf):** Das Tier kann mit seinen Hufen gezielte 'kitte austeilen.

**Hinlegen (allgemein):** Das Tier legt sich auf Kommando hin und bleibt liegen, bis ihm das Kommando zum Aufstehen gegen wird.

**Kehrtwende** (allgemein): Das Pferd macht nach einem Stopp eine 180° Wende und kann in jeder beliebigen Geschwindigkeit sofort wieder loslaufen. Die Wende kann nur zusätzlich erlernt werden, wenn das Pferd den Stopp bereits beherrscht.

Kniefall (speziell): Das Pferd lässt sich mit einem Vorderbein aufs Knie nieder und beugt den Kopf zwischen die Beine; eine dem Hofknicks nachempfundene Bewegung.

**Kommen auf Signal (allgemein):** Das Tier hat gelernt, auf ein bestimmtes Signal hin (Name, Pfiff) zu seinem Herrn zu kommen.

**Kreisel (speziell/Kampf):** Das Pferd springt mit der Vorderhand um die Hinderhand in einer 360° Drehung. Im Kampf verdrängt es dabei oft andere Kämpfer und verschafft sich und dem Reiter so Luft.

**Lanzengang (speziell):** Das Pferd hat gelernt, ein Überrennen durchzuführen, während sein Reiter eine Lanze trägt, gilt für Tjosten oder im Kriegsfall. Erleichterung der Reiten-Probe und der Lanzen-AT um je 3, kumulativ zu SF des Reiters.

**Lenken ohne Zügel** (speziell): Das Pferd kann nur von Gewichthilfen und Schenkeldruck geritten und gelenkt werden, daher hat der Reiter die Hände frei und erleidet keine zusätzliche Erschwernis auf eventuelle *Reiten-*, Zauber- und Fernkampf-Proben. Diese SF ist jedoch nicht im Nahkampf einsetzbar, da die Tiere auf diese Situation nicht ausgebildet sind und hier die Führung mit den Zügeln brauchen.

**Mehrspännig (speziell):** Das Pferd ist ausgebildet, mit mehreren Tieren vor dem Wagen zu laufen.

**Passage (speziell):** Das Pferd verlangsamt seine Trabschritte soweit, dass es bei jedem Tritt kurz in der Luft zu schweben scheint. **Piaffe (speziell):** Das Pferd tritt im Trab mit erhabenem Ausdruck auf der Stelle.

**Rastullahs Schwingen (speziell):** Auf ein meist geheimes Signal hin mobilisiert das Shadif noch mal seine letzten Reserven, um Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Es wird laufen, bis es umfällt oder angehalten wird. Zusätzliche 3 SR im Galopp möglich, die erste davon mit GS +1, danach ist es so geschwächt, dass es mit 50 % Wahrscheinlichkeit vor Erschöpfung zusammenbricht. Abhängig von der weitern Versorgung kann es dabei mit 25 % Wahrscheinlichkeit zu Tode kommen.

**Reitertreue (speziell):** Das Pferd lässt sich nur von seinem Herrn reiten, alle anderen Reiter wirft es ab. Verliert ein solches Pferd seinen Herrn, ist es sehr schwer, es umzuschulen: LO gegenüber Fremden -10; Steigerung nur wieder nach den Regeln auf Seite 33 möglich, jede Probe zusätzlich um 3 erschwert.

**Schrecksicher (speziell):** Das Tier erschrickt weder bei lauten unerwarteten Geräuschen noch bei flatternden Textilien usw Bei entsprechenden Proben 3 Punkte weniger Erschwernis.

**Seitengänge (allgemein):** Das Pferd ist in der Lage, sich seitwärts fortzubewegen.

**Separieren** (speziell): Das Pferd besitzt einen Instinkt, der es ihm ermöglicht, seinem Reiter bei der Arbeit mit Rindern oder anderen Herdentieren aktiv zu helfen. Bei entsprechenden Proben 5 Punkte weniger Erschwernis.

**Sprungsicherheit (speziell):** Das Pferd hat gelernt, Hindernisse in einer Reitbahn oder im Gelände sicher zu überwinden. Reiten-Probe heim Sprung um 3 Punkte weniger erschwert.

Steigen (allgemein/Kampf): Das Tier hat gelernt, auf Kommando mit der Vorderhand zu steigen. Kampfpferde schlagen dabei oft gezielt nach Gegnern vor sich.

**Stille Wacht (speziell):** Das Shadif stupst seinen Herrn nachts wach, falls sich Fremde nähern, oder verrät einen Hinterhalt durch sein Ohrenspiel. (Entspricht einem TaW *Sinnenschärfe* des Tiers von 12; es wird direkt mit dem W20 auf diesen Wert geprobt.)

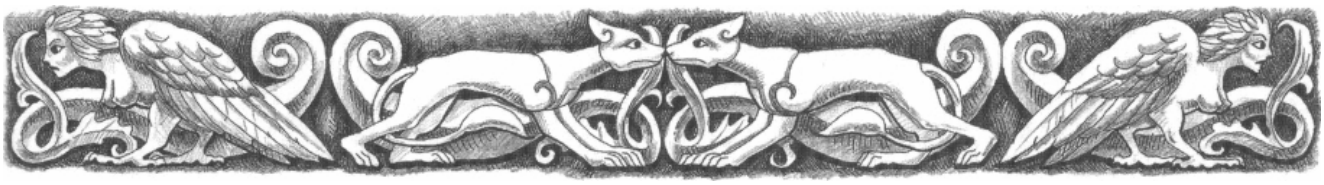
**Stillstand (allgemein):** Das Tier bewegt sich auf Kommando nicht mehr. Pferde ermöglichen es so, Magiern und Fernkämpfern von ihrem Rücken aus zu handeln (keine zusätzlichen Erschwernisse der Zauber- oder Schussproben). Probe zum nachträglichen Erlernen um zusätzliche 5 Punkte erschwert, wenn das Tier über den Nachteil *Nervosität* verfügt.

**Stopp (allgemein):** Das Pferd kann aus jeder Gangart heraus abrupt auf der Hinderhand stoppen.

**Wacht (allgemein):** Das Pferd tut mit einem Wiehern kund, wenn sich Fremde ihm und seinem Herrn nähern. (Entspricht einem TaW *Sinnenschärfe* des Tiers von 12; es wird direkt mit dem W20 auf diesen Wert geprobt.)

**Weiches Gangwerk (speziell):** Das Pferd hat gelernt, durch spezielle Schulung den Rücken sehr weich schwingen zu lassen. Dadurch werden Erschütterungen, die schlecht zu sitzen sind, eingeschränkt. Diese weichen Gänge sind im Allgemeinen langsamer als das entsprechende Normalgangmaß (GS je -1).

**Zählen (speziell):** Das Tier klopft auf ein Signal hin mit der Vorderhand auf den Boden oder schüttelt den Kopf, bis kein Signal mehr gegeben wird. So entsteht der Eindruck, das Tier würde zählen.



## VOR UND NACHTEILE VON PFERDEN

Die hier beschriebenen *Vor-* und *Nachteile* sind (wo nötig) wertetechnisch schon in die Werte im **Bestiarium** eingerechnet und werden hier nur zum besseren Verständnis erklärt. Ausnahmen stellen Probenerleichterungen oder -erschwernisse dar.

**Ausdauernd:** Die Tiere dieser Rasse sind in bestimmten Geschwindigkeiten sehr ausdauernd.

**Eigenwillig:** Eigenwillige Tiere vertrauen nur Menschen, die sie gewöhnt sind. LO -2 bei Unbekannten/Fremden.

**Einzelgänger:** Tiere dieser Rasse sind keine Herdentiere, sie sind schwieriger mit anderen Tieren unterzubringen — das kann sich in extremer Bissigkeit (siehe **Unarten),** hier jedoch nicht gegen Menschen, sondern andere Tiere gerichtet, ausdrücken.

**Elegante Erscheinung:** Tiere mit diesem Vorteil wirken besonders elegant — und ziehen Blicke auf sich.

**Erhöhte Tragkraft:** Tiere dieser Rasse haben einen größeren Tragkraftfaktor als andere Rassen.

**Erhöhte Zugkraft:** Tiere dieser Rasse haben einen größeren Zugkraftfaktor als andere Rassen.

**Feurig:** Tiere dieser Rassen bewegen sich mit einer ihnen eigenen Eleganz, die sehr exquisit, aber auch für manchen Menschen etwas Furcht erregend wirkt.

Flinkheit: Das Pferd dieser Rasse ist besonders agil und daher etwas schneller als andere Rassen.

**Genügsam:** Tiere dieser Rasse kommen in entsprechenden Situationen mit wenig Futter aus.

**Gutmütig:** Tiere dieser Rasse haben ein sehr starkes Nervenkostüm. Die Sonderfertigkeiten *Schrecksicher* und *Stillstand* sind solchen Tieren sehr einfach beizubringen. Sie lassen sich durch wenig einschüchtern und ertragen auch den größten Lärm.

**Lernfähig:** Tiere dieser Rassen verfügen über eine höhere Lernfähigkeit. Alle Abrichten-Proben erleichtern sich um 1 Punkt.

**Magiegespür:** Pferde mit dieser Begabung können erkennen, dass eine Person über eine Magiebegabung verfügt, und fühlen sich besonders zu ihnen hingezogen. Sie werden oft für ein Vielfaches des üblichen Wertes verkauft.

**Nervosität:** Ein Tier dieser Rasse hat ein schwächeres Nervenkostüm (die Sonderfertigkeiten *Schrecksicher* und *Stillstand* ist diesem Tier nur mit einer gesonderten Abrichten-Probe +8 beizubringen).

**Orientierungssinn:** Diese Tiere finden ihnen bekannte und angenehme Plätze, die in ihrer näheren Umgebung sind, ohne das hierzu Proben nötig wären. Widrige Wetterlagen behindern sie dabei nicht.

**Ruhiges Temperament:** Diese Tiere sind auch für ungeübte Reiter gut zu handhaben. Erleichterung normaler *Reiten-Pro*ben um 1 Punkt, wenn der TaW *Reiten* unter 4 liegt. **Schnell:** Tiere dieser Rasse entwickeln hohe Endgeschwindigkeiten.

**Sprungsicherheit:** Das Tier verfügt über einen natürlichen Instinkt zum Springen. *Reiten-Probe* beim Sprung um 3 Punkte weniger erschwert.

Stark: Diese Rassen besitzen eine besondere KK.

Störrisch: Tiere dieser Rasse bleiben oft ohne erkennbaren Grund einfach stehen und sind dann nicht mehr dazu zu bringen, sich zu bewegen. Wann sie sich bequemen weiterzulaufen, ist nicht absehbar.

**Trendeln:** Pferde dieser Rasse beherrschen statt dem Trab eine besondere Gangart, die weicher zu sitzen ist.

**Trittsicherheit:** Das Tier ist an das spezielle genannte Gelände besonders gewöhnt — nötige Reitproben in diesem Gelände können nach Maßgabe des Meisters erleichtert werden

**Verminderte Tragkraft:** Tiere dieser Rasse haben einen kleineren Tragkraftfaktor als andere Rassen.

Daher wird ein Held selten sein Pferd selbst ausbilden können, sondern muss für etwa 150 Dukaten pro Jahr sein Ross in die Hände eines Zureiters geben. Gute Ausbilder werden zudem auf eine gewisse Zeit (fast nie weniger als 6 Wochen) der Zusammenarbeit mit dem zukünftigen Reiter bestehen, um diesem die Feinheiten der Ausbildung seines Tieres näher zu bringen und die Loyalität des Tieres auf ihn zu übertragen.

### D A S GESCHULTE T I E R

Die Preise für geschulte Tiere liegen weit über den in der Tabelle angegebenen Grundpreisen (zum Teil das drei- bis zehnfache).

Die Tiere haben nach der kompletten Ausbildung ein Alter von 6 bis 7 Jahren, können aber bei nicht zu forderndem Einsatz bis gut 25-jährig ihren Dienst versehen. Danach sinken Ausdauer und KK langsam, aber stetig ab.

Alle vier Ausbildungsschritte sind zum einen sehr zeitaufwendig, und zum anderen verlangen sie, dass das Tier trotz noch unvollständiger Einsatzfähigkeit wie ein arbeitendes Tier ernährt und versorgt werden muss *(mittlere Arbeitsbelastung)* — eine meist unmögliche Aufgabe während eines unruhigen Abenteurerlebens. Die Kosten hierfür müssen zusätzlich zur Ausbildungsvergütung entrichtet werden. Gerade die Schulung eines *Tralloper Riesen* kann dadurch immense Summen verschlingen. Die meisten Pferde benötigen außerdem auch regelmäßige Besuche beim Hufschmied — alle sechs bis acht Wochen, bei häufiger Nutzung befestigter Straßen oder felsigen Untergrunds auch öfter — und zudem kann ein jedes Tier krank werden oder sich verletzen.

Der Zeitaufwand dagegen ist von der Größe weitestgehend unabhängig: Ein nicht arbeitendes Tier bedarf täglich mindestens einer Stunde der Stall- und Tierpflege, Sattelzeug gut gepflegt zu halten, erfordert etwa zwei Stunden in der Woche; Geschirr- und Kutschpflege im Schnitt eine Stunde am Tag. Meist ist es weitaus billiger und weniger anstrengend, ein fertig ausgebildetes Pferd zu kaufen, als sich selbst damit abzumühen. Allein: Welcher Novadikrieger würde auf dem Viehmarkt ein Schlachtross nach seinem Geschmack finden?

Die Loyalität wird nicht über Probenwürfe gesteigert. Beginnend von der rassetypischen Grundloyalität bei gezüchteten Tieren steigt sie nur durch die Ausbildungsmodifikationen. *Wildfänge* (LO -2) wer-den, nach den Regeln der Loyalitätssteigerung, vor einer Ausbildung nach den Vorgaben auf Seite 18 auf eine akzeptable Grundloyalität gebracht und gelten erst dann als **ungearbeitetes** Tier. Diese ist aber immer um 2 Punkte niedriger anzusetzen als die eines vergleichbaren Zuchttieres.

### E I N S A T Z VON AUSGEBILDETEN PFERDEN

Fundiert ausgebildete Pferde und andere Reittiere können von erfahrenen Reitern, Kutschern oder Vorführern sehr vielseitig eingesetzt werden. Die Tiere stellen *Manöver* zur Verfügung, die grob in zwei Kategorien unterteilt sind: solche, die sie automatisch einsetzen (siehe Kasten), und solche, die der Reiter durch das Geben einer speziellen Hilfe abrufen kann, wenn er die entsprechenden Hilfen kennt. Die zweite Gruppe lässt sich außerdem in Kampfmanöver und normale Manöver teilen.

**Erlernte, automatische** Manöver von Pferden:
Als nicht direkt beeinflussbare bzw. abrufbare Manöver gelten: *Eingefahren, Geländehindernisse, Gespanngewöhnung, Lanzengang, Mehrspännig, Reitertreue, Schrecksicher, Separieren, Sprungsicherheit, Weiches Gangwerk*

Manöver, die nicht als Kampfmanöver oder erlernte, automatische Manöver gekennzeichnet sind, können von den Helden jederzeit eingesetzt werden. Sei es, das ein Gaukler sein Zirkuspferd einer inter-

essierten Menge auf einem Dorfplatz zeigen oder ein Adliger einen anderen durch die Demonstration seines perfekten Adelsrosses beeindrucken möchte.
Allerdings muss überprüft werden, ob der Vorführer oder Reiter die korrekten Hilfen und Kommandos für diese Manöver beherrscht. Außerdem ist die Frage, ob das Pferd im richtigen Moment aufmerksam ist, diese richtig interpretiert und umsetzt.
Dies heißt aus Sicht der **Regeln** Folgendes: Ein allgemeines Manöver setzt einen TaW von mindestens 7 im entsprechenden Talent, entweder *Reiten, Fahrzeug Lenken* oder *Abrichten* (als Probe auf die Vorführung eines Pferdes vom Boden aus) bzw. einen TaW von 10 für spezielle Manöver voraus. Wir überlassen es hier dem Meister, die Umgebungsvoraussetzungen in Probenaufschläge oder -erleichterungen umzusetzen. Ebenso, ob er jedes Manöver einzeln oder die Vorführung als Gesamtwerk proben lässt.



**Wasserliebend:** Tiere dieser Rasse lieben das Wasser. Sie neigen dazu, sich bei jeder Gelegenheit im Wasser zu wälzen (oh sie dabei noch etwas auf dem Rücken haben, stört sie meist nicht). Auch können sie schwimmen, so dass sie durch einen Wasserlauf nicht aufgehalten werden. Eine Koppel muss auch an einem Wasserlauf eingezäunt sein.
**Weiche Gänge:** Tiere dieser Rasse haben von Natur aus sehr weiche Gänge und sind gerade für ungeübte Reiter sehr leicht zu sitzen. Erleichterung normaler *Reiten-Proben* um 1 Punkt, wenn der TaW *Reiten* unter 4 liegt.
**Zäh:** Tiere dieser Rasse können auch unter sehr widrigen Bedingungen überleben, z.B. bei großer Kälte.

## UNARTEN VON PFERDEN UND ANDEREN REIT- UND LASTTIEREN

Aufblasen: Das Tier pumpt während des Sattelns vermehrt Luft in seinen Bauch, sodass beim sofortigen Aufsteigen der Sattel ins Rutschen kommt und sich um das Pferd drehen kann. Zur Abhilfe muss das Tier etwas herumgeführt und der Sattelgurt dann nachgezogen werden. Hinderlich, wenn der Reiter in Eile ist.
Bissigkeit:* Das Tier versucht jeden Mensch zu beißen, wenn dieser ihm nahe kommt. LO -1.
**Buckeln:** Das Tier lehnt die Schenkelhilfen des Reiters ab und buckelt daher öfter, wenn diese energischer angelegt werden. Zusätzliche Reiten-Proben in passenden Momenten nach Wahl des Meisters.
**Knabbern:** Das Tier kaut alles an, was in die Reichweite seines Mauls kommt — die Kosten erhöhen sich dadurch um 2 S pro Monat.
**Laut:** Das Tier wiehert, trompetet, schreit oder blökt besonders laut und/oder häufig und durchdringend.
Kopfscheu: Das Tier lässt sich nur ungern am Kopf anfassen. Es ist daher schwerer aufzuzäumen. Das Tier erhält zusätzlich einen Ausweichen-Wert von 10 in einer solchen Situation.
**Sattelzwang:*** Das Tier verweigert immer wieder Satteln, Zäumen und Anschirren. LO -2, zusätzlich erhält das Tier einen *Ausweichen-Wert* von 10, der nur für die genannten Situationen gilt.
**Scheu:** das Tier läuft bei jeder Gelegenheit davon und mag sich dann nicht einfangen lassen. LO -2.
**Spucken:** Das Kamel spuckt Fremde, die ihm zu nahe kommen, unvermittelt an.
**Treten:*** Das Tier schlägt bei der kleinsten Missmutigkeit drohend aus. LO -1.

* Das Tier zeigt diese "Tat durch vorherige Drohgebärden an. Meist legt es die Ohren nach hinten an den Kopf, rollt mit den Augen, oder es ist ein weißer Ring um das Auge des Pferdes zu erkennen, da dieses die Augen aufreißt, oder es stampft mit den Hufen auf

## EXPERTE: DER KAMPF ZU PFERD

Der gezielte Einsatz eines Pferdes kann im Kampf große Vorteile bringen. Die grundsätzlichen Möglichkeiten des Kämpfers auf dem Rücken des Tieres wurden bereits in **MBK** 53ff. beschrieben. An dieser Stelle werden einige Ergänzungen vorgenommen:

Reiter, die ohne Sattel oder Steigbügel in den Kampf gehen, erleiden einen Malus von +5 auf alle Proben. Lanzenreiten ist nicht durchführbar.

Der Einsatz von Zweihandwaffen ist kaum durchführbar *(Reiten*-Probe um 8 Punkte erschwert, ebenso sämtliche AT und PA mit der Zweihandwaffe, dabei Patzergefahr bereits bei 19 und 20), da auch ein Streitross im Kampf nicht längere Zeit ohne Zügel gelenkt werden kann, vor allem für Richtungs- oder Gangartänderungen ist ein Eingreifen über die Zügel erforderlich. Knotet man die Zügel auf eine gute Länge zusammen, so kann man sie mittels einer Freien Aktion



aufnehmen, wenn man kurzfristig beide Hände für andere Aktionen benötigt.
> Alle Hilfen auf einem fundiert ausgebildeten Reitpferd werden mit einer Hand, zumeist der Linken, dem Gewicht und den Schenkeln gegeben. Ein Schild am linken Arm erschwert dabei Reitern alle Reiten-Proben um 4 Punkte, mit der SF *Reiterkampf* um 2 und mit den SF *Kriegsreiterei/Turnierreiterei* gar nicht.

Selbst ein ausgebildetes Streitross ist nur so gut wie sein Reiter — er liefert durch seine Intelligenz, sein Abwägen und seinen Hilfen die Basis, durch die das Tier zum starken Kampfgefährten wird. Im Zuge dieser Publikation werden nun zwei weitere Basis-Kampf-Werte eingeführt — Reit-AT und Reit-PA. Diese gelten für das Zusammenspiel zwischen Reiter und Pferd. Das Pferd liefert die Kraft, der Mensch den Kopf
Sie gelten, wenn Pferd und Reiter als Einheit agieren, und ersetzen im Kampf immer dann die AT- und PA-Werte *des Pferdes,* wenn der Reiter das Pferd mit Hilfen zum Agieren bringt. Ein Misslingen der Proben wird wie ein Misslingen einer normalen AT/PA behandelt — mit allen Folgen, etwa den Reaktionen eines Pferdes auf einen Treffer (siehe **MBK** 55, letzter Absatz: Nahkampf **gegen Reiter).**
Diese Werte gelten *nicht,* wenn der Reiter sein Pferd nicht besonders bewegt und nur mit seiner eigenen Waffe vom Pferderücken aus agiert. Hier werden die AT/PA-Werte der Waffe auf die Probe gestellt. Der Reiter kann in jeder KR entscheiden, ob er *selbst* eine AT/PA führen will oder ob er *sein Pferd* einsetzen möchte.

Die Reit-AT errechnet sich aus dem TaW Reiten des Reiters, der LO und der AT des Pferdes, bei der Reit-PA wird statt der Attacke die PA (Ausweichen) des Pferdes gewählt.
Modifikationen aus Reit-SF *(Reiterkampf, Kriegsreiterei* und *Turnierreiterei)* des Reiters werden dabei nicht berücksichtigt. Sie können nach Maßgabe des Meisters als Erleichterung auf die Proben gewährt werden.

Reit-AT = (TaW *Reiten* (Reiter) + LO (Pferd) + 2*AT (Pferd)) / 4
Reit-PA = (TaW *Reiten* (Reiter) + LO (Pferd) + 2*PA (Pferd)) / 4

*Beispiel: Alrik von Sturmfels reitet einen Yaquirtaler, der als mittelschweres Streitross fundiert ausgebildet ist, und hat einen TaW Reiten von 15. Er kann also im Kampf mit den Werten Reit-AT = (15+17+2*12)/4 = 14 und Reit-PA = (15+17+2*7)/4 = 11,5 gerundet zu 12 agieren.*
*Der Streuner Amato aus Punin konnte sich allerdings nur einen erprobten Warunker mit ländlicher Ausbildung leisten und ist auch des Reitens nicht so mächtig (TaW Reiten 5). Er kann im Falle eines Kampfes nur auf Reit-AT = (5+13+2*11)/4 = 10 und Reit-PA = (5+13+2*7)/4 = 8 zurückgreifen. Zusätzlich muss Amato für jede Probe einen Malus von 3 hinnehmen (siehe* ***Ausbildung von Reit- und Zugtieren*** *Seite 33), da er ja auf einem Pferd ländlicher Ausbildung sitzt.*

Hier zeigt sich, dass der nicht fundiert ausgebildete Warunker mit einer solchen Situation wohl eher überfordert ist und sich ein Reiter eines solchen Tieres überlegen sollte, ob er sich einem Kampf freiwillig stellt — wenn er die Wahl hat.

## D E R KAMPF MIT DEM FUNDIERT GESCHULTEN PFERD

Im Folgenden geht es um die Möglichkeiten, das fundiert geschulte Kriegspferd direkt als agierendes Tier mit Kampfmanövern einzusetzen.

*Ein Beispiel: Alrik von Sturmfels (siehe oben) bemerkt, dass direkt hinter seinem Pferd ein Fußkämpfer (RS 3, Ausweichen 8, KK 13, KO 12) mit Speer im Begriff ist, nach ihm zu stechen. Er entscheidet sich statt einer Attacke auf einen anderen Kämpfer, der nicht ganz in seiner Distanzklas-*

### PFERDEMANÖVER AUS SICHT DER KAMPFREGELN

Alle Manöver gelten als Aktions-Manöver. Möchte der Reiter eine zweite offensive Aktion unternehmen (Ausnahmen: Corbetto und Kreisel verbrauchen zwei Aktionen), so kann er sie nach den Regeln aus **MBK 12** umwandeln (8 Phasen später, um 4 Punkte erschwert). Diese zweite Aktion darf jedoch kein Pferdemanöver sein.
**Capriola (speziell); Reit-AT** +5: Das Pferd springt und schlägt in der INI-Phase in DK N aus, in der der Reiter die Hilfen dafür gibt. Es landet direkt darauf mit einer Freien Aktion wieder. Die TP werden verdoppelt, da beide Hinterläufe mit Wucht treffen. Eine PA ist für das Opfer nicht möglich, nur Ausweichen ist erlaubt. Fußkämpfer stürzen, berittene Kämpfer stürzen samt ihrem Pferd, wenn keine KK-Probe (des Reittiers) erschwert um die SP gelingt. (Nicht ausführbar für Pferde der Rassen Tralloper Riese, Svellttaler Kaltblut, Norburger Riesen und Tobimora-Falben.)
**Corbetto (speziell); Reit-AT +3:** Das Pferd steigt in der TNT-Phase der gegebenen Hilfe auf die Hinterhand und schlägt dabei nach einem eventuell in Reichweite stehenden Gegner in den DK HN mit den Vorderhufen. Das Tier springt danach einen Satz auf den Hinterbeinen nach vorne (freie Aktion) und schlägt als zweite volle Aktion 8 Phasen später erneut mit den Vorderläufen nach einem Gegner. Der Reiter ist, bedingt durch die notwendige, etwas komplizierte Hilfengebung, nicht in der Lage, selbst zu agieren. Der Reiter kann sich dafür entscheiden, das Manöver eine weitere Kampfrunde aufrecht zu erhalten. Das Pferd ist bei optimalen Bedingungen in der Lage, bis zu drei Sprünge (jeweils etwa 1,5 Schritt) und insgesamt 4 Tritte mit den Vorderläufen auszuteilen, bevor es am Ende der zweiten KR wieder auf allen vier Läufen aufkommt und der Reiter in der nächsten KR neue Entscheidungen treffen kann. Jeder Sprung/Tritt wird einzeln mit einer *Reiten-AT* +3 geprobt.
**Gezielter Biss (allgemein); Reit-AT +1:** Das Tier beißt auf ein Kommando nach einem Gegner vor sich. Die Distanzklasse des Pferdes beträgt hierbei H (Kamel N). Muss das Tier dafür eine DK überwinden, verwendet es hierfür die freie Aktion.
**Gezielter Tritt (allgemein); Reit-AT +1:** Das Tier schlägt auf ein Kommando nach einem Gegner neben oder hinter sich aus. Die Reichweite des Pferdes beträgt hierbei DK N (Kamel DK NS). Muss sich das Tier dafür bewegen, verwendet es hierfür die freie Aktion.
**Kreisel (speziell); Reit-AT +5:** Das Pferd beginnt, sich auf Hilfe seines Reiters hin kraftvoll um die Hinterhand zu drehen. Diese Bewegung entspricht von der Geschwindigkeit her der Trab-GS der jeweiligen Rasse. Das Pferd drängt hierbei durch die Geschwindigkeit und die Kraft seines Körpers jeden Fußkämpfer um mindestens eine DK zurück und bringt ihn zu Fall, wenn ihm keine KK-Probe erschwert um die GS des kreiselnden Pferdes gelingt. Einem ebenfalls berittenen Gegner steht eine Probe zu (KK des Reittieres erschwert um die halbe KK+GS des kreiselnden Pferdes). Gelingt diese, bricht das Manöver ab.
Wird das Manöver nicht abgestoppt, benötigt das Pferd eine KR für eine komplette Drehung. Der Reiter kann dieses Manöver bis zu 4 KR hintereinander ausführen. Er verliert jedoch jede weitere Aktionsmöglichkeit in dieser Zeit.
**Steigen (allgemein); Reit-AT +1:** Das Tier steigt in der TNT-Phase der gegebenen Hilfe auf die Hinterhand und schlägt mit den Vorderhufen dabei nach einem eventuell in Reichweite (DK H, Kamele DK HN) stehenden Gegner. In der freien Aktion kommt es wieder zurück auf alle vier Läufe.

*se ist, sein Streitross (TP 1 W+4) eine Capriola ausführen zu lassen. Der Spieler würfelt eine 8 (gefordert ist eine Reit-AT 14 erschwert um 3). Das Tier versteht also Alriks korrekte Hilfen und setzt sie erfolgreich um. Dem Fußkämpfer misslingt der Ausweichversuch und er wird von beiden Hinterhufen des ausschlagenden Pferdes vor die Brust getroffen. Für das Tier werden 10 TP erwürfelt — was bedingt, dass der Fußkämpfer 14 SP ((10—3)x2) erhält und mit einer Wunde* ***(MBK 26)*** *zu Boden geht. Alrik kann sich nun ungestört dem anderen Kämpfer, der die Distanzklasse mittlerweile erreicht haben dürfte, zuwenden und eine AT von ihm abwehren.*

Grundsätzlich muss *der* Reiter darauf ausgebildet sein, diese Sondermanöver des Pferdes und die auslösenden Hilfen zu kennen, und außerdem in der *Lage sein, die* darauf *folgenden* Bewegungen des Pferdes *auch* auszusitzen. Eine falsche Gewichtsverlagerung beim Manöver *Steigen hat schon manches* Paar aus Reiter und Pferd stürzen lassen.
Daher ist für den Einsatz eines *allgemeinen* Kampfmanövers die SF *Reiterkampf* beim Reiter Vorraussetzung — *für spezielle* Kampfmanöver *die* SF *Kriegsreiterei.* Eine Ausnahme *ist hier das* Manöver *Lanzengang:* Um *die* daraus möglichen Erleichterungen innerhalb einer Tjoste oder eines Kampfes einzusetzen, muss *der Reiter* über *die* SF *Turnierreiterei* oder *Kriegsreiterei* verfügen.

Die Angriffsarten *Niederreiten, Überrennen* und *Lanzenreiten sowie* die Angriffsarten *Hufschlag* und *Trampeln,* wie Sie sie aus **MBK** 53 kennen, werden *im* Sinne dieser Regeln leicht verändert: **Niederreiten** (allgemein, Kampf); Reit-AT +3: (siehe auch **MBK** 57). Für einen Angriff *zum* Niederreiten ist ein Anlauf nötig *(min*destens GS des Pferdes in Schritt), der anhand der Strecke und der GS in seiner Dauer zu berechnen ist. Hierdurch kann die INI-Phase, in der der Reiter *auf* sein Ziel trifft, bestimmt *werden.* Für die *äußeren* Umstände können weitere Modifikationen der Probe *vom* Meister festgelegt werden. Die TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe **(MBK 59).**
**Überrennen** (allgemein, Kampf); Reit-AT +3: (siehe auch **MBK 56).** Analog zum Niederreiten, jedoch muss der Reiter in der INI-*Phase Angriff* eine AT +4 *auf* seine eingesetzte *Waffe* ablegen. Die TP der *Waffe* steigen um die halbe erreichte GS des Pferdes.
**Lanzenreiten:** Die Regeln *aus* **MBK** 58f. bleiben unverändert. Hier sind Proben *auf* den *TaW Reiten* und eine AT *Lanzenreiten* nötig. Verfügt *das* verwendete Pferd über die SF *Lanzengang,* erhält der Reiter den zusätzlichen Bonus *auf* seine Reiten-Probe.
**Hufschlag (MBK 57)** *wird* ersetzt durch *die* Manöver *Steigen* oder *Gezielter Tritt.*
**Trampeln (speziell, Kampf); Reit-AT +5:** (siehe auch **MBK** 57). Das Pferd tritt *gezielt auf* einen *am Boden* liegenden *Gegner.* Bedingt durch *das* Gewicht verdoppeln sich die TP des Pferdes. Ein Ausweichen ist nur mit einem Ausweichen-Manöver *+8* möglich.

## ESEL UND MAULTIERE

*»Von den Eseln und Maultieren: Eher dem niederen Adel der Tiere zuzuordnen sind die Esel, welche genügsam und fleißig, aber dennoch oft störrisch oder rebellisch sind. Auch sie findet man wild, vor allem in Mhanadistan, wo man auch häusliche Arten daraus zieht. Sie sind von grauer oder schwarzer Farbe und nicht ganz so groß wie ein Pferd, obwohl sie viel mit ihm gemein haben. Aus dieser Gemeinsamkeit erklärt sich auch, warum ein Pferdshengst über eine Eselin oder ein Eselshengst über eine Stute springt, woraus dann die Maulesel und die Maulthiere entspringen.«*
*—aus* Prems Tierleben, *Khunchomer Fassung, 1002 BF*

### ESEL

*»Und so ward gesehen die Dreyfach Hl. Herrin, wie sie eynstens vom Abend her kommend Fuß und Stab in den Staub der Stadt setzte. Und ihr Dreyfach Hl. Name ward gehoert als Peraina, die Gruenfrouwe. Und am Halfter sie hielt das Grauthier, welches trug die Craeuther zu endigen die Seuch allhier. Und das 'He-aah' schreckte den Daimon der Siech, und Ihre Hl. Hand kundig trieb die Seuch hinaus. Lob sei der Dreyfach Hl. Herrin Peraina und Danck ihrem folgsamen Thier, auf dass wir bauen ihr ein Haus zur Ehr.«*
*—aus dem Archiv des Peraine-Tempels zu Ragath, etwa 593 BF*



Dies scheint *die* einzige offizielle Erwähnung eines Esels in Verbindung mit der Kirche der Peraine zu sein, obwohl *auch* in heutiger Zeit noch wandernde Geweihte gerne eines der genügsamen Langohren mit sich führen, sei es als Trage-, Reit- oder Zugtier.
Zum einen ist ein Esel, gleich welcher der drei bekannten Rassen er angehört, mit weitaus einfacherem Futter als ein Pferd zufrieden. (So gehören durchaus auch die von den Pferden verschmähten Disteln *auf* seinen Speiseplan.) Zum anderen sind seine Hufe von solch enormer Härte, dass sie selten einmal einen Beschlag nötig haben. Und nicht zuletzt wird ein Esel wesentlich älter als ein vergleichbares Ross, wobei es keine Seltenheit ist, dass sich das *Tier* dabei bester Gesundheit erfreut. Regeltechnisch bedeutet dies: Esel ländlicher Ausbildung können bis ins Alter von 20 bis 22 Jahren genutzt werden — fundiert ausgebildet können sie ein Alter von bis zu 40 Jahren erreichen. Vor allem *im* tulamidischen Raum, wo man den Esel lange vor dem Pferd kannte, werden Esel als Nutztiere für alle Arten *von* Arbeit eingesetzt.
Der bekannteste Nachteil gegenüber einem Pferd ist die sprichwörtliche Sturheit der Langohren. Wenn sie einmal einen Entschluss *gefasst* haben, sind sie *nicht mehr* davon abzubringen — und sei *es,* mitten *auf* einer Brücke eine *Rast* einlegen zu wollen. Daher versucht der Mensch *seit* langem, *die* Vorteile *ihrer* Robustheit mit der Folgsamkeit *der* Pferde *zu* verbinden, indem er sie zum Maultier oder auch zum Maulesel kreuzt. Aber gleich ob Esel oder Halbesel, im Leben eines Bau*ern oder* der Wandernden *ist er von* unschätzbarem Wert und doch billiger als so manches Pferd. Dadurch wird aber *auch* allzu oft *an* der Ausbildung gespart. *Wenn* sie fundiert ausgebildet werden (siehe S. 33), dann als *Trossesel, Wanderesel* oder *Lastesel,* ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Ausbildung von Pferden.

Informationen zu den Eselrassen entnehmen Sie bitte dem **Bestiarium** *auf* Seite 93.

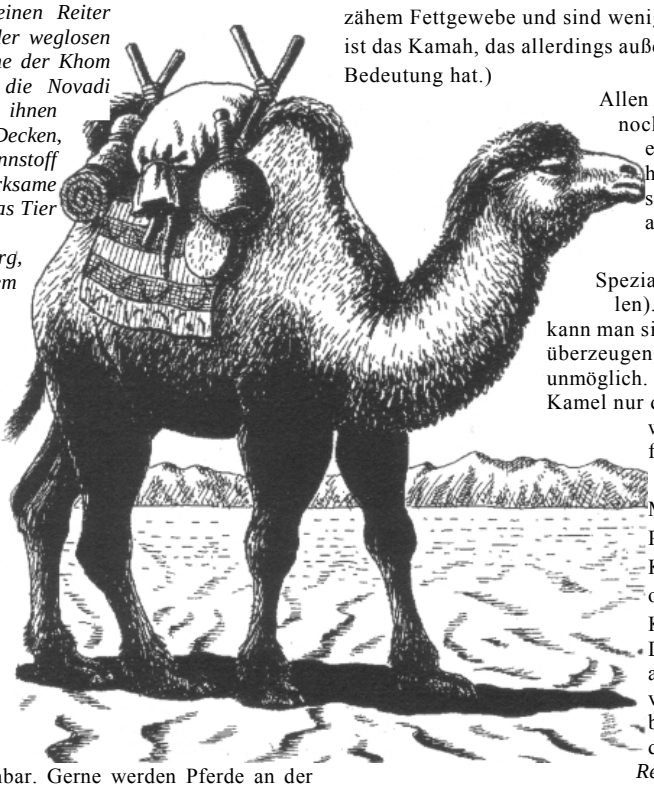
### MAULTIER UND MAULESEL

Die nahe Verwandtschaft von Esel und Pferd ermöglicht es, beide Arten miteinander zu kreuzen, um ein ausdauerndes, *genügsames* Tier *zu* erhalten, *das die* Trittsicherheit und *Ge*nügsamkeit des Esels mit den Reiteigenschaften des Pferdes verbindet. jeder, der ein zuverlässiges und langlebiges Reit-, Zug- oder Tragtier benötigt, *ist* mit der Wahl *eines* Maultier*es* oder *auch* Maulesels *gut* beraten. *Ist* das Fohlen das einer Eselin, nennt man es Maulesel, *ist* es *das* einer Pferdestute, *heißt es* Maultier, *wobei* letztere in Aventurien bevorzugt gezüchtet werden.
Beiden Mischlingen *ist* gemeinsam, dass sie nur *sehr* ungern galoppieren, *ihre* Stärken liegen im ausdauernden Trab und erhöhter Tragkraft. Allgemein sind diese Kreuzungen unfruchtbar, so dass *auf*

solchen Gestüten stets Pferde, Esel und deren Kreuzungen anzutreffen sind.
Über Größe, Schnelligkeit und Fellfarbe sind keine allgemeine Aussagen zu treffen (und keine allgemein gültigen Werte anzugeben), da es sechsmal so viele Kreuzungsmöglichkeiten gibt wie Pferderassen. Allen gemeinsam ist, dass das Aussehen mehr dem des Vaters gleicht und das Gemüt mehr dem der Mutter.
Daher wurde auf die Nennung von Werten im Bestiarium abgesehen. Verwenden Sie die äußerlichen Werte des Vatertieres und senken Sie die Geschwindigkeit zugunsten der Ausdauer und der Tragkraft (GS -1/—1; AU +2/-2, TK + 1*KK). Vom Muttertier können Sie eventuelle Vor- und Nachteile wie Trittsicherheit und ein etwas schrecksicheres Gemüt übernehmen.
Ausbildungsvarianten sind für Maultiere und -esel nur recht wenige zu finden, da nur selten das Geld für eine solch teure Ausbildung investiert wird. Wenn sie fundiert ausgebildet werden, dann als *Trosskutschtier Wanderreittier* oder *Lasttragtier* (siehe S. 31), ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Ausbildung von Pferden.

# KAMELE

*»Ohne das `Schiff der Wüste' wäre das Leben in der Khom ein Unding. So wie nur ein wohl ausgerüstetes Schiff dem Meer zu trotzen vermag, so kann man nur mit Hilfe des Kamels die weiten Wüstengebiete der Novadis durchreisen. Dank seiner Fett speichernden Höcker kann der Bidenhocker lange, heiße Wüstentage mit kaum mehr als einer Hand voll Dattelkerne oder den Trieben eines Dornenbusches überleben. Dabei schreitet er gewaltig im Passgang aus, führt seinen Reiter unbeirrbar zu den Wasserstellen in der weglosen Wüste und ' vermag zudem die Stürme der Khom vor-auszusehen. Die Milch ist für die Novadi unersetzbare Nahrung, die Haut gibt ihnen Leder, aus den Haaren weben sie dichte Decken, der Dung wird getrocknet zu rarem Brennstoff und aus seinem Urin machen sie wirksame Arzneien. Besser konnten die Götter das Tier der Wüste nicht schaffen.«*
*—Reichserzmarschall Leomar vom Berg, Einiger der Khomstämme, auf einem Vortrag in Ragath, 1011 BF*



Der Marschall weiß, wovon er spricht. Im Krieg des Kalifats gegen die Al'Anfaner hat er einmal eine Strecke von 640 Meilen auf dem Rücken eines Bidenhockers durch trockenste Wüste zurückgelegt. Allerdings ist es schlicht falsch, dass seine Reiter vom Kamelrücken aus all ihre Kämpfe gegen die mit Pferden berittenen Al'Anfaner bestanden hätten. Der Größenunterschied macht es für einen Kamelreiter außer mit Hilfe langer Lanzen schier unmöglich, einen Gegner auf dem Pferderücken wirksam anzugreifen. So sind mit Bidenhocker berittenen Novadi eher einer berittenen Infanterie vergleichbar. Gerne werden Pferde an der Hand mitgeführt, auf die dann zu den berüchtigten Blitzangriffen umgesessen wird.
Die Genügsamkeit des Bidenhockers und auch des Dromedars ist sprichwörtlich. Vor allem die Fähigkeit, tagelang ohne Wasser auszukommen, hat für ihre Berühmtheit gesorgt.
Für gewöhnlich benötigen sie zwar 15 bis 20 Stein Nahrung und etwa 50 Maß Wasser am Tag, aber sie können in der Tat bis zu fünf Tage gänzlich ohne Wasser und mit karger Nahrung auskommen. Am nächsten Wasserloch werden sie jedoch bis zu 150 Maß Wasser trinken. Und nach einer sechswöchigen Reise bedarf auch das zäheste Kamel eines Vierteljahres Weidegang zur Erholung. Auch sei man gewarnt, einen Höcker auf der Suche nach Wasser anzustechen: Sie bestehen aus zähem Fettgewebe und sind wenig erfrischend. (Annähernd höckerlos ist das Kamah, das allerdings außerhalb der Heimat der Ferkinas keine Bedeutung hat.)
Allen Vertretern dieser Spezies ist jedoch noch etwas gemein: Sie sind sehr eigensinnig und schwierig zu handhaben. Ein Reiter muss sich schon sehr mit diesen Tieren auskennen, um sie sicher reiten zu können (eine Spezialisierung auf Kamele wird empfohlen). Einzeln oder in kleinen Gruppen kann man sie oft nur schwer vom geplanten Weg überzeugen, manchmal ist dies auch gänzlich unmöglich. Man könnte vermuten, dass sich ein Kamel nur dorthin begibt, wo es bereits war, es weiß, dass Wasser zu finden ist, oder ein altes Leitkamel voraus läuft. (Setzen Sie als Meister ruhig deutlich erschwerte Proben an, wenn die Helden mit Kamelen nicht vertraut sind und sie ohne die Begleitung erfahrener Karawanenführer reisen wollen.)
Die Ausbildung der Kamele erfolgt analog zu den Regeln der Ausbildung von Pferden. Als Ausbildungsvarianten unterscheidet man das *Lastkamel* (Seite 117), das *Rennkamel* und das *Kriegskamel.* Das Rennkamel dient der Unterhaltung und dem Prestige, das Kriegskamel ersetzt in der Wüste bedingt das Streitross.

**Ausbildungsvarianten**:
Kriegskamel: Modifikationen: AT +1, TP +2; Sonderfertigkeiten: Lanzengang, Kreisel, Steigen, gezielter Biss, gezielter Tritt
**Rennkamel:** Modifikationen: GS (+2/+3) AU (+4/+4)

Informationen zu den einzelnen Kamelrassen entnehmen Sie bitte dem Bestiarium (Seite 117).

# TIERISCHE BEGLEITER UND NUTZTIERE

## HUNDE - TREUE BEGLEITER

*»Ich liebe Hunde, sie sind gar zu possierlich, besonders wenn sie jung sind. Dann haben sie so süße Spitznasen, große, dunkle Augen und einen so tapsigen, torkeligen Gang, als hätten sie zuviel Meskinnes getrunken. Ta-sächlich hatte ich auch mal so einen treuen Begleiter, der mir überallhin folgte. Jucho hieß er, dem Marschall nach benannt, und ein echter Bornländer war er. Groß wie ein Kalb, konnte er selbst Wieseln und Pfeifern den Garaus machen, und so manchen Flegel hat der gute Jucho mir auch tüchtig verbissen. Nur wenn man schwimmen gehen möchte, ist ein Hund, der immer drauf und dran ist, dir das Leben zu retten, und versucht, dich aus dem Wasser zu ziehen, nicht gerade angenehm ...*
*Wie man es dreht und wendet: Ein nützliches Tier ist so ein Hund schon, er kann Karren ziehen oder Gepäck aufgeschnallt tragen, und wenn man gerade nichts zu beißen hat, so schlachtest du ihn und all das Futter über die Jahre macht sich wieder gut. Den guten Jucho hab ich bei der Belagerung von Boran verwurstet — wir hatten nur Schuhsohlen zu kauen — und mir aus dem Fell ein Paar Schuhe machen lassen. Du siehst: Hunde sind possierliche Tiere.«*

*—Lebensbericht der Söldnerin Shahane an ihre Nichte Ysanna zu Belhanka, 1007 BF*

*»... denn meine Tante Shahane aus Festum — sie ist eine Söldnerin, musst du wissen — ist ein wirklich garstiges Weib. Sie hinterließ mir eine Lebensschilderung, die mir — ihrer einzigen Verwandten — zur Lehre gereichen sollte, und in jedem Satz stand zwischen den Zeilen, wie schön und frei doch das Söldnerleben sei! Darin berichtete sie mir von ihrem Hund Jucho, den sie in die Schlachterei verkauft und sich ein Paar Schuhe aus dem Leder hat machen lassen — ob das der Jungen Göttin passt? Niemals hätte ich gedacht, die Tante sei eine so hartherzige Frau, die den Begleiter langer Tage (und zweier Kapitel ihrer Geschichte) einfach so zu Schuhen verarbeitet! Doch diese Söldlinge haben schon eine seltsame Moral. Zumindest dachte ich, liebe Ailill, der jungen Göttin im Ausgleich für die Verfehlung meiner Tante etwas leisten zu müssen: Seitdem habe ich einen Baliiri-Langhaar, einen reinrassigen Siebenwindläufer! Ein schönes Tier, grazil und edel, und sicherlich der Göttin gefällig. Und ich bin sicher, dass man aus einem so dünnen Tier keine Schuhe fertigen kann ...«*

*—Ysanna, Novizin des Tsa-Tempels zu Vinsalt an Ailill Valfain in Havena, 1015 BF*

Je nachdem, wo man sich umschaut, gehören die verschiedensten Hunde zum Stadt- und Landbild: In Kuslik streunen allerorten ausgemergelte Straßenköter durch die Gassen, in Vinsalt protzt man mit einem reinrassigen Renn- oder Schoßhund, in Al'Anfa sind die Bluthunde gefürchtet, im Bornland die Bornländer beliebt. Selbst die Orks kultivieren Wolfs Wildhundmischungen, die zu den gefährlichsten Tieren dieser Art gehören, der Winhaller Wolfsjäger ist berühmt für Zucht und Ausbildung, und selbst Geoden sieht man bisweilen in Begleitung der Weißen Berghunde. Der Hund ist und bleibt, was er schon immer war: der beste Freund des Menschen, der ihn stets begleitet.
Aber eines sollte man dabei bedenken: Hund bleibt immer noch Hund und kann nur im Rahmen seiner Möglichkeiten handeln. Kluge, ausgebildete Hunde können eventuell Fährten und verlorene Gegenstände suchen, apportieren, Eingänge oder aber die persönliche Habe des Helden bewachen, Gegner angreifen und in Schach halten und ähnliches.
Sehr geeignet sind die größeren Hunde auch zum Transportieren von Lasten, entweder mit speziellen Packgeschirren oder aber kleinen Lastkarren, die die Tiere dann, wie Pferde auch, hinter sich herziehen.

### VON DER FOLGSAMKEIT

Hunde besitzen eine *Loyalität,* auf die eine Probe gefordert werden kann. Punkte in dieser Eigenschaft werden durch das konsequente Abrichten erworben. Das Abrichten des einzelnen Tieres wiederum ist umso schwerer, je niedriger die Loyalität des Tieres zu seinem Herren ist, zusätzliche Erschwernis oder Erleichterung kann der Meister je nach Hintergrund bestimmen. Ein Welpe beginnt das Spiel mit der im Bestiarium angegebenen Loyalität (LO). Die weitere Entwicklung der Loyalität liegt einzig und allein beim Ausbilder.
Ob ein Hund sich auf menschliche oder tierische Gegner hetzen lässt, hängt von seiner Ausbildung und Rasse ab, überprüfen lässt sich so etwas auch durch Proben: So kann eine gut gelungene LO-Probe eventuell eine misslungene Mutprobe wieder wettmachen, und der treue Hund stürzt sich doch dem Ork entgegen.
Nähere Informationen zum Abrichten finden Sie ab Seite 17.

#### HUNDE ALS SPEZIALISIERTE JAGDGEFÄHRTEN

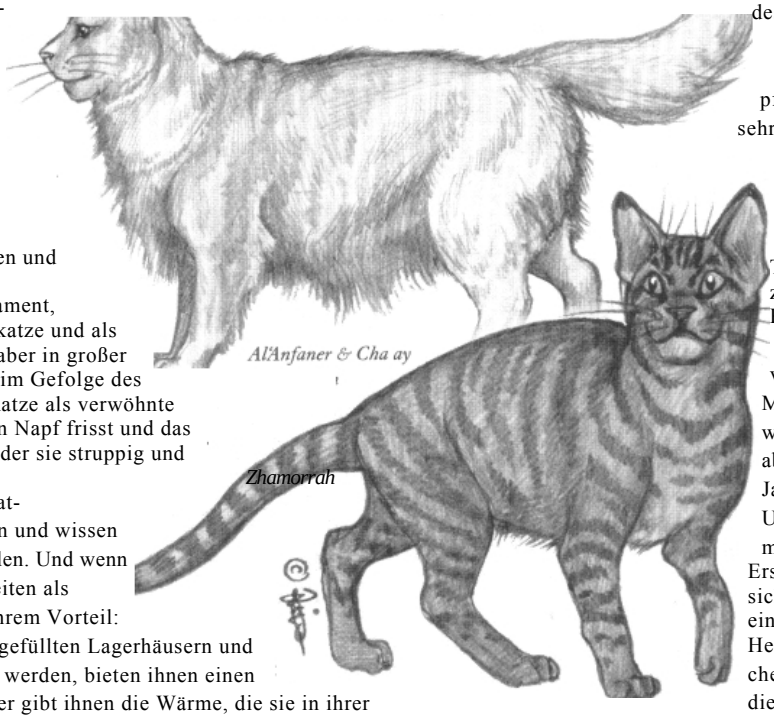
Einige Hunde eignen sich vorzüglich, um als Jagdhunde ausgebildet zu werden. Jagdhunde entstammen meist jahrhundertealten spezialisierten Rassezuchten und erfüllen die Voraussetzungen für die Jagd so gut wie möglich. Sie werden auf zwei Arten eingesetzt: als Meutehunde oder Einzeljagdhunde.
Hochherrschaftlichen Jagdgruppen setzen Meuten ein, besonders bei der Jagd zu Pferde, die immer aus *Schweißhunden,* die angeschossenes Wild verfolgen, und Hetzhunden, die Wild aufspüren und aus dem Unterholz jagen, bestehen.
Für die Jagd als Nahrungserwerb oder zur Hege wird die kleine Gruppe Helden oder der gräfliche Jäger wohl eher von einem *Schweißhund* (verfolgt Fährten), einem *Apportier-* (sucht kleines Wild, bringt erlegte Beute zurück) oder *Vorstehhund* (zeigt verstecktes Wild durch die typisch erstarrte Körperhaltung an) begleitet werden.
Nähere Informationen zur Jagd finden Sie ab Seite 57

## KATZEN

*»Mit den Katzen ist es ein zwiespältig Ding: Auf samtenen Pfoten, mit kostbar glänzendem Fell und tiefem Schnurren kommt die Al'Anfanerin daher, schmeichelt sich in die Liebkosung ihres menschlichen Gönners, der einst gar Dutzende von Dublonen für das Kätzchen gegeben haben mag. Auch ist's die gemeine Katz, die die Scheuern und Hütten allerorten in Aventurien vor dem schändlichen Tun des Mäuse- und Rattenvolkes bewahrt und gar manchem Kind ein liebes Spielzeug ist. Doch wer hat nicht schon von der schwarzen Hexenkatz gehört, der Hexen ergebnen Dienerin? Wem ist nicht schon einmal ein Unglück geschehen, nachdem eine Schwarze seinen Weg kreuzte? Und gibt es nicht die verruchte Katzendämonin Aphasmayra, die Herrin der Plagen, die so manchen leichtfertigen Beschwörer mit kätzischer Anmut verlockte, sich zur Liebkosung zu nähern, und der dann unter ihren niederhöllischen Krallen ein grausames Ende fand?*
*Seit die Cha ay Zhamorrah, die Wächter Zhamorrahs, aus den Ruinen der verruchten Stadt zogen, wurden sie immer zahlreicher, denn fruchtbar ist das laute Spiel der Cha. Aber manche sagen, dass sie der Göttin Rondra dienten, ihr wehrhaftes Fußvolk seien, und nur diese ihnen befehlen könne.«*

*—Autor unbekannt,* Kleines Siebenmalsiebenleben der Katz

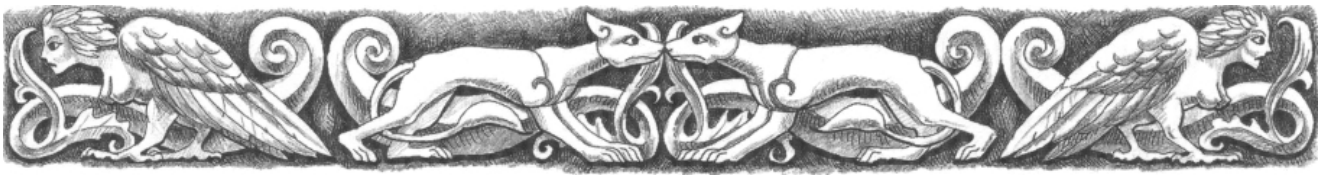
*»Der Weg einer Katze ist niemals Zufall. Wie du diesen Weg beurteilst, hängt von dir ab. Man hat jedenfalls schon in Dörfern im Norden des Reiches erlebt, dass Dutzende kräftiger Bauern fluchtartig eine Straße räumten, auf der eine Katze mit einer eben erbeuteten Maus heranstolzierte. Umgekehrt folgen Goldsucher den Katzen, denn die reden mit den Mäusen, bevor sie sie töten, und die Mäuse wissen, wo das Gold liegt. Katzen können im Dunklen sehen, weil ihre Augen die Gegend erleuchten, und bei Tag können sie einem Menschen direkt ins Herz schauen. Mann kann ihren Gang nicht hören, da sie den Boden nicht berühren; daher hinter-lassen sie auch keine Spuren. Manche Katzen können durch Wände gehen. Rollige Katzen wälzen sich vor der Liebesnacht auf dem Boden, um die Kraft der Erde in sich aufzunehmen. Wenn man sie dann streichelt, bringt das Lebens- und Manneskraft. Katzen können nicht schwimmen, daher sorgen sie an Bord eines Schiffes dafür, dass es nicht sinkt.«*
*—Erik Dannike,*
Was glaubt das Volk?




Katzen gibt es in allen erdenklichen Farben, Größen und Gestalten und mit unterschiedlichem Temperament, als Scheunenkatz und Edelkatze und als Bastarde davon, vor allem aber in großer Zahl. Fast immer leben sie im Gefolge des Menschen, gleich, ob die Katze als verwöhnte Aranierin aus dem goldenen Napf frisst und das Haus nicht verlassen darf oder sie struppig und mager durch die Gassen Havenas streunt. Katzen sind kaum zu dressieren und wissen sehr gut, was sie selbst wollen. Und wenn sie dem Menschen seit Urzeiten als `Nutztier' folgen, dann zu ihrem Vorteil: Die Mäusehorden, die von gefüllten Lagerhäusern und Vorratskammern angelockt werden, bieten ihnen einen reichen Tisch, das Herdfeuer gibt ihnen die Wärme, die sie in ihrer mhanadischen Urheimat gewohnt waren.
So viele Katzen es gibt, so groß ist der Aberglauben um diese eigenwilligen, anmutigen, kratzenden und fauchenden Tiere. Gänzlich schwarze Katzen gelten allgemein als Unglücksboten; allein stehende, katzenliebende Frauen werden des Häufigeren der Hexerei bezichtigt. Und da im Spiel Hexen und Dämonen ebenso wie die Götter existieren, wird die eine oder andere Samtpfote Aventuriens tatsächlich alles andere als bloß ein nützliches Haustier sein.
Katzen sind als Bereicherung eines liebevoll ausgearbeiteten Hintergrundes kaum wegzudenken, sei es die so harmlos scheinende Katze der knurrigen alten Hexe, die erfolgreiche Mäusefängerin vor dem bäuerlichen Herd oder die Schoßkatze in herrschaftlichem Hause. Auch wird sich unter den Hexen der Helden sicher immer wieder eine *Schöne der Nacht* finden, deren Vertraute eine Katze ist.
Wenn ein anderer Ihrer Helden nun aber eine Katze zum Haustier haben möchte, sollten Sie bedenken, dass die Katze an sich zu den meisten Stunden des Tages ein Einzelgänger ist, nachts aber auf ihre angestammte Katzenversammlung zu gehen pflegt. Daher ist sie üblicherweise sehr viel stärker an einen Ort gebunden als an einen Menschen. Auch wird sie es dem Helden übel nehmen, wenn sie nicht mindestens zwei Drittel des Tages ruhen darf. Eine Katze ist ein sehr effektives Raubtier, daher sind die Ruheperioden relativ lang — sehr viel länger als bei einem Menschen. Und eine Fütterung wird sie zwar akzeptieren, diese aber nie als Ersatz für die eigene Jagd sehen — auch wenn sie unter Umständen die Beute dann nicht mehr frisst.
Erschwerend kommt hinzu, dass sich eine Katze etliche Parasiten einfangen kann, die auch dem Herrchen das Leben schwer machen können — hauptsächlich sind dies Flöhe und Würmer.
(Die Töchter Satuarias kennen diese Probleme mit ihren Katzen-Vertrauten offensichtlich nicht. Woran dies liegt, mag man nur vermuten. Auf jeden Fall verlassen sie sich nicht auf die parfümierten Puder und seltsamen Pasten, die in manchen Adelshäusern die kostbaren Lieblinge dort erdulden oder auch fressen müssen ...)
Die verschiedenen Katzenrassen finden sie im Einzelnen im Bestia-**rium** ab Seite 118, die Regeln zum Abrichten ab Seite 17.

## GEFIEDERTE FREUNDE

Als Begleiter eignen sich Papageien- und Rabenvögel ebenso wie Greifvögel. Mit eigener Hand aufgezogene Vögel werden dabei immer anhänglicher sein als Wildfänge, da die Prägung (gewöhnlich auf einzelne Menschen) bereits sehr früh erfolgt und besonders bei Paar bildenden Arten meist für ein ganzes Leben reicht. Das heißt aber auch, dass der Mensch zur Bezugsperson des Tieres wird, dass es neben Nahrung auch regelmäßige Zuwendung erwartet. Selbst dann werden nur wenige Helden ihren Adler frei auf der Schulter durch ganz Aventurien führen können. Das gelingt nur, wenn der Mensch zum `Lebenspartner' des Tieres wird, was auch heißt, dass es keinen anderen akzeptiert. Vorzugsweise wird es sich dabei um Weibchen handeln, da sie um ca. ein Drittel schwerer sind und so z.B. eine längere Hungerphase überstehen. Allerdings wird auch bei einem großen Weibchen nach einigen Tagen ohne Nahrung das Brustbein deutlich hervortreten und es kurze Zeit später verhungert sein.
Futtertechnisch sind Rabenvögel meist unproblematischer, weil sie alles fressen. Papageienvögel hingegen brauchen neben Körnern auch Obst (besser frisches als getrocknetes), verfetten allerdings sehr schnell, wenn sie nur Ölsaaten und Nüsse erhalten. Zudem kann ein Papagei von verschimmelten Nüssen eine schwere Lungenkrankheit bekommen. Generell haben südländische Papageienvögel mit Kälte Probleme und können infolge einer Erkältung eingehen.
Raben- wie Papageienvögel lieben alles, was glänzt, und werden versuchen, ihre Menschen mit diesen Dingen zu erfreuen. In den Händen einer Diebin werden sie also leicht selbst zu Dieben werden, allerdings natürlich keinen Unterschied zwischen echten und falschen Edelsteinen machen.
Gerade Papageien, aber auch große Rabenvögel, sind darüber hinaus in der Lage, Gehörtes wiederzugeben. So können sie z.B. am offenen Fenster Gespräche belauschen und Teile des Gesprochenen wiedergeben. Dies bedarf jedoch jahrelanger Übung — und meist wird das Tier Anderes repetieren, als der Besitzer zu hören wünscht. Besonders begabte Papageien können sogar lernen, mit ihren Menschen in kurzen Sätzen zu kommunizieren oder einfache Additionen durchzuführen. Letzteres lässt sich gut als Ablenkungsmanöver beim Beutelschneiden, für Wetten oder beides gleichzeitig einsetzen: Das Marktweib



stellt die Aufgabe, der Papagei antwortet wider Erwarten immer richtig und der Besitzer streicht die Wettgelder ein, während ein Gehilfe die Gaffer um ihre Börsen erleichtert.
Alle hier genannten großen Vögel sind gute Kampfgefährten, wenn sie gelernt haben, zwischen den Mitgliedern der eigenen Gruppe und Gegnern zu unterscheiden. Ein Gegner wird sie unterschätzen, bis die messerscharfen Krallen sein Gesicht wie seinen Nacken zerfetzen oder Kotspritzer seine Augen verbrennen. Auf jeden Fall wird er durch die Angriffe der Vögel abgelenkt werden.

## AFFEN ALS BEGLEITER

Ein Riesenaffe, der unter Menschen aufwächst, hat das Problem, dass er sich in einer Gruppe zurechtfinden muss, die ganz anders funktioniert als seine Horde. Dennoch wird er lernen, mit seinen Menschen zu kommunizieren, z.B. einen Teil ihrer Gesten übernehmen, die Freunde seiner Menschen als Horde zu begreifen usw Kurz: Affen aus Menschenaufzucht neigen dazu, sich die meiste Zeit als Menschen zu begreifen. Sie werden rauchen und saufen, je nach intellektueller Fähigkeit sogar lügen, um an ihre Ziele zu gelangen.
Dennoch wird es immer wieder Verständigungsschwierigkeiten geben. Was für einen Großaffen ein freundschaftlicher Schulterschlag kann für die Menschen gleichbedeutend mit einem gebrochen Schlüsselbein sein. Ein liebevolles, menschliches Lächeln hingegen bedeutet für den Affen, dass der Mensch Angst vor ihm hat. Dabei ist der Vergleich der Großaffen mit einem etwa sechsjährigen Kind in vielen Fällen angebracht: Das Tier wird keinen Eigentumsbegriff haben, es wird versuchen, von Ranghöheren Essen zu erbetteln oder ihnen seine Angst entgegenlächeln, es wird immer versuchen, seine Position in der Horde durch Imponiergehabe zu verbessern, in vielem also einem Schläger ohne Verstand gleichen, ohne es selbst so zu erleben: Für den Affen nämlich ist das Imponiergehabe die geeignete Möglichkeit, seine Stellung innerhalb der Gruppe zu sichern bzw. zu verbessern. Er wird also aus scheinbar unerfindlichen Gründen bisweilen eine Schau veranstalten, bei der ganze Märkte zu Bruch gehen können, und sich umso wilder gebärden, je mehr Aufmerksamkeit er erhält, denn schließlich ist der mit dem größten Spektakel auch der beste Anführer.
Der Nahrungsbedarf der Großaffen ist hoch, so dass ein einzeln reisender Held in waldfreien Gegenden zumindest ein Packtier braucht, um seinen Liebling zu versorgen. Viele große Affen brauchen darüber hinaus ab und zu Fleisch. An das Klima stellen die meisten Großaffen keine großen Ansprüche, allerdings stecken sie sich mit so gut wie allen Krankheiten an, die auch Menschen befallen können.
Kleinaffen wie Moos- oder Löwenäffchen sind da schon anspruchsvoller. Gerade Arten aus den südlichen Regenwäldern bekommen in gemäßigtem Klima schnell Probleme wie hartnäckigen Husten oder Lungenentzündung, und gar so harmlos sind sie auch nicht: Selbst Löwenäffchen haben nicht nur seidiges Fell, sondern auch spitze Zähne, nicht nur kühle Hände, sondern scharfe Krallen daran; und sie wechseln von einen Augenaufschlag zum nächsten ihre Laune, so dass aus dem liebsten Tier die größte Furie werden kann. Beim Erwerb erwachsener Tiere kann man sich darüber hinaus nie sicher sein, ob der neue Begleiter auch stubenrein ist.
Dennoch gibt es einige Gründe für die Haltung dieser Tiere: Es wird von Dieben erzählt, die ihre Äffchen zunächst einem Müßiggänger verkaufen, der es dann mit nach Hause nimmt. Kaum bricht die Nacht herein, verschwindet das niedliche Wesen dann samt Schmuck und Gold. Gewöhnlich dauert es eine Weile, bis diese Sache herauskommt, und der Dieb dürfte längst verschwunden sein, bevor die Stadtwache sich um Aufklärung bemüht.
Fahrende Sänger vertrauen darauf, dass die Kunststückchen eines hübsch gekleideten Moosäffchens einige Heller mehr einbringen. Gleichzeitig können sie die Äffchen zum Überbringen von Botschaften abrichten.
Allerdings müssen Besitzer dieser Begleiter dabei immer beachten, dass Affen andere Dinge wichtig finden und einen anderen Zeitbegriff haben als Menschen. Es kann also sein, dass eine Süßigkeit oder ein Becher Wein reichen, um das Tier für unbestimmte Zeit aufzuhalten, oder es einen Spiegel wertvoller findet als eine Perlenkette.
Schließlich wird davon berichtet, dass auch Diplomaten Kleinaffen in ihren Diensten haben, die durchaus dazu eingesetzt werden können, Gift ins Essen oder in die Becher zu geben, während sie die Gäste unterhalten ...
Aber auch hier gilt wie immer bei äffischen Begleitern: Nie kann man sicher sein, dass die Tiere tun, was man will, liegt doch zwischen dem in die Hand geschmiegten Kopf und dem zerbissenen Finger oft nicht mehr als eine einzige falsche Bewegung.

## VERTRAUTENTIERE

Es gibt Tiere, große und prachtvolle Vertreter ihrer Art, die selbst mit einer geringen magischen Gabe gesegnet sind. Hexen nehmen diese Tiere auf, knüpfen ein magisches Band zu ihnen und erwählen sie sich so zum Vertrauten. Auf diese Weise werden Mensch und Tier bis zum Tod aneinander gebunden, wobei die Vertrautentiere eine deutlich längere Lebensspanne haben als herkömmliche Vertreter ihrer Art.
Einige Tierarten zeigen eine besondere Eignung als Hexenvertraute. Bei den Katzen sind dies die **Hexenkatz,** die **Scheunenkatz,** die **Burg**enkatz sowie die edlen Aranier und Al'Anfaner, gelegentlich sogar die mysteriösen Cha ay Zhamorrah oder sogar Wildkatzen. Ebenfalls beliebt sind ungiftige Schlangen wie die glänzend grüne **Smar**agdnatter, die schwarze Pechnatter oder die Güldenschlange. Von den zahlreichen Krötenarten Aventuriens eignet sich vor allem die Koschkröte als Vertrautentier. Schleiereule, Schädeleule, Dämmereule, Sichelohreule sowie **Uhus** und **Käuzchen** werden ebenfalls oft als Vertraute erwählt, ebenso wie die verschiedenen Rabenvögel, die Nebelkrähe, Kornkrähe, Sandkrähe, **Gespensterkrähe,** der Boronsrabe oder der Galgenvogel. Kleinaffen, wie Moosaffe, Zirkusäffchen, Löwenäffchen, Boronsäffchen und Totenkopfäffchen, sind selten und werden zumeist von südaventurischen Hexen gewählt; noch seltener und unheimlicher sind Spinnenhexen, die Vogelspinnen, **Rote Jungfern** oder Schwarze Witwen als Vertrautentiere haben. Darüber hin-aus mag es noch andere, größere Tierarten geben, die vereinzelt als Vertraute erwählt werden.
Auch die zwergischen *Diener Sumus* kennen Vertrautentiere. Außer verwilderten Hauskatzen und Güldenschlangen erwählen sie vor allem Sturm-, Silber- und **Blaufalken** oder **Weiße Berghunde** und **Schwarze Olporter.**
Bei den Goblins gibt es *Schamaninnen,* die eine magische Bindung zu **Iltissen, Wieseln** oder anderen Mardern sowie Kröten, **Elstern** oder Eichelhähern eingehen.
Die norbardischen *Zibiljas* können nur die oben genannten Schlangenarten als Vertraute wählen, ebenso wie viele *Ḣ'Szint-Priester.* *Elfen* können mittels der SF *Tierischer Begleiter* **(*AZ* 159)** eine gedankliche Verbindung zu einem Tier herstellen.
Abgesehen von den Beschreibungen im Bestiarium dieses Buches finden Sie weitere Informationen — vor allem hinsichtlich der magischen Begabung der Hexentiere und möglichen Ritualen — in MWW 55.

# GEFLÜGEL IN MAUS UND HOF

*»Von Hühnern, Gänsen und Tauben: Wo aber der Herr den Falken besitzt, der ihm ein treuer Jagdbegleiter ist, da hat der Knecht das Huhn, welches ihm für den Tag ein Ei gibt, oder den wilden Hahn, auf dessen Sieg im Kampf er sein karges Geld verwettet. Alle Farben der Federn gibt es hier zu sehen – oftmals ziehet man Hühner nur wegen ihres Federkleides ...*
*Die Gans gibt es selten auf dem Hof, doch werden ihre Federn wohl geschätzt, denn dem Bürger geben sie ein weiches Kissen ...*
*Die Taube ist der Vögel heimatständigster, denn wohin man sie auch immer bringt, sie findt in ihren Schlag zurück. So dient sie auch dem Menschen als Bote, wo kein Weg oder Steg ist, und hat schon so manchem Verlorenen das Leben gerettet.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Sjepengurkener Drittfassung, etwa um das Jahr 750 BF*

### HÜHNER UND HÄHNE

Das auf aventurischen Bauernhöfen am meisten verbreitete Geflügel sind Hühner – sie liefern fast jeden Tag ein Ei und landen am Ende in der Suppe (1 Ration Fleisch). Die eitlen Hähne treiben den lieben langen Tag nichts anderes, als beeindruckend auszusehen, häufig zu krähen und für Nachwuchs zu sorgen – und auch ihr Schicksal ist Topf oder Spieß. Hühnerdiebstahl ist eines der häufigsten Verbrechen – die klassische Strafe sind Brandmarkung und Stockhiebe, bei Wiederholung bisweilen schon Verlust der Hand.

### GÄNSE

Gänse sind zwar erheblich schwerer als Hühner (etwa 2 bis 3 Rationen Fleisch), dafür hapert es etwas mit ihrer Eierproduktion. Außerdem sind sie bekanntlich mit den Wildgänsen – den heiligen Tieren der Travia – verwandt, und so mancher Bauer weiß nicht recht, ob er nicht einen Frevel begeht, wenn er eines der Tiere schlachtet.

### TRUTHÄHNE

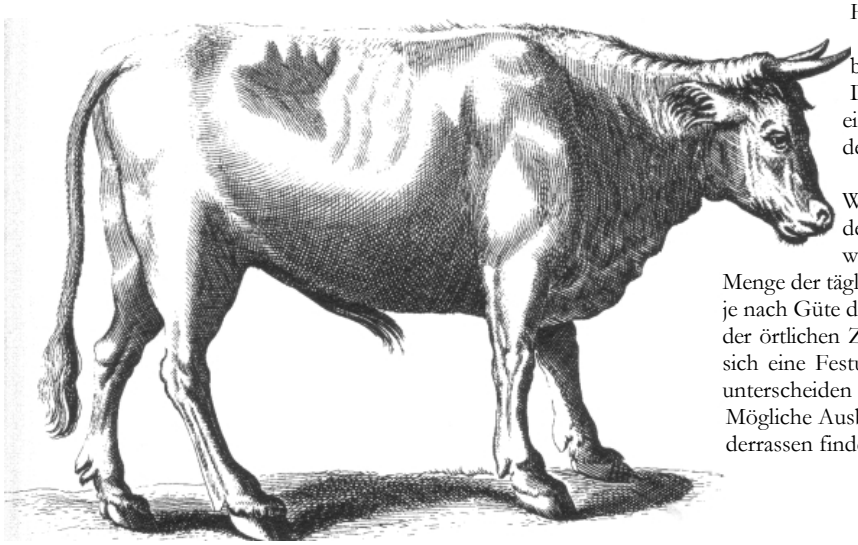
Die schwersten Hühnervögel – und eine gute Alternative zu den Gänsen – sind Truthühner. Die schwersten unter ihnen erreichen bis zu 5 Rationen Fleischgewicht. Bedauerlicherweise sind sie keine Resteverwerter, sondern ausgesprochene Feinschmecker, was zu Folge hat, dass sich ein einfacher Bauer höchstens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

### TAUBEN

Tauben werden nur in seltenen Fällen ihres Fleischs oder ihrer Eier wegen gehalten. Sie stellen zwar eine Spezialität auf herrschaftlichen Tischen dar, aber die Haus-, Jubel- oder Botentauben haben eine viel wichtigere Eigenschaft: Ihr Orientierungssinn ist so hoch entwickelt, dass sie als Überbringer von Nachrichten eingesetzt werden. Brieftauben fliegen stets nur zurück in ihren Schlag und müssen daher zuvor an den Aufenthaltsort des Versenders gebracht werden. Sie erreichen eine Geschwindigkeit von 50 Meilen pro Stunde und sind in der Lage, Strecken bis zu 500 Meilen am Tag zurückzulegen. Dabei können sie am Bein oder unter dem Flügel Nachrichten von maximal einer Unze Gewicht transportieren. Sie finden mit einer Wahrscheinlichkeit von 90 % zurück in ihren Schlag (oder besser gesagt: bei den 10 % Verlust sind Verirren sowie der Angriff durch Raubvögel, Stürme o.ä eingerechnet). Eine ausgebildete Brieftaube kostet 3 Dukaten, Tauben zum Verzehr (maximal 1/2 Ration Fleisch) sind schon für ein oder zwei Silbertaler zu haben.

## RINDER

*»Was wäre das Land ohne die gehörnten Huftiere, die uns Milch und Fleisch, Fell und Leder und – nicht zu vergessen – ihre Kraft schenken. Wie haben es die Götter doch wohl eingerichtet, dass jene Kreaturen uns dienen und von vielerlei Last und Müh befreien. Rindviecher hat es überall im Lande (so man von der tiefsten Wüste einmal absieht). Sie mögen langes oder kurzes Fell haben, gerade oder gedrehte Hörner, schwarz, weiß oder gefleckt sein, immer wieder sind sie doch die Diener und Begleiter des Menschen. Sie stammen wohl von den wilden Rindern ab, vom Auerochs und Steppenrind, vom Ongalobullen oder dem Grunzochsen, auch Firnyak genannt, welche wir heute noch in den unzivilisierten Gebieten beobachten können. Sie messen an der Schulter sechs bis sieben Spann und haben allesamt Hörner (wobei die Bullen stets längere besitzen als die Kühe). Ihre Schwänze sind lang, und sie wedeln damit oft herum, um die Fliegen abzuhalten.«*
*—aus* Prems Tierleben, *Honinger Fassung, 965 BF*



Für die Bevölkerung sind Rinder ein wichtiger Teil der Lebensgrundlage, als Milch- oder Fleischvieh, als Zug- oder Lasttier oder zur Fertigung von Leder, Pergament, Leim, Talglichtern, Nadeln, Bogensehnen – ja, selbst Kuhfladen werden als Brennstoff oder Dünger verwendet. Die Tiere gehören zu einem typischen, wohlhabenden Bauernhof und prägen das Bild ganzer Landstriche wie etwa im Svellttal, in Weiden oder Mhanadistan, wo teils riesige Herden gehütet werden und nicht selten 'Rinderfürsten' die Politik ebenso wie der ansässige Adel bestimmen. In anderen Gegenden ist es gar mehreren Dörfern nur durch gemeinsame Anstrengung möglich, einen Zuchtbullen für alle zu kaufen. So kann die Rinderhaltung Gesellschaftsstrukturen beeinflussen – und damit den Hintergrund des Abenteuers der Helden. Wenn im Bestiarium nur eine begrenzte Anzahl Rinderarten vorgestellt und deren Aussehen beschrieben wird, ist zu bedenken, dass die Größe der Tiere, die Menge der täglich melkbaren Milch und der Geschmack des Fleisches je nach Güte des Weidelandes sehr unterschiedlich ist. Auch Vorlieben der örtlichen Züchter verändern die ursprünglichen Rassen. So wird sich eine Festumer Bornländer Bunte von der in Abilacht sichtlich unterscheiden und dort Abilachter Fleckvieh genannt werden.
Mögliche Ausbildungsvarianten und eine Beschreibung der Rinderrassen finden Sie im Bestiarium ab Seite 157.

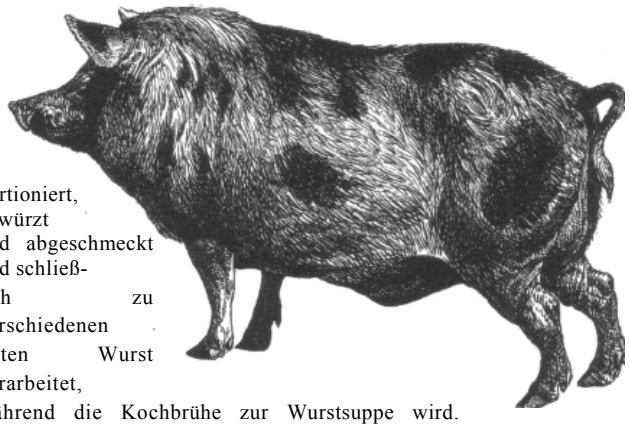
## SCHAFE UND ZIEGEN

*»Von den Schafen und Ziegen: Neben Pferd und Rind sind dem Menschen von den grasfressenden Thieren wohl Schaf und Ziege am nächsten, wohl auch, weil die Götter sie uns zu Schutz und Nutz überlassen haben. Ihre Arten sind — wie auch ihre Verwendung — von höchster Vielfalt.*
*Schafe sind groß, schwer und plump und bekommen immer kürzere Beine, je älter sie werden. Die Lämmer geben ein theuer Fleisch, was sich gut in Milch kochen lässt; und die alten Thiere geben feine und grobe Wolle und letztlich eine gute Portion nahrhafte Speis.*
*Kleiner als die Schaf sind die Ziegen, wobei die Zicklein lieblich anzuschauen und zutraulich sind, dieweil die alten Geißböcke nur noch starrsinnig und geil sind. Ziegen hat's viel bei den armen Leut, wo man aus der Geißenmilch einen Käs macht, der so stinkt wie die Thier daselbst.«*
*—aus* Prems Tierleben, *Tralloper Fassung*

## SCHWEINE

*»Von den Schweinen: Schmutz und Gestank umgeben die Schweine—seien es das kleine Selemferkel oder das große Hausschwein. Ihr Geruch haftet an allen Bauern und ist mit kaum einem Bad zu entfernen. So stark ist oft ihr Gestank, dass Drachen sie meiden und stattdessen lieber Rinder oder Pferde reißen. Obwohl sie die Nase beleidigen, können Schweine nicht als unedle Thiere angesehen werden, denn sie sind dem Menschen ein Nutz und die Quelle vorzüglicher Speise, weswegen man sie doch gern und überall sieht.«*
*—aus* Prems Tierleben, *Tralloper Fassung*

Schweine bieten vielfältige Möglichkeiten zur Fleischverwertung. Es gibt kaum einen Teil des Schweins, der nicht verzehrt werden kann. *Die* Schweineschlachtung *im* Mittelreich folgt traditionsreichen *Ri*tualen (es wird zu verschiedenen Gelegenheiten selbst gebrannter Schnaps getrunken), oft sind alle Familienmitglieder und die Nachbarn in die Arbeit eingebunden. *Das* Blut *muss aufgefangen werden und* umgerührt, *um die* Gerinnung *zu* verhindern, denn später braucht *man es für* die Blutwurst. *Das* ausgeblutete Schwein wird in den Brühtrog gelegt und mit *heißem Wasser* übergossen, *so dass es* die Borsten verliert. Es *müssen Magen,* Blase und *Därme gereinigt* werden, damit *man die* Wurst darin abfüllen kann. Der *Schlachter* schneidet die besten Stücke als Schinken oder Braten heraus, als Rippchen oder Haxen. Der übrige Rest *wird* zerkleinert,



portioniert, gewürzt und abgeschmeckt und schließlich zu verschiedenen Arten Wurst verarbeitet, während die Kochbrühe zur Wurstsuppe wird.
Anschließend wird das Fleisch gekocht, gebraten, geräuchert oder anderweitig haltbar gemacht. Aus dem Fett kann Seife oder Schmiermittel gemacht werden, es wird aber auch zum Kochen verwendet.
Lebende Schweine eignen sich darüber hinaus vor allem zur Abfallbeseitigung, weil sie sprichwörtliche Allesfresser sind. Sie besitzen einen feinen Geruchssinn und können zur Trüffelsuche abgerichtet werden. Es ist sogar möglich, auf ihnen zu reiten, wenngleich diese Praktik nur von Goblins (auf Wildschweinen) und Bauernkindern, die es als Sport betreiben, gepflegt wird.

Schafe und Ziegen sind neben den Schweinen die wichtigsten Nutztiere des aventurischen Bauernstandes. Nicht nur ihr Fleisch lässt sich verwerten, auch die Milch der Tiere kann getrunken oder zu Käse verarbeitet werden.
Schafe geben Wolle, Grundlage vieler Kleidungsstücke, und aus den Hörnern der Ziegen können Knöpfe gefertigt werden. Auch Fell und Leder werden verwertet. Schafe und Ziegen sind *genügsam* und *kön*nen *auch in* kargen Gegenden gehalten werden. Es bedarf eines Hirten, eine Herde Schafe oder Ziegen *zu* beaufsichtigen, aber *diese* Tätigkeit kann durchaus *auch von den* Kindern der Bauern übernom*men* werden.

## VOM REITELCH BIS ZUM ZIRKUSFLOH

Die oben genannten Tierarten *mögen* zwar *die* bekanntesten Nutztiere sein, *doch* erschöpft *sich die* Zahl *möglicher vier* (und *mehr-)* beiniger Diener und Begleiter des *Menschen* damit bei Weitem nicht, *wie die* folgende, notgedrungen *sehr* kurz *gefasste* Übersicht *zeigt:*

### EXOTISCHE REIT- UND ZUGTIERE

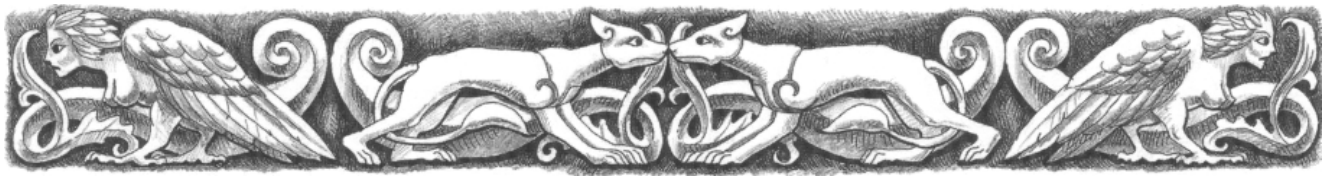
Der Versuch, *im* Bornland eine Reitelch-Kavallerie aufzubauen, *ist* gescheitert. *Das liegt weniger* an der Trägheit der Elchstuten oder der Unberechenbarkeit der Elchbullen, sondern *vielmehr an* der Wei*gerung der* bornischen Adligen, *auf* einem triefnasigen Hirsch mit Kehlsack in *die* Schlacht zu reiten. In abgelegenen Teilen des Bornlands werden aber noch *immer Elche geritten, vor* Schlitten gespannt und als Milchvieh gehalten, da sie anspruchslos sind und *auf* sumpfi*gem* Boden besser vorwärts kommen als Pferde.

*Schlittendachse* haben *sich* nie so *recht* durchsetzen können, *da sie* langsamer und widerspenstiger sind als Schlittenhunde, weniger *Last* bewegen können und zu Winterruhe neigen. In gebirgigen Gegenden werden sie jedoch eingesetzt, weil ihre Krallen an vereisten Hängen besseren Halt finden als Hundepfoten.

*Die* Nivesen spannen *Karene* vor Schlitten, die Aranier *Strauße* vor leichte Kutschen und Streitwagen. Beide Tierarten können auch geritten werden, jedoch nur von sehr kleinen und leichten Personen.

*Die* Reit-Wildschweine der Goblins sind allgemein bekannt. Manche Schneegoblins reiten stattdessen *auf Widderhyänen* — anscheinend einer fortpflanzungsfähigen Chimärenart aus der Werkstatt des berüchtigten Zurbaran.
> *Aus* Südaventurien und den tulamidischen Stadtstaaten kennt man Reit-, Arbeits- und Kriegselefanten. Weniger bekannt sind die Kriegsmammuts *der* Gjalskerländer Barbaren. Der Gjalsker Rastar Ogerschreck nahm mit seinem von *Wollnashörnern* gezogenen Wagen sogar am Donnersturmrennen teil.

Es gilt als sicher, dass *man Hippogriffe zum* Reiten abrichten kann, doch kaum ein Aventurier *hat so etwas* je gesehen. *Westwindd*rachenreiter sind Gegenstand von Magierlegenden. Nur aus den Inschriften verwitterter Stelen *im* Urwald schließlich kennt *man* die *Hornechsen-* und Krokodilreiter, Kampf-Schlinger und *Flugechsen-Ge*schwader altechsischer Heere. Vereinzelt hört *man jedoch auch heute noch von Achaz,* die *auf* Flugechsen durch die Lüfte oder *auf Meeresschildkröten* durch *die* charyptische See reiten. *Das* Volk der Krakonier soll über Hammerhai-Reiter verfügen, *das* Eisreich Glorania über Grolme, *die auf Riesenalken* fliegen.



**WEITERE NUTZTIERE**

Hühner, Gänse, Enten, Truthähne, Tauben, Kaninchen und Honigbienen hält man in weiten Teilen Aventuriens. Etliche andere Kleintiere werden nur in bestimmten Gegenden gezüchtet. Gemästete *Hamster* z.B. sind eine almadanische Spezialität; Garetien ist bekannt für seine *Karpfenteiche.* Ausschließlich auf den Waldinseln hält man *Pei-Pei-Asseln* wegen des käseartigen Sekrets, das diese absondern. Ein anderes typisches Haustier der Waldinsulaner ist das *Perlhuhn.* Die archaischen Achaz scheinen eine Abneigung gegen warmblütige Haustiere zu haben. Dafür halten sie *Schlangen, Leguane, Krokodile* und *Schildkröten,* die sie mit Fleisch, Leder und Eiern versorgen, züchten *Schnecken, Frösche, Muscheln* und *Garnelen.* Über die Achaz am Loch Harodrol hält die *Frosch-* und *Schneckenzucht* mittlerweile auch im Horasreich Einzug. Al'Anfa hütet sein Monopol auf die *Seidenspinnen-Zucht* und den erlesenen Stoff, der aus den abgehaspelten Beutekokons dieser Tiere gewoben wird. Zur Viehzucht im weiteren Sinne gehören das Aufhängen von Starenkästen, um den wilden Vögeln das erste Gelege zu rauben, das planvolle Anbringen von Ameisenhaufen zwischen den Feldern, um Schädlinge fern zu halten, und die Aufzucht essbarer *Käferlarven* in gefällten Baumstämmen (eine Spezialität einiger Waldmenschen-Kulturen).

**HELFER BEI JAGD UND KAMPF**

So ziemlich alle Tiere, die bei der Jagd helfen können, werden auch irgendwo zur Jagd eingesetzt. Im tagsüber glühend heißen Mhanadistan jagen passionierte Falkner sommers bei Nacht mit *Uhu* und *Schädeleule.* Auch *Nachtwinde* und *Adler* wurden schon zur Beiz abgerichtet. Im ganzen Tulamidenland ersetzt der *Gepard* den Windhund bei Rennwettkämpfen. Mit *Lockvögeln* verleitet man Wasservögel, sich niederzulassen. Eine Eule im Käfig als 'Hassvogel' bringt Singvögel dazu, herbei zu fliegen und den Feind zu beschimpfen, wobei man sie mit Netzen oder Leimruten fangen kann. Manche südaventurische Fischer lassen zahme *Wasservögel* für sich nach Fischen tauchen; bei den Achaz werden *Fischechsen* abgerichtet.

Wem der Wachhund nicht genügt, der lässt sich vielleicht von *Gänsen* behüten — oder einem *Großen Schröter. Nachtwinde* warnen vor magischen Angriffen; *Pfaue* und *Mungos* halten Haus und Hof von Schlangen frei. (Achaz dagegen halten häufig *Schlangen,* die Ratten und Mäusen nachstellen.) *Frettchen* sind als Rattenjäger noch besser als Katzen und nur wegen des Geruchs weniger beliebt. Südaventurische Haushalte beherbergen *Geckos* und *Praiosanbeterinnen,* die an der Zimmerdecke auf Fliegen und Mücken lauern.

Im tiefen Süden setzt man *Blutfische* (Süßwasser) und *Brabacudas* oder *Haie* (Salzwasser) in Festungsgräben aus oder füttert sie rund um Inseln an, um Angreifer fern zu halten oder ein Ausbrechen von Insassen zu verhindern. In den Katakomben der Arena von Al'Anfa werden alle möglichen Kreaturen gehalten, die man aufeinander, auf Gladiatoren oder Verurteilte loslassen kann.

**SCHOß- UND TEMPELTIERE**

Seltsame Schoßtiere gibt es ebenfalls zur Genüge. Da sind zum Beispiel die *Vertrauten* von Hexen, Geoden, Zibiljas und Goblinschamaninnen, die Schlangen der H'Szint-Priester und die Tierischen Begleiter etlicher Elfen. *Funkel- und Meckerdrachen,* die sich bisweilen in Gesellschaft menschlicher Zauberer finden, lassen sich ungern als 'Tiere' bezeichnen. *Greifkatzen* hält man nur in und um Hot-Alem. Vielerorts hält man *Singvögel* in Käfigen; zumeist des Gesanges wegen, aber auch in Bergwerken, wo sie vor Grubengas warnen. Ein klassisches Mitbringsel von Seereisen nach Südaventurien ist der sprachbegabte *Papagei.*

Alchimisten, die sich auf die Herstellung von Giften spezialisiert haben, halten oft *giftige Tiere* in Terrarien: Schlangen, Spinnen, Skorpione — manch einer hat sogar ein *Morfu* im Keller.

Zu jedem Travia-Tempel gehört eine Schar heiliger *Gänse,* doch auch viele andere Tempel halten Tiere. Efferd-Tempel mit Zugang zum Meer werden oft von Delphinen besucht; Tempel im Binnenland sollten zumindest einen Fischteich haben. Der Tsa-Tempel zu Silas ist berühmt für seinen *Eidechsengarten,* der Festumer Hesinde-Tempel wimmelt von *Nattern,* der Mokoscha-Tempel in Festum hat *Bienenstöcke. Storchennester* auf Peraine-Tempeln sieht man häufig, in Ucuri-Tempel werden Nistgelegenheiten für *Turmfalken* gleich eingebaut, und manch ein Ifirn- oder Firun-Tempel hat einen Teich mit *Schwänen* in der Nähe. *Raben* dagegen findet man eher auf Boronangern und Galgenhügeln als in den Tempeln ihres Herrn. Im tiefen Süden besitzt manch ein Tempel einen *Elefanten,* der an Feiertagen eine Statue der Gottheit durch die Straßen trägt. In Mhanadistan und Thalusien kommt eine ähnliche Rolle prächtig geschmückten *Rindern zu,* die Prozessionswagen ziehen. Die Rahja-Kirche unterhält *Gestüte.* Man hat auch schon halb zahme *Löwen* und *Säbelzahntiger* in Rondra-Tempeln gesehen, schwarze *Panther* in Kor-Tempeln, und man munkelt von *Schlingern* an den echsischen Kultstätten des Kr'Thon'Chh — nicht immer angekettet oder hinter Gittern.

**SCHAUSTÜCKE**

Bei reisenden Gauklern kann man vielerlei Tiere bestaunen, oft in Kombination mit artistischen oder tänzerischen Darbietungen; Schlangen, Tanzbären und kleine Affen sind dabei die beliebtesten Tiere. Durchs Tulamidenland reisen Schlangenbeschwörer und Fakire mit giftigen Spinnen und Skorpionen. Flohzirkusse sollen auf den maraskanischen Riesenfloh zurückgehen, werden aber oft mit Meisterwerken zwergischer Feinmechanik nachgestellt. Reisende Menagerien halten im Unterschied zu Gauklertruppen durchaus wilde und exotische Tiere, selbstverständlich in stabilen Käfigen. Doch auch eine Menagerie kostet viel Unterhalt; die Bären, Löwen oder gar Tatzelwürmer sind alles andere als einfach zu pflegen. Deswegen zählen reisende Menagerien in Mittelaventurien zu den großen Attraktionen.

Raubtiere in Käfigen, Elefanten und andere Großtiere sind teuer im Unterhalt: Sie verenden schnell in Gefangenschaft und lassen sich nur schwer abrichten, und nur mächtige Potentaten mögen solch exotische Tiere für ihren privaten zoologischen Garten halten.

**DER ZIRKUS IM SPIEL**

Wenn Sie das Thema 'Zirkus' im Spiel verwenden wollen, dann bedenken Sie bitte die aventurischen Verhältnisse. Die Zurschaustellung wilder, fremder Tiere für die breite Bevölkerung ist unüblich. Umso größer ist der Ruf einer Gauklertruppe, wenn sie eine spektakuläre Nummer mit gefährlichen und exotischen Tieren zeigt. Solche Ereignisse sprechen sich herum und bieten die Möglichkeit, die Helden auf die Reise zu schicken. Als Abenteueraufhänger in diesem Umfeld mag es eine Intrige gegen die weithin bekannte Schlangentänzerin geben, das Oberhaupt der Sippe wird wegen vermeintlichen Schmuggels oder des Besitzes von Gifttieren von den örtlichen Bütteln eingekerkert, es könnten sich Tiere befreien und Chaos stiften oder aber ein eitler Potentat beauftragt Helden damit, für seine Privat-Menagerie ein, zwei wilde Tiere aus dem Dschungel zu fangen. Sowohl für Gaukler selbst als auch z.B. für Großwildjäger bieten sich hier einige Möglichkeiten.

# ÜBERNATÜRLICHE KREATUREN IN ABENTEUERN

Einige Tiere Aventuriens können sich auf magische oder gar göttliche Herkunft berufen. Diese Kreaturen treten nur sehr selten auf und stellen oftmals das Ziel einer Queste dar oder sind eng mit ihr verbunden. Aus diesem Grund werden hier einige dieser Kreaturen über den Umfang des Bestiariums hinaus beschrieben, um dem Spielleiter die Möglichkeit zu geben, sie stimmungsvoll in seine Abenteuer zu integrieren. (Vampire finden Sie ausführlich in MGS112 beschrieben.)

## DRACHEN

### ZUR MYTHOLOGIE DER DRACHEN

**»[...]** *Die alten Schriften lehren uns, dass die Giganten [...], aus Sumus Blut geboren und den Göttern gleich an Macht, die Zwölf Großen Drachen zeugten. Doch als Ingerimm, Efferd, Firun und Peraine mit ihren Heerscharen in den Kampf gegen die Los-geborenen Götter zogen, da blieben die zwölf Drachen der Schlacht fern. Nach lange währendem Gefecht verbündeten sich Götter und Giganten miteinander gegen den Unaussprechlichen, zogen gemeinsam ein in Alveran und hießen sechs von den zwölf Drachen, sie zu begleiten, sechs aber sollten als Wächter auf Dere verbleiben. Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichtes, Branibor mit den Eisenschwingen, der die Gerechtigkeit hütet, der ziegenköpfige Yalsicor, der Drache der Freundschaft und Hoffnung, Nacladar (auch Varsinor genannt), der den Tempel der Wahrheit hütet, und Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, zogen als mächtigste jener Zwölf ein in die Hallen der Götter, um sie vor dämonischem Unheil zu schützen. In der dritten Sphäre blieben Fuldigor der Beender, Umbracor der Zerstörer, Teclador der Voraus-schauende, Aldinor der Retter und Nosulgor der Spender zurück, die sich als die Geringsten der Zwölf mit ihrem Platz beschieden. Es waren aber zwei Drachen, die gleich waren an Macht, nämlich der goldene Pyrdacor, der Wächter über das Gleichgewicht der Elemente, und Famerlor, der Löwenhäuptige. Famerlor besiegte Pyrdacor im zweiten Weltenbrand mit Rondras Hilfe, die den kampfeswütigen Drachen mit dem Löwenhaupt zu ihrem Gemahl erkor, und so wurde Famerlor der Beschützer Alverans. Pyrdacor aber blieb zerrissen auf Deres Antlitz zurück, seiner Macht beraubt; nur sein Karfunkel harrt ungeduldig seiner Rache.*



*Manche der Zwölf Großen Drachen aber hatten ihr eigenes Gefolge. So kommt es also, dass die Kaiserdrachen Darador, dem Drachen des Lichts dienen und dass wir die Perldrachen, die der Legende entsprechend von Pyrdacor aus einem gewaltigen Perlenschatz geschaffen wurden, heute als Gefolge Famerlors kennen. Die zaubergewaltigen Purpurwürmer, Meister in den Zauberkünsten, folgen Nacladar, dem Diener Hesindes [....]«*

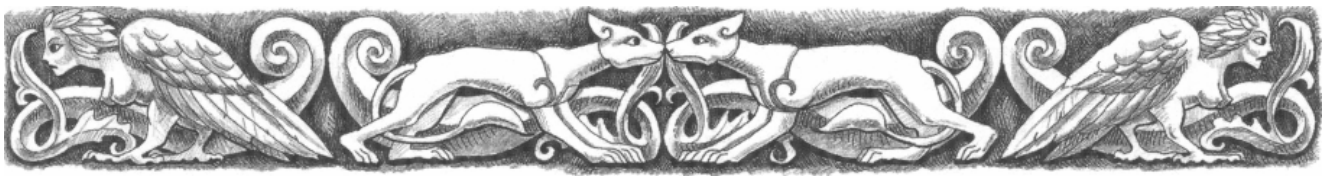
*—aus dem* Compendium Drakomagia, *Großmagier Pher Drodont von Aranien, geschrieben um Bosparans Fall, Übersetzung aus dem Tulamidya*

*»[...] Und so scheint mir also nichts ferner zu liegen, als eigenständige Drachenrassen dem Gefolge eines Hohen Drachen zuordnen zu wollen — keine Drachenart weist meines Wissens einen Götterglauben auf, der der gesamten Art gemein wäre. Die Alten Drachen sollen die Stammväter aller Drachenrassen Deres sein, doch einen Kaiserdrachen den Namen Daradors in den Geist zu legen, ist ebenso glaubwürdig wie ein auf Praios schwörender Elf Die Menschen sind es, die Nacladar dem Gefolge Hesindes zuordnen und die Purpurwürmer ihm als Gefolge — die Drachen selbst erkennen den Hohen Drachen nur als äußerst mächtig an, nicht aber als Gott. Bei Perldrachen zeigt sich häufig der Drang, sich einem der Großen Drachen, wie etwa einem Kaiserdrachen, anzuschließen — doch eine Götterverehrung im eigentlichen Sinn des Wortes liegt sicherlich auch durch die Behauptung Pher Drodonts bei keiner Drachenrasse vor, selbst wenn sich dieser Aberglaube sogar bei vielen Forschern bis beute gehalten hat. Im Gegenteil scheinen die Drachen eine ähnliche Abneigung gegen solche Götteranbetung zu haben wie die ebenfalls sehr langlebigen Elfen, und viel-leicht stammen die Gründe dieser Einstellung ja aus ähnlichen Ursprüngen [...]«*

*—Anmerkung Dr. Drinji Barns zu obigem Exemplar des* Compendium Drakomagia, *veröffentlicht in einem Aufsatz im Salamander (Vol. 1016/3, Auszug)*

*[...] Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbezwingbar ihr Geist — warum aber sollten sie den Göttern gehorchen, wenn sie ihnen also gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt — und würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht viel eher wahrscheinlich, dass er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist, vielleicht sogar jener ist, den die Boronis in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Golgari und der die Seelen über das Nirgendmeer — sprich, die dritte Ebene — tragen soll? Wer hat denn je den Seelenraben gesehen? Niemand! Nur Flügelrauschen hören wir, das auch von sechs Schwingen stammen könnte denn von zweien. Wenn Nacladar nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? [...] Die Diener der Zwölft' sagen, die Zwölf seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?«*

*—aus den* Chroniken von Balis, *Zorgan, 808 BF*



Drachen gehören zu den mysteriösesten Geschöpfen in Aventurien. Es ranken sich Legenden und Aberglauben um sie. Einige von ihnen, die *Alten Drachen,* sind angeblich so alt wie die Welt. Intelligenz und Magie machen sie zu unberechenbaren Kreaturen, die nach menschlichen Maßstäben oft als bösartig betrachtet werden. Spezielle Abenteuer um Drachen und weitere detaillierte Informationen über diese Wesen finden Sie in der Anthologie **Drachenodem.**

## LEBENSWEISE

Das Bild des Jungfrauen verschlingenden, auf einem goldenen Hort ruhenden schrecklichen Drachen hat jeder Aventurier sogleich vor Augen, wenn man auf jene Geschöpfe zu sprechen kommt. Die aventurische Wissenschaft weist hinsichtlich der drachischen Lebensweise riesige (teils tödliche) Lücken auf und es gibt fast so viele Hypothesen zu diesem Thema wie Gelehrte, die sich damit beschäftigen.
Tatsächlich sind es alleine die niederen Drachen (Grubenwurm, Horndrache und Tatzelwurm), die sich fast ausschließlich auf rein biologischem Wege ernähren. Die höheren Drachen fressen des guten Geschmackes wegen (weswegen ihnen die Jungfrau lieber ist als das alte Rind); ihre Hauptnahrung ist Sikaryan, das sie je nach Aktivität mehr oder weniger rasch verdauen bzw. verbrennen und dementsprechend mal häufiger, mal weniger Nachschub brauchen. Diese Verzehrung des Sikaryan erklärt auch die Lokalitäten, an denen Drachen ihre Horte anzulegen pflegen: in der Nähe von Vulkanen, Wasserfällen, auf Kraftlinien und -knoten usw. Denn an den durch Magie und elementare Gewalt reich gespeisten Orten gelingt es dem Drachen auch, freies Sikaryan aufzunehmen, wiewohl das Vollbad im Lavasee ein weitaus langwierigeres Prozedere ist und die Jungfrau besser schmeckt.

## DRACHENSPRACHE

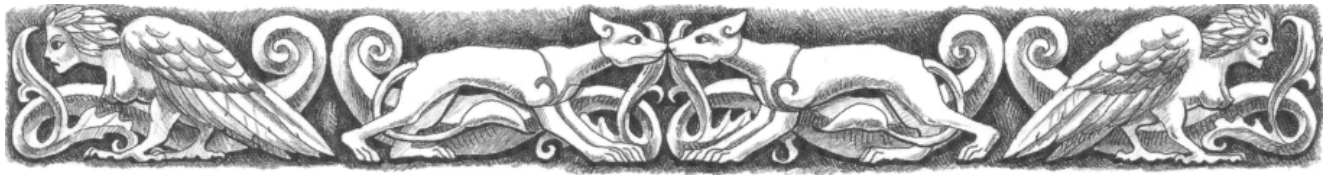
Drachen kommunizieren mit einer ihnen ganz eigenen Gedankensprache; Forscher behaupten, der Karfunkelstein befähige sie dazu. Dafür spräche, dass der nichtmagiebegabte Baumdrache nicht über diese Verständigungszauberei verfügt und dass die Karfunkel dieser Drachenart unauffindbar klein sind. Man sagt, dass Drachen jede existierende Sprache beherrschen. In Wahrheit stellt sich das vom Drachen Gesagte dem Menschen in Gedankenbildern dar, die er als Worte seiner Sprache versteht. Andersherum empfindet der Drache die Worte anderer ebenfalls in ihrer Bedeutung, so dass eigentlich keine Kommunikationsschwierigkeiten auftreten dürften. Dass viele mächtige und gelehrte Drachen trotzdem über hohe Kenntnisse in lebenden und alten Sprachen verfügen, rührt daher, dass man von Schriftstücken keine Gedanken empfangen kann.
Für das Erlernen der richtigen Drachensprache, um sich also auf gänzlich drachische Weise mit einem Drachen unterhalten zu können, sind neben der Sprache selbst auch profunde Kenntnisse der Hellsicht- und Verständigungsmagie vonnöten.
Weiterführende Informationen zur Drachensprache können Sie in MWW 121 und Drachenodem ab Seite **86** finden.

## FORTPFLANZUNG

Aventurische Gelehrte meinen herausgefunden zu haben, dass ein Weibchen der großen Drachenrassen alle 121 Jahre für drei Monde fruchtbar ist; und zu dieser Zeit muss ein passender Partner gefunden sein, ein angemessener Ort für den Akt und einer für die Eiablage.
Die Werbung eines Drachen um ein Weibchen verläuft immer sehr aufwendig und meist sehr rabiat. Die Männchen werden von einem fruchtbaren Weibchen über Hunderte von Meilen geradezu magisch angezogen, so dass sie erst einmal in langwierigen, blutigen Kämpfen entscheiden müssen, wer um die Drachin werben darf Häufig kommt es dann zu Situationen, in denen die zwei oder drei abgekämpften Kontrahenten von einem frischen und schwächeren Jungdrachen ausgestochen werden. Sind die Rivalen besiegt, gilt es, einen weiteren Kampf zu fechten: Das Weibchen selbst muss davon überzeugt werden, dass genau dieses Männchen das richtige ist. Der Paarungskampf (der häufig an magischen Orten stattfindet, oder an Stätten, wo elementare Gewalten aufeinander treffen, mit Vorliebe also an Vulkanen, Gletschern oder Wasserfällen) ist blutig und wird mit erbitterter Härte geführt, denn eine stolze Drachin unterwirft sich nicht freiwillig der Gewalt eines Männchens — erst wenn sie kraftlos und vollständig bezwungen ist, kann das Männchen es wagen, sich mit ihr zu paaren. Wen wundert es ob der blanken Brutalität, die zwischen Männchen und Weibchen abläuft, dass bei den Paarungskämpfen mal der Drache, mal die Drachin ihren Wunden erliegt?
Während der Drache sich nun von dem anstrengenden Ritual erholen kann, beginnt für die Drachin erst die Mühsal: Die befruchteten, kristallenen Eier müssen an sicheren Orten versteckt werden, die dann über die nächsten sieben Jahre, bis die Jungen geschlüpft sind, von der Drachin gnadenlos behütet werden.
Diese Zeitangaben sind grobe Vereinfachungen des Sachverhaltes und gelten ohnehin nur annähernd für die großen Drachenrassen, bei den kleineren finden die Paarungen in kleineren Abständen statt.

## DRACHENJUNGE

Selten einmal hat eines der großen Drachenweibchen mehr als zwei überlebende Nachkommen, so lange ihr Leben auch währen mag. Das liegt zum einen an der seltenen und blutigen Paarung, zum anderen daran, dass die Jungdrachen sich nach dem Schlüpfen in den meisten Fällen selbst überlassen sind (es kommt jedoch vor, dass Drachen auch im späteren Leben noch Bindungen zu Vater oder Mutter haben, wie aus dem Orkland berichtet wird). Das Leben der Drachen beginnt so gnadenlos, wie es auch später weiter verlaufen wird: Ist eines der Jungen geschlüpft, frisst es zunächst seine Gelegegefährten auf — ein Umstand, der das stärkste Junge (das als Erstes schlüpft) weiter bei Kräften hält, schwächere, überlebensunfähige Geschwister vernichtet und dafür sorgt, dass sich nicht mehrere Drachen das gleiche Revier teilen müssen.
Die Brutstätte des Eis hat auch direkten Einfluss auf die körperlichen und geistigen Eigenschaften des schlüpfenden Drachens: Liegen die Eier schön heiß (bzw. eiskalt bei den Frost- und Gletscherwürmern) oder auf Kraftlinien und -knoten, wird das Junge kräftiger, intelligenter, entwickelt womöglich mehr Beine oder gar sehr selten ein Flügelpaar (wo normal keines ist), verfügt über größere magische Kräfte oder besitzt eine andere Schuppenfarbe als seine Artgenossen.
Dracheneier variieren je nach Rasse in Größe und Erscheinungsbild: Das Ei einer Kaiserdrachin kann in Gold- oder Rottönen schimmern und glänzen und ist gut und gern einen Schritt groß; Perldracheneier umfassen bis zu drei Spann und haben eine in Opalfarben schimmernde Haut, während das Ei eines Zwergdrachen in satten Edelsteintönen gefärbt ist und noch nicht einmal einen halben Spann groß wird.
Drachenjunge wachsen sehr schnell, so dass sie innerhalb von ein, zwei Jahrzehnten bereits körperlich ausgewachsen sind. Sie verfügen zudem über fast das gleiche Ausmaß an geistigen und magischen Kräften, das sie als ausgewachsene Drachen einmal innehaben werden, nur dass diese Magie noch völlig ungeformt im kindlichen Geschöpf steckt. Durch das immense magische Potential sind allerdings auch die Jungdrachen selbst gefährdet, die diese Kräfte noch nicht annähernd beherrschen können. Tatsächlich könnte man Drachen-jungen eine Vorform der Freizauberei zuschreiben, die sich meistens in feste Bahnen prägt, bei einigen auserwählten Geschöpfen allerdings erhalten bleibt. Von den körperlichen Anlagen sind die frisch geschlüpften Drachenjungen fast sofort wehrhaft, und auch flugfähig, sobald sie ihren ersten Feueratem gespien und die Schwingen damit gehärtet haben.



## MAGIE

Drachenmagie ist sehr fremdartig und hat mit den herkömmlichen (menschlichen) Vorstellungen wenig gemein. So sind z.B. von Drachen gewobene Beherrschungssprüche ungleich mächtiger, weisen eine völlig andere Struktur auf und sind demzufolge auch erheblich schwerer zu brechen. Drachenmagie kann von uns nur vage mittels der Zaubersprüche im **Liber Cantiones** erfasst werden, in Wahrheit mag sie sich viel komplexer geben, als wir ahnen.

**Im Allgemeinen gilt**: Drachen benötigen keine Zaubergestik, da ihnen die geistigen Repräsentationen ausreichen. Legen Sie alle Zauberproben nur auf die geistigen Eigenschaften ab, modifizieren Sie die Probe gegebenenfalls. Die benötigte ***Zauberdauer*** von langwierigen Sprüchen können Sie für Drachen getrost sehr locker handhaben, machen Sie sie von Angemessenheit, Anatomie und Ästhetik abhängig; Gleiches gilt für die ***Wirkungsweise***. Die ***Kosten,*** die der Drache zu entrichten hat, sind um ein Zehntel reduziert, bei allen Sprüchen mit den Merkmalen ***Elementar (Feuer), Telekinese, Verständigung*** und ***Kraft*** sogar um ein Drittel. Die ***Reichweite*** der Zaubersprüche wird mit einem Fünftel (aufgerundet) der Länge des Drachen in Schritt multipliziert; die Reichweite ***Berührung*** existiert für Drachen nicht, sie heilen, beherrschen und verwandeln allein mit Blicken. Bei der ***Wirkungsdauer*** haben Sie es als Meister leicht: Drachenmagie scheint generell um einiges länger zu wirken als die der kurzlebigen Völker. Bei allen Drachen über 500 Jahren wird die Dauer in der Skala ***Aktion/ KR/IOKR/SR/Stunden/Tage/Wochen/Monate/Jahre*** um eine Kategorie hinaufgesetzt. Zauber, die bis zu einem bestimmten Zeitpunkt währen, oder solche, die schon in Jahren bemessen sind, bleiben unverändert.

Die angeborenen Eigenschaften des Drachen (Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese (MOTORICUS-ähnlicher Bewegungszauber von maximal KK Stein) und Feueratem) kosten keine Astralenergie.

Das gezielte Speien von Flammen, über das viele Drachen verfügen, wird spieltechnisch wie der Zauber ZORN DER ELEMENTE gehandhabt, insbesondere was die elementaren Sekundärschäden anbelangt.

Weitere Informationen über die drachische Magie finden Sie in MWW 121.

### DRACHISCHE ARTEFAKTE

Drachen sind mächtige magische Kreaturen, daher wundert es nicht, dass sich Tränen, Blut, Schuppen, Karfunkelsteine und was der Drachenleib sonst noch zu bieten hat, in magischen Tränken, Balsamen und als Paraphernalia für Zauber und Beschwörungen ungetrübter Beliebtheit erfreuen. Generell kann gesagt werden, dass drachische Zutaten, die zu einer Rezeptur gehören, kaum auf dem Markt erhältlich sind; Spieleralchimisten sollten für solche Zutaten schon selbst eine Expedition unternehmen. Es gilt immer, dass die Hinterlassenschaften mächtiger Drachen eher eine solche Wirkung aufweisen als die kleiner Drachen, und sich je nach Alter und Mächtigkeit des Tieres Unterschiede ergeben können.

Eine ausführliche Übersicht drachischer Reliquien und ihrer verschiedenen alchimistischen Verwendungsweisen finden Sie in SRD und Drachenodem. Hier nur eine kurze Übersicht:

**Drachenschuppen:** Eine Rüstung aus Drachenschuppen oder -leder erhöht den Rüstungsschutz um einen Punkt (gegenüber einem Schuppenpanzer oder einer Lederrüstung, bei unverändertem Behinderungswert) und ist zudem feuerfest (ganz abgesehen von der beeindruckenden Gestalt, die ein Krieger in Drachenschuppen abgibt). Ganz normale Lederkittel und -hosen sind natürlich auch möglich und gerade für Feuergeoden sehr stilvoll. Tatsächlich ist aber auch die richtige Bearbeitung drachischer Materialien eine Kunst für sich, die nur sehr wenige Menschen und ansonsten die ältesten und erfahrensten zwergischen Harnischmacher beherrschen, die auch wissen, wie man diese kostbaren Stücke pflegt — denn man sagt, dass die Drachenschuppen ohne das dazugehörige Drachenfett schnell an Feuerfestigkeit verlieren.

**Drachentränen**: Eine der wichtigsten Zutaten des ***Astraltranks*** sind drachische Tränen. Generell kann der Alchimist davon ausgehen, dass er auf eine Substitution zurückgreifen muss, denn Drachen weinen so gut wie nie ... Ist dennoch ein Skrupel Drachentränen auf dem Markt, liegen die Kosten je nach Verlässlichkeit der Quelle zwischen 7 und 49 Dukaten — und erzielt damit sogar höhere Preise als das magische Metall Arkanium. Übrigens: Die bislang einzig bekannte Methode, einen Drachen zum Weinen zu bringen, ist, ihn ***mit größeren*** Mengen Khunchomer Pfeffers zu bewerfen.

**Drachenspeichel:** Der Speichel der Lindwürmer ist stark korrodierend — eine Gefährdung für die Klinge eines jeden Möchtegern-Drachentöters. Wegen der zersetzenden Wirkung des Speichels wurde danach auch eines der tödlichsten alchimistischen Gifte benannt. Gerüchte, die besagen, dass Drachenspeichel pur die gleiche Wirkung habe wie das komplizierte Gebräu, entsprechen vermutlich nicht der Wahrheit.

**Drachenzähne:** Der schärfste Zahn eines von Zwergen erlegten Drachen wurde in alten Zeiten herausgeschlagen, um daraus eine Tro-

#### DARSTELLUNG VON DRACHEN

Drachen gibt es nur noch wenige, und das verschafft dem Einzelnen den Status der absoluten Einzigartigkeit. Die körperliche und geistige Gewalt, über die ein Drache verfügt, befähigt ihn wahrhaftig zum Beherrscher ganzer Regionen, lassen ihn die Geister der größten Magier mit einem ungesprochenen Befehl vernichten und servieren ihm die besten Krieger als Appetithappen. Was geht im Kopf eines solchen Wesens vor?

Die Drachen sind, in all ihrer Macht, eine aussterbende Rasse. Das Zeitalter, in dem Drachen die Welt bevölkerten, ist lange vorbei, die heute übrig gebliebenen Exemplare sind die letzten einer vergangenen Hochkultur (wenn es überhaupt jemals etwas wie eine drachische Zivilisation gab). Selbst ein Kaiserdrache wie Shafir, der in den Legenden unzähliger Generationen verewigt ist, zählt, verglichen mit den Drachen der Vergangenheit, wenig. Zu einander feindlich gesinnten Einzelgängern geworden, vermögen die Drachen es trotzdem noch, ganze Regionen in Angst und Schrecken zu halten. Was soll dem Purpurwurm also diese lästige Kreatur Mensch, die klein und schwach ist und doch so zahlreich auftritt, die, kleingeistig und kurzlebig wie sie ist, keine Ahnung vom Geschehen der Welt hat und doch darüber bestimmt? Denn der Drache hat über die Spanne seines Jahr-hunderte währenden Lebens Kaiser und Kalifen kommen und gehen sehen, Kriege und Schlachten erlebt und vielleicht sogar ihren Ausgang bestimmt, mit den jeweils größten Magiern, Philosophen und Regenten verhandelt — doch niemals als Unterlegener, immer als der absolute Herrscher, der er ist, der sich nimmt, was er wünscht, und dem gehorcht wird, wenn er befiehlt. Ein Shafir, der Kaiser der Kaiserdrachen, wird sich auch einem menschlichen Kaiser nicht beugen, wird Audienzen gewähren und Bitten großzügig erwägen. Moral ist es, die die Drachen am ehesten von den Menschen unterscheidet. Oder besser: Amoral, denn einem Drachen bedeutet sein Gefährte wenig — so kann ein Drachenweibchen seinen Partner, mit dem es gerade noch den Geschlechtsakt vollzogen hat, im nächsten Moment grausam zurichten, sei es, um ihn aus ihrem Revier zu verjagen, sei es, um sich für eine schmerzhafte Begattung an ihm zu rächen. Dem Menschen aber ist `böse' und `grausam', was Menschen jagt und tötet, und so kommt es immer wieder zu schrecklichen Gefechten von Kämpfern und Magiern gegen Drachen — doch nur den Helden aus den Legenden ist es gelungen, einen Drachen im Alleingang zu töten.



phäe sondergleichen zu fertigen: einen *Drachenzahn,* der seinen Träger als einen der Mutigsten und Tapfersten unter den Zwergen auszeichnete. Angeblich sollen in den Hallen Xorloschs noch einige dieser uralten Artefakte existieren, die von (Zwergen-)Generation zu Generation vererbt wurden — doch nur einem veritablen Drachentöter steht es an, einen zu tragen. Heute besitzen fast alle Zwerge einen 'Drachenzahn', der aber eine Metallklinge ist und die breite, aber spitz zu-laufende Klinge der ursprünglichen Drachenzähne nachahmt.

**Drachenkarfunkel:** Der Karfunkel ist der Sitz der Magie des Drachen, zugleich repräsentiert er Geist und Seele der Kreatur. Je nach Magiebegabung und Intelligenz variiert die Größe des Steins zwischen Stecknadelkopfgröße (Baumdrachen) über Erbsengröße (Meckerdrachen und Höhlendrachen), Daumenkuppengröße (Westwind-und Perldrache) bis hin zu Hühnereigröße (Kaiserdrachen). Karfunkelsteine tragen noch einen Teil der Astralkraft des Drachen (siehe SRD 120 und **Drachenodem 88).**

### BEKANNTE DRACHEN ALS MEISTERFIGUREN

Zur Verdeutlichung der Einzigartigkeit der Drachen finden Sie hier nun die Beschreibungen einiger besonderer Exemplare. Allgemeine Werte zu einer Drachenart finden Sie im **Bestiarium** ab Seite 80. Generell gilt, dass große Drachen zwar Kenntnis voneinander haben, es bisweilen zu Kämpfen kommt, wenn es gilt, einen hochmütigen Jungdrachen zurechtzustutzen oder einem anderen das Revier abspenstig zu machen, sie jedoch kaum freundschaftlichen Kontakt oder ähnliches zueinander hegen.

Zur Magie der Drachen sind meist nur Gebiete angegeben (und wie gut sie diese beherrschen). Ist bei Apep erwähnt, dass er Meister der Verständigung ist, können Sie davon ausgehen, dass er alle in diesen Gebieten aufgeführten Zauber (oder besser: deren drachische Äquivalente) mit einem Zauberfertigkeitswert von mindestens 7 beherrscht, alle wichtigen aber zumindest gemeistert hat und in einigen ausgewählten als absoluter Experte gilt.

#### SCHIRR'ZACH

Frostwürmer erreichen eigentlich nur ein Alter von bis zu eintausend Jahren, man erzählt sich jedoch von dem uralten Giganten Schirr'Zach, der noch vor dem Fall Pyrdacors geboren sein und seit Ewigkeiten in den unzugänglichsten Schluchten der Grimmfrostöden leben soll. Ihm schreiben die Alten der Nivesen und Firnelfen auch die Existenz einer äußerst lebensecht gearbeiteten Statue aus Eis zu, die einen in echte Pelze gehüllten Menschen mit schreckenerfülltem Gesichtsausdruck zeigt und die mitten in der Eiswüste gefunden worden ist ... Sie wurde von nivesischen Händlern geborgen und nach Leskari gebracht, wo sie im Firun-Schrein steht.

---

**Geb.:** vor über 4.000 Jahren **Schuppenfarbe:** grauweiß
**Länge:** 10 Schritt **Spannweite:** 4,5 Schritt
**Hort:** unbekannt (irgendwo in der Grimmfrostöde)
**Kurzcharakteristik:** brillanter Eisformer, meisterlicher Geschichtskundiger
**Herausragende Eigenschaften:** MU 30, KL 9, KK 40, MR 21
**Zauberkenntnisse:** Brillant im Merkmal *Elementar (Eis)*
**Besonderheiten:** kennt die verschollene Eisvariante von GRANIT UND MARMOR und weitere verschollen geglaubte Eiszauber; liegt mit Glorana im Zwist, wer die schönere und größere Eisstatuensammlung besitzt; sein Hort beinhaltet unter anderem ein boronisches Basaltdiadem, die zum Glück ungeöffnete *Ampulle der Dunkelheit* und ein nachtalbisches Enduriumschwert.
**Verwendung im Spiel:** Wenn die Helden Schirr'Zach in den Weiten der Grimmfrostöde begegnen, sollten sie tunlichst nichts Schwarzes bei sich tragen, da sie sonst sehr schnell seine Eisstatuensammlung erweitern werden. Ansonsten lohnt sich ein Besuch bei dem Frostwurm, wenn es darum geht, mehr über die Geschichte der nördlichen Gefilde Aventuriens zu erfahren (denn er lässt sehr wohl mit sich reden, wenn er denn gerade in Stimmung ist). Noch niemand hat hingegen versucht, Schirr'Zach mit der Bitte aufzusuchen, die freien Lande im Kampf gegen wider die Eishexe Glorana zu unterstützen ...

---

ISLAARAN

Der 1.400 Jahre alte Islaaran ist ein überaus typischer, doch erfahrener Höhlendrache: Verschlagen, listig und feilschend, dass es einem Phex-Geweihten gut zu Gesicht stünde, haust er im Weidener Blautann in einer wurzelverhangenen Erdhöhle. So manchen Übermütigen, der den Wald zu betreten wagte, überfiel und verschlang er, so dass sein Hort inzwischen eine umfangreiche Waffen- und Rüstungssammlung beinhaltet. Doch auch viele magische Gegenstände besitzt er, da er sich den Tod der Weidener Oberhexe Luzelin zu Nutze machte, um ihre Höhle zu plündern. Noch hat keine der Hexen es geschafft, ihm die Utensilien wieder abzunehmen.

---

**Geb.:** vor ca. 1.400 Jahren **Schuppenfarbe:** schwarz **Länge: 5** Schritt
**Hort:** Höhle im Blautann
**Kurzcharakteristik:** gerissener und kampfgefährlicher Drache
**Herausragende Eigenschaften:** MU 20, KL 14, KK 40, MR 16
**Zauberkenntnisse:** meisterlich im Merkmal *Objekt,* erfahren in *Hellsicht*
**Verwendung im Spiel:** Der Konflikt zwischen den Weidener Hexen und dem alten Drachen könnte jederzeit ausarten — kaum auszumalen, wie zerstörerisch Drachenmagie und Hexenflüche auf die Umgebung wirken würden ...

---

#### LESSANKAN DER GOLDENE

Lessankan ist ein Sohn Apeps und regiert über das an die Drachensteine angrenzende Gebiet der Schwarzen Sichel. Seit Borbarad verging, hat sich Lessankan entschieden, auf der Seite des Dämonenkaisers Galotta gegen seinen Vater zu streiten. Durch das Erbe seines Vaters und seinen Brutort verfügt er über gute magische Fertigkeiten, die er allerdings weitaus weniger Galotta zur Verfügung stellt, als dieser sich von dem 'Graf von Draconia' erhoffte. Lessankan ist vierhundert Jahre alt und wie sein Vater ein sehr guter Verwandler, er interessiert sich jedoch auch sehr stark für die Antimagie.

---

**Geb.:** vor ca. 400 Jahren **Schuppenfarbe:** hell-golden
**Länge:** 19 Schritt **Spannweite:** 20 Schritt
**Hort:** auf dem Gipfel des Drachenthrons in der Schwarzen Sichel
**Kurzcharakteristik:** aufmüpfiger junger Kaiserdrache mit enormen Kräften, kompetenter Verwandler und durchschnittlicher Antimagier
**Herausragende Eigenschaften:** MU 17, KL 16, KK 42, MR 25, NG 7, GG 6, AsP 101
**Zauberkenntnisse:** kompetent in den Merkmalen *Herrschaft* und *Form,* durchschnittlich in *Antimagie*
**Verwendung im Spiel:** Gerüchten nach soll das Bündnis zwischen Lessankan und Galotta an eine Bedingung geknüpft sein — wenn jemand her-ausfinden würde, um was für eine Bedingung es sich handelt, könnte man das Bündnis bestimmt zerbrechen lassen ...

---

#### APEP

Apep ist nach Shafir einer der Mächtigsten und Ältesten seiner Art in Aventurien. Sein Reich sind die Drachensteine, und bis heute hat es kaum jemand gewagt, sich seiner Macht entgegenzustellen — doch die, die es taten und in die wildschönen Drachensteine zogen, um dort zu siedeln, büßten allzu schnell mit Leben oder Freiheit dafür.

Apep ist über 1.800 Jahre alt und ein Meister der Verwandlung von Belebtem und Unbelebtem. Orkane und Schneestürme schleudert er seinen Widersachern entgegen, verwandelt Menschen zu seiner Freude in Höhlenbären, als ewiges Mahnmal in Steinstatuen oder ganz profan in ein Häufchen Asche. Bis vor kurzem duldete Apep keine Menschen in seinem Reich, doch 1021 BF schloss er mit dem tobrischen Herzog einen Pakt gegen die Schergen Borbarads, allen vor-

an den untoten Drachen Rhazzazor, und gewährt seither Zuflucht in den Drachensteinen. Der `Markwart der Drachensteine' kämpft seither vornehmlichst gegen seinen Sohn Lessankan und die Schergen des Schwarzen Drachens von Warunk.

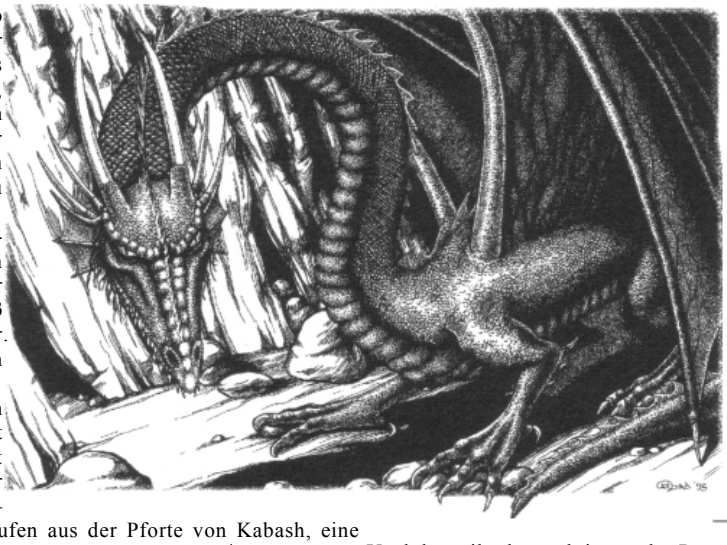
---

**Geb.:** vor über 1800 Jahren **Schuppenfarbe:** rotgolden
**Länge:** 20 Schritt **Spannweite:** 20 Schritt
**Hort:** unbekannt (in den Drachensteinen, in der Nähe des Tals der Türme)
**Kurzcharakteristik:** streitbarer Herrscher
**Herausragende Eigenschaften:** MU 20, KL 21, KK 55, MR 28, NG 5, AsP **155**
**Zauberkenntnisse:** brillant in den Merkmalen *Form* und *Herrschaft,* meisterlich in *Umwelt* und *Verständigung,* kompetent in *Elementar*
**Besonderheiten:** beherbergt seit kurzem die trollische Drachentöteraxt *Karfunkelspalter in* seinem Hort.
**Verwendung im Spiel:** Im Auftrage des Mittelreichs mag es den einen oder anderen Helden einmal zu Apep führen, wenn es z.B. darum geht, die Erlaubnis für eine neue Siedlung in den Drachensteinen einzuholen.

---

### SHAFIR DER PRÄCHTIGE

Shafirs Leib misst gut und gern über zwanzig Schritt und ist geschmückt von rotgoldenen Schuppen, die in allen Farben schimmern und schillern. Seine entfalteten, ledrigen Schwingen spannen eine gewaltige Weite auf (gleichfalls über 20 Schritt), und sein Haupt schließlich ist noch so groß wie ein hoch gewachsener Mensch — ein einziger Biss des mit messerscharfen, spannlangen Zähnen bewehrten Maules, ein einziger Hieb der klauenstarrenden Pranken vermag einen Menschen wohl zu töten.



Während des Unabhängigkeitskrieges des Lieblichen Feldes kam Shafir von der anderen Seite der Khom und ließ sich in den Hohen Eternen nieder. Die Gründe da-für liegen im Dunkeln, aber das ist den meisten Liebfeldern ganz recht. Denn schon seit König Khadans Zeiten vertreibt der Drache — wann immer er dazu Lust verspürt — novadische Reiter- und Heerhaufen aus der Pforte von Kabash, eine Tätigkeit, für die ihm schon König Therengar den Titel `Landherr von Khomblick' verlieh. Seit einigen Jahren ist er außer-dem mit der horasischen Kronprinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt verheiratet, die ihm jüngst einen Sohn, Khadan Varsinian mit Namen, schenkte.

---

**Geb.:** vor über 1.800 Jahren **Schuppenfarbe:** rotgolden
**Länge:** 22 Schritt **Spannweite:** 22 Schritt
**Hort:** in den nördlichen Hohen Eternen
**Kurzcharakteristik:** königliches Gebaren; durch und durch Herrscher; ein Gedächtnis, das bis zur Zeit Fran-Horas' (und weiter) zurückreicht.
**Herausragende Eigenschaften:** MU 24, KL 25, KK 60, MR 32, AsP 167
**Zauberkenntnisse:** brillant im Merkmal *Hellsicht,* meisterlich in *Herrschaft* und *Verständigung,* kompetent in *Form* und *Kraft*
**Besonderheiten:** Sein Hort beherbergt viele der gefährlichsten und mächtigsten Artefakte Aventuriens; beherrscht viele lebende und tote Sprachen perfekt.
**Verwendung im Spiel:** Der alljährliche Tribut des Horasreiches an den Kaiserdrachen ist wohl eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen die Helden eine Audienz bei Shafir erhalten können. Einen Besuch auf eigene Faust ist zwar mit einem sehr hohen Risiko verbunden, mag aber dennoch äußerst fruchtbar ausfallen.

### LESKARINES

Leskarines ist mit ihren achthundert Jahren noch ein relativ junges Purpurwurm-Weibchen. Von ihrer Art mag es wesentlich Klügere geben, jedoch kaum welche, die in so jungen Jahren schon über überragende Kenntnisse der Beherrschung und der Hellsicht verfügen. Leskarines steht den Menschen hauptsächlich mit Neugier und erst dann mit Verachtung gegenüber, doch ist die Zusammenarbeit mit ihr nicht ungefährlich: Die Drachin ist sehr eigen mit ihrer Interpretation, wenn es darum geht zu entscheiden, was sie als Beleidigung empfindet und was nicht. Leskarines lebt im Raschtulswall, ihr Hort ist allerdings noch nicht sehr groß. Sie denkt darüber nach, den Austausch von Wissen gegen Sklaven mit Thomeg Atherion zu einer festen Institution zu machen ... mit achthundert Jahren wird man langsam bequem.

---

### YSOLPHUR

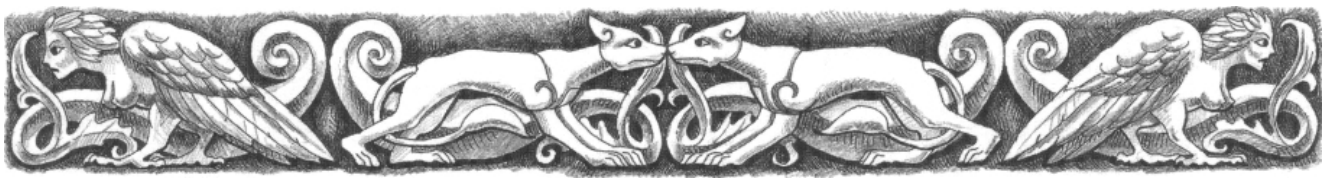
**Geb.:** vor ca. 800 Jahren **Schuppenfarbe:** violett
**Länge:** 15 Schritt **Spannweite:** 16 Schritt
**Hort:** Raschtulswall
**Kurzcharakteristik:** launische Drachin mit meisterlichen magischen Kenntnissen
**Herausragende Eigenschaften:** MU 24, KL 17, MR 21, NG 7, **GG** 5, JZ 8, AsP 130
**Zauberkenntnisse:** meisterlich in den Merkmalen *Herrschaft* und *Hellsicht,* kompetent in *Verständigung* und *Illusion,* durchschnittlich in *Schaden, Umwelt* und *Form,* erfahren in *Obj*ekt und *Kraft*
**Besonderheiten:** gute Beziehung zum Fasarer Akademieleiter Thomeg Atherion **Verwendung im Spiel:** Die Verbindung zwischen dem Purpur-wurm und dem Magus mag für Helden in vielerlei Hinsicht interessant sein: So könnten sie beauftragt werden, eine verschwundene Person aus den Fängen des Magus zu befreien, bevor sie der Drachin zum Fraß vorgeworfen wird, ehe sie selbst in Gefangenschaft geraten und als Sklaven ihrem Willen ausgeliefert sind ...

---

Ysolphur gilt als mächtigster der Purpurwürmer. Gesehen hat ihn noch niemand, der verbriefte Kunde von ihm in zivilisierte Gegenden hätte tragen können. Um ihn ranken sich die Geschichten, er hause die 2.300 Jahre seines Lebens in einer gigantischen drachischen Feste im Herzen des Raschtulswalles, die er niemals verlasse und wo er durch versklavte Ferkinas und ihm dienstbare Perldrachen mit Opfern versorgt werde. Selbige Drachenfestung wird andererseits auch als Sitz des legendären Konzils der Elementaren Gewalten genannt (was wohl ausgeschlossen werden kann).
Wenn sich der Riese einmal in die Lüfte erhebt (er ist auf seine alten Tage sehr unbeweglich geworden), verkriechen sich die menschlichen und tierischen Bewohner des Raschtulswalls so tiefes geht in ihre Höhlen.

---

**Geb.:** vor ca. 2.300 Jahren **Schuppenfarbe:** schwarz-purpurn
**Länge:** 16 Schritt **Spannweite:** 18 Schritt
**Hort:** unbekannt (im Raschtulswall)
**Kurzcharakteristik:** zauberkräftiger, undurchschaubarer Drache
**Herausragende Eigenschaften:** MU 28, KL 21, CH 21, MR 30, AsP 228
**Zauberkenntnisse:** Freizauberer in den Merkmalen *Hellsicht* und *Illusion,* brillant in Element (alle außer Wasser) und *Herrschaft,* meisterlich in *Verständigung, Form, Kraft, Schaden, Umwelt* und *Objekt*
**Besonderheiten:** pflegt hin und wieder Kontakt zum Konzil der elementaren Gewalten in Drakonia.



**Verwendung im Spiel:** Magier und Alchimisten würden bestimmt ein Vermögen für eine Schuppe oder eine Träne, ganz zu schweigen von dem Karfunkel Ysolphurs zahlen. Doch der Raschtulswall ist groß und auf der Suche nach dem Purpurwurm mag einem so manch Merkwürdiges widerfahren ...

---

HIMMELSFÜNKCHEN

Himmelsfünkchen ist die über 200 Jahre alte Tochter des Riesenlindwurms Himmelsflamme. Beide leben im Orkland und haben die Steppe gerecht untereinander aufgeteilt (was heißt, dass Himmelsflamme über drei Viertel, Fünkchen über eines herrscht). `Fünkchen' ist noch von jugendlichem Leichtsinn durchdrungen, fordert Reisende zum Kampf auf (den sie noch immer gewonnen hat) und ist durch ihre übersteigerte Eitelkeit leicht reizbar. Auf ihren schönen Namen ist sie sehr stolz, und Menschen, die das bezweifeln, enden meist als Zwischenmahlzeit.

---

**Geb.:** vor über 200 Jahren **Schuppenfarbe:** hellgrün
**Länge:** 17 Schritt **Spannweite:** 16 Schritt
**Hort:** unbekannt (im Orkland)
**Kurzcharakteristik:** junge, kampflustige Drachin
**Herausragende Eigenschaften:** MU 17, KL 12, KK 29, MR 14, NG **9,** GG 6, JZ 7
**Zauberkenntnisse:** durchschnittlich in den Merkmalen *Hellsicht* und *Schaden*
**Verwendung im Spiel:** Wer auch immer einen handfesten Beweis seiner Auseinandersetzung mit der Drachin (oder ihrem Vater) bei sich trägt, kann sich verhältnismäßig unbehelligt im Orkland bewegen, fürchten sich die Schwarzpelze doch vor diesen Urgewalten, und wer auch immer eine Begegnung mit ihnen überlebt hat, muss wahrlich von Brazoragh gesegnet sein.

---

HIMMELSFLAMME

Himmelsfünkchens Vater Himmelsflamme ist, im Alter von etwa 1.200 Jahren, geruhsamer als seine Tochter. Tatsächlich scheint er zu den wenigen Riesenlindwürmern zu gehören, die auch am Gespräch mit Menschen interessiert sind, selbst wenn er den Geschmack ihres Fleisches durchaus schätzt. Bevor er sie frisst, fragt er sie allerdings ausgiebig über die Geschehnisse in der Welt aus; und erzählt man dem melancholischen Drachen eine traurige Geschichte, mag es sein, dass er Milde walten lässt.

---

**Geb.:** vor ca. 1.200 Jahren **Schuppenfarbe:** dunkelgrün
**Länge:** 19 Schritt **Spannweite:** 17 Schritt
**Hort:** unbekannt (im Orkland)
**Kurzcharakteristik:** geruhsamer, melancholischer, aber nichtsdestotrotz gefährlicher Lindwurm
**Herausragende Eigenschaften:** MU 19, KL 17, KK 42, MR 19, NG 4, GG **5,** JZ 4
**Zauberkenntnisse:** meisterlich in den Merkmalen *Hellsicht* durchschnittlich in *Schaden*
**Verwendung im Spiel:** Eine alte Legende besagt, dass, wer auch immer herausfindet, weshalb Himmelsflamme so an traurigen Geschichten interessiert und richtig melancholisch ist, Macht über ihn hätte (oder aber, in einer anderen Version, von ihm entweder reich belohnt oder in einem Happen gefressen würde).

YKKANDIL

Ykkandil ist ein schlauer alter Riesenlindwurm, der im Regengebirge lebt und sich von den dortigen Waldmenschen aus dem Stamm der Anoiha als Gott verehren lässt. Langsam aber sicher baut er sich einen wachsenden Stamm auf, dessen Häuptlinge und Schamanen ihre Initiation bei dem sicherlich 1.800 Jahre alten Giganten erhalten. Der Drache prüft sie, ob sie ihm treu und wohlgesinnt sind, und solche, die das nicht sind, kehren niemals zurück. Auch Krieger anderer Stämme dürfen sich den Anoihas anschließen, regelmäßige Sklavenfänge dienen dem `Gott' als Opfer. Er gilt als der Drache mit dem größten menschlichen Gefolge, wenn man von Shafir einmal absieht.

---

**Geb.:** vor ca. 1.800 Jahren **Schuppenfarbe:** dunkelgrün
**Länge:** 18 Schritt **Spannweite:** 17 Schritt
**Hort:** im Regengebirge
**Kurzcharakteristik:** schlauer, geruhsamer und anbetungssüchtiger Drache
**Herausragende Eigenschaften:** MU 21, KL 19, KK 49, MR 25, GG **5,** JZ 7
**Zauberkenntnisse:** meisterlich in den Merkmalen *Hellsicht* und *Schaden,* erfahren in *Herrschaft*
**Verwendung im Spiel:** Das größte Tabu der Anoihas soll, wie man sich in dunklen Tavernen von Mengbilla bis Al'Anfa erzählt, zahlreiche Schätze und Relikte der Waldmenschen und alten Echsen hüten, doch bisher gab es noch niemanden, der diese Gerüchte je bestätigen konnte.

---

Weitere bekannte große Drachen sind: **Illikunda** (Kaiserdrachin, Thorwal), Rhazzazor der Schwarze (Heptarch, Verweser von Warunk), Shistavanen (Höhlendrachin im Reichsforst), Japhgur (jüngster Purpurwurm Aventuriens, nördliche Khom), **Isladir der Wurm** (mächtiger Purpurwurm, westliche Drachensteine, Feind Apeps und Lessankans), Chaidarion (launenhaftes Riesenlindwurm-Weibchen, Ambossgebirge), Perafir (uraltes Purpurwurm-Weibchen, Altoum und Souram-Inseln), Vitrador (geheimnisumwitterter Drache der Alchimie, Arratistan) und der Riesenlindwurm **Sternenfeuer,** der in den Salamandersteinen, Drachensteinen und der Roten Sichel zu jagen pflegt.

## FEENWESEN

*»Wie man se auch nennt, ob Guts Volk, Klein Volk, Feen Volk oder Zauberkindle, so sins doch jedzeit de klein Leut de Zauberwelt. Und jeds Sterblich weiß, dass se mächtger sin denn de größt menschlich Magus. Un doch fehlt ihn jedwed Ernstlichkeet. Lustge Gesell sins, wie schelmsch Geisterle, doch kenn se nich was Bös, was Gut, un wisse net, was Schad se zuweil nem Menschle tu.«*
*—Autor unbekannt,* De Feensag von Sjepengurken, *ebenda, 733 BF*

*»Drey Gruppen Leut aber giebt es, die mit dennen Feen, Nimpfen und Land-Geistern in Contact können treten: Zum eynen sind das die Elfen, denn sie stammen, so heisst es, von ihnen ab, zum andern die Schelme, denn sie wurden von ihnen aufgezogen, zum dritten aber Hex und Druid der Nord-Völcker, denn diese kennen die rechten Wege der Magica.«*
*—Alhonso di Bethana,* Druidentum und Hexenkult, *627 BF*

*»... aber als er dann am nächsten Morgen in das Säcklein schaute, war alles Gold, das das Feh ihm geschenkt hatte, zu einer Hand voll Steine geworden. Ja, von solcher Art ist das Fehnvolk, mein Kind. Sie sind lustig, aber sie sind auch grausam. So gehe niemals bei vollem Mond zum Feh-Stein, dass du nicht erst in zweihundert Jahren zurückkehrst wie der arme Alrik. Denn all die Seinen waren tot, und auch seine Liebste war aus Kummer lange vor ihrer Zeit gestorben.«*
*—Alriks Feentanz , ein albernisches Märchen*

*»Und da saß der Bär in seiner samtnen Jacke, den Stulpenstiefeln und dem roten Halstuch und zog in aller Gemütlichkeit eine Pfeife und ein Beutelchen Tabak aus der Tasche. Bei Swafnir, ein grauenhaft gutes Kraut! So haben wir denn Tabak und Met geteilt, ich und der Biestinger, gleich wahren Hjaldingern. Das wohl!«*
*—Hetmann Raskir Norhildsons Reisebericht, Olport, 980 BF*

*»Feen und gut? Da habe ich aber anderes gehört! Der Alte Marwe sagt immer, Feen seien launisch, selbstsüchtig, eifersüchtig und eitel. Und Marwe hat viel gesehen auf Dere! Ich glaube ihm.«*
*—gehört in einem Weidener Wirtshaus, 990 BF*

*»Olko Hinzke? Der ist tot. Es hat ihn zwar jeder gewarnt, aber er hat eben doch im Überwals Bäume fällen müssen. Und eines Tages war's ein Walberg-Nussbaum, in dem eine von diesen Vilay gehaust hat. Schlecht für Olko. Der Levschije, also der widderköpfige Gatte von dieser hübschen Nymphe, hat von ihm gerade genug übriggelassen, dass Libussa ihn wiedererkannt hat. Nee, nee, ich schlag bestimmt keine Bäume da drüben über dem Fluss!«*
*—gehört in einer Schenke Neersands, 1016 BF*

Als Feenwesen werden die Bewohner der *Feenwelten* bezeichnet (MGS **16).** Man kennt demnach nicht nur die lieblichen und winzigen Blütenfeen und die Kobolde als 'klassische' Vertreter, zu den Feenwesen werden auch die Biestinger, Feen in Tiergestalt, die Wichtel, die auf Schnecken reiten, die Dryaden und Nymphen, die Vilay und Levschije, die bocksbeinigen Satyrn und auch die annähernd menschlichen Minotauren gezählt. Darüber hinaus existieren Unzahlen weiterer Feenwesen, die bisher noch kein Aventurier erblicken oder mit Worten passend beschreiben konnte, ja, selbst die Einhörner, denen Zugang zu den Feenwelten möglich ist, werden bisweilen als Feenwesen angesehen. Doch nicht nur in ihren eigenen Welten gibt es Feen, man kann ihnen auch in Aventurien begegnen. Über *Feentore* gelangen sie in die derischen Sphären. Diese Feentore sind gut verborgen, oft von unauffälliger Gestalt, wie etwa die ruhige, spiegelnde Oberfläche eines kleinen Teiches, ein Pilzkreis im Wald oder der scheinbar zufällige Durchschlupf einer dichten Hecke. Oftmals erkannte ein Wanderer erst nach seiner Rückkehr nach Aventurien, dass er die letzte Zeit im Feenreich verbracht hatte.



Die Feenwelten sind von Magie durchdrungen, so dass die Feenwesen in der derischen, für ihre Verhältnisse nur sehr schwach von Magie durchzogenen Welt bei längerem Aufenthalt an Auszehrung leiden. Für ihr Leben und die Magie benötigen sie das Sikaryan, ansonsten sterben sie. Daher sind sie meist an die wenigen Sikaryan-Quellen gebunden und verlassen diese Orte auch nur selten — von einer räumlichen Bindung, wie sie bei den Quellnymphen und Baumdryaden vorkommt, gänzlich abgesehen.

**MAGIE DER FEENWESEN**

Innerhalb ihrer Feenwelt besitzen die Feenwesen nahezu freizauberische Kräfte, in der Dritten Sphäre ist ihre Macht jedoch stark beschränkt. Die Zauberei der Kobolde ist der schelmischen Repräsentation sehr ähnlich, während Einhörner und Feen vorwiegend eine Art von Magie wirken, die derjenigen von Elfen sehr ähnlich ist. De-taillierte Informationen zu den Repräsentationen dieser Wesen finden Sie in MWW 118.

**DARSTELLUNG VON FEENWESEN**

Feenwesen zeichnen sich durch ihr für Aventurier als vollkommen irrational verstandenes Verhalten aus. Es mag einem Helden so vorkommen, dass Feen und Kobolde es nur darauf anlegen, ihn zu ärgern. Das mag bei einem Kobold sogar stimmen, doch bei Feen liegt oft eine gänzlich andere, nicht erfassbare Motivation zugrunde.

Ein wichtiger Faktor für die Darstellung von Feenwesen jeglicher Art ist, dass nicht nur den Aventuriern die Feen und ihre Welten fremd sind, sondern dass es die Reisenden auch für die Feenwesen sind. Neugier beherrscht den Kontakt dieser Wesen mit der derischen Welt, ebenso Sorglosigkeit und Naivität.

Reduzieren Sie Feenwesen nicht zu 'nervtötenden Zauberwesen', sondern stellen Sie den phantastischen, märchenhaften Bezug dieser Kreaturen heraus. Viel von dem, was in Sagen, Mythen und Legenden der Aventurier berichtet wird, kann sich tatsächlich in einer Feenwelt wiederfinden.

Nähere Informationen zu den einzelnen Feenwesen finden Sie im **Bestiarium** auf den Seiten 89, 95, 122 und 137; des Weiteren können Sie aus einigen Abenteuern Anregungen für die Darstellung von Feen gewinnen: **Feenflügel,** die *Simyala-Trilogie* (hier besonders Namenlo**se Dämmerung), Über den Greifenpass,** ***Das Erbe von Kranick*** (im Sammelband **Rückkehr zum** schwarzen Keiler) und ***Der Bund von Meer und Land*** (aus der Box Fürsten, **Händler, Intriganten)**

# GESTALTWANDLER

*»Vom Sturz des Namenlosen: Ingerimm sandte das Wildfeuer, und Stein und Bein verglühten, und das Wüten des Feuers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Gestaltlosen.« —aus* Annalen des Götteralters — Vom Anbeginn der Zeiten,
*Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

*»Ebenso wie ihr Meister tragen die Gestaltwandler viele Masken. Einen jeden, den sie töten, vermögen sie lebensecht zu imitieren, so dass nicht einmal den nächsten Verwandten der Unterschied auffällt. Dein Mann, mit dem du zu Tische sitzt, kann dich im nächsten Moment heimtückisch umbringen und dir die Seele herausreißen und seinem Meister opfern. Die so getöteten Unglücklichen werden von Ihm wieder zurück nach Dere geschickt, um ebenfalls als Gestaltwandler andere Menschen ins Verderben zu locken. Auf diese Weise unterwandert der ewige, vielgestaltige Blender unser ganzes Land. Sie sind überall!«*
*—aus den persönlichen Aufzeichnungen von Lessa Halbenstein, Apothecaria zu Angbar, 977 BF*

Zwei Götterlaufe später ermordete die oben genannte Apothecaria im Wahn vier Menschen aus ihrer Nachbarschaft und stach ihnen die Augen aus. Nach einem Verhör durch die Inquisition starb sie den Galgentod, ihre Tagebücher liegen seitdem auf Burg Auraleth ver-

wahrt. Trotz des offensichtlichen Wahnsinns der unseligen Lessa hält man es noch heute für erforderlich, jegliche Hinweise auf das Wirken von Gestaltwandlern zu vertuschen. Das lässt auf eine tief wurzelnde Angst vor diesen Kreaturen schließen, denn deren Heimtücke und augenscheinliche Wahllosigkeit der Opfer vermag niemand zu erklären. Es gibt mehrere Theorien über die Herkunft der Gestaltwandler. Sie seien Kreaturen des Namenlosen, heißt es, oder sie werden Amazeroth zugeschrieben, der seinerseits über die Quitslinga (MGS **70)** gebieten kann. Wieder eine andere Theorie besagt, dass sie Ausprägungen des dämonischen Chaos' Asfaloths seien; niedere, derische Diener, die unabhängig von der Siebten Sphäre existieren können.

### ERSCHEINUNGSBILD DER GESTALTWANDLER

Auch über die eigentliche Gestalt dieser Wesen ist nichts bekannt. Sie tarnen sich nicht mittels Illusion, sondern können ganz real die Gestalt der von ihnen getöteten Opfer annehmen und aufrechterhalten, bis sie ein neues Opfer finden. Dabei spielen weder das Geschlecht noch die Rasse eine Rolle, Gestaltwandler können sich nahezu perfekt in die Rolle ihrer Opfer hineinversetzen.
Ihre Schwäche ist, dass sie sich sehr stark auf die Aufrechterhaltung der Verwandlung konzentrieren müssen. Bei übermäßiger Anstrengung können dem Gestaltwandler also die Gesichtszüge entgleisen, die Stimme schwanken oder andere Missgeschicke unterlaufen. Anhaltende Musik stört ebenfalls ihre Konzentration, und Alkohol vertragen sie nicht. Daher versuchen Gestaltwandler, solche Situationen zu meiden.

### DARSTELLUNG VON GESTALTWANDLERN

Gestaltwandler sind nicht nur äußerst intelligent, sondern auch besonders heimtückisch. Daher können Sie bei einer Begegnung mit einem Gestaltwandler auf alle schmutzigen Tricks zurückgreifen, die Ihnen einfallen, um Ihre Heldengruppe in Schwierigkeiten zu bringen - und ein gut gespielter Gestaltwandler *wird* die Gruppe in Schwierigkeiten bringen.
Mordanschläge führen Gestaltwandler nur unbeobachtet gegen einzelne Personen durch. Wenn Sie also einen Helden angreifen wollen, gehen Sie ins Nebenzimmer und lassen Sie den Rest der Gruppe unwissend, was passiert. Der Spieler kann seinen Charakter anschließend auch vorerst weiterführen wie gehabt — und sollte es die Dramaturgie erfordern, ist es natürlich auch möglich, dass der Gestaltwandler den Helden `nur' entführt und gefesselt hat, um dessen Rolle zu spielen.

## GREIFEN

*»Der Himmel war voll von ihnen, aber er verdunkelte sich nicht, im Gegenteil. Das Licht schien überall in der Steppe um uns zu sein und einer der Greifen landete. Königlich in seiner Gestalt, aber mit einem Löwenhaupt, und er sprach: `Ich bin der, der mit euch sprechen wird, Menschen! Ich bin Garafan!'*
*—Bericht eines Reisenden durch das Orkland im Auftrag der Hetfrau Garhelt, 997 BF*

Die majestätischen Greifen gelten den Zwölfgöttergläubigen als Send-boten Praios', als seine Wächter über die zwölf-göttliche Ordnung. Überall, wo ein Greif auftritt, ist die Aura des Götterfürsten spürbar, bisweilen sind sie mit einer gleißenden Aureole von Licht umgeben. Die hohen, `alveranischen' Greifen sind gänzlich immun gegen jegliche Art von Zauberei, ihre `derischen' Verwandten sind zumindest kaum zu verzaubern.
Einen Greifen zu erschlagen, gilt nicht nur in den Augen der Praios-Priesterschaft als todeswürdiger Frevel.
Oft bewachen Greifen verrufene, finstere Orte und hindern einen jeden daran, Zugang zu den verborgenen Geheimnissen zu erlangen. Es ist jedoch bereits vorgekommen, dass Greifen in Kämpfe auf Seiten aufrechter Praios-Gläubiger eingriffen, so zum Beispiel bereits zweimal in Greifenfurt, als die Stadt von den Orks erobert worden ist. Einige wenige Greifen unterstellen sich der menschlichen Praios-Kirche und dienen hoch erfahrenen Sonnenlegionären als Reittiere und Kampfgefährten.
Zu den Begleitern der wildlebenden Greifen zählen geflügelte Löwen, die von Garafan verwandelte Menschen bzw. Orks sind. Jene setzten sich über die Gebote der Greifen hinweg und leisten für ihren Ungehorsam nun als Diener der Greifen Buße.
Im Raschtulswall leben einige Greifen, die der Legende nach den toten Leib des Giganten bewachen, weitere Greifen gibt es im Orkland, in einer Steppe namens Greifengras. Hierzu können Sie nähere Informationen im Abenteuer **Das Vergessene** Volk erhalten.

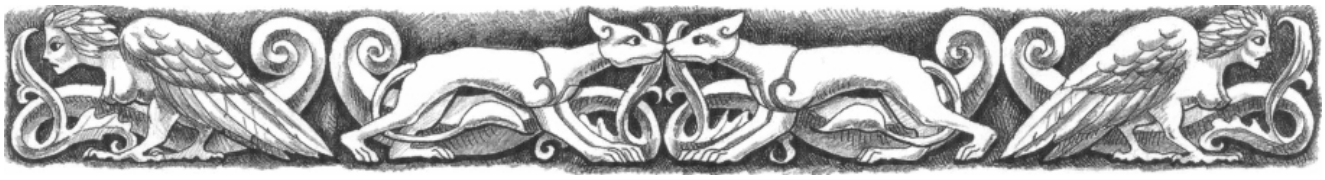


### BERÜHMTE GREIFEN

Als Heerführer der Greifen gilt Garafan der Löwenhäuptige. Dieses Merkmal unterscheidet den nach Alveran erhobenen Greif von seinen Artgenossen. Er erschien erstmals auf der Zyklopeninsel Baltrea 837 vor BF dem Friedenskaiser Seneb-Horas II.
**Jermoran** ist der Alveraniar des Sommers', von ihm existieren keine gesicherten Erscheinungen nach seiner Entrückung in die Fünfte Sphäre.
Der dritte bedeutende alveranische Greif ist Orungan, der der Legende nach den Güldenländern erschien und Horas auf seinem Rücken trug.
Der Greif Scraan war an der Zerschlagung des orkischen `Königreisch des Nordens' beteiligt, indem er im Jahr 141 vor BF den Menschen bei der Eroberung der orkischen Hauptstadt Saljeth zur Seite stand. Zu Ehren Praios' wurde die Stadt in Greifenfurt umbenannt. Als sie während des Orkensturms der Jahre 17 bis 20 Hal belagert wurde, griff Scraan erneut in den Kampf ein.
Herofan konnte einen Angriff des untoten Drachen Rhazzazor auf die dem Praios geweihte Stadt Beilunk abwenden.

### GREIFEN Im SPIEL

Die Begegnung mit einem Greifen ist niemals zufällig. Bisweilen erscheinen sie den Menschen, um ihnen die Worte des Götterfürsten zu verkünden. Wer die Prophezeiung eines Greifen hört, gilt als von Praios gesegnet.
Verschwindet ein Greif von seinem angestammten Ort, so wird dies als böses Omen gesehen. Praios hat entweder den Schutz von diesem Ort genommen oder es ist etwas derart Schreckliches im Verzug, dass er seine Diener zusammenruft.



### DARSTELLUNG VON GREIFEN

Wenn Sie einen Greif im Spiel verwenden wollen, so geben Sie ihm eine zentrale Rolle in Ihrem Abenteuer. Als Randbegegnung ist eine derart von göttlichen Kräften durchdrungene Kreatur verschwendet. Doch auch an die Handlung sollten Sie Anforderungen stellen, die das Auftreten des Greifen erfordern.

Beispiele erhalten Sie aus dem obigen Text: Erscheinungen von Greifen gibt es wenige in der aventurischen Geschichte, daher muss die Handlung schon von großer Tragweite sein und vor allem die Prinzipien Praios' berühren (Näheres zur Kirche siehe GKM 27). Eine neuerliche Aktivität der Heptarchen kann einen Greifen veranlassen, tätig zu werden. Ein Beispiel hierfür finden Sie im **Aventurischen Boten 105,** als Herofan sich todesmutig auf Rhazzazor stürzt, damit die Menschen sich retten können. Auch das Abenteuer **Schlacht in den Wolken** greift diese Thematik auf. Bedenken Sie dabei jedoch, dass ein Greif, sollte er den Helden zur Hilfe kommen, von den Spielern oft als *deus ex machina* angesehen wird, als eine Notrettung, die der Meister mal schnell aus dem Hut zaubert, weil die Helden es alleine nicht schaffen würden.

Es bieten sich daher vor allem Verschwörungen gegen die oder sogar innerhalb der Praios-Kirche an, bei denen die Helden als unbelastete Ermittler von einem Greifen, eventuell gar Garafan selbst, auf die Queste geschickt werden. Ebenfalls können Sie Greifen als kryptische Propheten der Weisheiten Praios' auftreten zu lassen, wofür Sie mit der dramatischen Warnung im Abenteuer **Das Vergessene Volk** ein aktuelles Beispiel finden können.

## WERWESEN

*»... der Schäfer in seiner Not aber schlug dem Wolf eine Pfote ab. Die wickelte er in ein Ledertuch und brachte sie dem Grafen von Norburg. Da er sie aber hervorholte, lag da eine Frauenhand und daran ein Ring mit dem gräflichen Wappen. Der Graf sprang auf und suchte die Kemenate auf Dort lag sein Weib darnieder, und der Medicus war bei ihr, da sie einen Unfall gehabt. Der Graf ergriff ihren Arm, und siehe, die Hand war abgetrennt.«*
*—frei nach der bornländischen Volkssage vom `Wolf von Norburg'*

*»Nun gibt es aber fuenff Weg, an der Krankheyt Lykanthropia zu ersiechen: Wer ein nit gegerbtes blutig Fell auf seyne Hauth legt, wer vom Hirn eynes Wildthiers speyst, wer vom Wasser aus der Spur eynes Wildthiers trinkt, wer von eynem Kranken gebissen, wer von eynem Kranken gezeugt, eyn ieder wird zum Werwolff In seyner taeglich Gestalt erkennst ihn an den zusammgewachsnen Augenbraun und den gelben Fingernaegeln. Als Wolff erkennst ihn, da er unter den Woelffen aufrecht laeufft. Die Woelff um ihn aber sind samtlich gebissen und tueckisch wild, da man sie Blutwoelff heyszt.«*
— *Perainholdia von Methumis,* Dye Zwelf Arten des Gezychts und wo's im Derenkreis ist, *Methumis, 799 v.BF*

*»Die wahrlichen Ur-Aventuerier, so hiero gelebet vom Anbeginn der Zeithen, das seynt die Fasarer oder althen Tulamiden, sintemalen die Nivesen undt Mohas seynt Mensch gewurden Thiere, geschaffen von iene zwey Antlitzer dero Natura, welche sich zeygen in Wolff und Raubkatz.«*
— Unsortierte Anhänge *aus* Geheimnisse des Lebens, *Anatomische Akademie Vinsalt, Kg.-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

*»Versteh Jänak, die Nieijaa sind Wesen, die uns die Himmelswölfe sandten. Die verstoßene Himmelswölfin Kyrjaka sendet ihre Madyka und Myrkkeijanuan, um ihre Verbannung aus der ewiglichen grünen Ebene zu rächen«*
— *Zitat eines Nivesenschamanen aus der Rohalszeit, Übersetzung und Niederschrift von Rohals Schüler Tholamar*

*»Gar 5 Hörner hat sie und ihre Gestalt ist die einer lefzenden Wölfin mit struppig aber silberglänzend Fell und Schaum vor dem Maule, wo die scharfen Zähen prangen. Rot glühend sind ihre Augen verfolgend einen jeden mit diesem Blicke als nächstes Opfer. Denn wehe dem, den sie beißt so wird er selbst eines ihrer Geschöpfe und verwandelt sich zum Fluche an diesen Biss immer wenn das Madamal voll erleuchtet in einen gar schrecklichen Mannswolf und muss ihrem Willen dienen. So sind die Mannwolfen oder Lycantropen nicht Herr ihres Willens sondern werden kontrolliert von ihrem daimonischen Hasse.«*
— Codex Dimensionis, *Ausgabe der Akademie Rashdul, verfasst in Zhayad*

*»Das Wolfserbe kommt bei den Menschen noch heute oft zum Ausbruch. Die Nivesen haben gelernt, damit zu leben, dass sich manche von ihnen in Wölfe verwandeln und wilde Jäger werden. Aber wir Mittelländer sprechen vom Werwolf und hassen den tierischen Teil in uns. Dabei kommt die Lykanthropie wohl nur zum Ausbruch, wenn einer zumindest einige Tropfen Wolfsblut in den Adern hat — aber nach fast 2.000 Jahren Siedlungsgeschichte kann bis nach Mittelaventurien hinunter niemand sicher sein, dass er nicht doch einen Nivesen unter seinen Vorfahren hat.«*
*—Hagen der Dunkle, Markgraf zu Beilunk,*
In den Schamanenzelten der Nivesen, *neuzeitlich*

*»Da ging er nach Osten bis ans Ende der Welt, wo der Nagrach entspringt. Und da er rief erschien ihm der Eisige Jäger und übergab ihm ein nieder-höllisch Hemd, das verwandelte ihn bei Nacht in einen Schneelaurer.« —frei nach einer bornländischen Volkssage*

*»Vielmehr verbergen sich hinter dem Begriff der Lykanthropie ein Dutzend unterschiedliche Verwandlungen. Vom Jagdgott Firun berichtet manche Legende, dass er Jagdfrevler mit dem Fluche, Gläubige mit der Gnade belegte, sich in einen Bären zu verwandeln. Von etlichen Geweihten sind Wunder der Verwandlung in heilige Tiere wie Fuchs und Delphin bekannt geworden. In Nordaventurien kennt man Ifirns Silberschwäne und die Svanjars von Waskir sowie den Mannwidder Levthan. Die Nivesen erzählen traurige Robbenmärchen. Die mohischen Schamanen sollen einen Werschlangenfluch kennen und selbst Jaguargestalt annehmen können. Manch misslungene Chimäre mag keine der vermengten Gestalten vollständig beibehalten können. Im Nivesenland, in den Walbergen und in den Sichelgebirgen soll es ganze Dörfer von Wulfen geben. Viele Naturvölker legen die Felle von wilden Tieren an, um deren Macht zu gewinnen; man denke an die Tiergewänder der Waldelfen. Manche Menschen sind von Geburt an verdammt, regelmäßig in die Haut des Tieres zu schlüpfen: Hirsch und Reh in Garetien, Stier und Schwein in Albernia, Affe und Schakal in Aranien, Tiger und Krokodil im Süden. Mittelländer, die ihre tierische Hälfte annehmen, kennt man als Wulfsarker (Wolfhäuter) oder — durch das bornländische Wappentier — als Berserker (Bärenhäuter), vergleichbar mit den Walwütigen unter den Thorwalern. Manche Piraten sollen Werhaie gewesen sein. Die im Berserkerkrieg (Magierkriege) berüchtigt gewordenen Zauber wecken wohl auch nur das Tier im Menschen.«*
—*aus* Geheimnisse des Lebens, *Anatomische Akademie zu Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

Über wenige seltsame Tierarten ist mehr geschrieben worden als über Werwölfe, und selten mehr so derart voneinander Unterschiedliches. Für die aventurischen Gelehrten liegt der Ursprung dieser Kreaturen

im Dunkel. Bisweilen wird die Dämonin Madayraeel verantwortlich gemacht, die die Nivesen als *Kyrjaka,* die Waldmenschen als *Anpa-Tonku,* den weißen Panther kennen (MGS 125 und **130).** Andere sprechen von einem göttlichen Fluch bzw. dem Fluch Madas, wiederum andere behaupten, dass schicksalsträchtige Sternenkonstellationen Menschen an der *Lykanthropie* erkranken lassen. Die häufigste Ursache für eine Ansteckung ist jedoch, von einem Werwolf selbst gebissen zu werden.

Die Nivesen, die in der Lage sind, Wolfsgestalt annehmen zu können, werden oft mit Werwölfen verwechselt. Diese beiden Phänomene besitzen jedoch keine Gemeinsamkeiten und sind strikt voneinander zu trennen.

Aventurisch nur wilde Spekulation ist dic Existenz von *Erz-Lykanthropen* – Werwesen, die als ursprüngliche Träger des Fluches gelten und über Kräfte verfügen, von denen die Alterslosigkeit die geringste ist. Gesicherte Berichte hierüber gibt es jedoch keine.

### ANSTECKUNG UND GEGENMITTEL

Kommt ein Held mit der Lykanthropie in Kontakt – auf welchem Weg auch immer –, so muss er zur Abwehr der Krankheit drei KO-Proben schaffen (Vor- und Nachteile sind einzurechnen) und insgesamt eine Differenz erreichen, die der Stufe der Erkrankung (20) entspricht. Misslingt dies, so wurde er infiziert. Die Wunde kann verheilen, schmerzt aber weiterhin und bleibt durch rote Bissspuren weiterhin sichtbar. Bei großen Anstrengungen oder Wut kann sie zudem wieder aufbrechen. Die Auswirkungen der Krankheit finden Sie in MGS 131 beschrieben. Elfen und Zwerge sind immun *gegen* Ansteckung, dieser Umstand ist jedoch in Aventurien nicht bekannt.

Heilmittel gegen diese heimtückische Krankheit der 20. Stufe gibt es nur wenige. Zum einen kann nach einem frischen Biss *Roter Drachenschlund* (siehe **Herbarium** S. 262) verabreicht werden. Die Kenntnis um die Behandlung erfordert jedoch gute Kenntnisse der Heil- und Pflanzenkunde. Hat sich das Opfer erst einmal verwandelt, so mag ihm die Pflanze nicht mehr helfen. Nur noch der *Segen der Heiligen Theria* (AG **108),** die schamanistische *Geistheilung* (AG **146)** oder gar ein großes Wunder vermögen die Krankheit zu stoppen.

### DIE VERWANDLUNG

Wenn sich ein Mensch verwandelt, dann beginnen zunächst die Haare zu sprießen, bis ein fast gleichmäßiger Pelz die Haut bedeckt. Nach und nach verändert sich der Körper: Muskeln bilden sich heraus, die Gestalt erscheint gedrungener. Im Gesicht wächst eine Schnauze mit langen, scharfen Zähnen. Füße verwandeln sich in Tatzen mit scharfen Krallen, die Hände krümmen sich und werden ebenfalls krallen-bewehrt und die Ohren wachsen und stellen sich auf

Die Verwandlung selbst kann sehr lange dauern oder binnen nicht einmal einer Spielrunde vollzogen sein, in jedem Fall bedeutet sie immense Schmerzen für das Opfer – Schmerzen, die es in blinde Raserei verfallen lassen, sobald es zum Wolf geworden ist.

Neben der Wolfsgestalt kennt man Panther (bei den Waldmenschen) und Bären (vornehmlich im Bornland), doch auch Löwen-, Tiger-oder Stierverwandlungen werden vermutet.

Oftmals kann sich der Kranke nach seiner Rückverwandlung nicht mehr an die letzte Nacht erinnern. Nur die zerschlissene Kleidung und Kratzspuren von Hecken und Dornen mögen ihm Hinweis geben, dass nachts etwas mit ihm passiert sein muss. Im Laufe der Wochen kann der Kranke jedoch dauerhafte Veränderungen an seinem Körper feststellen, eine zunehmende Behaarung beispielsweise, die sich bis auf die Finger ausstrecken kann. Im Gesicht kann der Vollbart bis zu den Nasenflügeln und den Augenhöhlen wachsen – ein Umstand, der besonders Frauen sehr schnell auffallen dürfte. Bei jeder erneuten Verwandlung nimmt sowohl die Behaarung zu, doch auch Nase, Mund und Ohren verändern langsam ihre Form. Die durch zahlreiche Schauermärchen beeinflusste Landbevölkerung sieht daher bisweilen in besonders behaarten oder verwachsenen Menschen potentielle Werwölfe; und so ist es schon oft vorgekommen, dass jene ohnehin bedauernswerten Personen von einem angsterfüllten Pöbel aufgeknüpft wurden.



### BEKÄMPFUNG

Verwesen sind kaum durch Waffen zu verletzen, einzig magische Metalle sowie Silber, Zwergen- und Mondsilber gelten als wirksame Mittel (siehe Bestiarium S. 186).

Der Aberglauben hat es daher gefügt, dass in Gegenden, in denen Werwesen gesichtet wurden oder vermutet werden, ein reger Handel mit silbernen Waffen existiert, die für einen herkömmlichen Kampf ungeeignet wären, weil Silber sehr weich und biegsam ist (für die Festlegung der Kampfwerte orientieren Sie sich bitte an Arsenal 125). Es existieren sogar Berichte, dass arme Bauern oder Hirten ihr ganzes Hab und Gut verkauften, so dass ihnen nur ein silbernes Messer als letzter Besitz blieb.

### DARSTELLUNG VON WERWESEN

Der erzählerische Reiz von Werwesen liegt nicht im Kampf Wollen Sie einen gefährlichen, tierischen Gegner einbringen, so reicht hierfür ein beliebiges tollwütiges Wildtier. Ein Werwolf wäre verschwendetes Potential (auch wenn es in früheren DSA-Abenteuern exakt so gehandhabt wurde).

Spannung birgt vielmehr das Spiel mit den Unklarheiten, Gerüchten, Vorurteilen und Ängsten, die mit der Lykanthropie zusammenhängen. Um einen jeden Werwolf sollten sich solche – teilweise auch falschen – Gerüchte ranken, so dass die Helden richtige von irreführenden Spuren trennen müssen. Sie können den Werwolf zudem bereits in seiner menschlichen Gestalt einführen, als einen ganz regulären, unverdächtigen Charakter, der entweder ahnungslos über sein Tun ist oder es geschickt verbirgt.

# DIE JAGD

Die Jagd auf wilde Tiere ist (zusammen mit dem Sammeln von Beeren und Wurzeln) die älteste Form der Nahrungsbeschaffung. Bei allen Völkern Aventuriens gibt es Jäger, und es können alle möglichen Arten von Tieren erjagt werden.

Aus diesem Grund werden im Folgenden die verschiedenen Möglichkeiten der Jagd einzeln vorgestellt, ohne dies erst einmal in komplexe Regeln zu fassen — die Jagd auf größere Tiere stellt ohnehin ein eigenes Abenteuer dar. Je nach Situation werden Proben auf diverse Talente fällig, die im Folgenden im Text erwähnt werden.

Beachten Sie, dass die Jagd auf größere Tiere fast nie das Vorhaben eines einzelnen Jägers ist, wie Sie in den Abschnitten zur Pirsch, zur Hatz und zur Großwildjagd lesen können. Für einzelne Helden bieten sich daher in erster Linie andere Möglichkeiten, das Fischen beispielsweise oder das Fallenstellen bzw. die Pirsch. Für die Jagd auf Kleinwild können Sie auch auf die Meta-Talente ***Pirschjagd*** und ***Ansitzjagd*** zurückgreifen, die ab Seite 59 näher beschrieben werden.

### FALLENSTELLEN

Zunächst gilt es, das Jagdwild der Region korrekt zu bestimmen, um die Art und Position der Falle nach diesem auszurichten. Anschließend muss die Falle aufgestellt werden.

Unachtsamkeit beim Aufstellen der Falle kann nicht nur bewirken, dass man sie am falschen Ort aufstellt, sondern auch, dass man sich gegebenenfalls an der Falle verletzt, was z.B. bei Tellereisen sehr schmerzhaft sein kann.

Sind die Fallen aufgestellt, so sollten sie zweimal täglich kontrolliert werden, will man das gefangene Tier nicht unnötig leiden lassen und so den Zorn der Firun-Geweihtenschaft auf sich ziehen. Hierbei kann man auch eventuell begangene Fehler bemerken und gegebenenfalls korrigieren.

Manchmal geschehen unerwartete Dinge (die Falle wurde von einem größeren Tier zerstört, ein Raubtier hat sich darin verfangen oder dergleichen), die gesondert ausgespielt werden sollten.

Werden Fallen über einen längeren Zeitraum aufgestellt, so wird der Wildbestand ausgedünnt, so dass sich immer seltener Erfolge einstellen. Nach einigen Tagen wird daher die Ausbeute sich deutlich vermindern. Regeln zum Fallenstellen finden Sie im Anschluss an diesen Abschnitt auf S. 60.

## DIE PIRSCH

Es ist möglich, Jagdwild aufzuspüren, indem man die Fährte aufnimmt und so lange verfolgt, bis das Tier gestellt werden kann. Eine zweite Möglichkeit zur Jagd besteht darin, dem Wild an geeigneter Stelle, etwa einer natürlichen Tränke, aufzulauern. Lässt sich keine frische Fährte ausmachen, ist das Gelände zu widrig oder der Wildbestand recht gering, so ist es ratsam, dem Wild aufzulauern, da eine Verfolgung zu langwierig und unter Umständen gar erfolglos ist.

Will man das Wild aufspüren, so begibt man sich auf die Suche nach einer Fährte. Hierbei ist zu beachten, dass bei einer langen erfolglosen Suche die Konzentration nachlässt.

Welche Tiere eventuell ihre Spuren hinterlassen haben, kann man anhand der Landschaftstabellen (ab Seite 277) festlegen. Nun gilt es, der Spur zu folgen und sich dem Wild unbemerkt zu nähern, damit das Tier nicht aufschreckt und flieht oder angreift.

Soll dem Wild aufgelauert werden, dann muss ein geeigneter Platz dazu ausfindig gemacht werden, was etwa eine halbe Stunde dauert. Am falschen Ort kann man oft stundenlang erfolglos auf der Lauer liegen, und auch am richtigen kann es eine Weile dauern, bis sich Wild zeigt. In dieser Zeit muss man beinahe bewegungslos verharren, um das Wild nicht zu verscheuchen. Oft kommt das Wild nicht weit genug heran, es erlegen zu können, so dass auch aus der Lauer heraus geschlichen werden muss.

Es gibt eine Reihe von Faktoren, die bei der Pirsch beachtet werden müssen. Die meisten Tiere können über große Entfernung Witterung aufnehmen, wobei die Windrichtung eine entscheidende Rolle spielt. Je nach Tier sind die übrigen Sinne unterschiedlich stark ausgeprägt. Die meisten Tiere hören besser als Menschen, sehen dafür jedoch deutlich schlechter, manche hingegen verfügen über exzellente Tag-oder Nachtsichtfähigkeiten; es kommt sogar vor, dass Tiere einen besonders ausgeprägten ***Gefahreninstinkt*** besitzen.

Soll nur die Verpflegung der nächsten Tage gesichert werden, können die Meta-TalenteAnsitzjagd und ***Pirschjagd*** (siehe Seite 59 und 60) verwendet werden. Damit werden jedoch nur kleine bzw. harmlose Tiere gejagt — liegt der Jagderfolg nicht auf der Hand (bei der gezielten Jagd auf einen Eber oder einen Kronenhirsch beispielsweise), sollte die Jagd ausgespielt werden. Neben den Talenten der Talentgruppe ***Natur*** sind es vor allem die ***Tierkunde*** und ***Sinnenschärfe,*** das ***Schleichen*** und ***Sich Verstecken,*** bisweilen das ***Klettern*** und auf jeden Fall eine passende Fernkampftechnik, auf die Proben gewürfelt werden können.

### DIE VOGELJAGD

Eine Jagd auf Vögel lohnt sich am ehesten während der Sommermonate. Wer sich einigermaßen in der Wildnis auskennt, wird keine großen Schwierigkeiten haben, die Nistplätze von Wildvögeln ausfindig zu machen. Je nach Wildvorkommen dauert dies eine Viertel- bis halbe Stunde. Auch im Herbst, wenn sie in großen Schwärmen nach Süden ziehen, sind Vögel eine lohnenswerte Beute.

Werden die Vögel aufgescheucht, bietet sich die Gelegenheit zu einem, manchmal auch zwei Schüssen. Besonders effektiv ist die Vogeljagd, wenn mehrere Helden daran teilnehmen, denn meist werden etliche Vögel aufgescheucht, und ein einzelner Schütze ist nicht in der Lage, diesen Umstand auszunutzen. Ärgerlich sind in diesen Situationen Fehlschüsse, da die Pfeile oder Bolzen dann ballistisch und entsprechend weit fliegen. Daher gibt es speziell für die Vogeljagd Pfeile mit besonders dichter und großer Befiederung, die rasch abbremsen und leicht zu finden sind, wenn sie ihr Ziel verfehlen.

Ein wesentlich größeres Problem als das Aufspüren der Jagdgründe stellt manchmal die Suche nach dem geschossenen Wild dar. Stürzt die Beute in dichtes Ufergras oder gar ins Wasser, leistet ein abgerichteter Jagdhund gute Dienste. Ohne ihn mag man durchaus einmal mehrere Stunden lang nach der Beute suchen müssen.

Neben den Vögeln selbst sind auch ihre zurückgelassenen Gelege ei-ne Bereicherung des Speiseplans, jedoch sollte man sicherstellen, dass die Eier nicht oder nur wenig angebrütet sind. Auch gilt es allgemein als Jagdfrevel, in einem bebrüteten Gelege nicht mindestens ein Ei zurückzulassen.

### DIE TREIBJAGD

Eine Treibjagd kann nur mit einer Vielzahl von Helfern durchgeführt werden und ist schon allein aus diesem Grunde ein besonderes Ereignis, das als gesellschaftlicher Anlass seinen Stellenwert im aventurischen Adelsleben hat. Helden können jederzeit als Treiber an einer solchen Jagd teilnehmen, doch das Privileg, zur Jagdgesellschaft zu zählen, wird ihnen wohl nur dann zuteil, wenn sie selbst adliger Abstammung sind oder sich in den Augen des Jagdherrn besonders verdient gemacht haben.

Neben der eigentlichen Hatz sind das Versammeln, das Krönen des Schützenkönigs und eine ordentliche Feier am Abend, bei der das erbeutete Wild verspeist wird, feste Bestandteile einer Treibjagd. Daneben gibt es eine Vielzahl von regional unterschiedlichen Ritu-

alen, ohne die eine Treibjagd nur das halbe Vergnügen wäre. Mancherorts werden nebenher einfache Reitwettspiele abgehalten, auch kommt es nicht selten vor, dass unverheiratete Jungadlige die Gelegenheit nutzen, um dem anderen Geschlecht nachzustellen – ein munteres Treiben, das freilich nicht mit Speer und Bogen durchgeführt wird.
In jedem Falle sollten Sie eine Treibjagd zu einen kleinen Abenteuer ausgestalten. Es bietet sich an, das Geschehen als Einleitung für ein Abenteuer zu verwenden oder die Handlungsstränge miteinander zu verknüpfen, denn Sie können die Helden beinahe beliebig zu jedem erdenklichen Ort in der freien Natur dirigieren.

### DIE 'KLEINE HATZ'

Das Einkreisen einzelner Wildtiere durch eine Heldengruppe hat mit einer Treibjagd nur wenig zu tun. Im Grunde wird zwar die gleiche Technik verwendet, doch ist jeder Beteiligte Treiber und Jäger zu-gleich: Drei oder mehr Helden schleichen sich von verschiedenen Seiten an das Wild heran; versucht es dann zu fliehen, wenn es auf einen der Jäger aufmerksam geworden ist, wird es von den anderen gestellt. Stürmen alle gleichzeitig auf das Wild zu, wird es leicht ei-ne Bresche schlagen können und entkommen.
Wird das Tier hingegen vom Auftauchen weiterer Jäger überrascht, ist ein Jagderfolg beinahe sicher. Im Grunde verläuft die kleine Hatz wie eine Pirsch mit mehreren Personen.
Nur bei völliger Windstille ist es möglich, das Tier gänzlich einzukreisen, denn mit der Windrichtung würde es unweigerlich Witterung aufnehmen. Daher kann es fast immer in diese Richtung entkommen, wenn es aufgeschreckt wird.



### EINSATZ VON JAGDHUNDEN

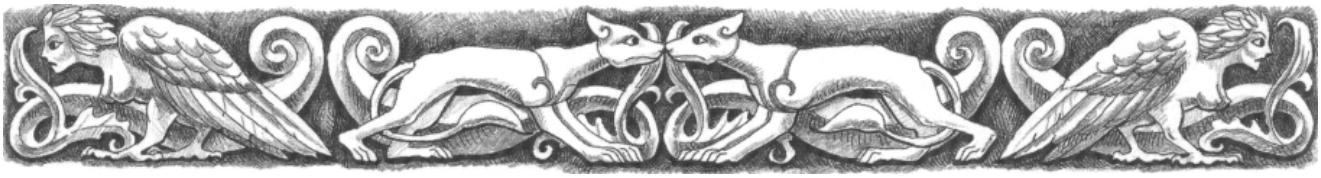
Ein nicht speziell zu diesem Zwecke ausgebildeter Hund ist bei der Jagd eher hinderlich, denn wenn das Tier ständig durch Kommandos im Zaum gehalten werden muss, wird sich im Umkreis von einer Meile bald kein Wild mehr auftreiben lassen. Ein echter Jagdhund hält sich dagegen solange zurück, bis er seine Kommandos erhält. Andererseits eignet sich ein solches Tier wenig als Wach- oder Begleithund.
Hilfreich ist ein Jagdhund nicht nur bei der Hatz, wo er als Treiber eingesetzt werden kann, sondern auch dann, wenn eine Fährte verfolgt werden soll. Bei der Pirsch verhält sich das Tier nach einer gelungenen LO-Probe völlig ruhig, um auf Kommando hervorzupreschen und flüchtendes Wild zu stellen. Der Jäger kann nachsetzen und erhält die Gelegenheit zu einem weiteren Schuss, Bodenwild er-legt der Hund dagegen selbst und bringt die Beute zum Jäger. Gern stöbern die kleineren der vierbeinigen Freunde auch Kleinraubtiere (Füchse, Dachse usf.) in ihren Bauten auf, um sie dem Jäger vor den Bogen zu treiben. Das Apportieren erleichtert zudem die Vogeljagd, denn ein Jagdhund findet die geschossene Beute meist innerhalb kürzester Zeit.
Wie Jagdhunde abgerichtet werden, finden Sie ab Seite 18.

### DIE GROßWILDJAGD

So hilfreich die oben aufgeführten Hinweise zur Jagd auch sein mögen, wenn es um die Jagd auf ***wirklich*** große Tiere geht, ist das meiste davon nutzlos. Das Unterfangen, ein Mammut in eine Fallgrube zu treiben, ist beileibe nicht als kleine Hatz zu bezeichnen und auch kaum mit einer klassischen Treibjagd vergleichbar. Vielmehr ist die Großwildjagd ein gefährliches Unternehmen, das zudem einer Reihe von Vorbereitungen bedarf. Letztendlich können große Tiere wie Mammuts, Auerochsen, Raubkatzen oder Bären meist nur im Kampf gestellt und bezwungen werden. Während Rehe einfach davonlaufen und einen enttäuschten Jäger zurücklassen, kann ein Fehler bei der Jagd auf Großwild tödlich sein.
Eine Großwildjagd sollte immer ein kleines Abenteuer sein, um den Helden die Gefährlichkeit des Vorhabens vor Augen zu führen. In einigen Fällen finden Sie bei den Jagdwerten einer Kreatur Angaben über besondere Jagdtechniken (etwa Treibjagd in eine Fallgrube), die Ihnen Anhaltspunkte für die Ausgestaltung der Jagd geben sollen. Zudem können Sie sich vorbereiten, indem Sie die angegebenen *Besonderen Kampfregeln* genauer studieren. Das Geschehen kann überdies spannend gestaltet werden, indem unvorhersehbare Ereignisse oder Umstände eingeflochten werden. Möglicherweise sind die Helden gemeinsam einem einzelnen Bären überlegen, doch was geschieht, wenn die Gruppe getrennt wird oder ein zweiter Bär auftaucht?

### SÜßWASSERANGELN UND NETZFISCHEN

Wesentlich ruhiger als bei der Jagd zu Lande geht es beim Angeln zu. Sofern das Beschaffen von Ködern kein Problem darstellt, ist wenigstens ein minimaler Jagderfolg garantiert, wenn der Held nur genügend Ausdauer beweist.
Dennoch ist das Angeln eine ziemliche Geduldssache, zumal, wenn Erfolge ausbleiben.
Möchten Sie wenigstens etwas Spannung aufkommen lassen, können Sie dem Helden einen besonders fetten Fisch an die Angel legen, den er mit einer KK-Probe herausziehen muss. Soll es wirklich turbulent zugehen, dann empfiehlt es sich, Raubtiere auftauchen zu lassen, auf deren Speisekarte eben jene Fische stehen, die der Held mühsam aus dem Wasser zu fischen versucht.
Oft benutzt werden auch Reusen – netzähnliche Fanggeräte, die in Gewässer gelegt werden und in denen sich Fische verfangen – und Kescher, die sich besonders dazu eignen, an Stromschnellen Lachse zu fangen.



### SPEERFSCHEN

In den Bächen des Regenwaldes und der Salamandersteine ist das Fischvorkommen an einigen Stellen derart hoch, dass es bereits genügt, einen Speer in Wasser zu stoßen, um Beute zu machen. Daher kennen die meisten Stämme der Waldmenschen keine Angeln. Das Herumstochern in einem Bach mag dem zivilisierten Mittelländer oder Tulamiden lächerlich oder gar bemitleidenswert erscheinen, ein Waldmensch wird andererseits kaum Verständnis dafür aufbringen, dass sich ein Jäger auf aufgespießte Würmer verlässt. Selbst an reißenden Flüssen, wo das Speerfischen wenig sinnvoll ist, wird er daher unbeirrt und mit bewundernswerter Ausdauer den Fischen auf seine Weise auflauern.
Sobald die Beute auftaucht, ist ein reaktionsschnelles Zustechen nötig, besondere Fertigkeiten im Umgang mit Speeren benötigt man hingegen nicht.

### FANGNETZE UND HOCHSEEANGELN

Auf dem Meer kommt es in erster Linie darauf an, die reichen Fischgründe ausfindig zu machen. Unter Umständen muss ein gutes Stück ausgefahren oder die Küste entlang gesegelt werden, was bis zu vier Stunden in Anspruch nimmt. Ein erfahrener Fischer hat das rechte Gespür, um zielstrebig Schwärme anzufahren, und in heimischen Gewässern kennt er ohnehin die besten Fanggründe. Das Ausbringen und Einholen der Netze dauert ein bis zwei Stunden, mindestens zwei Fischer sind dazu notwendig.
Das Angeln auf See bringt gegenüber dem Ausbringen von Netzen nur etwa ein Viertel an Beute.
Insbesondere beim Auslegen von Netzen kommt es auf die passende Ausrüstung an. Es ist außerdem zu bedenken, dass das Fischen auf See eine Zeit raubende Angelegenheit und ein anstrengendes Handwerk ist. Sicherlich verlieren die Helden bald die Lust daran, wenn Sie ihnen deutlich machen, wie langweilig es ist, stundenlang übers Meer zu rudern, um geeignete Fischgründe zu suchen. Die einbrechende Dunkelheit, das Auftauchen unbeflaggter Schiffe oder hungriger Raubfische sind durchaus geeignet, um das Spiel lebhafter zu gestalten. Auch können sich die Netze verheddern oder von größeren Raubfischen zerrissen werden.

### T A U C H J A G D

Eine Tiefseejagd ist kaum möglich, jedoch verspricht die Jagd in seichten Küstengewässern durchaus Erfolg. Ein mit Harpune, Netz oder Speer bewaffneter Held kann Korallenfische und Tintlinge fangen. Näheres zur Beute entnehmen Sie bitte dem **Bestiarium** ab Seite 132, dort sind auch eventuelle Besonderheiten zu bestimmten Fischen und Efferdsfrüchten aufgeführt.
Spannend können Sie eine Tauchjagd in Korallenriffen oder Unterwasserhöhlen gestalten, indem Sie den Helden Orientierungs-Proben abverlangen. Möglicherweise verschätzen sich die Taucher auch mit der zurückgelegten Strecke und der verbleibenden Zeit (Proben auf IN oder *Gefahreninstinkt).* Zudem besteht die Gefahr, Haie, Perlbeißer und ähnliche Meeresraubtiere aufzuscheuchen.

### JAGD AUF MEERESUNGETÜME

Wie eine Großwildjagd lässt sich die Jagd nach Meeresungetümen, beispielsweise der Walfang, nicht in einfache Regeln fassen. Ein solches Unterfangen ist ein eigenständiges Abenteuer, wenigstens jedoch ein abendfüllendes Szenario. Ohne ein mit großen Harpunen (den sogenannten Aalen') bestücktes Schiff, eine gehörige Portion Mut und weitreichende Kenntnis von der Seefahrt ist die Jagd nach Seeschlangen und Riesenkraken, Walen und Ifirnshaien ein selbstmörderisches Unternehmen. Die Miniwatu zum Beispiel jagen mit kleinen Katamaranen und handgeworfenen Harpunen, und auch die Walfänger von Ifirns Ozean lassen für die Waljagd kleinere Boote zu Wasser.
Entscheidend für den Erfolg (und die Überlebenschancen der Besatzung) ist die Stabilität des Schiffes, denn schon so manches Walfangschiff ist mit Mann und Maus untergegangen.
Es bieten sich genügend Ansatzpunkte, um das Geschehen spannend zu gestalten: Während das Schiff ein bedrohliches Knarren von sich gibt und wild im Wasser hin- und herschwankt, drohen die Helden über Bord zu gehen, wenn sie von einem Schwall aufgepeitschten Wassers getroffen oder vom angreifenden Tier mitgerissen werden. Äußerst mutige Helden gehen vielleicht freiwillig ins Wasser und versuchen im Kampf gegen Tier und Naturgewalten den entscheidenden Treffer zu landen. Belohnen Sie solch tapfere Versuche mit kleinen Zugeständnissen, führen Sie den Helden jedoch stets vor Augen, dass Sie sich nicht auf einer munteren Jagd befinden, sondern um ihr Leben kämpfen.

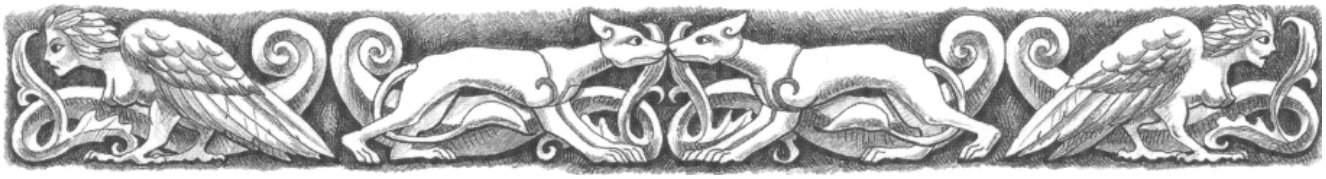
## EXPERTEN-REGELN ZUR JAGD

Die Jagd auf Kleinwild wie Vögel, Kaninchen und dergleichen kann mittels eines *Metatalents* abgekürzt werden. Hierfür wird die *Pirschjagd* von der *Ansitzjagd* unterschieden, bei der der Jäger im Versteck – bei einem Wildwechsel beispielsweise – auf vorbeiziehendes Wild wartet. Das grundsätzliche Konzept der Metatalente finden Sie in MFF 27.
Möchte der Jäger dagegen Fallen oder Fangeisen auslegen, verwenden Sie bitte das Talent *Fallenstellen,* will er mit Speer, Netz oder Rute angeln, eignet sich das Talent *Fischen/Angeln* für die Ermittlung der Quantität.

PIRSCHJAGD (MU/IN/GE), META-TALENT
Der Talentwert errechnet sich aus der Formel (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Fährtensuchen* + *TaW Schleichen* + TaW einer passenden Fernkampfwaffe)/5.
Pro Stunde, die der Jäger auf der Pirsch verbringt, kann er eine Probe ablegen, die um die *Jagdschwierigkeit* erschwert ist. Diese addiert sich aus dem Modifikator *Jagd* und der *Verbreitung* des Wildes in der betreffenden Umgebung:

**Sehr häufig** +1 **Häufig** +2 **Gelegentlich** +4
**Selten** +8 **Sehr selten** +16

Außerdem können eine profunde Kenntnis der Landschaft (passende *Geländekunde,* erleichtert um 3 Punkte) und eine lokale Vertrautheit (passender Vorteil *Ortskenntnis,* erleichtert um 7 Punkte) eventuelle Probenerschwernisse abbauen – niemals jedoch zusätzliche TaP* erzeugen. Gleiches gilt für die Erleichterungen, die aus den Sonderfertigkeiten *Scharfschütze* (Erleichterung um 3 Punkte) oder *Meisterschütze* (Erleichterung um 7 Punkte, nicht kumulativ) entstehen.
Erschwert wird die Probe, wenn der Schütze eine Jagdwaffe benutzt, deren Reichweite zu gering ist: +7 für Waffen mit einer Reichweite von maximal 20 Schritt, +3 für Waffen mit einer Reichweite bis zu 50 Schritt.
Bei erfolgreicher Probe erlegt der Jäger ein Tier, das so viele Tagesrationen Fleisch ergibt, wie unter *Beute* angegeben. Für jeweils *Jagdschwierigkeit/2* übrig behaltene 'TaP* kann er ein weiteres Tier erjagen.



**ANSITZJAGD (MU/IN/GE), META-TALENt**
Dieses Talent, das dazu dient, festzustellen, ob sich ein Jäger geduldig auf die Lauer legen kann, entspricht der Pirschjagd, nur dass der Wert statt mit dem Talent *Schleichen* mit dem Talent *Sich Verstecken* berechnet wird. Die Probe wird einmal alle anderthalb Stunden abgelegt.

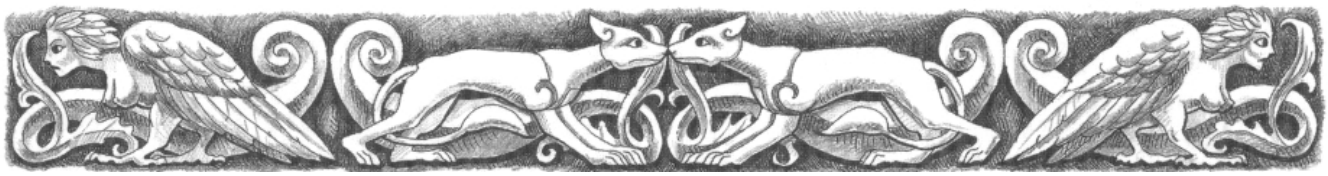
**FALLENSTELLEN (KI/FF/KK) (SPEZIAL)**
Eine genaue Beschreibung dieses Talents finden Sie unter MFF 25. Für den Einsatz zur Ernährung gelten folgende Regeln: Beim Aufstellen der Fallen — was normalerweise eine Stunde dauert — kann der Held sich viel Zeit nehmen und eine zusätzliche halbe Stunde investieren. Dafür steigt sein TaW für die kommende Probe ebenfalls um die Hälfte.
Erst bei Kontrolle der Fallen wird die Probe gewürfelt. Für die Ermittlung der *Jagdschwierigkeit* gilt: Anstelle des *Verbreitung*-Modifikators eines einzelnen Tieres verwenden Sie die allgemeine Angabe für die Region (siehe **Landschaftstabellen** ab S. 277), statt des Jagd-Modifikators nehmen Sie einen pauschalen Wert von +5 an. *Geländekunde* und *Ortskenntnis* können Sie zur Reduzierung der Erschwernisse heranziehen.
Bei Erfolg wird Beute im Wert einer ganzen Tagesration gefangen, für jeweils *Jagdschwierigkeit/2* übrig behaltene TaP* eine weitere.

**FISCHEN/ANGELN (IN/FF/KK) (SPEZIAL)**
Eine genaue Beschreibung dieses Talents finden Sie unter MFF 26. Zur Beutebestimmung gilt: Bei erfolgreicher (in der Regel nicht modifizierter) Talentprobe fängt der Held Fische im Wert einer Tagesration. Für jeweils 3 TaP* kann er zusätzlich eine halbe Ration Fisch fangen.

*Ein Beispiel: Der Prospektor Jandrian ist ein passabler Jäger (Bogen 8, Schleichen 6, Sich Verstecken 9, Fährtensuchen 7, Fallenstellen 10, Fischen/Angeln 7, Wildnisleben 12, Tierkunde 7) mit einer profunden Geländekenntnis: Gebirge.*
*Während seiner vielen einsamen Ausflüge ins Gebirge muss er sich selbst verpflegen. Will er in einem Gebirgsbach fischen, so muss er ei-ne* Fischen/Angeln-Probe *ablegen auf die Werte 14/14/13. Er würfelt 16/3/10 und behält 5 TaP* übrig. Somit kann er insgesamt Fische im Wert von zwei Tagesrationen angeln.*
*Er kann jedoch auch Fallen auslegen. Die Jagdschwierigkeit berechnet sich aus +8 für Mittelländische Gebirge (Wildvorkommen: selten) plus 5 abzüglich 3 für die Geländekunde. Die Probe (auf 13/14/13) ergibt 5/1/11 und ist damit gelungen. Jandrian hat nur 0 TaP* übrig, was jedoch immerhin ausreicht, eine Tagesration zu er-jagen. Wenn er sich beim Aufstellen der Fallen mehr Zeit genommen hätte, hätte er seinen TaW auf 15 anheben können, was ihm 5 TaP* und damit zwei Tagesrationen Fleisch eingebracht hätte.*
*Geht Jandrian auf die Hasen-Pirsch, probt er auf das Metatalent* Pirschjagd *mit einem Wert von 8 mit den Werten (11/14/12). Die Jagdschwierigkeit berechnet sich aus +4 für die gelegentliche Verbreitung und +7 als Jagd-Modifikator des Pfeifhasen, abgezogen werden hiervon die 3 Punkte Bonus der Geländekunde. Er würfelt eine 10/15/6, wodurch die Probe scheitert. Hätte er dagegen das Metatalent* Ansitzjagd *benutzt, hätte er einen TaW von 9 gehabt, was ausgereicht hätte, um die Probe punktgenau zu schaffen. Damit hätte er 1—2 Rationen Fleisch bekommen, die beim Pfeifhasen angegebene Beute-Menge. Wenn Jandrian lieber einen Riesenlöffler gejagt hätte, gleiche Verbreitung, aber nur +4 Jagd, dann wäre auch seine Probe auf* Pirschjagd *geglückt, da er TaP zum Ausgleichen besessen hätte. Bei der Pirsch hätte er einen Hasen mit zwei Tagesrationen, und bei der Ansitzjagd zwei Tiere mit insgesamt vier Tagesrationen Beute erjagen können.*

# BEUTEVERWERTUNG

Kommen die Jäger von einer Treibjagd zurück, so ist auf dem Gutshof alles vorbereitet, um die Beute zu verwerten. Die Felle werden abgezogen, gereinigt und in Salz eingelegt, um sie später dem Kürschner zu übergeben. Das Wild wird zerlegt, zu großen Teilen gekocht, gepökelt oder gesäuert, geräuchert oder luftgetrocknet, das Fett ausgelassen und zu Schmalz verarbeitet.
Doch wie steht es mit dem Hirsch, den die Helden in freier Wildbahn erlegt haben, um ihn beim abendlichen Lagerfeuer zu verspeisen? So manches Mal werden die Helden zwar fette Beute machen, doch kaum etwas davon auch wirklich verwerten können: Abgesehen vom Gewicht, das die Helden mit sich herumschleppen müssten, wenn sie mehrere hundert Rationen Fleisch erbeuten, mangelt es meist sowohl an Zeit als auch den notwendigen Materialien. Zwar werden die Helden Salz mit sich führen, doch nur selten ist die Menge ausreichend, um Felle einzulegen oder mehrere Fässer Fleisch zu pökeln.
Sicherlich verfügt jeder Aventurier über rudimentäre Kenntnisse der Kochkunst, die es erlauben, Nahrung wenigstens für einen Tag lang haltbar zu machen (den Geschmack lassen wir dabei einmal außen vor). Sollten die Helden jedoch mehr erbeuten, als sie innerhalb von wenigen Tagen verspeisen können, sind weiter reichende Kenntnisse vonnöten, um das überschüssige Fleisch haltbar zu machen. Das Fleisch der meisten Wildtiere hält sich im milden Klima Mittelaventuriens unverarbeitet etwa vier Tage, bekommt jedoch mit der Zeit einen eigenartigen Beigeschmack. Kälte verlängert diese Zeit, Hitze verkürzt sie.
Doch es gibt auch Ausnahmen, so wird etwa Wildschweinfleisch für gewöhnlich schon binnen weniger Stunden ungenießbar. Für das korrekte Ausnehmen eines erjagten oder geschlachteten Tieres ist eine



**FLEISCHVERWERTUNG UNTERWEGS**

Das Ausnehmen eines Landtiers oder Fischs kann mittels des Talentes *Kochen* geschehen, wenn das Fleisch sofort verzehrt werden soll. Eine misslungene Probe verdirbt einen Teil der Nahrung.

Will der Held größere Mengen Fleisch über längere Zeit haltbar machen, wird eine Talentprobe auf *Fleischer* (Spezialisierung nach Tierart zählt) oder *Kochen* (Spezialisierung *Haltbarmachen* kann voll angerechnet werden, Spezialisierung *Marschversorgung* zur Hälfte) gewürfelt. Für jeden TaP* werden 5 % der Beute haltbar gemacht. Sollte es zu einem Patzer kommen, besteht die Gefahr einer Lebensmittelvergiftung.

Probe auf das Talent *Kochen* oder *Fleischer* erforderlich (siehe Kasten oben).

Für 10 Rationen Fleisch bzw. 20 Rationen Fisch, die haltbar gemacht werden sollen, muss eine Stunde Arbeitszeit veranschlagt werden. Mehrere Helden können sich die Arbeit teilen, damit es schneller geht. Die überschüssigen Rationen werden dann unter den Fleischern aufgeteilt, jeder Held legt eine eigene Fleischer-Probe ab, die sich selbstverständlich nur auf den von ihm bearbeiteten Anteil des Fleisches bezieht.

Außerdem gibt es zahlreiche Tiere, deren Fleisch von minderer Qualität ist. Auf diesen Umstand weist der Vermerk *zäh* hin, den Sie bisweilen bei der Angabe der Beutewerte finden. Ebenfalls als zäh gilt das Fleisch alter Tiere.

(Wir haben bewusst keine spezielle Regel dazu aufgestellt, denn sehniges Fleisch, das mehr Dutzend mal gekaut werden muss, ist keine Frage der Regeltechnik, sondern der Spielatmosphäre. Gleiches gilt, wenn Fleisch als *ungenießbar* bezeichnet wird: Bitterstoffe, ein besonders strenger Wildgeschmack oder die völlig andersartige Konsistenz machen das Fleisch derartig widerwärtig, dass bereits der erste Biss gleich wieder ausgespuckt wird. Zweifelsohne können sich die Helden trotzdem von ungenießbarem Fleisch ernähren, sofern sie völlig ausgehungert sind. Eine (mehrfach wiederholbare) MU-Probe sollten Sie allerdings schon verlangen, Begleiterscheinungen wie Brechreiz und Unwohlsein sind dann aber unumgänglich.

Wirklich gefährlich ist nur der Genuss eindeutig als *giftig* bezeichneten Fleisches, in solchen Fällen ist die Schadenswirkung stets angegeben. Lassen die Helden sich trotz Vergiftungserscheinungen nicht davon abhalten, weiterhin von einem solchen Tier zu essen, können Sie die Schadenswirkung bei weiterem Verzehr ruhig deutlich anheben.

### FELLE

Neben dem Fleisch sind Felle die wichtigste Beute — viele Tiere werden sogar ausschließlich ihres kostbaren Pelzes wegen gejagt. Der Wert eines *unzerstörten* Fells ist jeweils bei der Beute aufgeführt. Die Helden werden aber nur in den seltensten Fällen den angegebenen Preis erzielen können. So verringert sich der Wert beispielsweise durch jeden Treffer mit einer Klingenwaffe, da es zu Verunreinigungen durch Blut oder deutliche Verluste durch Verschnitt kommt. Darüber hinaus müssen die Felle sofort nach dem Abziehen gesalzen, von Fleischresten befreit und ein paar Tage danach eingelegt werden, da-mit sie nicht durch Verwesungsgeruch unbrauchbar werden.

Als Faustregel können Sie folgenden Ansatz verwenden: Eine Probe auf *Gerber/Kürschner* zeigt, wie gut die Verarbeitung gelingt. Die TaP* werden um die verdoppelte Anzahl der Treffer durch Klingenwaffen und darüber hinaus gemäß dem Fehlen nötiger Materialien um bis zu 7 Punkte verringert. Jeder so ermittelte TaP* steht für 5 % des Wertes, den das unbeschädigte Fell hat.

Sollten die Helden bereits während des Kampfes darum bemüht sein, das Fell zu erhalten, so können Sie entsprechende Einfälle belohnen. Legen Sie beispielsweise Zuschläge von bis zu 5 Punkten auf die Attacken fest, wenn die Treffer so gesetzt werden sollen, dass das Fell nicht beeinträchtigt wird. (Wenn Sie mit Trefferzonen spielen, sind Kopftreffer das Mittel der Wahl.) Giftpfeile sind sicherlich eine weitaus sicherere Methode, wenn das Fell erhalten werden soll, aber ein äußerst schlechter Gedanke, falls das Fleisch des Tieres anschließend als Nahrung dienen soll.

## JAGDTROPHÄEN UND IHRE HERSTELLUNG

*» Und so machten sich die Jäger nicht nur daran, ihre Beute fachgerecht zu zerlegen und auszuweiden, sondern sie nahmen auch all das an sich, was dem Waidmann zur Zierde gereicht: Das Geweih des prächtigen Zehnenders lösten sie mitsamt dem Schädel heraus, dem erlegten Bären wurden die Pranken abgeschnitten und auch die Zähne des Tieres blieben nicht an ihrem Orte, sondern werden sich alsbald in einer Kette um den Hals des Jägers gehängt wiederfinden. «*

*—aus dem Memoiren des Dietmar von Tackenberg, etwa 950 BF*

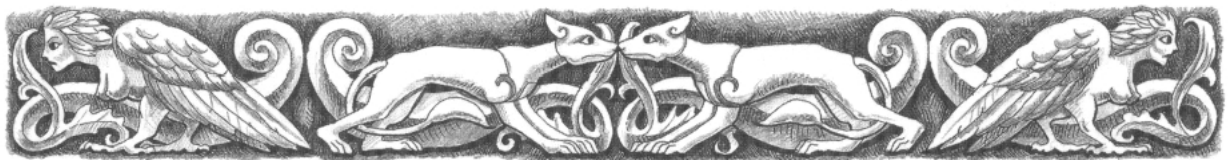
*»Unter den Geschenken war [...] der prächtig geschmückte Körper eines Löwen. Seine Augäpfel waren durch Saphire ersetzt, die Zähne und Klauen des Tieres zierten feinste Gravuren und das Fell glänzte wie beste Seide.«*

*—Archiv des Sultans Khalid III. von Gorien*

Eine überaus beliebte Art des Schmucks, auch bei ¨zivilisierten¨ Kulturen, sind Trophäen von erlegten Tieren. Von den einfachsten Stammeskulturen der Goblins und Waldmenschen bis hin zu den Jagdgesellschaften des Horasreiches sind sie verbreitet und unterscheiden sich kaum in Art und Funktion. Stets gilt es, ein herausragendes Merkmal des Tieres, das dessen Gefährlichkeit symbolisiert, unbeschädigt zu bergen und zu konservieren. Während in schamanistischen Kulturen oft der Glaube besteht, ein Teil der Kraft des erlegten Tieres könne so dem Träger der Trophäe zugute kommen, ist es sonst eine bloße Zurschaustellung der waidmännischen Fähigkeiten. Das führt teils gar dazu, dass Tiere allein um der Trophäen willen gejagt werden — ein Frevel, den die Firun-Kirche erbittert verfolgt.

Während die Firun-Geweihtenschaft für den Zweck der Konservierung sogar eine Liturgie kennt, ist der Laie darauf angewiesen, mit Geschick und Wissen die Trophäe zu erhalten. Hierzu gilt es zu-nächst, alle verderblichen Überreste des Tieres, also vor allem das Fleisch, zu entfernen. Eine weit verbreitete Methode ist es, die Beute den Ameisen zum Fraße vorzusetzen und abzuwarten, bis diese sie kahl gefressen haben. In den ¨zivilisierten¨ Gegenden gilt dies jedoch als barbarisch und so ist es hier eine Frage des Geschicks, mit Messer oder Schaber die Fleischreste zu entfernen. Dabei soll natürlich der Zahn, die Kralle, das Horn oder das Geweih nicht beschädigt werden, was eine geduldige und aufmerksame Arbeit voraussetzt. Das hierfür benötigte Talent ist *Gerber/Kürschner* mit der Spezialisierung auf *Trophäen.*

Ist die Trophäe gereinigt, so wird sie meist anschließend noch weiter aufgearbeitet. Sei es, dass der Schädel mit dem Geweih auf eine Platte montiert wird, um so als Wandschmuck zu dienen, sei es, dass die Krallen eingefasst werden, damit man sie auf eine Schnur ziehen und als Kette tragen kann.



# BESTIARIUM AVENTURICUM

Die Kreaturen, die im folgenden Bestiarium vorgestellt werden, sind exemplarische Gegner. Ihre Werte können also für besonders starke oder schwache Vertreter ihrer Spezies nach oben und unten variieren. Zudem ist dies *keine vollständige Auflistung* aller möglichen Kreaturen Aventuriens, vielmehr wird dem Meister empfohlen, sich bei der Erschaffung eigener Kreaturen an den hier vorgestellten Werten zu orientieren.

## ERLÄUTERUNGEN

Dieses Kapitel ist im Gegensatz zu seinem als eigenständigem Band erschienenen Vorgänger alphabetisch nach Oberbegriffen geordnet, was ein einfaches Nachschlagen ermöglichen soll. Sie finden beispielsweise den Ifirnshai unter *Haie,* den Riesenlöffler unter *Hasen und Kaninchen* und die Wildkatze unter *Katzen.* Letzteres ist eine größere Umstellung von der bisherigen Einordnung, ist aber aufgrund der Verwandtschaft von Haus- und Wildtieren nahe liegend. Für die Suche nach einer bestimmten Kreatur können Sie den ausführlichen Index am Ende dieses Buches verwenden.

Jede Tierbeschreibung wird mit einem aventurischen Quellentext eingeleitet, dessen Wahrheitsgehalt bisweilen in Frage gestellt werden muss. Daran schließt sich ein Abschnitt an, in dem Sie Informationen zur Darstellung dieser Kreatur erhalten. Abgeschlossen wird die Beschreibung mit einem Wertekasten, der alle spielrelevanten Werte enthält:

Verbreitung: eine grobe Angabe, wo das Tier beheimatet ist, aufgeschlüsselt nach aventurischer Region und Geländetyp; vergleiche hierzu auch die entsprechenden Landschaftstabellen ab Seite 277.
Auftreten: Leben die Tiere alleine, paarweise oder im Rudel? Größe: Unter der Größe der Kreatur ist die Gesamtlänge (also inklusive Schwanz und Kopf) angegeben. Bei aufrecht gehenden Zwei-beinern ist dies die Körperhöhe, bei Vögeln finden Sie auch oft die Angabe *Spannweite.* Alternativ können auch *Schulterhöhe* bzw. *Stock-maß* angegeben sein.
Gewicht: Diese Angabe dient dazu, um Ihnen einen Anhaltspunkt über die Masse des Tieres zu bieten. Beachten Sie bitte, dass Gewicht und Größe eines Tieres in einigen Fällen stark variieren können.

**Kampfwerte:** Für die Regeln zum Kampf gegen Tiere schlagen Sie bitte auf den Seiten 8ff nach. Bei Tieren, die mehrere Angriffsformen kennen, wird die Zeile mit den für den Angriff relevanten Werten (DK, AT, TP) entsprechend oft wiederholt.
**INI:** Die Initiative zeigt an, wann das Tier in den Kampf eingreifen kann; sie ist für jedes Tier ein eigenständiger Wert und berechnet sich nicht aus Grundwerten. Die INI steht für die Reaktionsschnelligkeit des Tieres, nicht unbedingt für dessen Aggressivität.
**PA:** Bei der Parade wird, wenn nichts anderes angegeben ist, stets von einem *Meisterlichen Ausweichen* der Tiere ausgegangen; dabei verliert es jedoch keine Initiative.
LeP: Lebenspunkte; ein Durchschnittswert, auch hier ist eine deutliche Spanne zwischen kränklichen und robusten Tieren möglich.
RS: Rüstungsschutz, bisweilen noch untergliedert nach Körperteilen/ Trefferzonen.
**KO:** Die Konstitution eines Tieres gibt die SP-Schwelle an, bei deren Überschreiten das Tier eine *Wunde* erleidet. Verwenden Sie diesen Wert auch für den Widerstand gegen Gifte und Krankheiten. Ist keine KO angegeben, beträgt die Wundschwelle ein Drittel der LE des Tieres (siehe S. 10).
**DK** bezeichnet die Distanzklasse(n), in denen das Tier mit der speziellen Angriffsform kämpft. Für Kämpfe in ungeeigneten Distanzklassen gelten dieselben Regeln wie für zweibeinige Kämpfer.
**AT** steht für den Attacke-Wert einer bestimmten Angriffsart.
**TP** steht für die Trefferpunkte dieses speziellen Angriffs.
**GS**: Geschwindigkeit des Tiers; sind hier mehrere Werte angegeben, so bezieht sich der erste Wert auf die Geschwindigkeit am Boden, der zweite Wert dann auf die bevorzugte Bewegungsart (meistens der Flug).
**AuP:** Die Ausdauer eines Tieres wird in der Regel nur benötigt, um die Ergebnisse einer Verfolgungsjagd und andere Laufleistungen abzuschätzen. Im Kampf spielt die Ausdauer keine Rolle.
**AsP:** Nur wenige Tiere verfügen über Astralpunkte; diese Angabe kann komplett fehlen.
**MR:** Häufig finden Sie zwei verschiedene, durch einen Schrägstrich getrennte Werte für die Magieresistenz. Der erste Wert gilt dann für Zauber gegen den Geist der Kreatur (z.B. Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft),* der zweite für Zauber auf den Körper (z.B. *Merkmal, Form* oder *Eigenschaften).*
**GW** Der Gefahrenwert ist eine abstrakte Größe für die allgemeine Gefährlichkeit einer Kreatur. Er reicht von 1 (absolut harmlos) bis 20 (tödlich).* Wichtig ist der GW für die Berechnung der AsP-Kosten für die Zauber HERR ÜBER DAS TIERREICH und SANFTMUT sowie als Ersatz für den Mut-Wert bei einigen anderen Zaubern.
**LO**: die Start-Loyalität des Tiers (siehe die Abrichten-Regeln ab Seite 17)
**KK**: die Körperkraft (von potentiellen Zug- oder Lasttieren); sie bestimmt die TK (Tragkraft) und ZK (Zugkraft) des Tiers, die jeweils in Stein angegeben werden.
**Jagd**: Wie schwierig es ist, dieses Tier zu jagen, drückt dieser Modifikator aus. Dahinter steht eine Angabe, ob das Tier eher flüchtet oder angreift, wenn es aufgescheucht wird.
**Beute:** Hier finden Sie, welche Teile des Tiers verwertet werden können. Die Preisangaben sind nur Vorschläge, sie können stark je nach Qualität, Verarbeitung, Bedarf, Ort und Zeit schwanken.
**Magie**: Bei Kreaturen, die Magie wirken können, wird hier beschrie-ben, welcher Art diese Magie ist.
**Besondere** Kampfregeln: Hier finden Sie alle Angaben, die Sie für den Kampf gegen Tiere (siehe auch Seite 8ff) benötigen.

### ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ANGABEN BEI REIT–, ZUG– UND SONSTIGEN NUTZTIEREN

Grundsätzlich beziehen sich alle Werte auf ein *ungearbeitetes Jungtier,* unabhängig ob aus fundierter oder *allgemeiner Zucht* (siehe die Angaben zu Pferden und ihrer Ausbildung auf den Seiten 32ff).
**Preis** gibt den Preis eines ungearbeiteten Jungtiers aus allgemeiner Zucht / fundierter Zucht an. Dieser erhöht sich um folgende Faktoren: unerfahrenes Tier: 20 % / 50 % (bezogen auf allgemeine Ausbildung/ fundierte Ausbildung); erprobtes Tier: 50 % / 150 %; geschultes Tier –/ 300 bis 1.000 % (Magierpferde nochmals das doppelte).
Futterbedarf gibt die Mengen des benötigten Futters in Stein in folgender Aufteilung an: Erhaltungsbedarf / leichte Arbeit / mittlere Arbeit / schwere Arbeit, wobei die Mengen der Arbeitsbelastung zu-

* Wenn Sie Abenteuerpunkte für den Kampf gegen Tiere vergeben, sollte ei-ne erfolgreiche erste Überwindung des Tiers GW x GW Abenteuerpunkte einbringen, für die folgende nur noch GW AP und danach nochmals weniger.

sätzlich zum Erhaltungsbedarf gefüttert werden müssen.
Üblicherweise füttert man hierbei 2/3 Raufutter und 1/3 Kraftfutter.
Vor-/Nachteile wurden bereits in den Werten berücksichtigt und werden nicht nochmals eingerechnet.
GS ist die Geschwindigkeit im Schritt/ Trab / Galopp und ist angegeben in Schritt pro Sekunde.
AU steht für die Anzahl der Spielrunden, die das Tier in Trab / Galopp durchhalten kann. Nach einer Belastung des Tieres bis an seine Grenze ist eine Ruhepause von mindestens 6 Stunden bei ausreichender Futter- und Wasserversorgung nötig.
**Ausbildungsvarianten:** Hier nicht erwähnte Varianten sind unüblich und deshalb äußerst selten.

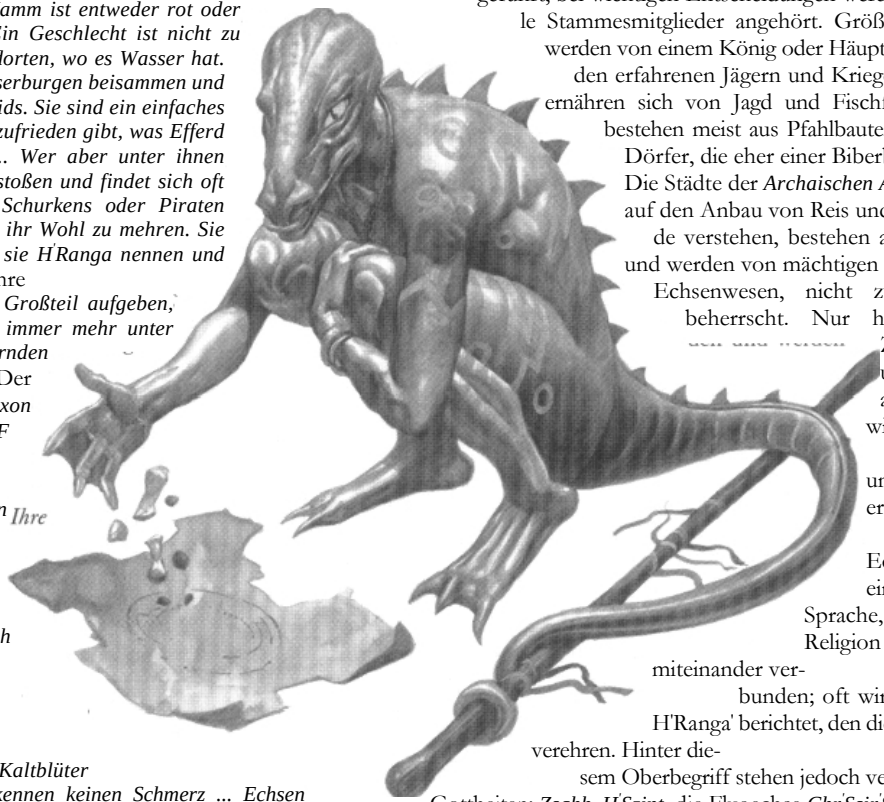
### ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ANGABEN BEI VERNUNFTBEGABTEN WESEN

Für einige Wesen, vor allem Kulturschaffende, aber auch Drachen, gibt es einen deutlich veränderten Wertekasten. In diesem werden alle acht guten Eigenschaften angegeben, jeweils als Spanne zwischen Minimum und Maximalwert. Zudem finden Sie eine Liste der automatischen Vor- und Nachteile.
Die Kampfwerte, die bei den kulturschaffenden Zweibeinern genannt werden, besitzen drei Stufen, für ***unerfahrene*** Gegner, für ***erfahrene*** und für ***Veteranen***. Ein typischer unerfahrener Gegner hat keine Kampfausbildung absolviert und wird von sich aus vermutlich auch nur in größter Verzweiflung andere Personen attackieren. Räuber, Gardisten und andere Personen, die ihr Geld durchaus mit dem Waffenhandwerk verdienen, gelten als erfahrene Gegner. Veteranen sind speziell ausgebildete und erfahrene Kämpfer, die man nur selten in Massen antrifft.
Bei den Kampfwerten für menschenähnliche Gegner sind die Initiative, die Geschwindigkeit und die AT/PA-Werte ohne Einbeziehung von Waffen und Rüstungen angegeben. Wenn Sie einen Gegner ausrüsten, beachten Sie bitte die Modifikatoren.
Natürlich sind auch diese Werte nur exemplarisch zu sehen. Sie können die Werte nach oben und unten variieren, Sonderfertigkeiten austauschen und beliebige Waffen und Rüstungen wählen.

# DAS BESTIARIUM

## ACHAZ

*»Auch unter den geschuppten Wesen hat es solche, welche mit der Gabe der Sprache und der Fähigkeit zum geordneten Zusammenleben gesegnet sind. Neben Ziliten und Marus sind hier besonders die Echsenmenschen zu erwähnen, schlankwüchsige Wesen mit spitzigem Kopfe, einem langen Schwanz (mit welchem sie auch um sich schlagen können) und von grünlicher Hautfarbe. Ihr Kamm ist entweder rot oder von ihrer Schuppenfarbe. Ein Geschlecht ist nicht zu erkennen ... Man findet sie dorten, wo es Wasser hat. Sie leben in Hütten und Wasserburgen beisammen und tun keinem Menschen ein Leids. Sie sind ein einfaches Völkchen, das sich mit dem zufrieden gibt, was Efferd und Peraine ihm schenkt ... Wer aber unter ihnen bösartig ist, der wird ausgestoßen und findet sich oft als Scherge manch üblen Schurkens oder Piraten wieder ... Sie tun nichts, um ihr Wohl zu mehren. Sie verehren einen Götzen, den sie H'Ranga nennen und der von ihrer Gestalt ist ...* Ihre *alten Städte haben sie zum Großteil aufgeben, und so verschwinden diese immer mehr unter einem dicht wuchernden Pflanzenteppich ...« —Aaus* Der Schuppenträger, *Alexon Hundertsilber, Punin, 904 BF*



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

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

Lange vor der Zeit der Menschen gab es im Süden Aventuriens ein großes Reich der Achaz (übersetzt etwa `ewiges Volk'; häufig auch Echsenmenschen genannt). Seit seinem Zerfall vor etwa 3.100 Jahren leben die meisten Achaz in Sippenverbänden und Stämmen in vielen Teilen Aventuriens, in den Städten Brabak, Selem und H'Rabaal sogar recht friedlich neben Menschen. An wenigen versteckten Orten haben sich Gemeinschaften noch die Hochkultur ihrer Vorfahren bewahrt.
Kleine Sippen der ***Stammes-Achaz*** werden von einem Ältesten geführt, bei wichtigen Entscheidungen werden zudem meist alle Stammesmitglieder angehört. Größere Gemeinschaften werden von einem König oder Häuptling geleitet, der von den erfahrenen Jägern und Kriegern beraten wird. Sie ernähren sich von Jagd und Fischfang, die Siedlungen bestehen meist aus Pfahlbauten, doch es gibt auch Dörfer, die eher einer Biberburg ähneln.
Die Städte der ***Archaischen Achaz***, die sich auf den Anbau von Reis und anderem Getreide verstehen, bestehen aus Stufenpyramiden und werden von mächtigen Echsenwesen, nicht zwangsweise Achaz, beherrscht. Nur hier gibt es noch Zauberer, Priester und Gelehrte der alten Tradition, die wissen, wie einst die gewaltigen Tempel und Pyramiden errichtet wurden.
Alle Echsenvölker haben eine gemeinsame Sprache, das ***Rssahh***. Sprache, Religion und Magie sind eng miteinander verbunden; oft wird von dem `Götzen H'Ranga' berichtet, den die Achaz fürchten und verehren. Hinter diesem Oberbegriff stehen jedoch verschiedene Gottheiten: ***Zsahh, H'Szint,*** die Flugechse ***Chr'Ssir'Ssr,*** die Seeschlange ***Charyb'Yzz*** und der Schlinger ***Kr'Thon'Chh*** sind die bekanntesten von ihnen. Etwa ein Fünftel der Achaz sind magisch begabt, und ihre besten Zauberer, Kristallomanten und Schamanen, besitzen machtvolle Fähigkeiten.
Der Körperbau der Achaz ähnelt dem der anderen humanoiden Rassen, nur ist ihr Körper von kleinen Schuppen bedeckt und er weist einen etwa anderthalb Schritt langen Schwanz auf. Von der Stirn des in eine spitze Schnauze auslaufenden Kopfes bis zur Mitte des Schwanzes erstreckt sich ein aufrecht stehender Hautkamm. Zwischen den fünf Fingern und Zehen der Hände bzw. Füße spannen

sich Schwimmhäute. Weibliche Achaz fallen in den meisten Völkern durch ihren roten Rückenkamm auf Achaz werden bis zu 250 Jahre alt. Nächtliche Kälte stellt oftmals eine große Behinderung und Gefahr für die Achaz dar, denn wie die niederen Echsen verfallen sie in eine verschieden stark ausgeprägte Kältestarre. Die Folgen großer Temperaturschwankungen sind die nächtliche Verlangsamung der Körperfunktionen bis hin zur absoluten Bewegungslosigkeit. Die einzige Ausnahme bildet das Volk der Orklandachaz, die stattdessen eine Art Winterschlaf halten.

Denkweise und Gefühlswelt der Achaz sind einem Menschen, Ork oder Elf völlig fremd. Für Mitglieder anderer Rassen scheint diese Andersartigkeit wesensfremd und gefühlskalt, jedoch ist sie für einen Achaz die einzige richtige Art und Weise zu handeln.

#### RASSEN, KULTUREN UND LEBENSUMSTÄNDE

Die *Azhlazah,* die Achaz des **Orklandes,** sind kaum noch in der Tradition des Echsenvolkes verwurzelt. Ihre Haut, die aus kleinen, meist giftgrünen Schuppen besteht, bietet einen guten Schutz gegen die Kälte des Orklandes, ist jedoch nicht sehr dick. Ihr Hautkamm ist etwa handbreit.

Die Achaz in den Echsensümpfen sind etwas kräftiger und größer als ihre Verwandten im Norden, jedoch ist ihr Kamm nur etwa 3 Finger hoch. Ihr Schuppenkleid ist meist in hellen und dunklen Farbtönen quergestreift. Bei Selem lebt der Stamm der *Akrr'zr.* Er wird von den anderen Stämme und Sippen gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, dass sich Menschen und Akrr'zr in seltsamen Ritualen vereinigt haben. Einige Mitglieder gleichen eher geschuppten Menschen oder haben nur noch einen rudimentären Schwanz.

Die Achaz des **Regenwaldes** zwischen Loch Harodrol und Brabak ähneln dem Volk der Echsensümpfe, sind jedoch etwas kleiner. Am Loch Harodrol dressieren die Achaz Flugechsen, die von erfahrenen Kriegern zur Jagd oder als Reittier genutzt werden können und häufig auch bunt bemalt sind. Auch im Südosten Maraskans und auf den vorgelagerten Inseln nördlich von Andalkan leben einige Achaz, die meisten von ihnen in der im Gebirge verborgenen Stadt *Akrabaal.* Die Schuppen der männlichen Achaz gehen zum Bauch hin in einen kräftigen Gelbton über, bei weiblichen Achaz sind sie rötlich. Alle Maraskan-achaz werden weiblich geboren und verwandeln sich ab einem gewissen Alter in Männer. Eine weitere Eigenart dieser Echsenmenschen ist ihr fast symbiotisches Zusammenleben mit einigen Pflanzen- und Tierarten. Mit Magie können sie Pflanzen formen und verändern.

Auf den Waldinseln zeichnen sich die Echsenmenschen durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus. Sie haben nur eine dreifingrige Krallen-hand ohne Schwimmhäute. Bei den Waldinselachaz ist es üblich, die Schuppen zu färben.

**Verbreitung:** Echsensümpfe, Waldinseln, Dschungel zwischen Loch Harodröl und Brabak (Sumpf, Städte), Orkland (Sümpfe des Bodirtals)
**Größe:** um 1,80 Schritt **Gewicht:** um 60 Stein
**MU** 7—15 **FF** 9—17 **KL** 8—17 **GE** 9—17
**IN** 10—19 **KO** 9—16 **CH** 8—16 KK 7—15
**Rassenvor- und -nachteile:** Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn; Dunkelangst, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten (Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren)
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren /Veteran):**

| | | |
|---|---|---|
| **LeP24/27/32** | **AuP24/28/34** | **MR 6/7/7** |
| **GS 8/8/9** | RS2+Rüstung | |
| **AT 11/14/17** | **PA 11/12/16** | FK 10/14/18 |

**INI** 10+W6 / 12+W6 / 18+W6
**TP** 1W TP(A) (Schwanzschlag, Fäuste; DK H) oder je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 10), Wuchtschlag / Kampfreflexe, Überrennen, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)
**Typische Waffen:** Speer, Echsische Axt, Blasrohr, Wurfnetz, Schleuder
**Typische Rüstungen:** Mattenschild, Mattenrücken, Brustplatte
**Magie:** häufig, Schamanen (Ritualmagie) bei Stammes-Achaz, Kristallomanten (Spruchzauberei, vor allem mit Merkmalen *Objekt* und *Elementar)* bei archaischen Achaz, viele Magiedilettanten
**Veränderungen nach Herkunft:** Orklandachaz (Größe — 4 Finger, KO -1, -1 LeP, RS -1; keine Kältestarre), Waldinselachaz (Größe +2 Spann, Gewicht +30 Stein, FF -3, KO -1, -2 LeP), Archaische Achaz (MR +1), Stammes-Achaz (+1 LeP, +3 AuP)
**Weitere Informationen** zu den Achaz finden Sie in **AH 30** und **72** (Rasse und Kultur), **MBK 134** (Stammeskrieger), **AZ 57** (Kristallomanten), **GKM 116** (Glaube), **MGS 149** (Schamanen), **Arsenal 93** und **100** (Waffen und Rüstungen), **Meridiana**

## ADLER

*»Von den Adlern: Ein Ehrfurcht gebietendes Schauspiel ist es, den Aar an-zusehen, wie er leicht und lautlos mit ausgebreiteten Schwingen durch die Lüfte segelt, alsbald aber urplötzlich zur Erde stürzt und seine Beute mit einem Schlage ergreift, dann wieder aufsteigt und ruhig seine Kreise zieht. Nichts hat er mit den niederen Raubvögeln gemein, die ihre Beute belauern, bis dass sie hilflos ist — nein, ein stolzer Jäger ist er, der Sonnenvogel, und erweist sich stets der Beute würdig, die er schlägt. Auch verschlingt er nicht das Aas, wie es die Geier tun, sondern wählt sich nur lebendige Beute und hat schon so manchem Erdräuber den Garaus gemacht. Wahrlich ist der Aar ein dem Praios gefälliges Tier: Seine neugeborenen Küken hebt er der Sonne entgegen, und wenn sie bei diesem Anblicke blinzeln, so schleudert er sie aus dem Nest.«*

*—Rover Bronnengeeser,* Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer, *Festum, 769 BF*

Adler leben stets als Pärchen zusammen und bewohnen einen gemeinsamen Horst, wo sie im Sommer ihre Jungen aufziehen. Ihren Horst legen die Raubvögel immer an schwer zugänglichen Orten an, weit weg von der menschlichen Zivilisation und oft in den



entlegensten Gebirgswinkeln. Normalerweise bekommt man die Raubvögel nur zu sehen, wenn man einen Berg erklimmt, aber im Sommer fliegen sie weit aus, um genügend Futter für ihren Nachwuchs zu erbeuten.

Sobald sich jemand ihrem Horst auf weniger als etwa 50 Schritt nähert, wird der Eindringling mit größter Verbissenheit bekämpft, im Sommer, wenn die Brut zu verteidigen ist, manchmal sogar bis zum Tod. Dabei ist es das Weibchen, das beim Nachwuchs bleibt und sich um die Verteidigung des Horstes kümmert, während das Männchen auf die Jagd fliegt, um den Nachwuchs mit Nahrung zu versorgen (und daher nur selten am Horst anzutreffen ist). Adler kämpfen zu-nächst im Sturzflug und gehen erst in den Flugangriff über, wenn ein Eindringling sich ihrem Horst so weit nähert, dass keine Zeit zum erneuten Aufsteigen verbleibt.

Der Adler gilt als heiliges Tier des Halbgottes Horas und ziert Wappen und Flagge des Horasreichs.

**Werte für alle Adler**
**INI** 10+1W6 **PA** 3/6* **LeP 16** **RS** 2 **KO** 9
**Schnabel / Klauen:** **DK** H **AT 6/14*** **TP** 1W6+2
**GS** 1/25 **AuP** 60 **MR** 2/3 **GW** 7
* Kampfwerte am Boden / in der Luft.
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge)

## BERGADLER

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 12 bis 14 Spann **Gewicht:** um 8 Stein
**Beute:** 4 Rationen Fleisch

## SEEADLER

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

**Verbreitung:** Tobrien, Aranien, Mhanadistan (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 10 bis 12 Spann **Gewicht:** um 6 Stein
**Beute:** 3 Rationen Fleisch

## KÖNIGSADLER.

Neben dem Blaufalken gilt dieser Adler als ‘König der Lüfte’. Sein Gefieder ist schwarz und zeigt bei hellem Sonnenschein einen bläulichen Schimmer, Gleiches gilt für seinen Schnabel. Kopf, Flügelspitzen und Brustpartie hingegen sind schneeweiß. Diese auffällige und wunderschöne Zeichnung im Zusammenspiel mit seiner Größe ha-ben dem Königsadler wohl seinen Namen eingebracht, und es ist für jeden ein unvergessliches Erlebnis geblieben, wenn er den Raubvogel einmal am Himmel erblicken durfte. Leider jedoch ist der König der Lüfte vom Aussterben bedroht, und daher ist es im Mittelreich und im Horasreich unter hoher Strafandrohung verboten, ohne ersichtlichen Grund auf den Vogel zu schießen oder sein Gelege zu rauben. Man muss außerdem den jeweiligen Landesherren umgehend davon unterrichten, wenn man einen Königsadler gesichtet hat.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Gebirge)
**Spannweite:** 16 bis 17 Spann **Gewicht:** um 10 Stein
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**INI** 9+1 W6 **PA** 4/6* **LeP 18** **RS** 2
**Schnabel / Klauen:** **DK** H **AT** 8/13* **TP** 1W6+3
**GS** 1/20 **AuP** 70 **MR** 2/3 **GW** 8
**Beute: 5** Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge)
* siehe Bergadler

## AFFEN

### KALEKKE



*»Von den Kalekken. Nur auf den Jilasken gibt es diese Tiere, welche wohl als die gefährlichste Affenart angesehen werden müssen. Sie leben in Stämmen beisammen, ein Weibchen und viele Männchen, die es mit allerlei Vorführungen und Unfug umwerben. Es ist schon seltsam mit den Kalekken: Die grau und zottelig befellten Männchen werden nur zwei Schritt groß, die Weibchen hingegen vier Schritt. Auch fressen die Männchen anscheinend nur Pflanzen und Grünzeug, während die Weibchen lebende Kost nicht verschmähen. Wird ein Männchen im Streit getötet, was nur selten vorkommt, labt sich das Weibchen gar am Fleisch ihres Artgenossen. Geradezu widernatürlich ist aber erst die Art, wie sie sich fortpflanzen. Das Weibchen wählt sich jenes Männchen zur Paarung aus, welches am meisten Aufsehen erregt. Dann legt es Eier — ja Eier, also den Vögeln gleich — und brütet sie aus. Da setzt das Weibchen sich aber nicht auf ein Nest, sondern trägt die Eier am Körper, wozu es einen Beutel am Bauch hat, der angewachsen ist.*
*Gefährlich sind die Kalekken, weil die Männchen einen Mensch nicht vom Affen unterscheiden können. Deswegen glauben sie, einen Mitstreiter um die Gunst des Weibchens vor sich zu haben, und greifen wütend an, wobei sie fürchterliche Schläge austeilen können. Außerdem machen sie einen solchen Aufstand um die Eindringlinge, dass das Weibchen zur Hilfe eilt, um seine Männchen zu verteidigen. Während die Männchen aber nur gefährlich sind, ist das Weibchen fürchterlich gefährlich — mit einem Schlag kann es einen Menschen von den Beinen holen, und wenn es gar richtig trifft, ist er auf der Stelle tot.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Sobald irgendein Wesen, das ihnen auch nur entfernt ähnlich sieht, in das Territorium eines Kalekkenstammes eindringt, greifen die Männchen an, weil sie glauben, die Eindringlinge wollten ihnen das Weibchen streitig machen. Zunächst hat es ein Eindringling normalerweise nur mit zwei oder drei der affenartigen Tiere zu tun, aber das Geheul lockt mit der Zeit den ganzen Stamm von 25 bis 30 Tieren an, bis sich schließlich sogar das Weibchen bequemt, nach dem Rechten zu schauen (nach etwa 3W6+6 KR).
Im Kampf benutzen die Kalekken ihre Fäuste oder Äste, die sie sich eilig irgendwo suchen oder abbrechen, wenn sie einen Eindringling bemerken. Allein die wütenden Männchen können einer Reisegruppe das Leben schwer machen — sobald sich aber das Weibchen seinen Weg durch das Unterholz bricht, ist Flucht dringend angeraten. Denn Kalekken-Weibchen sind so kräftig, dass sie Menschen mit einem einzigen Fausthieb töten können. Wenn sich die Eindringlinge zur Flucht entschließen, werden sie von den Männchen des Stammes bis an die Grenzen des Territoriums verfolgt, aber nur noch halbherzig angegriffen. Über die Grenzen ihres Stammesgebietes hinaus verfolgen die Kalekken Eindringlinge nicht mehr weiter — sie bleiben zu-

rück und führen einen regelrechten Affentanz auf, eine Mischung aus drohenden Gebärden und Siegestaumel.

Eine besonders prekäre Situation kann entstehen, wenn man einen bewusstlosen Freund zurücklassen muss. Ohnehin ist ein erneutes Eindringen in das Territorium der Kalekken ein wagemutiges Unternehmen, doch das (unwahre) Gerücht, dass Kalekkenweibchen die toten Männchen auffressen, könnte die entkommenen Gefährten in größere Gewissensnöte bringen.

**Verbreitung:** Jilaskeninseln, vor allem Beskan (Wald) •
**Kalekkenmännchen:**
**Auftreten:** zunächst 1+1W2, dann bis zu 20+1W6
**Größe:** 2 Schritt **Gewicht:** 120 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1 W6 | **PA 9** | **LeP** 40 | **RS** 3 | **KO** 15 |
| **Prankenhieb:** | **DK** H | **AT** 12 | **TP** 2W6 | |

**GS** 10 **AuP** 35 **MR 2 /** 5 GW 9
**Beute:** 60 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (0), Gelände (Wald) •
**Kalekkenweibchen:**
**Auftreten:** einzeln, aber fast immer in Begleitung von mehreren Männchen (s.o.)
**Größe: 3** Schritt **Gewicht:** 210 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI 8+1W6** | **PA 8** | **LeP 50** | **RS 3** | **KO 18** |
| **Prankenhieb:** | **DK** HN | **AT** 12 | **TP** 1W20 | |

**GS** 8 **AuP** 30 **MR 3 /** 5 GW 11
**Beute:** 170 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2), großer Gegner

### KLEINAFFEN

»*… so ist keiner so verderbt wie die Fahrenden, die allerorten ihre schlimmen Spielchen vorführen, den rechtschaffenen Bürger vom praiosgefällig Tagwerk fernlocken, ihm Flausen von Freiheit in den Kopf setzen, ihm die Töchter und Buben aufmüpfig und widersinnig machen! Beim Klauen aber, da sind sie hintertrieben: Da schicken sie kleine Pelztiere aus, denen das Stehlen eine Lust, die mit dem Dieb der Nacht paktieren, damit sie eine jede aalglatte Wand erklettern mögen ... Und dabei lauschen und spionieren sie allerorten und tragens den Fahrenden zu, auf dass die über alles und jeden Bescheid wissen ...*«

*—Pugdalion, Praios-Geweihter zu Gareth,* Wider dem Geiste schädliche Verlustierung und Tagdieberei, *Gareth 1008 BF*



Allen Kleinaffen sind etwa zwei Spann groß, verfügen über einen ebenso langen Schwanz, der sie zu akrobatischen Höchstleistungen befähigt, und haben eine den Menschen sehr ähnliche Mimik. Tatsächlich lieben die Äffchen neben süßen Früchten und Alkohol vor allem glänzende und spiegelnde Dinge, was sie immer wieder zu Gelegenheitsdieben werden lässt — klügere Exemplare sind auch in der Lage, regelrechte Einbrüche zu planen, wenn sich der Gegenstand ihrer Begierde zum Beispiel am Handgelenk einer Dame in ein Haus begeben hat.

**Werte für alle Kleinaffen**
**Verbreitung:** Südaventurien, Mhanadistan, Balash, Waldinseln (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder in Scharen von 2W6 Tieren
**Größe:** bis 2 Spann **Gewicht:** 1 bis 4 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MU 6** | **KL 6** | **IN** 6 | **CH** 7 |
| **FF 12** | **GE** 15 | **K0** 9 | KK 3 |
| **INI** 9+2W6 | **PA** 11 | **LeP 9** | **RS** 1 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 8* | **TP** 1W3 |
| **GS 8** | **AuP** 15 | **MR** 3 / 3 | GW 2 |

**Jagd:** +15 bis +20, Flucht
**Beute:** 0,5 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Biss (SP statt TP), Gelände (Baum / Wald), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

* Viele Affen werfen von hohen Bäumen mit Früchten um sich, wenn sie sich angegriffen fühlen, manchmal auch nur, um andere Kreaturen zu ärgern. Für solche Angriffe gilt AT 15 und TP 1W2 oder 1W3 (je nach Frucht). Manchmal urinieren sie auch auf Eindringlinge.

### ZIRKUS- ODER PURZELAFFEN

*»Mein Zirkusäffchen ist ein possierlich Tier: Es neckt dich keck, wenn du lustig bist, es macht ein Firunsgesicht, das zum Lachen ist, wenn du traurig bist, und erfreut dich mit den tollsten Kunststücken, wenn dir zum Feiern ist. Denn Kunststücke sind seine Lust, es muss tollen und toben, Purzelbäume schlagen, Leitern und Stiegen von oben und von unten erklettern, sich Spezereiendeckelchen als Hütchen auf den kleinen Kopf setzen und dabei dein Schnupftuch wie ein Wickelkleidchen um den Leib schlingen — kurz: tun, was sein einfach Herz erfreuet.'«*

*—Brief Myalins von Methumis an ihre Base zu Vinsalt, 893 BF*

Der hellbraune Zirkus- oder Purzelaffe (so benannt, weil die meisten Tiere schon aus freier Wildbahn das Kunststück der Purzelbäume mitbringen) ist wahrhaftig der Gaukler unter den Kleinaffen. In seiner Heimat verbringt er denn auch die meiste Zeit damit, sich Nüsse, Früchte und das ein oder andere Kleintier aus solchen Bereichen zu angeln, zu denen weder die Vögel von oben noch anderes Getier von unten kommen. Der lange Schwanz des meist höchstens zwei Spann langen Tieres dient dabei als fünfter Arm zum Klettern, als Hängevorrichtung oder als Schlangenkopf, wenn Artgenossen von einem Futterplatz vertrieben werden müssen. Die Tiere sind, so zutraulich sie auch dem Menschen begegnen, sehr schreckhaft, was kleine, huschende, schnelle Bewegungen angeht. Nur so gelingt es denn auch, den Lebensraum mit der äußerst giftigen Palmviper zu teilen.

### MOOSAFFE

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

*—Niederschrift des Magiers Merowyn Sturmfels aus einem Gespräch mit Lessalina, einer Hexe der Fahrenden Gemeinschaft, 1000 BF*

Der Moosaffe — so benannt nach seinen dunkelgrünen Augen und weil er zum Schlafen moosige Polster bevorzugt — ist ein Meister im Nachahmen menschlicher Mimik und Gestik, und diese Ähnlichkeit zum Menschen war es auch, die die Moosaffen gerade zu Zeiten der

Priesterkaiser harter Verfolgung ausgesetzt hat: Man hielt sie für koboldische Wechselbälger. Als Beweis wurde weiter angeführt, dass sie den gleichen unmenschlichen Humor in ihren Streichen zeigten ... Der Moosaffe ist allerdings sehr zutraulich (wenn man nicht gerade seinem Lieblingsstrauch zu nahe kommt), liebt die Frucht des Merachstrauches und ist anscheinend auch gegen dessen tödliche Wirkung in Verbindung mit Alkohol immun. Bei den Hexen der Fahrenden Gemeinschaft ist der Moosaffe ein beliebter Vertrauter, da er der Gauklerseele so verwandt ist.

**LÖWENÄFFCHEN**

**»"...** *da guckt dieses kleine Gesicht aus der Grünen Hölle und grinst mich an! Zuerst hab ich gedacht, das ist der Schrumpfkopf von diesem verfluchten Wudu, und fast wär ich rückwärts in so'n Piranhafluss, so abgehetzt war ich, und das wegen diesem vermaledeiten Wudu! Naja, dann hab ich gedacht, Alrik, alter Saufkopf, da schickt dir Gevatter Phex das Mittagessen, das du bestellt hast, und bin auf das Viech zu, das auch ganz brav und ohne Mucken da hockte und drauf wartete, von Oheim Alrik auf'n Spieß gesteckt zu werden — dachte ich. Aber immer, wenn ich gerade auf Spannenlänge heran war und denke, ich muss die Traube nur pflücken, die mir in den Mund wächst, da grinst das dämonische Stückchen Bratfleisch und hüpft in den Baum. Da hängt es dann am Schwanz und baumelt, und gekriegt hab ich ihn am Ende nur, weil er mit dem Schwanz in 'ner Astgabel verklemmt war und nicht wegkonnte, und ich unter dem Ast ein Feuer gemacht hab ... "«*

*—Alrik der Türsteher, ein ehemaliger mengbillanischer Sklavenjäger, kompiliert vom Hesinde-Geweihten Nesdan von Arivor, 987 BF*

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

**WEITERE MEHR ODER WENIGER KLEINE AFFEN**

Neben den oben aufgeführten Arten kennt man noch den auf den Plantagen gefürchteten *Zuckeraffen,* das schwarze *Boronsäffchen,* das ein Blasshäutiger selten zu sehen bekommt, und das maraskanische *Totenkopfäffchen,* um das sich bei allen Kulturen die übelsten abergläubischen Geschichten ranken. Auf den Waldinseln gibt es zahlreiche Arten von *Brüllaffen* in verschiedenen Größen (bis zu 5 Spann), doch alle lautstark und behände Kletterer.

Die Werte eines **Brüllaffen** entsprechen in etwa denen eines Otan-Otan-Weibchens (siehe rechts oben).

OTAN-OTAN

Diese intelligenten Affen leben in den südlichen Dschungelwäldern. Oft werden sie auch eingefangen, denn sie lassen sich sehr gut dressieren (und sie nehmen bei langem Umgang mit Menschen auch deren Verhaltensweisen an). Sogar den (wenngleich primitiven) Umgang mit Waffen können sie erlernen, und aufgrund ihrer Stärke stellen sie durchaus eine Gefahr für einen menschlichen Kämpfer dar. Besonders gefährlich sind betrunkene Affen, durch vergorene Früchte berauscht, die grundlos über Plantagenarbeiter herfallen und diese nicht selten schwer oder tödlich verletzen.

**Verbreitung:** Maraskan, Südaventurien (Regenwald)
**Auftreten:** 1W3+2 Tiere
**Größe:** 7 Spann / 5,5 Spann* **Gewicht:** bis 100 Stein / bis 65 Stein* **INI** 6+2W6 **PA** 9 **LeP** 35 / 28* **RS** 2 **KO** 16
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+2**
**GS 8** **AuP 40 MR 3/5 GW 7**
**Jagd:** +2, Flucht (einzelne Tiere) oder Angriff
**Beute:** bis 40 Rationen Fleisch (zäh), Fell (wertlos)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wald)***
* Männchen /Weibchen
** Einige Otan-Otans können Waffen verwenden. Der AT-Wert bleibt gleich, DK und TP entsprechen der verwendeten Waffe. Otan-Otans besitzen eine KK von bis zu 17 und erhalten demzufolge auch TP-Boni.
*** Ein Otan-Otan kann sich durch flinke Kletterei schnell aus dem Kampfgeschehen bringen oder einen erneuten Angriff starten.

**RIESENAFFEN**

*»Vom Riesenaffen: Vier Schritt werden die Riesenaffen groß, und sie sind so stark, dass sie ohne Mühe einen Baum entwurzeln können. Auf den Waldinseln soll es gar welche geben, die so groß werden als ein Turm. Sie haben dichtes, dunkelbraunes, zuweilen auch schwarzes Fell, welches genügend schützt, dass sie im Norden noch überleben können, aber nicht so dick ist, dass es ihnen im Süden zu heiß wird. Früher machten sich diese Affen überall in Aventurien breit. Weil sie aber gefährlich sind und viel Schaden anrichten, musste ein große Zahl erlegt oder gefangen werden. Heutzutage findt man die Riesenaffen nur noch in den dichten Wäldern des Regengebirges zu Hauf — im Norden hingegen gibt es nur noch hier und da in finstren und dichten Wäldern einen riesigen Affen. Mancher Fürstenhof hält einen Riesenaffen zur Unterhaltung, denn das Tier ist so intelligent, so dass man ihm wohl Kunststücke beibringen und sich ihm mit Zeichen verständlich machen kann. Dazu eignen sich indes nur die Weibchen, weil die Männchen im Käfig tobsüchtig werden, und wenn es ihnen gelingt, die Stäbe zu verbiegen, dann richten sie fürchterlichen Schaden an.«*

*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

Riesenaffen sind so intelligent, dass sie relativ schnell Zeichensprache erlernen können, manche Exemplare können sogar die Grundzüge einer Sprache verstehen und ein paar Wortfetzen lernen. Besonders die in Unfreiheit gehaltenen Tiere lernen sehr schnell, dass sie durch richtiges Verhalten an schmackhafte Leckerbissen gelangen können.
Durch umsichtiges Verhalten lässt sich oft ein Kampf mit dem Monstrum vermeiden. Es gibt Fälle, in denen es geduldigen Menschen gelungen ist, einem Riesenaffen bestimmte Informationen zu entlocken. Es ist nicht ratsam, das Tier zu reizen, denn es verfolgt seine Feinde wütend und gnadenlos. Wenn es in Rage gerät, entwickelt das Tier ungeahnte Kräfte und schlägt ungestüm mit Knüppeln und allem Greifbaren um sich.
Weitere Informationen zu Riesenaffen finden Sie in Meridiana **196.**

**Verbreitung:** Bornland, Orkland, Wälder rund um die Salamandersteine, Maraskan, Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder im Familienverband (bis zwei Dutzend Affen)
**Größe:** um 4 Schritt **Gewicht:** 480 Stein
**INI 8+1 W6 PA 7** **LeP 52** **RS 2** **KO 18**
**Prankenhieb:** **DK** HN **AT** 10 **TP** 3W6
**GS** 7 **AuP** 20 **MR O** / **5 GW** 11
**Jagd: +5,** Angriff
**Beute:** 190 Rationen Fleisch (zäh), Fell (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4), großer Gegner, Raserei (3, bei 16 bis 20 auf 1W20), Gelände (Wald)

### SUMPFRANZEN ODER. ROTAUGEN

*»Von den Sumpfrantzen. Die Sumpfrantzen sind ein feiges Pack. Im Sommer sieht man sie nur in den Sümpfen, wo sie sich herumtreiben und alles greifen, was ihnen essbar vorkommt. Im Winter aber kommen die Rotaugen hervor und rotten sich auf Straßen und Wegen zusammen. Wie die Aasgeier lauern die Sumpfrantzen auf Beute. Da kann mancher von Glück sagen, dass das Pack nur sein Pferd verschlungen hat. Dem Reisen-den muss empfohlen werden, eine andere Route zu wählen, wenn sich ihm die graugrünen Biester in den Weg stellen. Vor allem in unsrer Heimat hört man nämlich immer wieder von Verschollenen, und es besteht kein Zweifel, dass sie von den Sumpfrantzen gegriffen und mit Haut und Haar gefressen wurden.«*

*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*



Eine einzelne Sumpfranze (bisweilen auch `Sumpfrantze' geschrieben) ist ungefährlich, denn diese Affen sind außerordentlich feige und fliehen, wenn sie einen Menschen nur in der Ferne sehen. Im Winter aber, wenn das Futter im Sumpf knapp wird, rotten sie sich in größeren Gruppen zusammen und werden enorm gefährlich. Oft sieht man die herumlungernden Affenbanden schon aus der Ferne – das Pack wartet aber ab, bis man nahe herangekommen ist. Zunächst greifen nur einzelne Affen aus der Gruppe zögerlich an, wenn jedoch erst einmal der Anfang gemacht ist, wird die Stimmung zunehmend kampflustiger.

Die Sumpfranzen kämpfen nicht besonders überlegt oder organisiert – sie werfen mit Steinen und treten und schlagen um sich, wie es ihnen in den Sinn kommt. Wenn die Affen unterlegen sind, fliehen sie oft wie auf ein Kommando in den Sumpf. Details zu dem Gerücht, Sumpfranzen seien verwandelte Menschen, finden Sie beim *Morgendornstrauch* auf Seite 254.

**Verbreitung:** Bornland, Nordaventurien, Südaventurien (Sumpf)
**Auftreten:** einzeln oder in Rotten von 2W6 Tieren
**Schulterhöhe:** 7 **Gewicht:** 60 Stein
**INI 6+2W6 PA 4** **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 16
**Biss** / **Krallen:** **DK** H **AT** 7 **TP**
**GS 8** **AuP 40** MR 3/4 **GW 4**
**Jagd:** +2, Flucht (einzelne Tiere) oder Angriff
**Beute:** 25 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Sumpf), Meute

### AFFENMENSCHEN

*»Von den Affenmenschen: Es gibt viel Streit darüber, ob es Affenmensch oder Menschenaffe heißen müsst. Die Kreaturen gehen nämlich auf zwei Beinen, gerade so wie die Menschen, und sie können sich auch mit Lauten verständigen, aber sie haben beinahe so viel Haare und so wenig Verstand wie die Riesenaffen. Von den Affenmenschen leben nicht viel in Aventurien – die wenigen, welche man entdeckt hat, leben in Gruppen in ab-geschiedenen Tälern zusammen. Sie jagen und sammeln gemeinsam und teilen Beute und Ertrag untereinander auf. Unter allen aus der Herde gibt es einen Ausgezeichneten, dem die übrigen gefügig sind. Menschen gegenüber sind die Affenmenschen eher scheu und nicht feindlich gesonnen, auch wenn man einem solchen Wesen nie trauen sollte.«*

*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF, ergänzte und überarbeitete Ausgabe 1003 BF*

Nur in sehr abgelegenen Gegenden Aventuriens finden sich die wenigen Affenmenschen: Urtümliche Stammesverbände trifft man allenfalls noch in Tälern der Schwarzen Sichel, der Walberge, des Ehernen Schwertes und den Eiszinnen, bisweilen auch in anderen Gebirgen. Die Sippenmitglieder ernähren sich von gesammelten Früchten, Nüssen und Wurzeln und von der Jagd; Ackerbau und Viehzucht sind unbekannt.

Affenmenschen sind primitiv, relativ friedlich, und dennoch kann es schnell zu einem Konflikt kommen, wenn man eines ihrer Stammesgesetze verletzt. Mit kleinen Geschenken, Verhandlungsgeschick und Geduld kann man sie jedoch meist wieder beruhigen und sich gar zu Freunden machen. Wendet man sich jedoch gegen einen der Ihren, hat man sofort den ganzen Stamm gegen sich aufgebracht. Die Affenmenschen pflegen einen ausgeprägten Jagd- und Knochenkult, in dem sie versuchen, die Geister des erjagten Wildes und der Natur zu besänftigen, jedoch haben nicht alle Stämme einen eigenen Schamanen.

**Verbreitung:** Schwarze Sichel, Walberge, Ehernes Schwert, Eiszinnen, 0gerzähne (Gebirge), Grimmfrostöde
**Größe:** 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** um 70 Stein
**MU 8–17 FF 9–19** **KL 5–10 GE 8–17**
**IN 8–17** **KO 9–19 CH 6–14 KK 9–19**
**Vor- und Nachteile:** Aberglaube 7–10, Neugier 5–8
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran): LeP**
**27/33/37** AuP 28/34/40 **MR 3/4/5**
**GS 8** / 8 / **9** **RS** je nach Rüstung
AT 11/14/17 PA 10/12/16 FK –/12/18
**INI** 8+W6 / 9+W6 / 13+1W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** –/ Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Kampfreflexe, Niederwerfen
**Typische Waffen:** Speer, Keule, Wurfspeer
**Typische Rüstungen:** Fellkleidung
**Magie:** selten, schamanistische Knochenrituale und Höhlenmalereien von eher religiöser Bedeutung (und minderer Wirkung)
**Weitere Informationen** finden Sie in **Firuns Atem 65** und dem Abenteuer **Das Vergessene Volk.**

### AMEISEN

### RIESENAMEISEN

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

*—Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Belhanka, *Belhanker Ausgabe unbekannten Datums*

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

Eine Riesenameise sieht einen Menschen für gewöhnlich als Nahrung an und versucht deshalb, ihn mit ihren Beißwerkzeugen in mundgerechte Portionen zu zerteilen. Die Riesenameisen sind durch ihren Chitinpanzer gut gerüstet, außerdem verspritzen ihre scharfen Beißzangen eine Säure, die so ätzend ist, dass sie auch Rüstungen durchdringt. Nach einem längeren Kampf mit der Riesenameise ist eine Rüstung deswegen kaum noch zu gebrauchen.

**Verbreitung:** Khomwüste und Randgebiete (Wüste)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 2 Schritt **Gewicht:** 40 bis 50 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 0 **LeP 28** **RS** 4 **KO** 15
**Biss:** **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+3 + Säure*
**GS 6** **AuP** 70 **MR** 12 **GW 8**
**Beute:** 15 Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Verbeißen

* Die Riesenameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt (SP 1W6-2). Für je 5 volle Punkte Schaden durch Säure sinkt der RS des Gegners um 1 Punkt. Natürlicher RS regeneriert wieder, verwenden Sie hierfür die Wunden-Regeln.

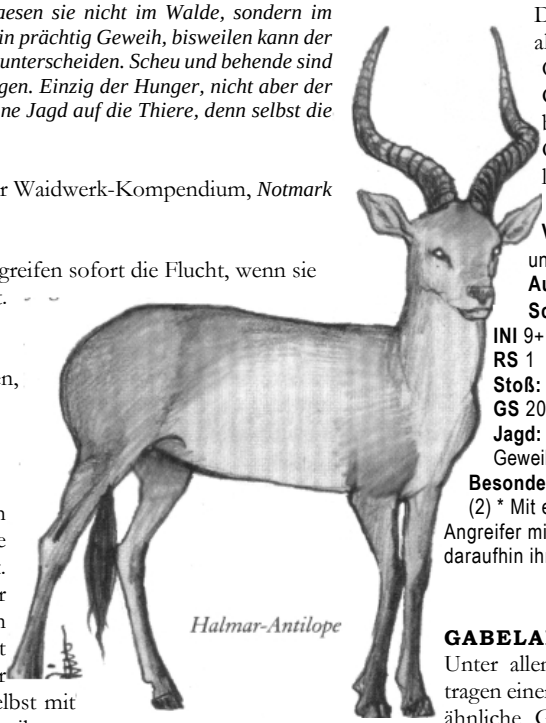
### TERMITEN

*»Von den Termiten. Die Termiten oder Holzameisen leben am Nordrande der Gor-Wüste und im Reiche von Selem. Wie der Biber sind sie natürlich begabte Baumeister, die sich Türme von mehreren Schritt Höhe erbauen, in welchen ganze Myriaden von ihnen hausen. Für diese Bauten benötigen sie keinen einzigen Tropfen Wasser – und doch sind sie so hart wie Koschbasalt.*
*Die Termiten fressen viel Holz und haben darob schon großen Schaden in den aranischen Forsten und an hölzernen Häusern angerichtet. Wenn sie als großer Schwarm einherkommen, dann fressen sie eine ganze Hütte auf einmal. Wenn sie gestört werden, beißen sie auch um sich und verspritzen eine scharfe Jauche, welche zwar auf der Haut brennt, aber bei offenen Blutungen und auch beim Brabaker Schweiß heilsam wirkt.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Daria Sichelstich, Perricum, 955 BF*

### ANTILOPEN UND KARENE

*»Von den Antilopen: Gar eigenartige Thiere sind die Antilopen, welche Verwandte der Rehe sind, jedoch aesen sie nicht im Walde, sondern im Freilandt. Manche Boecke haben kein prächtig Geweih, bisweilen kann der Waidmann sie kaum von den Ricken unterscheiden. Scheu und behende sind die Antilopenrehe, gar schwer zu jagen. Einzig der Hunger, nicht aber der Stolz des Waidmannes begründen eine Jagd auf die Thiere, denn selbst die Boecke sind feige*
*und rennen davon.«*
*—aus* Gräfin Ulmhilds Notmärker Waidwerk-Kompendium, *Notmark und Festum, 958 BF*

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


*Halmar-Antilope*

### AL'KEBIR ANTILOPE

Diese genügsamen Tiere sind meist nur in den späten Abendstunden und nachts aktiv. Im Schutze der Dunkelheit und in der angenehmen Kühle der Nacht ziehen sie aus, um zu grasen. Obwohl sie Blüten und junge Triebe bevorzugen, fressen sie auch Pflanzen, die wegen ihres unangenehmen Geschmackes von anderen Pflanzenfressern verschmäht werden.
Gelegentlich werden dabei auch Giftpflanzen verspeist, was aber in den meisten Fällen ohne Nachspiel bleibt.
Tagsüber ziehen die Tiere schattige Orte vor, wo sie wiederkäuend ruhen, bis die Praiosscheibe am Horizont zu verschwinden beginnt. Dabei bietet ihnen ihr hellgraues Fell mit einem weißen Längs- und mehreren weißen Querstreifen eine gute Tarnung.
Trotz ihrer offensichtlichen Bequemlichkeit können sie sich jedoch mit ihren spiralförmigen Hörnern vehement zur Wehr setzen.

**Verbreitung:** Shadif, oberes Szintotal, Randgebiete der Khom (Steppe)
**Auftreten:** 2W6+3 Tiere
**Schulterhöhe:** 7 **Gewicht:** 280 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 42 **RS** 1 **KO** 14
**Stoß:** **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+2
**GS** 13 **AuP** 40 **MR O / 5** GW 9
**Jagd:** +12, Flucht **Beute:** 140 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (5, 2W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (6)
* Mit einem *Gezielten* Angriff versucht die Antilope den Angreifer mit einem wuchtigen Stoß niederzuwerfen, um daraufhin ihr Heil in der Flucht zu suchen.

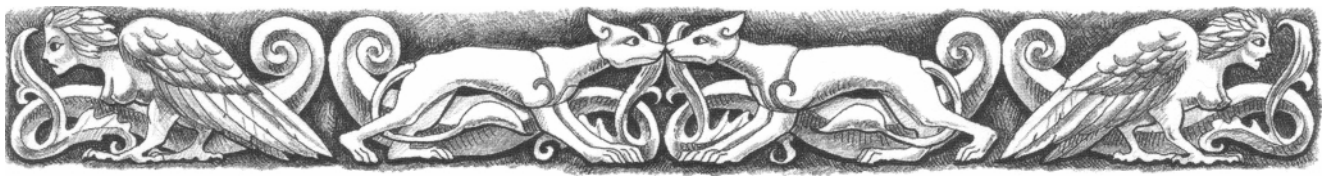
### HALMAR ANTILOPE

Diese fahlgelben bis weißen Tiere finden sich vor allem in der Orkschädelsteppe und in der 'Großen Öde' nördlich von Lowangen. Sie erreichen die Größe eines Rehs, sind aber schlanker gebaut und besitzen einen langen Schwanz mit schwarzer Quaste. Die Tiere werden vor allem wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt.

**Verbreitung:** Nordaventurien, vor allem Orkland und Svelltland (Steppe)
**Auftreten:** 2W20+5 Tiere
**Schulterhöhe:** 1 Schritt**Gewicht:** 25 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA 8** **LeP** 19
**RS** 1 **KO** 10
**Stoß:** **DK** H **AT 8*** **TP** 1W6+1
**GS** 20 **AuP** 40 **MR O /** 3 GW 3
**Jagd:** +12, Flucht **Beute:** 15 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser), Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Niederwerfen (2) * Mit einem *Gezielten* Angriff versucht die Antilope den Angreifer mit einem wuchtigen Stoß niederzuwerfen, um daraufhin ihr Heil in der Flucht zu suchen.

### GABELANTILOPE

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



**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Shadif, Szintotal (Steppe, Wüstenrand)
**Auftreten:** 3W20+5 Tiere
**Schulterhöhe:** 4 Spann **Gewicht 15 Stein**
**INI 9+1W6 PA 8 LeP 16 RS 1 KO 9**
**Stoß: DK** H **AT 8 TP 1W6**
**GS 25 AuP 50 MR O f 2 GW 2**
**Jagd:** +12, Flucht **Beute:** 9 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln: —**

### KARENE

Vom Aussehen recht seltsam sind die Karene, die neben ihrem kurzen Geweih, das in etwa dem der Rehböcke entspricht, vorspringende Eckzähne besitzen. Ihr Fell ist von hellgrauer Grundfarbe und weist dunkelgraue Längsstreifen auf. Karene finden sich in riesigen Herden auf den Ebenen des Nordens, wo sie von den Nivesen gejagt, gefangen und mit bunten Bändern im Gehörn gekennzeichnet werden. In Gefangenschaft aufgewachsene Tiere lassen sich zu Trag- oder Zugtieren abrichten.

**Verbreitung:** Hoher Norden, Grüne Ebene (Steppe)
**Auftreten:** 3W6 Tiere bis einige hundert
**Schulterhöhe: 5** **Gewicht:** 60 Stein
**MU** 8 **KL** 3 **IN** 7 **CH** 4
**FF** 3 **GE** 9 **K0** 12 **KK 9**
**INI** 9+1 W6 **PA 9** **LeP** 25 **RS 1**
**Stoß: DK** H **AT** 8* **TP 1W6+1**
**GS 15 AuP 70 MR 0/3 GW 3**
**Jagd:** +10, Flucht
**Beute: 40** Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell oder Leder (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff Niederwerfen (3)
* siehe Al'Kebir-Antilope

### SPRINGBOCK

Springböcke haben ein
an der Oberseite leuchtend gelbbraunes Fell.
Die Körpermitte wird optisch durch einen schwarzbraunen Querstreifen unterteilt, wodurch die weiße Unterseite besonders zur Geltung kommt. Zwar tragen Männchen wie Weibchen geringelte Hörner in Form einer Leier, jedoch sind die der Männchen deutlich kräftiger ausgebildet. Um an die Blätter höher gelegener Zweige zu gelangen, stellen sich die Tiere auf ihre kräftigen Hinterbeine und bieten so zuweilen einen drolligen Anblick.
Die Tiere leben in gemischten Herden, Gruppen, die nur aus jungen Böcken bestehen oder Haremsverbänden mit einem Bock und bis zu 30 Weibchen.

**Verbreitung:** Mhanadistan, Shadif (Steppe)
**Auftreten:** 1W20+10 Tiere
**Schulterhöhe:** 4 Spann **Gewicht** 36 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 8 **LeP** 25 **RS 1** **K0** 12
**Stoß: DK** H **AT** 9* **TP 1W6+2**
GS 21 **AuP 40** **MR 0/3** GW 3
**Jagd:** +12, Flucht **Beute: 19** Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell. (besser), Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff f Niederwerfen (4) *
siehe Al'Kebir-Antilope

### VY'TAGGA ANTILOPE

Die kleine Vy'tagga-Antilope wirkt mit ihrem dicken Hals und kleinem Maul, als wäre der Kopf eine reine Fortsetzung des Halses ohne Kiefer und Genick. Sie lebt in kleinen Herden vom Laub und frischen Trieben der Waldränder und Lichtungen insbesondere des nordmaraskanischen Landesteiles und kann sich auf den Feldern der kleinen Dörfer als rechte Plage erweisen. Ihr Fleisch ist ungenießbar, und es ist weitgehend unbekannt, dass ihre Haut zu weichem Leder verarbeitet werden könnte, das von Insektenfraß verschont bleibt. Die Rezeptur für den Gerbungsvorgang ist jedoch in den Unruhen der letzten Jahre auf Maraskan verschollen.

**Verbreitung:** Maraskan (Waldränder und Lichtungen)
**Auftreten:** 3W6 Tiere
**Schulterhöhe:** 4 bis **5** Spann **Gewicht:** 35 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 24 **RS 1** **K0 11**
**Stoß: DK** H **AT** 8* **TP 1W6+1**
**GS 15 AuP** 70 **MR O** f 3 **GW** 3
**Jagd:** +10, Flucht **Beute: 15** Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell oder Leder (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Niederwerfen (4) *
siehe Al'Kebir-Antilope

## ASSELN

Allen Asseln ist gemein, dass sie feuchte und dunkle Orte bevorzugen. Daher leben sie fast überall außer in der Wüste und dem ewigen Eis.
Manche Arten haben auch eine deutlich amphibischere Lebensweise oder ziehen Gewässer und Meere vor, während die Landformen sich gern unter Rinde, Laub und Steinen, in Höhlen oder dem Erdreich verkriechen — ein Rechtschritt Wald- und Wiesenerde kann weit über 100 Tiere beherbergen.
Die meisten Arten werden nicht größer als einen halben bis anderthalb Finger und ernähren sich von toten Pflanzen oder Aas, manche sind Parasiten oder Kannibalen. Für Menschen gefährlich sind die wenigsten von ihnen, zum Beispiel die seltene *Blutassel* (handgroß, blutrot), deren Gift das Blut noch in den Adern des Gebissenen zum Gerinnen bringt, oder der *Schwarze Mogul* aus Gorien, der sich durch die Ohren in den Kopf seines Opfers frisst und dieses fast willenlos macht. Die *Therbela-Assel* ist ausschließlich dort zu finden, wo sich magisches Metall befindet. Die größten bekannten Arten sind die *Gruftassel* mit ihren ausgeprägten, kräftigen Zangen und die von den Mohas domestizierte *Pei-Pei-Assel,* die weitaus mehr Ringsegmente aufweist als andere Arten, sowie der hundegroße, aggressive *Glutling* (rotgelber Körper mit hellerem Kopf), der ein bei Hautkontakt stark brennendes Sekret absondert und sich in mittelaventurischen Höhlen zu Schwärmen zusammenrottet. Nur noch in alten Erzählungen aus Bosparans Zeiten und mohischen Legenden kommt die grünblau irisierende *Olruksbraut* vor, die drei Schritt Länge erreicht haben soll und als Königin der Asseln galt.
Ausführliche Informationen zu aventurischen Asselarten finden Sie im Abenteuer Asseln im Gemäuer aus der Anthologie **Preis der Macht.**

### BLEICHE SIECHE ODER GRÜNWASSER.

*»Longe that man tünken, dasz die Bleich Siech eine Maladie ist, und wüszt doch nit, wie man sie kurieren soll. Denn widerspänstig zeigt sich der Krancke gegen jed Remedie, bleibt ja bleich und läszt auch weiterhin grünlich Gewässer. Doch weisz man fitze, dasz die Siech kein Siech ist, sondern kimmt von einem winzig Assulum, silbrig und nur halb so groß wie ein Wantz! Das Assulum klettert nächstens in Ohr, Mund und Nas von Tropf und Tröpfin, lebt fürderhin in dere Corpus, wo's bohret seine Stollen und labt von deren Bluth! Einen Vampus mag ma's darob fast nennen! Erst in der Bataille von 33 that man lernen, was das Assulum nit mag: Nehmlich spricht da ein Magus einen Fulminictus auf den Kran-*

*cken, zeigt er sich alsbaldigst nit mehr widerspänstig, sondern bekimmt wieder rothe Backen, wenn der's noch erlebt!«*
*—Original unbekannt, zitiert nach dem* Almanach der Wandlungen, *589 BF*

Die Bleiche Sieche vermindert die nächtliche Regeneration des Opfers um 1 Punkt, außerdem muss jede Nacht ein W20 gerollt werden – fällt die 20, so verliert der Befallene permanent 1 LeP.

## BLUTASSEL

**Verbreitung:** Mittel- und Südaventurien (überall)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 5 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 5+1 W6 **PA** 0 **LeP** 2 **RS** 0 **K0** 10
**Biss:** **DK** H **AT** 5 **TP** 1W2 (+Gift)*
**GS** 0,25 **AuP** 15 **MR** 15 f **5 GW** 4
**Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** winziger Gegner (AT +5)
* Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Blutassel zum Tragen (einmalig). Stufe: 6; Wirkung: 1W6+1 x 1W6+1 SP/ (1W6+1 x 1W6+1)–KO SP; Beginn: nach (SP/2) KR (je später die Wirkung des Giftes einsetzt, desto tiefer dringt es zum Herzen oder Gehirn vor und desto gefährlicher kann es wirken); Dauer: 3 SP pro KR, bis Wirkung vollständig

## GLUTLING

**Verbreitung:** Mittelaventurien (Höhlen)
**Auftreten:** 1W20 Tiere
**Größe:** 3–4 Spann **Gewicht:** 10–15 Stein
**INI** 7+1W **PA** 3 **LeP** 12 **RS** 2 **KO** 12
**Zangen: DK** H **AT** 8 **TP** 1W6*
**GS** 4 **AuP** 25 **MR** 12 **GW** 2
**Beute: 5–8** Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff (s.o.), Gelände (Höhle)
" Bei einem Gezielten Angriff kommt man mit dem brennenden Sekret des Glutlings in Kontakt (1W3 SP(.

## GRUFTASSELN

*»Von der Gruftassel. In allen Grüften und allen Gewölben, da wo es feucht ist, findet man auch die Gruftassel. Ihr Aussehen gleicht dem einer gewöhnlichen Kellerassel, jedoch die Größe bei weitem nicht! Für gewöhnlich tut sich die Gruftassel an Aas gütlich, doch es kommt auch vor, dass sie Menschen angreift. Mit den scharfen Greifzangen kann sie erheblichen Schaden anrichten, und sie ist flinker, als man zunächst denken mag. Mit ihren kleinen Artgenossen hat sie zudem den dicken Panzer gemein, den man nur schwer durchdringen kann. Da ist es ein Glück, dass sich das Tier meist verzieht, wenn es ein paar Treffer abbekommen hat. Man sollte die Gruftassel auf der Flucht nicht verfolgen, denn in ihrer Umgebung kennt sie sich gut aus, und sie kann Gänge und Stollen benutzen, die für einen Menschen zu gefährlich sind.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF*

Die Gruftassel lebt in *ganz* Aventurien in Höhlen und Ruinen, aber auch im dichten Wald, wo nur wenig Sonnenlicht den Boden erreicht. Sie kann sich überraschend flink bewegen und kennt sich in ihrer Umgebung gut aus. Normalerweise greift sie ihre Gegner von hinten an, indem sie aus einem Versteck herausschnellt. Im Kampf erweist sich das gut gepanzerte Tier als erstaunlich wendig, und es kann mit seinen Greifzangen sowohl gefährliche Angriffe ausführen als auch Waffenangriffe parieren. Das Rieseninsekt greift nur an, um Beute zu machen – wendet sich ein Kampf zu seinen Ungunsten, so flieht es.

Schon oft haben Gruftasseln eine Gruppe von Menschen in prekäre Situationen gebracht, denn wer das fliehende Tier verfolgt, muss damit rechnen, in gefährliche unterirdische Bereiche zu gelangen (z.B. einen einsturzgefährdeten Gang).

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge: 9** bis 12 Spann **Gewicht:** 40 bis 70 Stein
**INI** 4+1 W6 **PA** 6 **LeP** 30 **RS** 4 **K0** 15
**Zangen: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+3
**GS** 4 **AuP** 30 **MR** 13 f 12 **GW** 7
**Beute:** 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle f Ruine f Wald)

## OLRUKSBRAUT

Ihren Ruf als Asselkönigin hat die Olruksbraut nicht ohne Grund: Durch ihre empathische Begabung beeinflusst die halb intelligente Kreatur andere Asselartige und kann diese unter ihre Kontrolle bringen. Es würde einer Sensation für Forscher gleichen, sollte sie irgendwo auftauchen.

**Verbreitung:** Südaventurien (Regenwald)
**Auftreten:** einzeln **Größe:** bis 15 Spann INI 8+1 W6 **PA** 9 **Zangen: DK** H **GS 6AuP 50**
**Beute:** 30–40 Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff

**Gewicht:** 50–80 Stein
**LeP** 35 **RS 5** **K0** 14
**AT** 12 **TP 1W6+2**
MR 15/12 GW 8

## PEI-PEI-ASSELN

*Deuthet man die Sagen der Wilden mit dem überlegenen Wissen des Vernunfthbegabten, dann hat das Phey-Phey-Aaßel sein Ursprung, weil einst hath ein Thierkenig der Froschen erschlagen einen Thierkenig der Aaßeln und darnach genommen dem sein Weib als das seine. So kimmt's, dass dies Aaßel wohnt zu Wasser und zu Lande!«*
*—Bai Bonareth,* Von den Wilden im Walde, *Al'Anfa, 891 BF*

Die blauschillernde Pei-Pei-Assel *(Pei-Pei:* Utulu für `viele Ringe') ist ein naher Verwandter der Gruftassel und wird von Utulus der Waldinseln wie andernorts Kühe gezüchtet. Die Eingeborenen halten das an sich ängstliche Tier in flachen Tümpeln, die von Erdwällen umgeben sind. Mit fiependen Rufen locken sie die Tiere aus dem Wasser, um sie zu `melken'. Angeblich kann man aus ihren Sekreten eine schmackhafte, käseähnliche Paste gewinnen.
Entgegen anders lautenden Vermutungen ist die Pei-Pei-Assel ein misslungenes Experiment des letzten Drachenkrieges, das gegen die Zwerge gerichtet war. Dies kann man an frei lebenden Exemplaren nachweisen, da sie der Geruch von Bier oder Gold (im Umkreis von 20 Schritt) sehr zudringlich werden lässt. Am besten lässt man die Tiere dann gewähren, da die Verweigerung des Getränks oder des Goldes sie so aufregt, dass sie ihren Warzen verursachenden Harn versprühen.

**Verbreitung:** Südaventurien, Waldinseln (Wald)
**Auftreten:** einzeln (in freier Natur) f in kleinen Gruppen ('domestiziert')
**Größe:** etwa 1 Schritt **Gewicht:** 40 Stein
**INI** 4+1 W6 f 7+1 W6* **PA 5** f 0* **LeP** 25 **RS 5** **K0** 13
**Zangen:** **DK** H **AT 8** **TP 1W6**
**Harn:** **DK NS** **AT 14** **TP** 1W6 Warzen**
**GS 4/9*** AuP 30/70 MR 14/12 **GW 4**

**Beute:** 15 Rationen Fleisch (ungenießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff

*) Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für ein durch den Geruch von Gold oder Bier aufgeregtes Tier.

**) Wird jemand von dem Harn getroffen, so wachsen ihm innerhalb der nächsten zwölf Stunden 1W6-(RS/2) Warzen, die den Nachteil *Unansehnlich* verleihen. Nach ca. einer Woche fallen die Warzen von alleine wieder ab.

### SCHWARZER MOGUL

Einem Schlafenden kann der nur einen Finger große Schwarze Mogul zum Verhängnis werden, denn er krabbelt in die Ohren und frisst sich bis ins Gehirn, wobei er auf das Vierfache seiner Größe anwächst. Er beeinflusst das Denken des Opfers, es wird willenlos und kann somit zum willfährigen Diener eines Schurken werden.

Erkennen kann man den Befall durch den Schwarzen Mogul, wenn sich im Ohr verkrustete Blutreste finden, man kann die vollgesogene Assel sogar durch das Ohr sehen. Das Herausziehen führt oftmals zum Tod des Opfers, daher muss man die Assel töten, bevor man sie entfernen kann. Hierfür ist die Präzision eines Medicus oder gar Magie (MR 5) erforderlich.

### THERBELA-ASSEL

Diese seltene Asselart - zwei Finger groß und erkennbar an ihrer hellen weiß-blauen Färbung - versteckt sich dort, wo magische Metalle im Boden liegen. Sie verfügt über ein sensibles Magiegespür - und soll sogar selbst Magie wirken können. Findige Prospektoren können einen Zusammenhang zwischen Auftreten der Asselart und dem Vorkommen magischer Metalle im Boden schließen, auch für den Alchimisten ist die Therbela-Assel sicherlich von Nutzen - es bleibt nur die Frage, ob das kleine, ungefährlich wirkende Tier sich nicht mit seiner Magie gegen jegliche Gefahr zu wehren versteht.



*»Von den Bären: Bären gibt es zu viele in unseren Wäldern - am meisten wohl im Bornland - und alle sind sie fürchterlich! Bald zwei Schritt messen sie bis zur Schulter und dreieinhalb, vielleicht gar vier Schritt, wenn sie aufrecht stehen - aber wer hat schon die Muße, solche Größe genau zu schätzen, wenn ihm ein Bär ans Leben will? Da mag mancher behaupten, die Bären seien in ihrem Wesen eher friedlich, wenn er dem Thier nicht selbst gegenübergestanden hat! Und unvergesslich soll es wohl sein, wenn der Bär erst über einem ist - mit seinen mächtigen Pranken haut er da drein, wo er gerade hinlangen kann. Manch einer, der dies dennoch - dank allen Zwölfgöttern - überlebt hat, trug schreckliche Narben davon mit, welche ihn Zeit seines Lebens kenn*
*zeichnen, dass er einem Bären begegnet ist.*
*Auch ergötzt sich der Bär daran, großen Schaden anzurichten an Wild und den Wäldern. Da jagt er wohl, was er kriegen kann, und tut allerlei verwüsten. Den Honig mag er indes am liebsten und plündert dafür die Nester von wilden Bienen sowie die Körbe unserer wackeren Imker. Zuweilen wird er dabei ganz schön gestochen - was ihm zurecht geschieht, wo er doch den ganzen Wald unsicher macht.*
*Von den Bären gibt es verschiedene: den Höhlenbär und den Schwarzen Bär vor allem im heimischen Bornlandt, aber auch anderswo im Norden, den Orklandbär ebenda und den weißen Firunsbär im ewigen Eis des hohen Nordens, außerdem den Borkenbär, der überall zu finden ist. Im Süden gibt es aber keine Bären, weil es ihnen da wohl zu warm wird in ihrem Pelz.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde,
*Festum, 997 BF*

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

Bären sind Einzelgänger und leben, von der Paarungszeit abgesehen, allein mit dem Nachwuchs. Bei der Jagd auf kleine Beutetiere beweisen sie oft unvermutete Geschicklichkeit. Die Allesfresser ernähren sich hauptsächlich von Fischen, Kleingetier, Strauchfrüchten und allem, was ihnen schmackhaft vorkommt, dabei haben sie eine besondere Vorliebe für süße Geschmacksnoten, und man hat schon viele Bären dabei beobachtet, wie sie heulend unter den Stichen von Wildbienen davonrannten, weil sie versucht hatten, sich über deren Honigvorräte herzumachen. Auch Aas verschmähen sie nicht und sie haben einen guten Geruchssinn. Der Geruch einer frisch ausgeweideten Jagdbeute oder eines Bratens über dem Lagerfeuer lockt manchmal einen Bären an.

Bären greifen in der Regel keine Lebewesen an, die sich nicht als Jagdbeute eignen. Wird ein Bär aber gereizt, so verwandelt er sich in einen ebenso Furcht erregenden wie furchtlosen Kämpfer, der mit seinen Pranken schreckliche Hiebe austeilt. In jeder Kampfrunde hat der Bär zwei Attacken (für jede Pranke eine), die er beide auf denselben Gegner richtet, um ihn niederzuwerfen.

Ein am Boden liegender Kämpfer ist beinahe wehrlos gegen das schwere, kampfwütige Monstrum das sofort auf ihn zustürzt - ein ungleicher Ringkampf mit dem Tier entbrennt: Der Kämpfer kann den Angriffen des Bären nicht mehr ausweichen und sich nur wenig Hoffnung darauf machen, das wütende Tier durch gezielte Messerstiche abzulenken, um sich irgendwie zu befreien. Seine einzige wirkliche Chance besteht darin, dass seine Freunde dem Bären so sehr zusetzen, dass er sich lieber wieder den Gegnern im Rücken zuwendet.

### BAUMBÄR

Von allen Bären ist der Baumbär (siehe Abb. oben) der ungewöhnlichste: Er frisst nur frische Zweige und Laub, Fleisch verschmäht er dagegen. Der Baumbär ist auffällig weißbraun gezeichnet, lebt fast nur auf Bäumen und kann fast so geschickt darauf klettern wie die Affen. Anders als seine Artgenossen ist er sehr scheu und flieht auf den nächsten Baum, wenn man sich nähert. Von dort aus schlägt er mit einer Tatze nach seinen Gegnern und versucht, nach Möglichkeit in den Baumwipfel oder auf einen anderen Baum zu fliehen. Wer sehr viel Geduld mit dem Baumbär hat, kann unter Umständen sein Zutrauen gewinnen. Es ist sogar gelungen, diese Tiere zu zähmen.

**Verbreitung:** Nostria, Andergast, Mittelreich, Liebliches Feld, Aranien (Wald)
**Auftreten:** einzeln

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Größe:** 7 Spann (aufgerichtet) | | | **Gewicht:** 40 Stein | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 8 | **LeP** 24 | **RS** 2 | **K0** 15 |
| **Tatze:** | **DK** H | **AT** 7 | **TP 1W6+1** | |
| **GS** 10 | **AuP** 30 | **MR** 2 | **GW** 4 | |

**Jagd:** +6, Flucht
**Beute:** 15-20 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Baum)

### BAUMWÜRGER

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

**Verbreitung:** Maraskan (Wald)

**Auftreten:** einzeln

**Größe:** 6 Spann (aufgerichtet) **Gewicht:** 60 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 4 **LeP** 30 **RS** 3 **K0** 15
**Sprung:** **DK NSP AT 12*** **TP 2W6**
**Umklammern: DK** H **AT** automatisch** **TP** 2W6+2 TP(A)
**GS 6** **AuP 30** **MR 4/3 GW 12**
**Jagd:** +12, Flucht **Beute:** 30 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8) / Anspringen (4) / Umklammern (10), Gelände (Baum)
* Der Baumwürger versucht sein Opfer mit dem ersten Angriff zu umklammern. Gelingt das nicht, wendet er sich zur Flucht. ** Der Baumwürger kümmert sich nicht um Angriffe anderer Kampfbeteiligter und lässt erst ab, wenn seine LE unter 10 fällt.

### BORKENBÄR

Der Borkenbär verdankt seinen seltsamen Namen nicht etwa dem Umstand, dass er sich an der Rinde von Bäumen labt, sondern der Tatsache, dass sein Fell so rau und dick ist wie die Borke von Bäumen. Er wirkt pummelig und verspielt, wälzt sich gern im Schlamm, jagt kleinen Insekten hinterher und vollführt im Übermut allerlei Kunststücke. Normalerweise ist er recht angriffsfaul, aber während der Brunftzeit ist er unberechenbar und greift alles an, was in seiner Nähe kommt.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Tobrien (Wald, Waldrand)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 2 Schritt (aufgerichtet) **Gewicht:** 200 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MU** 10 | **KL** 4 | **IN** 4 | **CH** 3 |
| **FF** 4 | **GE** 7 | **K0** 15 | KK 17 |
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 8 | **LeP** 45 | **RS** 3 |
| **Tatze:** | **DK** H | **AT 11** | **TP** 1W6+3 |
| **Biss*:** | **DK** H | **AT** 12 | **TP** 2W6+2 |
| **GS 15** | **AuP 35** | MR 3/4 | GW 10 |

**Jagd: +5,** Angriff
**Beute:** 110 Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 2), Raserei (2, während der Brunft)
* Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.



### FIRUNSBÄR

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

**Verbreitung:** Hoher Norden, Ewiges Eis (Steppe, Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 4 Schritt (aufgerichtet) **Gewicht:** 1.000 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 6+1 W6 | **PA** 4 | **LeP** 90 | **RS** 4 | **KO** 20 |
| **Tatze:** | **DK** H | **AT** 12 | **TP 2W6+2** | |
| **Biss*:** | **DK** H | **AT 13** | **TP** 2W6+6 | |
| GS 12 | **AuP 45** | MR 3/8 | **GW 14** | |

**Jagd:** +12, Angriff
**Beute:** 600 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6), großer Gegner
* siehe Borkenbär

### HÖHLENBÄR

Höhlenbären halten sich wegen ihrer lichtempfindlichen Augen tagsüber fast ausschließlich in Höhlen und unterirdischen Kavernen auf. Sie kämpfen bei grellem Tageslicht mit einem Abzug von je 2 Punkten auf Attacke und Parade, dafür sind die Abzüge aus mangelnder Beleuchtung halbiert. Ihr graues, zotteliges Fell schützt sie gut vor der Kälte des Nordens, wo man sie am häufigsten trifft. Auch im Mittelland sie die Höhlenbären recht verbreitet. Aufgerichtet erreicht ein Höhlenbär die stolze Größe von drei Schritt, sein Gewicht beträgt über einen halben Quader.

**Verbreitung:** Nordaventurien, Andergast, Nostria, Weiden, Tobrien, Garetien (Gebirge) **Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3 Schritt (aufgerichtet) **Gewicht:** 650 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 6+1 W6 | **PA** 6 | **LeP** 70 | **RS** 3 | **K0** 20 |
| **Tatze:** | **DK** H | **AT 11** | **TP 2W6** | |
| **Biss*:** | **DK** H | **AT 12** | **TP** 2W6+4 | |
| **GS 8** | **AuP 30** | MR 4/6 | GW 12 | |

**Jagd:** +6, Angriff **Beute:** 350 Rationen Fleisch, Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle)
* siehe Borkenbär

### ORKLANDBÄR

Der Orklandbär (siehe Abb. links) lebt, wie sein Name schon verrät, nur im Orkland. Mit aufgerichtet knapp über eineinhalb Schritt Schulterhöhe ist er einer der kleinsten Bären Aventuriens. Sein graubraunes bis hellbraunes, zotteliges Fell ergibt keinen schönen Pelz.

Die Orks jagen den Bären dennoch, was verschiedene Gründe hat: Das Tier ist im Orkland weit verbreitet und macht die Dörfer der Orks bei seiner Nahrungssuche oft unsicher. Normalerweise vergeht er sich zwar nur an den wenigen Vorräten, die ein Dorf angelegt hat — was schon schlimm genug ist—, wenn er aber gestört wird, wendet er sich wutentbrannt den Störenfrieden zu und verwandelt sich in einen fürchterlichen Kämpfer. Es zeugt von großem Mut, wenn man sich mit einem Bären anlegt, und ein Ork kann bei seinem Stamm zu hohem Ansehen gelangen, wenn er dieses Raubtier im Kampf besiegt oder bei der Jagd erlegt hat.

Das Fleisch des Bären gilt bei den Orks (bei den Thorwalern im Übrigen auch) als schmackhafte Köstlichkeit, und dies ist ein weiterer Grund, den Orklandbären zu jagen, während die Achaz das Fleisch eher verschmähen.

**Verbreitung:** Orkland (Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln **Größe:** bis 8 Spann **Gewicht:** 100
**INI** 9+1 W6 **PA** 8 **LeP** 40 **RS** 2 **K0** 17
**Tatze:** **DK** H **AT** 13 **TP 1W6+3**
**Biss*:** **DK** H **AT 12** **TP 1W6+6**
**GS** 14 **AuP** 40 **MR** 3 **GW 10**
**Jagd:** +7, Angriff **Beute:** 50 Rationen Fleisch, Fell (billig)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 2)
* siehe Borkenbär

## SCHWARZBÄR ODER GRIMMBÄR

Schwarzbären gibt es fast ausschließlich im Bornland, wo sie in dichten, tiefen Wäldern leben. Die Tiere sind im aufgerichteten Zustand bis zu dreieinhalb Schritt groß; wenn sie sich auf allen vier Beinen bewegen, reichen sie einem Menschen immerhin bis zur Schulter. Ihren enormen Nahrungsbedarf decken die Tiere mit Pflanzen und Honig, aber auch dem ein- oder anderen Stück Rotwild. Nicht umsonst heißt es im Bornland: "Hunger wie ein Grimmbär haben." Schwarzbären haben ein kurzes, dichtes, schwarzbraunes Fell, das sie vor der bornländischen Kälte genauso gut schützt wie vor Angriffen mit einer Waffe. Doch auch hellere Farben kommen bisweilen vor, so wurde der riesige, goldbepelzte Bärenkönig *Bork* wiederholt im Bornwald gesichtet.
Vor allem des Felles wegen werden sie von mutigen Jägern verfolgt, denn man kann daraus wunderschöne Teppiche und Mäntel fertigen. Die Bärenjagd ist aber ein sehr gefährliches und schwieriges Unterfangen, bei dem öfter die Jäger selbst ihr Leben lassen müssen.



**Verbreitung:** Bornland, Tobrien, Weiden (Wald
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3,5 Schritt **Gewicht:** 750 Stein
**LeP** 75 **RS 3**
**Tatze:** **DK** H **AT 11** **TP 2W6+1**
**Biss*:** **DK** H **AT 13** **TP** 2W6+4
**GS** 10 **AuP** 35 **MR** 3 / 7 **GW** 13
**Jagd:** +4, Angriff
**Beute:** 380 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel.)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 5), großer Gegner
* siehe Borkenbär

## BASILISK

*Der Namenlose aber neidete den Aelben, und da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Aelben vergingen, wenn er sich nur näherte. Die Stadt der Hochaelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen über-hand, und nichts, was dort wuchs und wandelte, hatte der Peraine Segen. Da sprach der Göttersohn Geron: "So will ich denn sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit meiner Waffe erträgt."*
*Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangenleder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar: Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig wurd, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.«*
—*aus* Annalen des Götteralters, *gekürzte Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth, 843 BF*

Basilisken gelten als Gezücht des Namenlosen persönlich, und ihr legendärer Basiliskenkönig soll einst das stolze elfische Simyala zu Fall gebracht haben. Allein die Nennung des Namens erzeugt bei den meisten Aventuriern Angst und Schrecken, denn die Basilisken haben den 'ehernen Blick', der Menschen, Tiere und Pflanzen versteinern kann. Doch selbst die Aura eines Basilisken ist tödlich. In seiner Nähe verrotten Pflanzen, verenden alle Tiere, Gewässer werden zu brodelnden Säuretümpeln oder verdampfen in Giftnebeln. Orte, die der Basilisk durchquert, sind auf Wochen nicht betretbar und es dauert Monate, bis wieder etwas gedeiht.
Wenn Menschen dort verweilen, dann werden sie bald von Mattigkeit, Kopfschmerzen, Magenkrämpfen und schlimmen Sehstörungen bis hin zur Blindheit heimgesucht. Je näher man an das Krötengezücht herankommt, desto häufiger findet man verdorrte Pflanzen und verendete Tiere - sogar kleine Insekten fallen dem Basilisken zum Opfer.
Kommt es tatsächlich zur Begegnung, so haben die Betroffenen kaum eine Überlebenschance: Der Basilisk besitzt keine Intelligenz, hat keine natürlichen Feinde und kennt daher auch keine Furcht. Er kämpft zwar nicht und verfügt über keinerlei magische Fähigkeiten, doch sein Blick ist für jede Kreatur (ihn selbst eingeschlossen) binnen kürzester Zeit tödlich. Wer den Gifthauch des Basilisken einatmet oder über die Haut mit ihm in Kontakt kommt, wird vergiftet und stirbt nach tagelangem, qualvollem Siechtum, falls ihm nicht durch Magie oder Liturgien geholfen werden kann.
Einem verendeten Basilisken kann man erst sieben Stunden nach seinem Tode gefahrlos in die Augen sehen, nach sieben Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach sieben Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert.
Gelingt es jemandem tatsächlich, das Monstrum zu besiegen, so darf er sich fortan 'Basiliskentöter' nennen. Doch leider ist dieser - früher recht hoch angesehene - Titel in Verruf geraten, denn zahlreiche Berichte über Basiliskentötungen haben sich im Nachhinein als pure Hochstapelei erwiesen.

### KAMPF GEGEN DEN BASILISKEN

Um das Monster überhaupt bekämpfen zu können, muss man sich in seinen Dunstkreis begeben, was schon allein eine gehörige Portion Mut erfordert (MU-Probe +4. Misslingt die Probe, so sucht der Übermütige schreiend das Weite und wird sich während der nächsten sieben Jahre keinem Basilisken mehr nähern können).
Jeder Angreifer muss Acht geben, dass er sich außerhalb des Blickfeldes des Basilisken befindet, denn sobald ihn das Wesen einmal erblickt hat, verwandelt er sich in Stein.
Die einfachste (wenngleich immer noch sehr gefährliche) Möglichkeit, einen Basilisken zu töten, besteht darin, ihm einen Spiegel vor zuhalten, freilich ohne dabei dem Blick der Kreatur ausgesetzt zu sein.
Ein festes Schema für den Kampf gegen einen Basilisken wird nicht vorgegeben, hierbei sei dem Meister die Improvisation anhand der gegebenen Informationen empfohlen.

**Verbreitung:** überall möglich, aber extrem selten
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 4 bis 6 Schritt **Gewicht:** 1.200 bis 1.500 Stein
**LeP** 90-100 **RS** 2 **KO** 20 **GS** 1 **MR** -" **GW** 20
**Jagd:** siehe Text
**Beute:** Haut (Luxus) - jedoch erst 7 Wochen nach seinem Tode gefahrlos verarbeitbar.

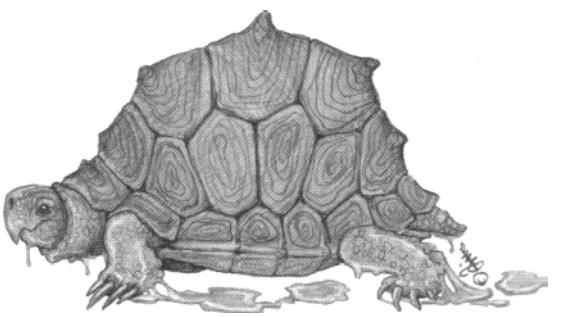



**Besondere Kampfregeln:** Versteinernder Blick**
* Der Basilisk genießt absolute Immunität gegen jedwede Auswirkung von Magie (auch gegen Kampfzauber und magische Waffen) außer der seines eigenen Blickes, ebenso gegen Gifte aller Art.
**) Der Blick eines Basilisken wirkt ähnlich wie ein permanenter GRANIT UND MARMOR **(LC 65).** Die Wirkungsreichweite beträgt 50 Schritt, die ZfP betragen stets 25 und es fallen kein AsP an. Der Blick eines Basilisken wird nicht von einem GARDIANUM oder der Zonenform des VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehalten, kann aber mittels eines INVERCANO zurückgeworfen werden. Dabei ist zu beachten, dass spätestens unmittelbar nach Verblassen des INVERCANO der Zaubernde ebenfalls Opfer des Blickes werden kann.
Das Blickfeld eines Basilisken entspricht in etwa dem eines Menschen, doch nur der gezielte Blick entfaltet die tödliche Wirkung (für den Blick fällt keine Probe an — was der Basilisk auf 50 Schritt Sichtweite fixiert, verwandelt sich unweigerlich zu Stein). Somit können jedoch auch mehrere Lebewesen innerhalb weniger Augenblicke (pro KR ein Ziel) Opfer des Blickes eines Basilisken werden. Der Basilisk kann seinen Leib winden, so dass seine Augen auch nach hinten blicken können.
Der Aufenthalt in unmittelbarer Nähe des Basilisken (bis zu 7 Schritt) verursacht 1W6 SP pro KR. Verweilt man in diesem ätzenden Dunst, so muss man pro KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die pro bisher im Dunst verbrachter KR um 3 Punkte erschwert ist. Misslingt diese Probe, so stellen sich sofort Schwindel und Betäubung ein: alle Werte -2 (kumulativ). Nach Verlassen des Dunstkreises erleidet ein Held 1 SP pro Stunde, bis er durch Magiewirken oder Liturgien geheilt werden kann.

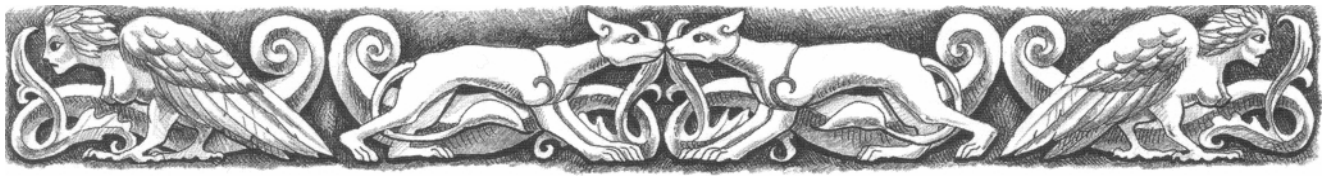
## BASILISKEN-PANZERKRÖTEN

*»Von der Basilisken-Panzerkröte: Auf ein urwüchsiges und merkwürdiges Tier bin ich während meiner Expedition in den Süden gestoßen. Wo die gewöhnliche Schildkröte gerade handtellergroß wird, sah ich eine von zweieinhalb Schritt Größe. Der Panzer war schier undurchdringlich und wohl mehr als 200 Stein schwer, weswegen die Kröte sich kaum schneller fortbewegt als eine Schnecke. Raubtiere haben dem zum Trotz keine Chance gegen das Tier, denn alles, was aus dem Panzer herausragt, ist mit giftigem Schleim bedeckt, dünn zwar, aber es macht bei Berührung die Haut so fürchterlich brennen, dass ich tagelang um meine Hand fürchtete, sie müsse letzten Endes doch abgeschlagen werden, rotblau angeschwollen und taub wie sie war. Von Glück kann ich sagen, dass die wilden Menschen, welche dort leben, ein Kraut dagegen kannten.*
*Die Jakushte (wenn ich es richtig verstanden habe) nennen die Kröte Ka-Qesh-Tio-Iok, was in ungefähr bedeutet 'Blick (Seele? Wesen?) von Stein'. Sie haben große Ehrfurcht vor der Kröte, denn sie glauben, das Tier könne mit seinem Blick töten. Tatsächlich wird einem mulmig, wenn einen das Tier anschaut, ja sogar, wenn man sich nur in seiner Nähe aufhält, und ich habe bei meiner zweiten Begegnung wahrhaftig gesehen, wie ein kleines Hörnchen tot vor der Kröte umfiel, und wie die Kröte es anschließend auffraß.*
*—Dimiona Selbring, Hesinde-Geweihte zu Silas,*
Bericht aus dem tiefen Süden, *Loseblattsammlung, Silas, 948 BF*

Die Basilisken-Panzerkröte ist ganz und gar ungefährlich, sofern man sich dem Tier nicht nähert. Dabei ist es egal, ob pures Interesse oder Angriffswille den Ansporn gaben: Im Umkreis von bis zu 25 Schritt Entfernung von der Kröte setzt langsam bei allen Lebewesen eine lähmende Starre ein. Während kleine Tiere binnen drei bis fünf Kampfrunden völlig gelähmt sind, dauert dieser Prozess beim Menschen deutlich länger. Entfernt man sich, so dauert es jedoch eine geraume Weile (oft mehrere Tage) bis man die völlige Bewegungsfreiheit wiedererlangt.
Neben dieser wirklich unheimlichen gibt es auch eine handfeste Bedrohung durch die Basilisken-Panzerkröte. Nicht etwa, dass das Tier beißt, nein, es sondert ein Sekret ab, das die freiliegenden, geschuppten Hautpartien bedeckt und eine (manchmal tagelang zurückbleibende) Giftspur auf dem Waldboden hinterlässt, während es sich fortbewegt. Die Berührung mit selbst kleinen Mengen des Sekretes verursacht bereits starken Juckreiz – wer die Kröte auf den Rücken zu drehen versucht, wird nicht nur enorme Kraftakte unternehmen müssen, sondern schon bald ein brennendes, danach taubes Gefühl in den Händen bekommen, die binnen einer Stunde auf mehr als die doppelte Größe anschwellen. Einzig ein Disdychonda-Absud hilft gegen die Schwellung, gegen die Vergiftung selbst ist kein Mittel bekannt.
Die Ka-Quesh-Tio-Iok (sprich: `Kakeschtijujuk') ist ein reiner Fleischfresser und ernährt sich von kleinen Tieren, die ihr zufällig über den Weg laufen und durch die bloße Annäherung in eine Starre verfallen. Die Basilisken-Panzerkröte wird knapp 450 Jahre alt, und mit zunehmendem Alter wächst das Tier nicht nur, sondern setzt Horn- um Hornschicht am Panzer an, der beim ausgewachsenen Exemplar mehr als einen Spann dick wird. Etwa alle 50 bis 100 Jahre legen die Tiere Eier ab, die sie tief in der Erde vergraben. Dabei sondert die Kröte eine große Menge des ätzenden Sekretes am Gelege ab, um ihre Brut zu schützen. Wenngleich dies nicht sehr wahrscheinlich ist, so mag es doch vorkommen, dass Reisende ausgerechnet über einem Gelege oder auf der Spur der Basiliskenkröte rasten, so dass sie plötzlich von heftigem Brennen und Jucken geplagt werden.



Die im Grunde genommen harmlose Basilisken-Panzerkröte kann schon durch eine kurze Begegnung arge Probleme bereiten, denn möglicherweise ist man anschließend derart geschwächt, dass andere an sich harmlose Begebenheiten deutlich an Gefährlichkeit gewinnen.



**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Alter:** bis 450 Jahre
**Größe:** Alter/30 Spann **Gewicht:** Alter+20 Stein
**INI** 1+1 W3 **PA** 0* **LeP** Alter/5+25 **K0** 14
**RS** Alter/30(Panzer), 2 (Haut an Gliedmaßen und Kopf)
**GS** 0,2 **AuP-** **MR** 12 / 10 GW 6
**Beute:** Alter/5 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln: -**

*) Die Basilisken-Panzerkröte kämpft nicht aktiv, im Umkreis von Alter/30+10 Schritt sinken jedoch bei andere Kreaturen pro 5 KR GE, FF und KK um je einen Punkt, ebenso AT und PA (bis zur völligen Lähmung, sobald alle Werte 0 erreicht haben). Allerdings betrachtet die Panzerkröte einen Menschen nicht als Beute, so dass zumindest von ihr selbst in diesem Zustand keine Gefahr ausgeht. Sobald man sich von der Kröte entfernt, stoppt der Lähmungsprozess, jedoch gewinnt man nur je einen Punkt pro drei Stunden zurück. Das Kontaktgift (Stufe 6, Beginn: sofort, Dauer: 1SP pro SR) verursacht einmalig 2W6+2 SP / 1W6+1 SP, danach für 1W6+3 / 1W3+2 Tage 1 SP pro sechs Stunden (schleichende Blutvergiftung). Außerdem sinken durch das Anschwellen des Körperteils, je nachdem, wo das Gift die Haut berührt, FF bzw. GE (Meisterentscheid: im schlimmsten Fall sogar auf den Wert 1).

### BLUTFISCHE, PIRANHAS ODER FLUSSFETZER

*»Von den Blutfischen: Blutrünstiger als tollwütige Ratten oder Haie sind die Blutfische, auch Piranhas oder Flussfetzer geheißen. Wann immer ein Thier ins Wasser steigt, wo die Blutfische sind, sie nagens binnen weniger Herzschläge ab, wenns nicht schleunigst die Flucht ergreift. Man findt sie in allen warmen Flüssen und Bächen, nicht aber in Teichen. Das einzige Mittel gegen die Blutfische ist, sich mit Alraunsaft einzureiben, bevor man ins Wasser geht.«*
*—Uriel von Uspiaunen, Thiere der* Heimat, *Thiere* der Fremde, *Festum, 997 BF*

*Piranhas (wie die* Blutfische *auf* Mohisch *heißen)* sind Flussfische, *die* außergewöhnlich scharfe *Zähne* haben und stets in *Schwärmen* von mindestens 20 Tieren auftreten. *Sie* lieben wärmeres *Wasser und* können in *fast* allen südaventurischen Bächen und Flüssen angetroffen werden. Normalerweise ernähren *sie sich von Aas* oder verletzten *Tieren, die ins Wasser* fallen. Ein *großer Schwarm* Blutfische kann *ein* Pferd binnen *weniger* Minuten *bis* aufs Skelett abnagen. Es kommt aber *auch vor, dass* unverletzte Opfer *ganz* und *gar* chancenlos *von einem* Strudel *aus* Fischleibern herabgezogen werden, *wobei die* zahl-losen, heftigen Attacken *der* Blutfische *das Wasser* derartig aufwühlen, *dass es zu* kochen *scheint (ein großer Schwarm* Blutfische *ist daher* durchaus geeignet, *um die* Durchquerung *eines Gewässers vorüber*gehend unmöglich *zu machen).* Kleinere *Schwärme* sind besonders gefährlich, *wenn* jemand mit blutenden Wunden oder blutigen *Verb*änden ins *Wasser* steigt, *da sie vom* Blutgeruch *angezogen* und *in Raserei versetzt* werden.

**Verbreitung:** Südaventurien (Flüsse, Bäche)
**Auftreten:** 1W20+20 Tiere und mehr
**Größe:** bis 2 Spann **Gewicht:** bis 0,5 Stein
**INI** 10+2W6 **PA** 0 **LeP** 4 **RS** 0 **K0** 7
**Biss:** **DK** H **AT** 10 **TP** 1W3
**GS** 10 **AuP** 10 **MR** 5 **GW** 2
**Beute:** 1/4 Ration Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

### BORBARAD-MOSKITOS

*»Auf Maraskan war ich in einen Schwarm Borbarad-Moskitos geraten, summende Quälgeister, die einem mit dem Blut gleich auch die Seele aus dem Leib saugen. Zu meinem Glück hatte ich einen echten Erzmagier an meiner Seite, sonst stünde ich heute nicht so klug und weise herum.«*
*—Raidri Conchobair, Ort und Datum nicht bekannt.*

Borbarad-Moskitos entziehen *ihren* Opfern beim Saugvorgang Erinnerungen, richten ansonsten aber *für* gewöhnlich keinen Schaden *an.* Ein junger Mensch, der *in einen großen Schwarm* der Insekten *gerät,* verwandelt *sich* binnen kürzester *Zeit in einen* lallenden, daumenlutschenden Idioten, der selbst *die* simpelsten *Vorgänge nicht mehr* beherrscht. *Seit der* berüchtigte Dämonenmeister Borbarad *diese* Insekten züchtete und *in die* Freiheit entließ, kann man in allen aventu*rischen* Sümpfen *auf einen* solchen Moskitoschwarm treffen. *Seit* der Rückkehr Borbarads hat ihr Vorkommen deutlich zugenommen, besonders *in* den *Schwarzen* Landen. Einige Exemplare wurden *offen*-sichtlich *an* bisher unbekannten Orten *weitergezüchtet* und *für* Fallen verwendet.

**Verbreitung:** ganz Aventurien, vor allem Tobrien, Oron und Maraskan (Sumpf, Sumpfrandgebiete)
**Auftreten:** (hier auch Schwarmgröße (SG)(: meist 1W20+20 Tiere, gelegentlich mehr (2W20+30 Tiere), in Fallen 2W6+6 Tiere **Größe:** unbedeutend **Gewicht:** unbedeutend
**INI** SG **PA** O* **LeP** 2 **RS O** **K0** 5
**Biss:** **DK** H **AT** 20-RS **TP 0 /** 3 AP**
**GS 4** **AuP** 200 MR 2/10 GW 1
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, winziger Gegner (AT+8)

* Um ein Moskito, das sich bereits zum Saugen niedergelassen hat, mit der flachen Hand zu erschlagen, ist eine einfache GE-Probe nötig. Bei einem Ergebnis von 1 konnten gleichzeitig zwei Moskitos erschlagen werden, fällt jedoch eine 20, so wurde ein saugendes Insekt erwischt. Wenn ein Moskito getötet wird, während sein Rüssel in der Wunde seines Opfers steckt, dann sondert es ein Gift ab: Stufe 2, 1W3 SP (einmalig, sofort). Einzig, wenn es durch Magie getötet wird, fällt es ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

** Borbarad-Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder, sie können jedoch auch Tuch und Leinen durchstechen. Ab der folgenden KR versuchen sie, das Opfer mit ihrem Saugrüssel zu stechen. Ein Moskito, dem eine Attacke gelungen ist, saugt die Erinnerungen und Erfahrungen des Opfers auf (3 AP pro KR, automatisch). Ziehen Sie die AP von den unverbrauchten AP ab. Übersteigt der 'Schaden' die unverbrauchten AP, dann muss der Rest auch von zu Steigerungen benutzten AP abgezogen werden - dies hat einen Erinnerungsverlust zur Folge, sprich: Die mit diesen AP gesteigerten Werte (erlernten Sonderfertigkeiten ...) müssen wieder gesenkt werden. Übersteigt der AP-Verlust die Gesamt-AP, so wird das Opfer ein Fall für die Noioniten.

Nach 4 KR zieht der Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon.

### BRABACUDAS ODER SCHNAPPFISCHE

*»Von den Schnappfischen: Vor Brabac und wohl auch im Charyptischen hat es silbriggeschuppte Fische, welche für den Unwissenden wohl wie ein großer Hering aussehen. Doch sollt man sich hüten, den Köder auszuwerfen, denn die Biester haben scharfe Zähne und sind blutgierig wie die Haie, springen gar an Land oder auf kleine Boote und schnappen nach allem, was sich bewegt. Weh dem aber, der von Bord geht und in einen Schwarm der Schnappfische gerät. Ein Hai mag seinen Gegner im Kampf töten, die Schnappfische aber reißen ihn einfach in tausend Stücke.«*
*—aus dem* Bestiarium *von* Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung Punin, 1000 BF*

Schnappfische können bis zu 2 Schritt hoch oder weit aus dem Wasser springen und sich später durch windende Bewegungen gezielt in Efferds Element zurückbewegen. Daher werden sie auch dann gefährlich, wenn man sich in Küstenregionen dem Meer nur nähert. Die einfachste Möglichkeit, einen Kampf am Strand zu umgehen, besteht darin, einfach ein paar Schritt ins Landesinnere zu flüchten. Im Wasser sind Brabacudaschwärme eine tödliche Gefahr, denn sie schnappen grundsätzlich nach allem, was ihnen in die Quere kommt. Wenn sie dabei Blut gewittert haben, fallen sie über ihre Opfer her und lassen kaum mehr als das Gerippe übrig. Zudem weisen diese Raubfische eine hohe Widerstandskraft gegen Gifte auf. So kann es vorkommen, dass man beim Verspeisen eines Brabacudas selbst unter einer Vergiftung zu leiden beginnt, da sich im Fleisch des Tieres Giftstoffe angesammelt haben.

**Verbreitung:** Südmeer, Perlenmeer (Offenes Meer, Küste)
**Auftreten:** 1W6+6 Tiere bis 1W20+10 Tiere
**Größe:** bis 8 Spann **Gewicht:** bis 15 Stein
**INI** 12+2W6 **PA** 2 **LeP** 15 **RS** 0 **K0** 12
**Biss:** **DK** H **AT 13** **TP** 1W64
**GS** 42 **AuP** 30 **MR** 5 / 8 **GW 6**
**Beute:** 8 Rationen Fleisch; bei einer 20 auf dem 1W20 ist das Fleisch verdorben (Stufe: 1, Wirkung: 1W6 SP, Beginn: nach 1W6 Spielrunden). Um rechtzeitig zu erkennen, dass das Fleisch verdorben ist, ist bei der Zubereitung eine Tierkunde-Probe +6 oder beim Verzehr eine Sinnenschärfe-Probe +4 nötig.
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser)

## DACHSE

*»Von den Dachsen: Große und behäbige Thiere sind die Dachse, welche sich gern faul in der Sonne räkeln. Sie werden oft einen Schritt lang und haben dichte Pelze. Die Dachse sind mit den Iltissen verwandt, item stinken sie ebenso fürchterlich. Im Norden, wo sie hauptsächlich hausen, hat man die Dachse auch schon gezähmt gesehen, wie sie Lasten tragen und Schlitten ziehen. Andernorts, in den Dörfern des Svellttals und in Weiden, werden die kleinen Räuber recht dreist — da hat schon so mancher Bauer des Nachts auf der Lauer gelegen, weil ihm die Dachse sonst die Hühner aufscheuchen und die Eier stehlen.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

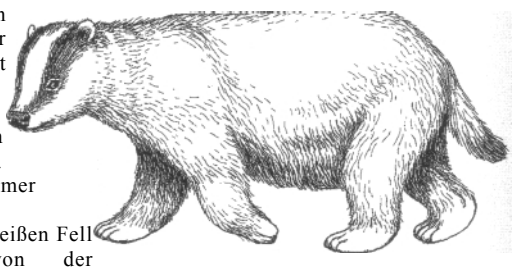
Eine Bedrohung stellen die Dachse für abenteuerlustige Reisende kaum dar: In freier Wildbahn ist eine Begegnung allzu selten; die kleinen Räuber lassen sich selten blicken und sind ebenso schnell verschwunden, wie sie auftauchen. Da das Fleisch der Tiere einen strengen Geschmack hat und das Fell nicht gerade sehr wertvoll ist, lohnt auch die Jagd auf die Dachse kaum. Sollte es dennoch zu einer Begegnung kommen, weil sich ein Jäger geschickt an das fressende Tier angepirscht hat, so greifen die erschrockenen Dachse zwar im ersten Moment an, wenden sich dann aber schleunigst zur Flucht. Als Kampf kann man das Geplänkel daher wohl kaum bezeichnen.
In ländlichen Gegenden wagen sich die Dachse manchmal nachts bis in die Dörfer vor, um Eier zu stehlen, die Beete durchzuwühlen oder kleine Tiere zu erbeuten.

### STREIFENDACHS

Der Streifendachs kommt in fast allen Wäldern Nord- und Mittelaventuriens vor. Seinen Namen hat er von seinem schwarzbraun gestreiften Fell, das den ärmeren Bauern oft als wärmende Winterkleidung dient. Er erreicht eine Länge von knapp einem Schritt und eine Schulterhöhe von anderthalb Spann. Der Streifendachs ernährt sich von kleinen Nagern, Würmern, Früchten und vom Gelege am Boden brütender Vögel, dem Menschen hingegen wird er nur selten gefährlich.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 4 Spann **Gewicht** 12 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 5 **LeP 15** **RS** 2 **K0** 10
**Biss:** **DK** H **AT 8** **TP 1W6+1**
**GS 6** **AuP** 35 **MR** 2 **GW** 3
**Jagd:** +12, Flucht/ einmaliger Angriff
**Beute:** 4 Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

### SCHNEEDACHS



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

**Verbreitung:** Hoher Norden (Wald, Waldränder, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis 5 Spann **Gewicht:** 15 Stein
**MU** 10 **KL** 4 **1N 5** **CH** 4
**FF 3** **GE 5** **K09** KK 8
**INI** 7+1 W6 **PA 5** **LeP** 18 **RS** 2
**Biss:** **DK** H **AT 10** **TP 1W6+1**
**GS 6** **AuP** 80 **MR** 2 **GW** 3
**Jagd:** +9, Angriff oder Flucht
**Beute: 5** Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

### S Ü ß M A U L

Das Süßmaul ist flinker als seine nördlichen Verwandten. Diese Dachsart ernährt sich vorwiegend von kleinen Insekten und Honig. Eine besonders dicke Lederhaut und das dichte, hellbraun und weiß gestreifte Fell schützen das Süßmaul beim Plündern der Stöcke vor den Bienenstichen. Zum Leidwesen der Bauern macht sich es auch über süße Rüben her, wobei es eifrig Ernte und Felder verwüstet. Das Süßmaul ist so beweglich, dass es sich aus einem scheinbar sicheren Nackengriff durch überraschende Bisse wieder befreien kann.

**Verbreitung:** Liebliches Feld, Almada, Aranien, Mhanadistan (Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 3 bis 4 Spann **Gewicht:** 10 Stein
**INI** 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 12 **RS** 2 **K0** 9
**Biss:** **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+1
**GS** 8 **AuP** 40 **MR** 3 **GW** 4
**Jagd:** +15, Flucht/ einmaliger Angriff
**Beute:** 4 Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

## DAIMONIDE

Daimonide im engeren Sinne sind entweder Mischwesen aus einem derischen Lebewesen und einem Dämon oder aber von dämonischer Macht vollkommen durchdrungene Lebewesen. Dämonische Chimären (also Mischwesen) werden in der Regel mittels des CHIMAEROFORM **(LC 36)** erschaffen. Mehr zu diesem Thema findet sich in MGS 88. Dämonisch veränderte Lebewesen entstehen entweder durch das Wirken mächtiger gehörnter Dämonen (insbesondere *Arkhobal* **(MGS 60)** und *Tuur-Amash* (MGS 73) sind dafür berüchtigt, letzterer sogar als üblicher Dienst) oder als auch körperliche Besessenheit (neben den beiden vorgenannten z.B. auch *Irhiadhzal* (MGS 65) oder *Nirraven* (MGS 69)). Beide Formen sind Paktierern zugänglich, mitunter sogar als Schwarze Gaben (MGS **93),** insbesondere solche der Erzdämonen Agrimoth und Belshirash, die die Erschaffung von bestimmten Daimoniden beinahe wie mit einem einzelnen 'Zauberspruch' ermöglichen.

Daimonide sind für gewöhnlich unfruchtbar, mit einigem Aufwand gelingt es aber immer wieder, fortpflanzungsfähige Exemplare zu er schaffen. Deren Nachkommen werden gelegentlich - insbesondere von Aventuriern - immer noch als Daimonide bezeichnet, in ihnen ist aber ihr dämonisches Erbe längst nicht mehr so präsent und manifestiert sich häufig nur noch in einem bösartigen Charakter und besonderen (magischen) Fertigkeiten. Weil die Nachkommen der Daimoniden mit der Zeit immer 'derischer' werden, verlieren sie neben einigen ihrer besonderer Fertigkeiten allmählich auch viele ihrer Beschränkungen. In der Regel gelten Nachkommen von Daimoniden schon in der ersten Generation als `gewöhnliche' Lebewesen. Beispiele für diese `dämonischen Arten' sind Pardonas `Dunkelelfen' (Shakagra) und die berüchtigten Schneelaurer (Seite 168). Gerade an letzteren kann man den Endpunkt einer solchen Entwicklung er-kennen. Und auch die Nachkommenschaft der zwei ursprünglichen Ma'Hay'Tamim (MGS 68) bildet wohl den Grundstock einer neuen dämonischen Rasse.

**Regeln zu Daimoniden**

> Daimonide können meist nur auf entsprechend dämonisch verfluchtem Gelände existieren.

> Bezüglich magischer und geweihter Waffen werden Daimonide wie Gehörnte Dämonen behandelt.

> Gegen Schadenszauber wirkt die MR als RS, gegen Zauber der Merkmale *Form, Eigenschaft, Herrschaft* und *Einfluss* wird sie verdoppelt.

> Gegen Daimonide wirkt nur der DÄMONENBANN, mitunter auch ein DESTRUCTIBO oder VERWANDLUNGEN BEENDEN. Ebenso nutzen der SCHUTZSEGEN und andere Liturgien, die auch gegen Dämonen wirken.

Zurzeit kommen Daimoniden vor allem in den Schwarzen Landen (und der Blutigen See) vor, hier finden sich auch immer wieder Beschwörer und Paktierer, die für `Nachschub' sorgen oder gar fortpflanzungsfähige Arten erschaffen. Besonders häufig sind Daimonide in *Glorania* und den anderen Gebieten, in denen sich Belshirashs Macht manifestiert. Neben dem unten vorgestellten Myrkkyaa-Kaika sind noch der `verwandte' **Myrkky-Nikku,** eine Chimäre aus Silberwolf und Usuzoreel (MGS 73), sowie mehrere `Kreuzungen' zwischen Kleintieren und einem Thalon (MGS 72) bekannt. Mit dem **Paavi**'Natam ist die Verbindung des Paavi-Ponys mit dem gehörnten Yash'Natam (MGS 75) realisiert worden. Und auch Pardona hat mit der Kristalllibelle und den Kristalligeln (neben den Shakagra) daimonide Arten erschaffen.

In Tobrien finden sich agrimothische Daimonide vor allem in Galottas Dämonenkaiserreich. Der Weiße Hetzer wird als Luxusgut sogar nach Xeraanien exportiert. Andere Varianten scheinen weniger verbreitet, jedoch sind in einigen der ausgedehnten Waldgebiete Arkhobal oder Tuur-Amash permanent manifestiert und pervertieren ihre Umgebung. Dies führt immer wieder zu neuen, einzigartigen Daimoniden aus der gewöhnlichen Fauna. Glücklicherweise sind noch keine Versuche unternommen worden, mit Agrimoths höheren Dienern (wie z.B. Amrifas oder Arjunoor) Daimoniden zu erschaffen. (Der Dschagganoth der Dritten Dämonenschlacht könnte jedoch einen Hinweis auf die Macht einer solchen Unkreatur geben.) Galotta selbst hingegen experimentiert immer noch mit Verbindungen von Mensch und Heshthot, so dass es auch einige Tykra'man-Daimonide geben mag. Experimente mit einem Asquarath gelten übrigens als Schmähung des kaiserlichen Wappentiers und somit als Hochverrat. In der *Warunkei* hingegen wird vor allem Totes dämonisch belebt. In der Tat finden sich hier alle möglichen Arten von untoten 'Tieren - wenn man so will Daimonide Thargunitoths.

Charyporoth-Daimonide finden sich naturgemäß vor allem in der *Blutigen See,* aber auch in den Küstenregionen und Flussläufen *Xeraaniens* hausen daimonide Hummerier und Gal'**Kzuulim,** dämonisch durchdrungenen Mischwesen aus Menschen (?) und Kraken mit intuitiver Magiebegabung. Was sich sonst noch in den Unwassern vor der aventurischen Ostküste verbirgt, wird die Zeit erweisen müssen.

Mit den Shadifriitim kennt man auch in *Oron* Daimonide, allerdings zeigt sich Belkelels Macht dort vor allem in den dämonisch pervertierten Pflanzen Schwarzer Wein und Blutrose.

Auf *Maraskan* hingegen gibt es kaum daimonide Kreaturen. Die wenigen, die es wohl mal gegeben hat oder die erschaffen werden, fallen meist sehr schnell dem `Heerbann der friedlichen Schwestern' zum Opfer. Dafür manifestiert sich die Präsenz des Asfaloth-Splitters durch wahllos mutierte und verdorbene Tiere und Pflanzen, die sich mit dem Heerbann regelrechte Kriege liefern. Dass es im Innern der Insel einige bemerkenswerte Chimären wie z.B. **Schlangenmenschen** gibt, ist hingegen nur einer Hand voll Aventuriern bekannt.

### MYRKKYAA- KAIKA (BELSHIRASH-DAIMONID)

*»Warum ich euch nicht nach Norden führen will? Diese Madastochter Glorana verdirbt mit dem Fluch der Kyrjaka die Tuundra. Ich selbst habe einen Myrkkyaa-Kaika gesehen: struppiges Fell, Rückenstacheln, ein furchtbares Gebiss-und dabei tollwütig wie ein Madyaka. Nein, das verfluchte Eis ist nichts für Gorfangs Kinder.«*

*—nivesischer Jäger zu einer Gruppe Wagemutiger auf dem Weg nach Glorania, 1025 BF*

Ein Myrkkyaa-Kaika ist eine Chimäre aus Firnluchs und Usuzoreel (MGS 73), die von den Belshirash-Paktierern Gloranias mit erschreckender Leichtigkeit erschaffen werden kann. Der Daimonid ist deutlich größer als ein Firnluchs und trägt einen räudigen Pelz von der Farbe schmutzigen Schnees. Auf seinem Rücken wächst ein Kamm aus scharfen Eiszapfen, sein gewaltiges Gebiss ist mit sieben riesigen Reißzähnen aus Eis bestückt. Ein Myrkkyaa-Kaika vereint die hohe Antelligenz eines Firnluchses mit der niederhöllischen Boshaftigkeit der Dämonen und kennt nur ein Ziel: jagen, hetzen, zerfleischen. Wegen der häufigen Berichte muss befürchtet werden, dass es inzwischen fortpflanzungsfähige Exemplare gibt.

**Verbreitung:** Belshirashs Einflussgebiet in Nordaventurien (Wildnis, Eis), selten **Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 7 Spann **Gewicht:** 50 Stein
**INI** 12 + W6 **PA** 8 **LeP 35** **RS** 3 **K0** 13
**Prankenhieb: DK HN AT 15** **TP 1W6+5**
**Biss:** **DK** H **AT** 15 **TP 2W6+4**
**GS** 14 **AuP** 70 **MR** 10 **GW** 13
**Jagd:** +21, Angriff **Beute:** wertlos
**Besonderheiten:** Kann aus dem Stand bis zu GS Schritt weit springen. Mit KL 7 gefährlich intelligent.
**Besondere Kampfregeln:** eine zusätzliche Aktion pro KR, Hinterhalt (+7), Anspringen (4), Verbeißen, Kampfrausch (wenn unter 15 LeP)

### SHADIFRIIT (BELKELEL-DAIMONID)

*»Die Beli ritt auf einem dieser riesigen schwarzen Einhörner mit blutrotem Horn ins Dorf Dort verkündete sie, dass die aranischen Agenten dem Tempel der Einen und Einzigen zur Züchtigung übergeben und ihre drei Helfer versklavt wurden.«*

*Augenzeugenbericht, aufgezeichnet von einem ODL-Kundschafter, 1031 BF*

Auf dem Gut El'Majrata lässt die oronische Moghuli Dimiona, unterstützt von der Macht des Belkelel-Splitters, beste Stuten aus der Arania-Zucht der Tralloper Riesen von Muwallaraanim begatten (ein beunruhigender Hinweis auf die gewachsene Macht Belkelels). Nach siebenwöchiger Tragzeit schneiden sich die Fohlen einen Weg aus der Stute. Ausgewachsen erreichen die stets nachtschwarzen Daimoniden ein Stockmaß von fast zwei Schritt. Die bösartigen und glücklicherweise unfruchtbaren Shadifriitim lassen sich nur von Anhängern der Belkelel reiten und dienen den hohen Würdeträgern im Moghulat Oron als Statussymbol und Kriegsross.

**Verbreitung:** Moghulat Oron, bei hohen Würdenträgern
**Auftreten:** einzeln (samt Reiter und Gefolge)
**Körperlänge:** 2 Schritt **Gewicht:** ca. 600 Stein
**INI** 13+W6 **PA** 12 **LeP 100** **RS 5** **KO** 21
**Biss:** **DK** HN **AT 15** **TP 1W6+4**
**Hufe:** **DK** HN **AT 18** **TP 3W6+2**
**Horn:** **DK NS** **AT 18** **TP 1W6+7**
**GS** 2/7/14 **AuP** 75 **MR** 5 **GW** 14
**L0 21** **KK** 30 TK 6*KK **ZK** 13*KK
**Beute:** Fleisch ungenießbar, Pfauenthron und Rahja-Kirche zahlen für ein Fell bis zu 12 D (Materialwert 1 D).
**Besonderheiten:** Kann nur von Anhängern der Belkelel (mindestens eine' Initiation', also ein minderer Pakt) geritten werden. **Besondere Kampfregeln:** wie ausgebildetes Streitross (siehe Seite 30). Mit ihrem Horn können Shadifriitim einen regelrechten Lanzenangriff ausführen **(MBK 58) -** und diesen auch noch mit einem Überrennen kombinieren.

### WEIßER HETZER (AGRIMOTH-DAIMONID)

*»Eine grausige Verhöhnung des tobrischen Wappentiers ist der Weiße Hetzer oder auch tobrische Karmanath, eine achtbeinige, weißbepelzte Bestie mit zwei Wolfsköpfen. Den Höflingen um Herzog Amgrimm gilt der Besitz einer solchen Monstrosität als Zeichen von Wohlstand, nutzt man sie doch, um mit ihnen blutige Menschenjagden zu veranstalten.« —aus einem KGIA-Dossier über Schwarz-Tobrien, 1026 BF*




Mit einer Schulterhöhe von einem Schritt, zwei Wolfsköpfen, acht Beinen und einem stachelbewehrten Schwanz handelt es sich bei dem Weißen Hetzer um ein Monstrum, das schrecklichsten Albträumen entsprungen zu sein scheint. Dabei ist er als `Jagd- und Rennhund' in Tobrien recht verbreitet: Man benötigt `lediglich' einen Silberwolf, der mittels einer Tuur-Amash-Beschwörung verwandelt wird. Dies dürfte auch der Grund sein, weshalb man noch keine Welpen dieser Abnormität gesehen hat.

Es gibt außerdem noch Berichte über eine ähnliche Monstrosität mit mindestens doppelter Schulterhöhe aus dem Gebiet um Perainefurten. Ob es sich dabei um ein Einzelwesen oder eine neue Landplage handelt, wird die Zeit erweisen.

**Verbreitung:** Schwarz-Tobrien (Wald, Zwinger), selten
**Auftreten:** einzeln, Meute
**Körperlänge:** 8 Spann Gewicht: 90 Stein
**INI** 11+W6 **PA** 12 **LeP** 25 **RS** 3 **K0** 13
**Biss:** **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
**GS** 11 **AuP** 100 **MR** 7 **GW** 10
**Jagd:** +20, Angriff
**Beute:** Pro Wolfskopf zahlt die tobrische Kanzlei 1 D, wertlos.
**Besondere Kampfregeln:** eine zusätzliche Aktion pro KR, Anspringen (6), Verbeißen

### > DELPHINE ODER EFFERDSTÜMMLER..

*»Von den Delphinen. Dem Efferd alleine zugetan sind die spielerischen Delphine, elegante Schwimmer, die dem Schiffer ein Quell der Freude sind. Sie sind die Wächter der Meere und dem Gott am Herzen liegende Wesen. Die Delphine kennen alle Wege des Meeres und sind die besten Lot-sen durch unbekannte Gewässer: Wer immer einen Delphin erschlägt, den wird der strafende Arm Efferds erreichen, wo er sich auch befinden mag.« —aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Den heiligen Tieren Efferds kann man auf dem offenen Meer häufig begegnen. Dic eleganten blaugrünen Schwimmer begleiten oft Schiffe hei der Heimkehr, indem sie in großen Verbänden, Schulen genannt, um die Schiffe streifen, übermütig aus dem Wasser springen und erfreute Quietschlaute von sich geben. Sie sind geschickte Fischräuber und werden bis zu zweieinhalb Schritt lang. Sie sind sehr mutig und nehmen sogar den Kampf mit Haien auf. Mit Menschen können sie eine lebenslange Freundschaft schließen, nie jedoch verlieren sie ihre spielerische Art und ihren freien Willen.

Es ist schon vorgekommen, dass Delphine Schiffbrüchige gerettet haben, indem sie die Bewusstlosen an die Küste geschleppt haben, wo sie von aufmerksamen Fischern aufgelesen werden konnten. Dies gilt als ein Zeichen von Efferds Gnade und als eindrucksvolle Machtdemonstration.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer, Küste) **Auftreten:** selten
einzeln, meist 1W6+6 Tiere
**Größe:** 11 bis 13 Spann
**Gewicht:** 165 bis 200 Stein

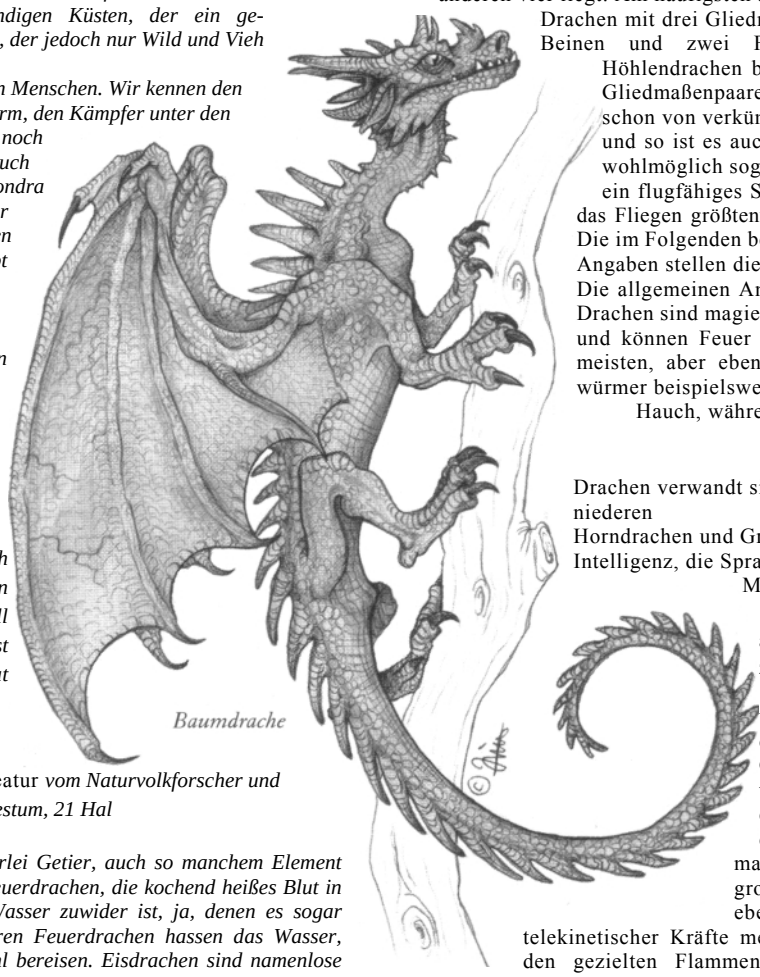
INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 45 **RS** 0 KO 10
**Rammstoß: DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+4

**GS 16 AuP 80** **MR 0/2** GW 13 **Beute:** 70 bis 90 Rationen Fleisch, Tran (3 bis 5 D) **Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)

## DRACHEN

*»Von der Art der Drachen. Drachen sind vielfältige Kreaturen, die den Forscher beständig Neues lehren. Da ist der mächtige Kaiserdrache, die Krone der Schönheit des Drachengeschlechtes und zudem vom majestätischen Benimm eines absoluten Herrschers – denn seinen Namen trägt er zu Recht. Da ist aber auch der Tatzelwurm, der stinkt und gar hässlich ist und ein feiger und gemeiner Jäger. Da ist der zauberkräftige Purpurwurm, von dem man spricht, dass er selbst die machtvollsten menschlichen Ma-gier an Wissen und Kraft überflügele, aus dessen Geschlecht die größten Beherrscher hervorgehen und der von geradezu erschreckend brillantem Geiste ist – da ist aber auch der Baumdrache, der vom Verstande einer Elster ist und gerade wie sie nicht einmal Diamantgeschmeide von wertlosem Tand zu unterscheiden vermag und außer nichtsnutzem Scharlatansgetue nichts zu zaubern versteht. Da ist der Gletscherwurm, der von ausnahmslos dämonischer Grausamkeit und Blutgier getrieben wird, Mensch und Tier anfällt, nicht, um sie zu fressen, sondern um sie zu zerhacken, zerreißen, zerfleischen. Da ist aber auch der Westwinddrache der siebenwindigen Küsten, der ein gefährlicher und schlauer Jäger ist, der jedoch nur Wild und Vieh erlegt, um davon zu speisen, niemals den Menschen. Wir kennen den fast unbesiegbaren Riesenlindwurm, den Kämpfer unter den Drachen, der sich nicht um Ehre noch Gnade schert, doch wir kennen auch den tapferen Perldrachen, der Rondra und den ihren dient und der Ritter unter den Drachen ist. In finsteren Höhlen und tiefen Erdmulden lebt der gefährliche Höhlendrache, der nicht fliegen kann und lahme Beine hat, denn er kraucht nur selten herfür aus seinem stinkigen Verlies. Doch gegenteilig kennen wir auch den winzig kleinen und doch wunderschönen Zwergdrachen, von denen ein jedes Exemplar die Farbe eines anderen Edelsteins trägt und der zwar Feuer spuckt, doch keiner Fliege ein Leid zufügen kann. Vom Frostwurm aber will ich nicht sprechen, denn er ist eine namenlose Kreatur und hat hier nichts zu suchen.«*

—Vom Leben und Sein der Völker in Wald und Flur, *Anhang Ia:* Die intelligente Kreatur *vom Naturvolkforscher und Verständigungsmagier Vagor, Festum, 21 Hal*



Baumdrache

*»Drachen lassen sich, wie vielerlei Getier, auch so manchem Element zuordnen. Da sind die Hohen Feuerdrachen, die kochend heißes Blut in den Adern haben, denen das Wasser zuwider ist, ja, denen es sogar schaden mag. Auch die Minderen Feuerdrachen hassen das Wasser, wiewohl sie es auf Schiffen wohl bereisen. Eisdrachen sind namenlose Kreaturen, die grausam und gnadenlos wie der Frost selbst sind und verschlingen, was in die endlosen Weiten zieht. Sie haben kein heißes Blut, keinen Feuerodem, doch sind ihre Herzen so kalt, dass sie dich damit töten. Wasserdrachen endlich sind genügsame Kreaturen, dem Leben dienlich, sie fallen selten Menschen an, tanzen fröhlich über die Meere und tauchen besser denn der Mensch. Auch ihr Blut ist nicht kochend, nur heiß, doch wissen sie ihre Nüstern zu versiegeln, damit kein Wasser ihr flammend Herz lösche.«*

*—Beginn des Aufsatzes* De Animus Draconis *von Ruthamor ya Vilay, Drakologe, unbekannten Datums*

Ein großes Mysterium rankt sich um die Drachen, die der Legende nach so alt wie die Welt sein sollen. Sie sind zum Teil hochgradig magiebegabt und intelligent, was sie zu machtvollen Wesen macht.

### ANATOMIE

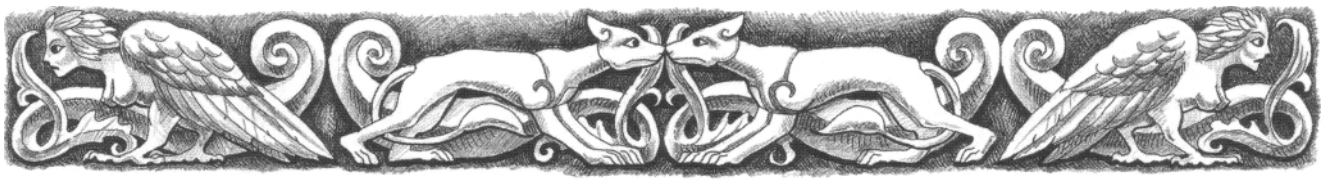
Allen Drachen gemein sind die schuppenbedeckte Haut, die geschlitzten Augen, die sie zur Nachtsicht befähigen, und der lange Schwanz. Bei vielen Rassen beginnt auf dem mächtigen Schädel ein Hornkamm, der sich bis über den Rücken zur Schwanzspitze fortsetzt.

Im Gegensatz zu nahezu allen anderen Kreaturen gibt es bei den Drachen tatsächlich Unterschiede, was die Anzahl ihrer Gliedmaßen betrifft – sogar innerhalb ihrer eigenen Gattung. Generell kann man beobachten: Drachen haben zwischen zwei und vier Gliedmaßenpaare. Davon ist maximal eines ein Schwingenpaar, die übrigen Gliedmaßaßen sind Beine, die in fünf hornbewehrten Klauen enden, von denen eine weiter hinten und etwas oberhalb der anderen vier liegt. Am häufigsten anzutreffen sind Drachen mit drei Gliedmaßenpaaren, entweder mit vier Beinen und zwei Flügeln oder sechs Beinen. Höhlendrachen besitzen üblicherweise nur zwei Gliedmaßenpaare: vier Beine. Man hat aber auch schon von verkümmerten Flügelpaaren berichtet, und so ist es auch nicht auszuschließen, dass es wohlmöglich sogar Höhlendrachen gibt, die über ein flugfähiges Schwingenpaar verfügen – zumal das Fliegen größtenteils von Magie gesteuert wird. Die im Folgenden bei den Drachenarten getroffenen Angaben stellen die Norm dar.

Die allgemeinen Annahmen – Drachen sind riesig, Drachen sind magiebegabt, Drachen sind intelligent und können Feuer spucken – gelten zwar für die meisten, aber eben nicht für alle Rassen; Frostwürmer beispielsweise verbreiten einen eiskalten Hauch, während Zwerg- und Taschendrachen gerade einmal drei Spann groß werden. Kaum noch mit den Drachen verwandt sind die niederen Horndrachen und Grubenwürmer. Ihnen fehlt die Intelligenz, die Sprachfähigkeit und die Magiebegabung.

Die teils gigantisch anmutenden Kreaturen, die bis zu zwanzig Schritt Länge und ebensolche Spannweite erreichen können, spotten jedem Größenverhältnis. Dass sie trotzdem fliegen können, ist eine jedem flugfähigen Drachen eigene intuitive Flugmagie; die mangelnde Fingerfertigkeit der großen Klauen wird durch die ebenfalls angeborene Kenntnis telekinetischer Kräfte mehr als wettgemacht, und auch den gezielten Flammenstrahl müssen sie nicht erst erlernen.

In den Adern eines heißblütigen Drachen fließt kochendes Blut, das auch seinen gefürchteten Feuerodem speist – ein Drachentöter sollte sich also davor hüten, direkt in der Nähe der Wunde zu sein, die er dem `Tier reißt, ansonsten spritzt ihm das heiße Blut entgegen. Neben dem ständig an der Lebenskraft des Feindes zehrenden Feueratem sind manche Drachen noch dazu in der Lage, gezielt Flammen zu speien – all dies Tatsachen, die die Ungetüme fast unbesiegbar machen. Auch Magie, die gegen Drachen eingesetzt wird, wirkt bisweilen nicht so, wie der Urheber sich das vorstellt – oder ist ob der schieren Größe erheblich teurer (siehe MWW).



## BAUMDRACHE

Baumdrachen sind mit ihren drei Schritt Spannweite eher kleine Vertreter der Drachenfamilie. Ihr Leib misst von Kopf bis Schwanz-spitze ca. zweieinhalb Schritt, gleichmäßig aufgeteilt auf Leib und Schwanz. Farblich sind sie den Kronen hoher Bäume gut angepasst: Ihre Schuppen sind von dunkelgrüner bis grünblauer Färbung, die Unterseite bräunlich. Vier messerscharfe Greifklauen machen sie zu gefährlichen Kleintierjägern, das Flügelpaar befähigt sie zu raubvogelähnlichen Flugkünsten, ohne dass sie magiebegabt wären — dank ihrer geringen Größe eine wichtige Fähigkeit.

Baumdrachen nisten in hohen Bäumen, bauen die Nester jedoch selten selbst, sondern verjagen die ursprünglichen Bewohner, meist Vögel von Adlergröße. Das vorhandene Nest wird dann verstärkt, damit es den schwereren Leib des Drachen tragen kann. Baumdrachen sind sehr standorttreu, sie geben ein einmal besetztes Nest nur selten wieder auf — und das über ihr etwa einhundert Jahre währendes Leben. Diese Drachennester finden sich in ganz Aventurien, bevorzugt jedoch in (Stein-)Eichenbäumen und Urwaldriesen, aber auch im Bornland und auf Maraskan.

Weder intelligent oder sprachbegabt noch zauberkräftig, sammeln Baumdrachen alles, was glänzt, blinkt *oder* funkelt. Ähnlich den Elstern horten sie ihre `Schätze' dann im Nest, das sie gegen Diebereien verbissen beschützen — meist besteht dieser `Hort' aber nur aus wertlosem Tand. Aufgrund ihres tiefen Schlafes kann man sich an ein Baumdrachennest leicht anschleichen und den Drachen überraschen, doch auch diese kleine Drachenart verfügt über einen Feueratem, der einen Schadenspunkt pro Kampfrunde anrichtet, aber nur gegen den Kämpfer wirkt, den der Drache attackiert. Baumdrachen sind nicht in der Lage, gezielt Flammen zu spucken.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3 Schritt Spannweite **Gewicht:** 60 Stein
**Vor- und Nachteile:** Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer
**Kampfwerte (30 Jahre / 60 Jahre / 90 Jahre)**
1N19+1W6/ 10+1W6/ 12+1W6 **PA 5/6/7**
**LeP30/35/40** **RS 3/4/5**
**Biss / Klauen: DK** H **AT** 10 / 13 / 15 **TP** 1W6+3 / 1W6+4 / 1W6+5
**GS1/20** **AuP60/75/90** **AsP—** MR7/10 GW10/11/12
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus,—7/—6/—5(, Gezielter Angriff/ Verkrallen, Feuerodem (1 SP / KR)
**Magie:** keine

## FROSTWURM

Frostwürmer, von den Nivesen `Schrecken des Ewigen Eises' genannt, besitzen einen bis zu acht Schritt langen, mit weißlichen Schuppen bedeckten, schlangenförmigen Leib. Neben den drei Beinpaaren weisen sie ein geschwungenes Paar Flügel auf, es kommen jedoch immer wieder Exemplare vor, die trotzdem nicht flugfähig sind. Das mag daran liegen, dass sie nur wenig Magiebegabung in sich tragen, obwohl sie selbst magische Kreaturen sind, die der Gottkaiser Pyrdacor erschaffen haben soll. Es heißt, sie hätten für ihn das *Erste Schwarze Auge* suchen sollen, das im Ewigen Eis verschollen sein soll und mit dem man angeblich unbeschränkt in Vergangenheit und Zukunft schauen kann. Wahr ist, dass diese nicht sehr intelligente und nicht sprachbegabte Drachenart statt goldener und glänzender Gegenstände schwarze sammelt, die sie dann in Eishöhlen hortet. Diese Horte liegen im Zentrum von ca. einhundert Meilen durchmessenden Revieren, bis zu deren Rand sich die Eisdrachen auf die Lauer legen. In Gletscherspalten, engen Schluchten oder in Schneewehen sind sie durch ihre reinweiße Farbe bestens getarnt. Ihre Opfer sind Robben, Schneehasen und Eisbären, doch auch vor Menschen und Elfen schrecken die großen Kreaturen nicht zurück.

Frostwürmer verbreiten einen Hauch klirrender Kälte, der der Luft jegliche Wärme zu entziehen scheint. Einzelne Exemplare können bis zu 1.000 Jahre alt werden.

**Verbreitung:** Ewiges Eis
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 8 Schritt **Gewicht:** 4.000 Stein
**MU** 20—30 **FF** 5—7 **KL** 6—9 **GE** 12—16
IN 8—10 **K0 25—35 CH** 11—14 KK 25—35
**Vor- und Nachteile:** Immun gegen Eis, Empfindlich gegen Feuer und Humus
**Kampfwerte (250 Jahre / 600 Jahre / 1000 Jahre)**

**INI** 11+1W6/ 12+1W6/ 13+1W6 **LeP90/110/130 RS* 6/7/7**

**Biss**:DKHN** AT13/14/15 PA9/10/11
**TP** 1W+7 / 1W+8 / 1W+10
**Prankenhieb**: DK HN AT 5/ 6/ 7 PA 4/ 5/ 5**
**TP** 2W6+2 / 2W6+3 / 2W6+4
**Trampeln**: DK** H **AT 5 / 6 /** 7 **PA — TP** 3W / 3W / 4W
**GS8** **AuP60/70/85** **AsP** 15/25/30 MR7bis9/15 GW14/15/16
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (15(, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff/ Trampeln / Niederwerfen (6 / 7 / 9) / Umklammern (8 / 9 / 10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Frosthauch*** (1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/ Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (5 / 6 / 7) / Umklammern (8 / 9 / 10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 9/ 10/ 11), Prankenhieb, 5/ 6/ 71
**Magie:** kompetent im Merkmal *Elementar (Eis),* auch in unbekannten elementaren Varianten. Flugfähigkeit(selten), *Telekinese* (max. 30 Stein(, Frosthauch (s.o.)

* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -3, Bauch -1, unterer Halsansatz—3, Hals -2

** Für gewöhnlich versucht der Wurm, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc.

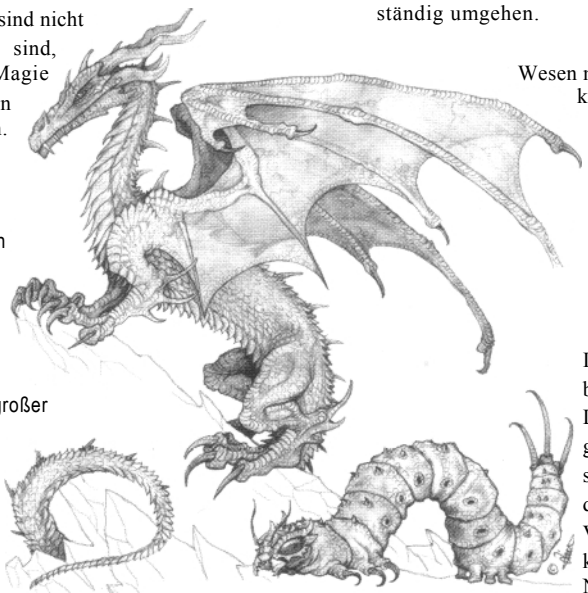
*** Der Frosthauch beschädigt auch Ausrüstungsgegenstände, die Holz- oder Lederteile enthalten. Bei Waffen wird bei jeder gelungenen AT, die mehr als 7 TP verursacht, ein Bruchtest gewürfelt. Rüstungen verlieren nach einem Treffer, der mehr als 10 TP verursachte, einen Punkt RS.

## GLETSCHERWURM

Vom Gletscherwurm ist bekannt, dass er sich die ersten dreizehn Jahre als riesige Raupe entwickelt, sich später jedoch in einen Drachen von außerordentlicher Schönheit verwandelt. Ein ausgewachsener Gletscherwurm besitzt einen langen, schlanken Leib, bedeckt von silbrigweiß schimmernden Schuppen, blendend weiße, majestätische Schwingen von dreizehn Schritt Spannweite und vier Fänge mit silbernen, messerscharfen Krallen. Diese Drachenart ist sehr selten, angeblich vermehren Gletscherwürmer sich höchstens alle 169 Jahre, obwohl sie doch nur etwa 1313 Jahre alt werden — für andere großen Drachen ein geradezu kindisches Alter. Auch der Gletscherwurm hält sich mit Vorliebe oberhalb der Eisgrenze Aventuriens auf, im schrecklichen Winter des Jahres 1016 BF allerdings soll eine solche Kreatur sogar Weiden unsicher gemacht haben.

Nur einigen Experten ist bekannt, dass es sich bei dieser überaus grausamen Drachenart um eine fortpflanzungsfähige, magiebegabte Chimäre handelt, deren Erschaffung der mysteriösen Schwarzelfe

Pardona angelastet wird. Ihr Turm im Hohen Eismeer soll von drei-zehn dieser Ungetüme bewacht werden.
Gletscherwürmer horten nichts und sollen noch nicht einmal feste Standorte haben, sondern beständig die schneebedeckten Weiten nach Opfern absuchen. Sie sind sprach- und magiebegabt, zu einem Austausch von Höflichkeiten wird es mit diesen grausamsten der Drachen jedoch kaum kommen. Sie können auf die Formelschätze aller Elfenvölker zurückgreifen, hauptsächlich aber den der Firnelfen. Meistens wehren sie sich allerdings mit ihren enormen körperlichen Fähigkeiten. Besondere Vertreter dieser Art sind nicht bekannt. Obwohl sie dem Eis zugehörig sind, lassen sie sich durch Feuer- oder Humus-Magie nicht über die Maßen verletzen; gegen Eis-Zauberei sind sie jedoch völlig immun.



**Gletscherwurmraupe**
**Verbreitung:** Ewiges Eis **Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3x13 Spann **Gewicht:** 1.500 Stein
**Vor- und Nachteile:** Immun gegen Eis
**Kampfwerte**
**INI** 8+1 W6 **PA** 5 **LeP** 100 **RS** 5
**Biss: DK** H **AT** 8 **TP** 2W6+2
**GS** 3 **AuP** 150 **AsP** 20 **MR** 10 / 12 **GW** 13 **Besondere Kampfregeln:** sehr großer Gegner **Magie:** keine

• **Gletscherwurm**
**Verbreitung:** Ewiges Eis
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 13 Schritt Spannweite
**Gewicht:** 6.000 Stein
**MU** 15—20 **FF** 8—11 KL 11—14
**GE** 15—19 **IN** 11—14 **K0** 20—25 **CH** 13—17 KK 23—30
**Vor- und Nachteile:** Flugfähigkeit, Immun gegen Eis
**Kampfwerte (250 Jahre / 650 Jahre / 1000 Jahre)**
**INI** 10+1 W6 / 11+1W6 / 11+1W6 **LeP** 100 / 130 / 170 RS* 7/8/8
**Biss**:DK HN** AT 13/14/15 PA 11/12/13
**TP** 3W6+3 / 3W6+4 / 3W6+6
**Halsschwenker**: DK N AT 7 / 8 /** 9 **PA —**
**TP** 1W6 / 1W6+1 / 1W6+1
**Schwanzschlag**: DK** HNS **AT 9** / 10 / 11 **PA 3 / 4 /** 4 **TP** 1W6+3 / 1W6+4 / 1W6+5
**Prankenhieb**: DK** HN AT 6/7/8 PA 6/7/8
**TP** 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
**Trampeln**: DK** H **AT 5 / 6 /** 6 **PA — TP** 2W6 / 3W6 / 3W6 **GS** 3/20 **AuP** 100 / 130 / 160 **AsP** 25 / 35 / 45
MR 7bis9/16 GW 20
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (4 / 5 / 6), Flugangriff/Trampeln / Niederwerfen (7 / 8 / 91/ Umklammern (9/ 10/ 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Frosthauch*** (1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (6 / 7 / 8) / Umklammern (9 / 10 / 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus 10/ 11 / 12, Prankenhieb 6 / 7 / 8, Halsschwenker 0 / 1 / 2, Schwanzschlag 6/7/8)
**Magie:** *Flugfähigkeit, Eishauch* (wie Frostwurm), *kompetent* in firnelfischer Magie, *durchschnittlich* in der Magie der anderen Elfenvölker
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -3, Bauch -1, unterer Halsansatz -3, Hals -2
** siehe Frostwurm
*** siehe Frostwurm

**GRUBENWURM**
Der Grubenwurm ist ein sehr entfernter Verwandter der niederen Drachen. Man findet den Allesfresser jedoch nur in Mooren und Sümpfen, wo er sich alles einverleibt, was ihm in die Quere kommt. Die Verwandtschaft mit den Drachen kann wirklich nur als entfernt bezeichnet werden, denn der Grubenwurm besitzt eine höchstens tierische Intelligenz, er legt keinen Hort an und hat auch keinen Feueratem. Einzig, wenn man ihn mit dem Tatzelwurm vergleicht, zeigt sich ein Hinweis auf den gemeinsamen Ursprung: Der Grubenwurm stinkt fürchterlich nach Aas, Moor und Verdauungsgasen, die ihn ständig umgehen.

Wesen mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* können einen Grubenwurm höchstens mit Fernkampfwaffen angreifen, die unmittelbare Nähe der Kreatur hätte eine sofortige Ohnmacht zur Folge. Aber auch für andere ist der Geruch der 'Tiere nicht gerade angenehm; es kommt sogar vor, dass gestandene Kämpfer davon betäubt werden.
Interessant ist, dass sich der Grubenwurm mit der Zeit so an seinen Lebensraum gewöhnt hat, dass er grelles Tageslicht scheut – er hat sogar Angst vor Feuer, obwohl er dadurch aufgrund seiner Verwandtschaft mit den Drachen keinen Schaden nehmen kann.
Nach einer Begegnung mit einem Grubenwurm haftet der fürchterliche Aasgeruch an allen, die ihm nahe gekommen sind (dies ist wie der Nachteil *Übler Geruch zu* behandeln) – glücklicherweise verfliegt der Geruch innerhalb von zwei Tagen und lässt sich durch ein gründliches Vollbad auch schneller beseitigen.
Zu einer ausgesprochen gefährlichen Begegnung mit dem Grubenwurm kann es aufgrund einer besonderen Verhaltensweise des Tieres kommen: Manchmal gräbt sich der Wurm zur Verdauung seiner Beute in Schlammlöchern ein, wo er so gut getarnt ist, dass ihn ausschließlich die blubbernd aufsteigenden Verdauungsgase verraten können. Auch wenn sein Angriff in dieser Situation eher ein Schutzreflex ist, wird dem Tier daher oft nachgesagt, dass es im Hinterhalt auf Beute lauere. Wer den Grubenwurm zu spät entdeckt, kann seinem Angriff kaum ausweichen und wird von dem Tier in den Sumpf hinabgezogen, wo ein mörderischer Kampf ums Überleben beginnt.

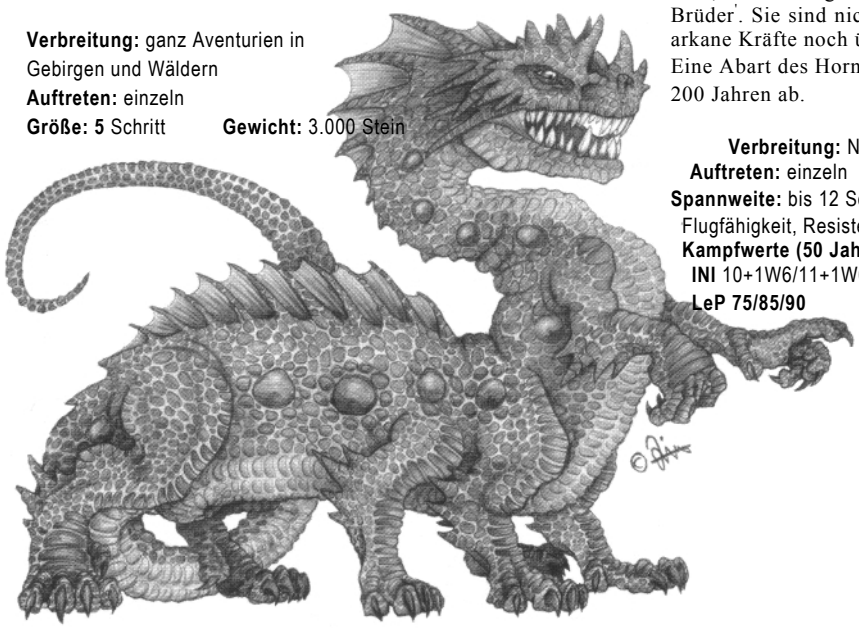
**Verbreitung:** ganz Aventurien (Sumpf)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 160 bis 200 Stein
**Vor- und Nachteile:** Resistenz gegen Feuer
**Kampfwerte (50 Jahre / 100 Jahre / 150 Jahre)**
INI 8+1W6/9+1W6/ 10+1W6 PA 7/8/9
LeP 35/37/40 **RS 3 / 4 / 5**
**Biss: DK** H* AT 9/10/11** **TP** 1W6+4 / 1W6+5 / 1W6+6
**GS 3 AuP 65/75/85 AsP—** MR 6/7 GW 8/9/10
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Sumpf), Hinterhalt (15) / Verbeißen
**Magie:** keine
*Wer sich dem Grubenwurm bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +3 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein kumulativer Abzug von 1 auf alle Kampfwerte; sobald ein Wert auf 0 sinkt, hat dies eine Ohnmacht zu Folge).
** Wird der Grubenwurm mit einer Fackel bekämpft, so sinkt seine AT-Wert auf 7. Er nimmt jedoch keinen Schaden durch Feuer.

## HÖHLENDRACHE

Höhlendrachen werden bis fünf Schritt lang und sind von schwärzlichen und bräunlichen Schuppen bedeckt. Ihre (zumeist) zwei Bein-paare sind äußerst muskulös, so dass sie die vorderen zwei Klauen gut als Greifwerkzeuge verwenden können. Sie haben üblicherweise keine Flügel, legen allerdings `zu Fuß' ein für Drachen erstaunliches Tempo vor. Sowohl in unterirdischen Höhlen als auch in ausgewaschenen Kammern an Berghängen, in tiefen Spalten und großen Erdhöhlen im Wald leben Exemplare, es ist somit eine der wenigen Drachenarten, die nicht fast ausschließlich in Gebirgen vorkommt.

Höhlendrachen gelten als besonders standorttreu, sie geben einen einmal gewählten Hort während ihres etwa zweitausend Jahre zählenden Lebens nie auf und verteidigen ihn verbissen. Auch sind ihre Höhlen mit besonderer Sorgfalt ausgewählt; die List eines Höhlendrachen geht so weit, dass Kriegstaktiker über den natürlichen und nachträglich angebrachten Schutz nur staunen, es soll sogar vorkommen, dass mechanische oder magische Fallen angebracht sind. Höhlendrachen sehen bei Licht nicht sehr gut, dafür verfügen sie über ausgezeichnete Nachtsicht und einen äußerst feinen Geruchssinn. Beute lauern sie auf, um dann ihren langen Hals muränengleich vorschnellen zu lassen – und sie sollen regelrechte Meister im Knacken von metallenen Rüstungen sein. Meist verschlingt der Höhlendrache sein Opfer sofort im Stück, bei Menschen oder Zwergen jedoch versucht er, Lösegeld zu erpressen – denn die Goldgier überwiegt den Hunger um einiges. So kommt es denn auch, dass der gewitzte Dieb eines reichen Höhlendrachenhortes nicht mehr glücklich wird: Man munkelt, dass diese Kreaturen
über Meilen hinweg ihren Hort verfolgen können, auch wenn der Schatz geteilt worden sein sollte, notfalls jedes einzelne Stück...

**Verbreitung:** ganz Aventurien in Gebirgen und Wäldern
**Auftreten:** einzeln
**Größe: 5** Schritt **Gewicht:** 3.000 Stein



Darüber hinaus sind Höhlendrachen an Magie, Zaubersprüchen und magischen Gegenständen sehr interessiert, häufig lassen sich die verschlagenen Drachen durch mächtige Zauberdemonstrationen oder magische Gegenstände bestechen, da sie kaum einmal die Meisterschaft in auch nur einem Zauber erreichen.

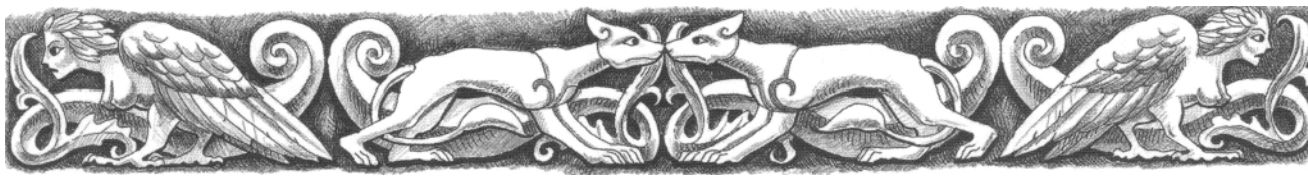
**MU** 17–20 **FF** 9–13 KL 8–12 **GE** 6–10
**IN** 8–12 **K0** 20–45 **CH** 8–12 KK 25–50
**Vor- und Nachteile:** Immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis und Wasser
**Kampfwerte (400 Jahre /1200 Jahre / 1800 Jahre)**
**INI** 10+1W/11+1W/12+1W **LeP** 110 / 130 / 150
RS* 8/8/9 **Biss**: DK HN** AT 13/15/16 PA 8/9/10
**TP** 3W+4 / 3W+5 / 3W+7
**Prankenhieb**: DK HN AT 9 / 10 / 11 PA 7 / 7 / 8**
**TP** 2W6+4 / 2W6+5 / 2W6+6
**Trampeln**: DK** H **AT 5 / 6 /** 7 **PA – TP** 3W / 3W / 4W **GS 9**
**AuP 50/75/90** AsP 25/35/45
MR 8bis10/13 GW 18/19/20
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (6), Feuerodem (2 SP pro KR auf 5 Schritt, 1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (7 / 8 / 9) / Umklammern (9 / 10 / 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb 7 / 8 / 9)
**Magie:** erfahren in *Objekt,* unerfahren in Hellsicht und *Herrschaft. Gedankensprache, Telekinese* (max. 40 Stein), *Feuerodem (s.o.)*
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4
** siehe Frostwurm

## HORNDRACHE

Wie der Tatzel- und der Grubenwurm ist auch der Horndrache ein `entfernter Verwandter' der echten Drachen. Man findet ihn fast nur im Norden Aventuriens, und auch dort sehr selten. Er kann mit seinem Horn aus dem Flug heraus Rammangriffe durchführen, ohne dabei ins Trudeln zu geraten. Außerdem ist er der schnellste Flieger unter den Drachenähnlichen und entbehrt nicht einer gewissen Grazie. Allerdings sind Horndrachen sehr verfressen (kein Wunder bei einem Lebendgewicht von etwa 1 Quader). Horndrachen besitzen weder einen Hort, noch verfügen sie über den gefürchteten Feueratem ihrer `großen Brüder'. Sie sind nicht sonderlich intelligent und verfügen weder über arkane Kräfte noch über eine Sprache.

Eine Abart des Horndrachen, der *Felsdrache,* wirft sein Horn mit etwa 200 Jahren ab.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe, Gebirge)
**Auftreten:** einzeln
**Spannweite:** bis 12 Schritt **Gewicht:** 1.000 Stein **Vor- und Nachteile:** Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer
**Kampfwerte (50 Jahre / 100 Jahre / 150 Jahre)**
**INI** 10+1W6/11+1W6/12+1W6 PA* 7/8/9
**LeP 75/85/90** **RS 4/5/5**
**Klauen:** **DK** HN **AT 15** / 16 / 17 **TP** 3W6+3 / 3W6+4 / 3W6+5
**Biss:** **DK** H **AT** 10 / 11 / 12 **TP** 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
**Horn:** **DK S** **AT** 6 / 7 / 7 **TP** 4W+5**
GS 4/22 AU 70/75/90 MR 6/10 **GW 17**
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 7 / 8 / 9, Klauen 5 / 6 / 7), Gezielter Angriff (Flugangriff) / Hornangriff oder Umklammern (6/ 7 / 8)**, großer Gegner **Magie:** keine
* Der Horndrache greift nach Möglichkeit stets im Flug und mit seinen Klauen an. Wird er zu Boden gezwungen, kann er sich nur noch beißend verteidigen.
** Das Tier versucht, den Gegner mit dem Horn aufzuspießen und anschließend abzuschütteln (das Aufspießen gelingt bei 1 bis 3 auf 1W20, ein solcher Versuch dauert 1W3+2 KR, anschließend erleidet das Opfer zusätzlichen Sturzschaden); am Boden liegende Gegner packt der Horndrache mit den Klauen und trägt sie davon. Ein aufgespießtes Opfer kann nun entweder versuchen sich zu befreien (was eine GE- und KK-Probe erfordert und bei Gelingen 1W6+2 weitere SP verursacht) oder den Drachen so lange attackieren, bis dieser tot ist. Der Schaden für das Lösen vom Horn des Drachen fällt auch an, wenn es gelungen ist, den Drachen zu töten oder man von diesem abgeschüttelt wird.



## KAISERDRACHE

Kaiserdrachen verdienen ihren Namen wahrhaftig: zwanzig Schritt goldener Drachenleib voll majestätischer Schönheit, mit einer ebensolchen Flügelspannweite und unvorstellbaren Kräften. Im Alter – und sie werden bis zu dreitausend Jahre alt – werden die wie poliert schimmernden Schuppen rötlicher, bis sie die Farbe roten Goldes angenommen haben; kaum eine Waffe durchdringt diesen festen Panzer.

Auch sein Auftreten entspricht dem eines absoluten Herrschers: Was er begehrt, nimmt er nur selten mit Gewalt, stattdessen fordert und erhält er den Tribut, der ihm zusteht – dem Herrscher über Mensch und Tier. Gold und Geschmeide nimmt er als Opfergaben, Vieh, Wild, auch Jungfrauen oder -männer verspeist er oder hält sie sich zu seiner Erbauung und Bequemlichkeit – Kaiserdrachen umgeben sich gerne mit menschlichen Bewunderern und Gesprächspartnern. Seine liebsten Sklaven sind schöne Frauen (oder Männer), Magier und Philosophen, denn die Kaiserdrachen gehören zu den intelligentesten Drachen und sind Experten in vielen Wissensbereichen.

Die Horte von Kaiserdrachen sind über ganz Aventurien verstreut, auch wenn es nur noch unwesentlich mehr als ein Dutzend Exemplare gibt. Diese Höhlen, die sich in allen großen Gebirgen Aventuriens befinden, bergen die kostbarsten Horte: Gold- und Juwelenschätze, hochmagische Artefakte und Bücher von unschätzbarem Inhalt. Doch noch niemals ist es gelungen, einem Kaiserdrachen seinen Hort zu stehlen, denn das geht nur über eine Drachenleiche.

Die Magie der Kaiserdrachen ist vielfältig, häufig sind sie Meister der *Herrschaft,* der *Hellsicht* oder der *Verständigung.* Doch auch Verwandler *(Objekt* oder *Form)* kommen vor, aus anderen Gebieten beherrschen sie wichtige Formeln. Sie vermögen, einen gezielten Flammenstrahl zu spucken, der Ziele noch in 49 Schritt Entfernung treffen kann. Gegen diese Attacke ist nur Ausweichen möglich, manche Zwerge benutzen Schilde, die eine Zeit lang vor dem Odem des Wurmes schützen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 20 Schritt Spannweite **Gewicht:** 12.000
**MU** 15–18 **FF 6–9** **KL 11–15** **GE** 9–13
**IN** 9–13 **K0** 30–50 **CH** 10–14 **KK 35–65**
**Vor- und Nachteile:** Flugfähigkeit, Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Eis
**Kampfwerte (300 Jahre / 1300 Jahre / 2500 Jahre)** INI 9+1W6/10+1W6/11+1W6 LeP 130/170/220 RS* 9/10/10
Biss**:DKHNS HNS AT 13/14/15 PA 11/13/14
**TP** 4W+2 / 4W+5 / 4W+6
**Halsschwenker**: DK NS AT 8 / 9** / 10 **PA –**
**TP** 1W6+1 / 1W6+2 / 1W6+3
**Schwanzschlag**: DK** HNS **AT** 11 / 12 / 13 **PA 3 / 4 /** 5
**TP** 2W6+2 / 2W6+37 2W6+4
**Prankenhieb**: DK** HN **AT** 6/ 7/ 9 **PA 5/** 6/ 6
**TP** 2W6+5 / 2W6+6 / 2W6+8
**Trampeln**: DK** H **AT 5 / 6 /** 6 **PA –**
**TP** 3W6 / 4W6 / **5W6**
**Flammenstrahl: DK** 49 Schritt **AT** 14 **TP** 4W6+(Alter/100)
GS 6/11 **AuP** 100/120/150 **AsP** 80 / 125 / 175
**MR** 12 bis 18 / 21 **GW** 20
**Besondere Kampfregeln:** Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (2 / 4 / 5), Flugangriff/ Trampeln / Niederwerfen (8/ 10 / 13) / Umklammern (10 / 11 / 12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (9 / 1 0 / 1 1 ) / Umklammern ( 1 0 / 11 / 12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus 13 / 14 / 15, Halsschwenker 2 / 3 / 4, Schwanzschlag 8 / 9 / 10, Prankenhieb 9 / 10/ 11)
**Magie:** kompetent in *Hellsicht, Herrschaft* oder *Verständigung,* die anderen beiden sowie *Form* durchschnittlich (je 500 Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie. *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (s.o.)*
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4
siehe Frostwurm

## PERLDRACHE

Perlendrachen sind die im Perlenmeer beheimateten östlichen Verwandten der Westwinddrachen (siehe S. 87). Auch sie sind außerordentlich gewandte Flieger, verfügen über einen gefürchteten, gezielten Flammenstrahl und sind gute Fischer. Nüstern und Maul können sie beim Tauchen luftdicht verschließen, so dass kein Wasser eindringt, ihre Schwingen sorgen dafür, dass sie auch tauchend ein beeindruckendes Tempo erreichen. Tatsächlich halten sich Wasserdrachen gerne in Meeres-, See- oder Flussnähe auf, auch wenn sie gut auf dem Land leben können. Tatsächlich ist Fisch ihre Hauptspeise, obwohl sie Landtiere als Nahrung nicht verschmähen. Etwas kleiner als ihre westlichen Verwandten (sie erreichen gerade einmal sechs bis sieben Schritt Länge), haben sie doch beachtliche Schwingen, deren Spannweite meist bis zu zehn Schritt misst. Perldrachen weisen helle, perlfarbene Schuppen auf, die sich im Alter häufig zu schillerndem Perlmutt verfärben. Sie werden bis zu 250 Jahren alt und leben rund um das Perlenmeer – nach dem sie, wie auch nach ihrer Schuppenfarbe, benannt sind. Von Neersand über Perricum und Zorgan bis hinunter zu den Südküsten Maraskans trifft man auf diese Meerdrachen, die beständig auf der Suche nach perlfarbenen Kleinodien für ihren Hort sein sollen und aus diesem Grund den Perltauchern Sinodas häufig Kummer bereiten: Die Drachen sind äußerst gute Taucher, die lange unter Wasser bleiben können, und zudem plündern die Drachen gerne den Fang der Maraskaner. Eine alte Feindschaft verbindet die Perldrachen mit den *Roten Maranen* Maraskans, und immer wieder kommt es dazu, dass sich einer der verrückten Vögel einem Drachen entgegenwirft. Das Gefecht endet fast immer damit, dass der Maran als fedrige Mahlzeit des Drachen endet, doch einmal in hundert Jahren, so erzählen die Bewohner der Insel, siegt ein Maran ...

Perldrachen sind ein wenig intelligenter als ihre westwindigen Brüder und auch zu einigen Zaubersprüchen in der Lage. Sie verfügen über eine begrenzte Sprachfähigkeit und können sich darüber hinaus mittels Gedankensprache mitteilen. Durch den ständigen Wasserkontakt schützen die Schuppen eines Wasserdrachen nicht vollständig vor Feuer. Ihr eigener Feueratem richtet pro Kampfrunde jedoch immer noch 2 Schadenspunkte an.

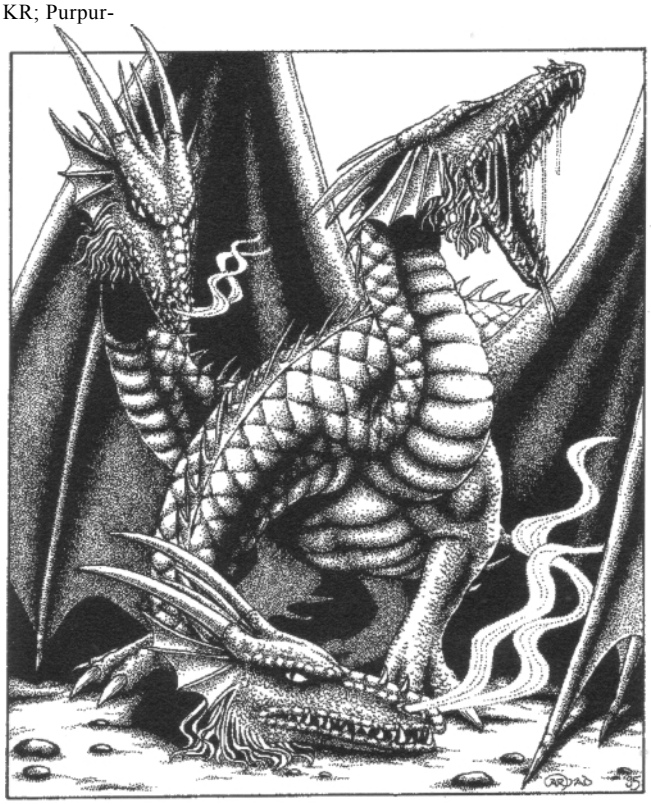
**Verbreitung:** Ostküste Aventurie Mraskan
**Auftreten:** einzeln, Gruppen von 1W6 Drachen
**Größe:** bis 10 Schritt Spannweite **Gewicht:** 2.500 Stein
**MU** 18–22 **FF** 7–12 **KL** 8–12 **GE** 15–19
**IN** 10–13 **K0** 16–25 **CH** 10–15 **KK** 15–25
**Vor- und Nachteile:** Resistenz gegen Feuer
**Kampfwerte (60 Jahre / 130 Jahre / 210 Jahre)**
**INI** 11+1W6/ 13+1W6/ 14+1W6 **LeP 80/** 100/ 120 RS* 6/7/7
**Biss**:DKHNS HNS** AT 12/13/14 PA 11/12/13
**TP** 3W6+2 / 3W6+3 / 3W6+5
**Klauen**: DK** HN AT8/9/ 10 PA 6/7/7
**TP** 1W6+5 / 1W6+5 / 1W6+6
**Schwanzschlag**: DK** HNS **AT** 11 / 12 / 13 **PA 3 / 4 /** 5
**TP** 2W6 / 2W6 / 2W6+1

würmer spucken mit Vorliebe auch gezielte Flammenstrahle auf ihre Opfer. Diese Drachenart wird bis zu 3.000 Jahre alt und pflegt bis-weilen lockeren, aber beständigen Kontakt zu menschlichen Magiern, der sich meist als Austausch von Wissen gegen Sklaven darstellt. Von Thomeg Atherion sagt man, er allein wisse um die Höhle Leskarines', die ihr Revier irgendwo im Raschtulswall hat.

**GS** GS 4/7/21**" **AuP** 100 / 150 / 180 **AsP** 40 / 45 / **50**
**MR 8/14 GW 16/17/18**
**Besondere Kampfregeln:** großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff/ Umklammern (3/4/ 5), Flugangriff/Trampeln / Niederwerfen (6/7/8)/ Umklammern (7/8/9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen / Verbeißen), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6 / 7 / 8, Schwanzschlag 2/ 3 / 4), Sturzflug (Klauen), Feuerodem (auf 7 Schritt 2 SP pro KR, bis 10 Schritt noch 1 SP pro KR)
**Magie:** erfahren in *Hellsicht* und *Illusion. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (s.o.)*
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -3, Bauch -1, unterer Halsansatz -3, Hals -2
** siehe Frostwurm. Seine Klauen kann der Perldrache nur im Flug einsetzen.
*** GS am Boden / tauchend / fliegend

**P U R P U R W U R M**

Purpurwürmer sind imposante Erscheinungen: Sie werden bis zu 15 Schritt lang, haben mächtige, breite Schädel, sechs kräftige Beine und ein mächtiges Schwingenpaar, das 16 Schritt Spannweite erreicht. (Es wurden jedoch auch bereits Exemplare beobachtet, denen die Flügel gänzlich fehlten.) Ihren Namen tragen sie, da ihre Schuppen in jungen Jahren hellviolett sind, im Alter jedoch abdunkeln, bis sie endlich schwarz-purpurn schimmern. Für Diener der Zwölfe gilt er deswegen häufig als Bote des Namenlosen, ihm als Drache sind Götter jeglicher Art jedoch meist völlig egal. Im Regengebirge, im Raschtulswall und auf Maraskan findet man die Horte dieser Kreaturen, die unter den Drachen die zaubermächtigsten sind. Das Spezialgebiet der Purpurwürmer ist und bleibt die *Herrschaft* (einige sollen auf diesem Gebiet sogar der Freizauberei mächtig sein), meist weisen sie aber in vielen anderen Gebieten, wie der *Hellsicht,* der *Illusion,* der *Verständigung,* der *Objekte* und der *Form,* ebenfalls überragende Kenntnisse auf. Der Feueratem wirkt (wie beim Kaiserdrachen) in vier Schritt Umkreis mit 2 SP pro KR, bis 10 Schritt immer noch mit 1 SP pro KR; Purpur-

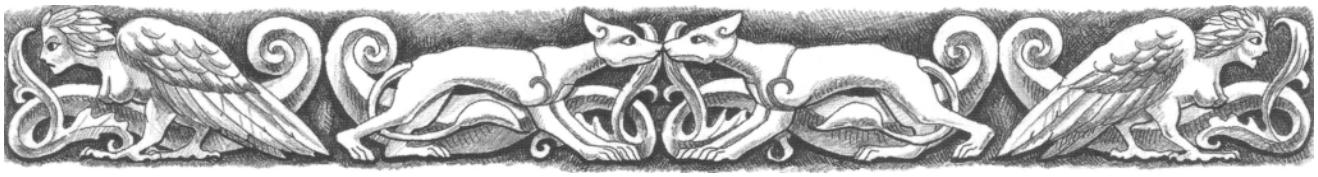


**Verbreitung:** Maraskankette, Raschtulswall, Regengebirge
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis 16 Schritt Spannweite **Gewicht:** bis 9.000 Stein
**MU** 20—25 **FF** 6—9 **KL** 13—18 **GE** 9—12
**IN** 10–14 **KO** 25–40 **CH** 13–18 **KK** 30–40
**Vor- und Nachteile:** Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Wasser (alte Purpurwürmer können diesen Nachteil ablegen)
**Kampfwerte (400 Jahre /1200 Jahre / 2600 Jahre)**
**INI 10+1W6 / 11+1W6 / 12+1W6 LeP** 120 / 1
Biss**:DK HNS **AT13/14/15** PA 10/12/
**TP** 4W / 4W+1 / 4W+3
**Halsschwenker**: DK NS AT 8 / 9** / 10 **PA —**
**TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2
**Schwanzschlag**: DK** HNSP **AT** 10 / 11 / 12 **PA 3 / 3 /** 4 **TP** 2W6 / 2W6+1 / 2W6+2
**Prankenhieb**:DK HN AT 6/7/8 PA 4/5/6**
**TP** 2W6+3 / 2W6+4 / 2W6+5
**Trampeln**: DK H AT 5 / 6 / 6 PA — TP 3W6 / 3W6 / 4W6**
**Flammenstrahl (alle 2 KR): DK** 49 Schritt **AT 15 TP 3W6+(Alter/100) GS** 3 / 12 **AuP** 100 / 150 / 170 **AsP** 100 / 150 / 200
MR 12bis20/18 GW 20
**Besondere Kampfregeln:** Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff/ Umklammern (1 /3/ 5), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (8/ 10/ 13) / Umklammern (8 / 10 / 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (7 / 8 / 9) / Umklammern (8 / 10 / 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug)
**Magie:** meisterlich in *Herrschaft* und *Einfluss,* durchschnittlich in *Hellsicht, Illusion, Verständigung, Form* und *Kraft,* erfahren in *Schaden,* Umwelt und *Objekt (je* 500 vollendete Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie, wird dabei 'vollendet' erreicht, gilt der Purpurwurm in dieser Disziplin als Freizauberer). *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (s.o.)* * Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4
** siehe Frostwurm

**RIESENLINDWURM**

Riesenlindwürmer (siehe Abb. links) sind nicht die klügsten unter den Drachen, doch auf jeden Fall die stärksten und gefürchtetsten. Sechs Beine tragen den grün geschuppten Leib des Ungetüms, der zehn Schritt lang wird (mit fast ebenso langem Schwanz), die kräftigen Schwingen haben etwa sechzehn Schritt Spannweite. Zum tödlichsten unter den Drachen wird er allerdings durch die drei Köpfe auf langen Hälsen, die seine Opfer packen und gemeinsam zerfleischen. Mit Fug und Recht kann also behauptet werden, der Riesenlindwurm sei so stark wie drei andere Drachen gleichzeitig, denn während zwei Köpfe auf ihre Opfer herniederfahren, kann sich der dritte auf einen mächtigen Zauber vorbereiten. Magiebegabt sind Riesenlindwürmer nämlich obendrein, und wenn sie hauptsächlich über Hellsicht- und Kampfmagie verfügen, heißt das nicht, dass sie nicht in der Lage wären, ihr Opfer zu beherrschen.

Riesenlindwürmer werden etwa 2.500 Jahre alt, entwickeln aber selten



so gute magische Fähigkeiten wie Kaiserdrachen oder Purpurwürmer.
In Burgruinen und auf schroffen Berggipfeln vorwiegend im Süden Aventuriens herrschen Riesenlindwürmer in ihren Revieren als Tyrannen, denen mit ihren sechs Augen selten etwas entgeht. Im Regengebirge soll es etwa ein Dutzend der Ungetüme geben, doch auch in den Gebirgen am Rande der Khöm, in den Salamandersteinen, dem Orkland und den Steppen der Nivesen kommen Exemplare vor. Den grausamen Drachen sagt man eine besondere Schwäche für schöne Jungfrauen und -männer nach, so dass in abgelegenen Gegenden selbst die Barone, um ihre Bauern zu schützen, dem schrecklichen Brauch nachgehen, in regelmäßigen Abständen junge Frauen oder Männer zu opfern, um das Land zu schützen.
Einem Riesenlindwurm wächst ein abgeschlagener Kopf binnen fünf Kampfrunden wieder nach, hat jedoch keine Erinnerung an ein Vor-leben und macht die nächsten sieben Jahre eine `Kindheit' durch, nach der er als relativ erwachsen gilt. Sind alle Köpfe abgeschlagen, bevor der erste wieder nachgewachsen ist, ist der Wurm tot, oder aber, wenn seine Lebensenergie auf 0 gesunken ist. Ein Hals besitzt eine Teil-LE von 30 und einen RS von 7. Bislang haben nur wenige erfahrene Krieger eine Begegnung mit einem ausgewachsenen Riesenlindwurm überlebt, und dann auch nur, wenn sie mindestens zu dritt waren.
Im Kampf ist der Riesenlindwurm wie drei unabhängige Kreaturen zu führen, die sich vom Charakter ähneln wie Drillinge, die dazu verdammt sind, sich ständig gegenseitig zu ertragen. Der Lindwurm hat daher 3 AT und 3 PA pro Kampfrunde, und da die Hälse lang und beweglich sind, bieten sie auch selten ungeschützte Stellen. Der Feueratem dieses Drachen verursacht auf 4 Schritt Entfernung 2 SP pro KR und wirkt auf zehn Schritt Entfernung immer noch mit 1 SP pro KR, auch gezielte Flammenstöße sind möglich. Da der Lindwurm im direkten Kampf schwer bezwingbar ist, bekämpft man ihn am effektivsten mit List und Tücke - doch der Meister, der einen Riesenlind-wurm auf eine Heldengruppe hetzt, muss sich im Klaren sein, dass er sie mit hoher Wahrscheinlichkeit damit auslöscht.

**Verbreitung:** Mittel- und Südaventurien (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis 16 Schritt Spannweite **Gewicht:** bis 12.000 Stein
**MU** 16–20 *FF* 8–13 KL 8–12 **GE** 11–17 **IN** 10–14 **K0** 20–40 **CH** 10–15 KK 25–50
**Vor- und Nachteile:** Immun gegen Feuer, empfindlich gegen Wasser
**Kampfwerte (200 Jahre / 1300 Jahre / 2100 Jahre) INI** 9+1 W6 / 10+1W6 / 12+1W6 **LeP** 140 / 180 / 250 **RS* 9** / 10 / 11 **Biss**:DK HNS** AT 15/16/17 PA 12/14/16 **TP** 3W6+5 / 3W6+7 / 3W6+8
**Halsschwenker**: DK NS AT** 10 / 11 / 12 **PA -**
**TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2
**Schwanzschlag**: DK** NSP **AT** 10 / 11 / 12 **PA 3 / 4 /** 4

**TP** 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
**Prankenhieb**: DK** HN AT 8/9/11 PA 6/7/8
**TP** 2W6+4 / 2W6+5 / 2W6+6
**Trampeln**: DK** H **AT 6 / 6 /** 7 **PA – TP** 3W6 / 4W6 / 4W6
**Flammenstrahl (alle 5 KR): DK** 49 Schritt **AT** 15 **TP 3W6+)Alter/100)**
GS 4/18 **AuP** 90 / 120 / 140 **AsP 40/55/70**
**MR** 10 bis 15 / 21 **GW** 20
**Besondere Kampfregeln:** Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (2 / 4 / 6), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (8 / 10 / 13) / Umklammern (9 / 11 / 12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (7 / 9/ 101/ Umklammern (9/ 11 / 12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 12/ 13/ 14, Halsschwenker 2 / 3 / 4, Schwanzschlag 7 / 7 / 8, Prankenhieb 7/9/10)
**Magie:** durchschnittlich in Hellsicht und *Schaden* (je 1.000 voll-endete Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie). *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (s.o.)* * Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Lindwurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4
** Ein Riesenlindwurm wird wie drei einzelne Gegner geführt. Für gewöhnlich versucht der Wurm, seinen Gegner zu (zer-)beißen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Arten angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc. Der Drache kann dabei allerdings nicht mehrere Bissangriffe auf einen Gegner konzentrieren, wenn dieser in die Fernkampfkategorie mittel oder kleiner fällt. Auf große Gegner kann er zwei Bissattacken schlagen, auf sehr große sogar drei.

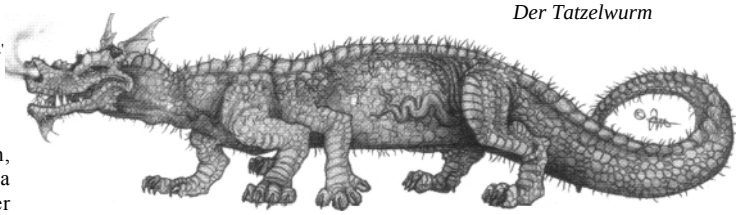
### TASCHEN- ODER MECKERDRACHE

Der Taschendrache ist häufig von mürrischem Gemüt, weshalb er sich den Namen Meckerdrachen verdient hat. Tatsächlich sind diese kleinen Drachen aber erstaunlich intelligent. Des Zauberns und der Sprache mächtig, findet man sie überall in Aventurien, in den nördlichen Steppen ebenso wie in den südlichen Gebirgen. Taschendrachen sind etwa zwei bis drei Spann groß - daher der Name -, haben einen ebenso langen, beweglichen Schwanz und werden bis zu 80 Jahre alt. Man sollte meinen, sie scheuten den Menschen, über den sie so häufig schimpfen, doch manchmal gehen sie lebenslange Freundschaften mit einfühlsamen Menschen ein. Der vierbeinige Leib des Taschendrachen ist eigentlich von graugrüner Färbung, die Schuppen verfügen jedoch über chamäleonähnliche Farbvielfalt, so dass die Tiere selten gesehen werden, da sie jede beliebige (Hintergrund-)Farbe an-nehmen können. Auch die kleinen, fast durchsichtigen Schwingen sind so gut wie unsichtbar.
Taschendrachen ernähren sich von Kleingetier und Vögeln, die sie geschickt jagen, gewöhnen sich beim Menschen aber auch an andere Kost. Von allen Drachenarten sind sie und die Zwergdrachen die am weitesten verbreiteten, in vielen Wäldern mag es Dutzende von ihnen geben.
Die Magie der Taschendrachen beschränkt sich auf einen FAVILLUDO hier und da, einen VOCOLIMBO oder einen ADLERAUGE, die Tarnung der Schuppen scheint eine ebenso instinktive Magie zu sein wie die Flugkünste.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 2–3 Spann **Gewicht:** 15 Stein
**MU** 8–14 **FF** 8–15 KL 8–15 **GE** 9–15
**IN** 8–14 **K0** 9–16 **CH** 10–17 KK 7–13
**Vor- und Nachteile:** Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer
**Kampfwerte (15 Jahre / 40 Jahre / 70 Jahre)**
**INI** 12+1W6/13+1W6/14+1W6 PA 8/9/10
**LeP 15/20/25 RS 3/4/4**
**Biss / Klauen: DK** H **AT** 12/13/14 **TP** 1W6+2 / 1W6+3 / 1W6+4
**Flammenstrahl (alle 3 KR): DK** 7 Schritt **AT** 15 **TP** 1W
**GS 2/13 AuP 30/50/60** AsP 12/15/20
MR 6/8 **GW 8/8/9**
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, gezielter Flammenstrahl (s.o)
**Magie:** erfahren in *Illusion,* unerfahren in *Hellsicht. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Schuppentarnung* (chamäleonartige Illusion)

## TATZELWURM

*Der Tatzelwurm*



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

Wie die höheren Drachen legen auch die Tatzelwürmer Horte an, in denen sie alles sammeln, was irgendwie blinkt und funkelt. Da die Tatzelwürmer aber nicht besonders ortstreu sind und darüber hinaus nur über niedrige Intelligenz und ein schlechtes Gedächtnis verfügen, vergessen sie allzu oft, wo sie ihren Schatz zusammengetragen haben, und legen kurzerhand einen neuen Hort an. Im Finsterkamm und anderen Gebirgen in Mittelaventurien, wo die Tatzelwürmer vorwiegend leben, kann man daher schon einmal auf einen verlassenen Hort stoßen. Solche Funde sind in der Regel weder umfangreich noch wertvoll, aber man kann am unvergleichlich üblen Geruch leicht erkennen, dass es sich dabei um die verlassene Schatzsammlung eines Tatzelwurms handelt.

Zum Kampf mit einem Tatzelwurm kommt es normalerweise, wenn jemand in die Wohnstätte des Ungeheuers eingedrungen ist (meist verlassene Bauwerke oder Tierhöhlen) oder wenn das gierige Tier auf irgendetwas Blinkendes in der Ausrüstung eines Reisenden aufmerksam geworden ist. Hunger ist beim Tatzelwurm eher ein untergeordneter Grund, um ein Lebewesen anzugreifen (trotzdem muss der fleisch- und aasfressende Wurm als gefräßig bezeichnet werden).

Wesen mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* können sich an einem Kampf mit einem Tatzelwurm nur aus der Ferne beteiligen, denn sie halten seinen üblen, verwesungsartigen und faulen Geruch nicht aus. Anderen Lebewesen ist der Gestank zwar auch nicht gerade angenehm, aber wenn sie sich zusammenreißen, können sich dem Tatzelwurm doch genügend nähern, um ihn mit normalen Waffen anzugreifen.

Nach dem Kampf mit einem Tatzelwurm haftet der üble Geruch des Tieres an denen, die ihn aus der Nähe bekämpft haben (Gleiches gilt, wenn sie einen Tatzelwurmhort geplündert haben). Dies wird wie der Nachteil *Übler Geruch* gehandhabt. Der Geruch ist derart penetrant, dass er selbst durch ein Bad nicht zu beseitigen ist — ein gründliches Bad übertüncht den Geruch aber kurzfristig für ein bis zwei Stunden. Der üble Duft verfliegt binnen 2 bis 4 Wochen.

**Verbreitung: ganz** Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)
**Auftreten: einzeln**
**Größe:** bis 4 Schritt **Gewicht: 500 Stein**
**Vor- und Nachteile: Resistenz** gegen Feuer
**Kampfwerte (50 Jahre /100 Jahre /150 Jahre)**

**INI 17+1W6/8+1W6/8+1W6* PA 5/6/7 LeP 50/55/60 RS 3/4/4**
**Biss: DK N* AT** 10 / 11 / 12 **TP** 2W6 / 2W6 / 2W6+1 **Klauen:DKHN HN* AT 8/9/10 PA 5/6/7**
**TP** 1W6+4 / 1W6+5 / 1W6+5
**Schwanzschlag: DK NS* AT 6/7/8 PA 2/3/3**
**TP** 1W6+2 / 1W6+3 / 1W6+3
**GS 5 AU 80/90/100 MR 6/9 GW 10/11/12 Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 2), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff/ Verbeißen, großer Gegner
**Magie: keine**
* Biss **+2,** Schwanzschlag **-2**
** Wer sich dem Tatzelwurm bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein Abzug von einem Punkt auf alle Kampfwerte; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht).

## WESTWINDDRACHE

An den westlichen und südwestlichen Stränden Aventuriens kann man häufig, wenn man sich ein wenig auf die Lauer legt, die Westwinddrachen (siehe Abb. unten) spielen sehen. Diese Drachengattung ist schlank und (verhältnismäßig) klein, messen die meisten Exemplare mit Schwanz doch nur etwa sieben Schritt. Die Spannweite beträgt etwa zehn Schritt, so dass Westwinddrachen die schnellsten und gewandtesten Flieger unter den Drachen sind. An der Bauch- und Flügelunterseite sind die Drachen hellblau, der Rücken ist in den dunklen Blau- und Grüntönen des Meeres gefärbt. Der vierbeinige Leib mit den langen, geschwungenen Flügeln ist schlank und biegsam, ebenso der Hals und der flache Kopf.

Westwinddrachen sind nicht besonders intelligent und in der Regel nicht sprachbegabt, wobei es einige Exemplare geben soll, die Grundzüge der menschlichen Sprache verstehen und sprechen können. Sie sind aber meist in der Lage, sich mittels vager Gedankenbilder mitzuteilen. Trotzdem sind sie zu geringen magischen Handlungen befähigt. Man sagt, dass ein Jungdrache mit Hilfe starker Magie und eines begnadeten Zureiters dazu ausgebildet werden kann, als Reittier zu dienen, gesehen wurde dies jedoch noch nicht. Bekannt ist, dass diese Drachenart etwa 250 Jahre alt wird und sowohl von Land- wie auch von Meerestieren lebt. Die sich in Schwärmen von bis zu einem Dutzend Tieren immer wieder ins Meer stürzenden Kreaturen bieten ein prachtvolles Bild, bei dem schon so manchem raubeinigen Seemann vor Andacht die Pfeife erloschen ist.



Westwinddrachen leben auf den Zyklopeninseln, in den Windhagbergen, den thorwalschen Küstengebirgen und, angeblich, auf einem Dracheneiland im Meer der sieben Winde, auf dem auch der Alte Drache Umbracor leben soll.

Ihr Feueratem fügt jede Kampfrunde 2 Schadenspunkte auf eine Entfernung von sieben Schritt zu; zudem sind sie in der Lage, gezielt Flammen zu spucken.

**Verbreitung:** Westküste Aventuriens
**Auftreten: einzeln,** Gruppen von 2W6 Drachen
**Größe:** 10 Schritt Spannweite **Gewicht: 2.500** bis 3.000 Stein
**MU 18—22 FF 8—14 KL 5—9 GE 16—20**
**IN** 10—13 **KO** 18—27 **CH** 7—13 KK 20—30
**Vor- und Nachteile: Resistenz** gegen Feuer
**Kampfwerte (60 Jahre / 130 Jahre / 210 Jahre)**
**INI** 11+1W6 / 13+1W6 / 14+1W6 **LeP 85** / 105 / 125 **RS* 6/7/7***
**Biss**:DK HNS** AT 13/14/15 PA 11/12/14

**TP** 3W6+3 / 3W6+4 / **3W6+5**
**Klauen**: DK HN AT 9** / 11/ 12 **PA 7 / 8 /** 9
**TP** 1W6+5 / 1W6+6 / 1W6+7
**Schwanzschlag**: DK HNS AT** 11 / 12 / **13 PA 3 / 4 / 5 TP 2W6** / 2W6+1 / 2W6+1
**Flammenstrahl (alle 2 KR): AT 14 TP 2W+(Alter/50)**
**GS 4/21 AuP 100 / 150 / 180 AsP 25/30/35 MR 8/15** GW 16/17/18

**Besondere Kampfregeln:** großer Gegner, Flugangriff (Klaue), Sturzflug (Klaue), Flugangriff/ Umklammern (3/4/5), Flugangriff /Trampeln/Niederwerfen (6 / 7 / 81/ Umklammern (7 / 8/ 9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6 / 7 / 8, Schwanzschlag 2 / 3 / 4), Feuerodem (2 SP pro KR auf 7 Schritt, 1 SP pro KR auf 10 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.)
**Magie:** erfahren in *Hellsicht. Flugfähigkeit, Telekinese, Feuerodem (s.o.)*
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -3, Bauch -1, unterer Halsansatz -3, Hals -2
** siehe Frostwurm. Seine Klauen kann der Westwinddrache nur im Flug einsetzen.

### ZWERGDRACHE ODER FUNKELDRACHE

Der Zwergdrache ist ein naher Verwandter des Taschendrachens. Hauptsächlich in und um das Regengebirge und auf den Waldinseln beheimatet, ist er ein guter Freund der Magier und Seeleute, die sich bisweilen ein Exemplar als Haustier halten. Den Namen Funkeldrachen tragen sie wegen ihrer Schuppenfärbung, die bei jedem Exemplar in der Farbe eines bestimmten Edelsteins funkelt. So gibt es Smaragddrachen mit glänzend grünen bis goldenen Schuppen, Saphir- und Rubindrachen in allen Spielarten der jeweiligen Blau- und Rottöne, am seltensten aber sind die Kristalldrachen in diamantheller Färbung, deren Schuppen von regenbogenglänzendem Schein umgeben sind. Auch Funkeldrachen werden achtzig Jahre alt, haben einen zwei bis drei Spann messenden Körper mit vier Beinen, einem ebenso langen, sehr beweglichen Schwanz und einem fast durchsichtigen Schwingenpaar.
Was Magie, Sprache und Intelligenz betrifft, ähneln sie ihren Vettern, den Taschendrachen, haben jedoch einen genügsameren und muntereren Charakter. Zudem beherrschen auch sie den AUREOLUS in ihrer Schuppenfärbung, wie fast alle Drachen den MOTORICUS und einige Zauber, die Sprüchen der schelmischen oder scharlatanisehen Repräsentation ähneln. Auch der Funkeldrache kann gezielt 2 Schadenspunkte Feuer spucken.

**Verbreitung:** Regengebirge, Waldinseln
**Werte:** siehe *Taschendrache*
**Magie:** erfahren in *Einfluss,* unerfahren in *Illusion. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Schuppentarnung* (chamäleonartige Illusion)

### DRACHENBANDWURM

In Drachenhorten, öfters aber noch in toten Drachen selbst, findet man bisweilen einen mit hornigen, sich überlappenden Schuppen bedeckten schlanken Wurm, der 21 Schritt Länge und mehr erreichen kann. Die goldenen oder silbrigen Schuppen sind nach außen hin geglättet, so dass sie den Drachenbandwurm nicht beim Gleiten durch die Innereien des Drachen behindern, ihn aber vor der Hitze des Blutes seines Wirtes schützen.
Drachenbandwürmer besitzen weder Sicht noch Geruch oder Gehör, sondern orientieren sich anhand von Schwingungen und Wärmeeindrücken. Zudem besitzen sie eine Art Astralsinn, die sie größerer Ansammlung gebundener astraler Kraft aufspüren lassen. Diese stellt nämlich die Nahrungsquelle des Wurmes dar.
Normalerweise dringen sie, noch recht klein, in einen Drachen ein, indem sie durch eine Körperöffnung kriechen oder sich durch eine weichere Stelle der Schuppen bohren (etwa eine gerade verheilende Kampfwunde). Im Körper des Drachen umschließen sie den Karfunkel und beginnen von der puren astralen Kraft ihres Wirtes zu zehren. Je größer sie werden, desto mehr saugen sie den Wirt aus, bis dieser schließlich unter großen Schmerzen langsam verstirbt. Der Drachenbandwurm befällt jede größere Drachenart. Die Drachen scheinen sich in der Regel nur äußerst schlecht gegen diese Parasiten zur Wehr setzen zu können, lediglich einige alte, erfahrene Drachen scheinen ein Mittel gegen sie zu kennen. Allerdings ist der Drachenbandwurm nicht auf Drachen beschränkt, theoretisch kann er auch andere magische Lebewesen gefallen, die groß genug sind. Ja, man sagt sogar, es sei schon vorgekommen, dass dieser Parasit die Energien von magischen Artefakten aufgesogen habe.
Es ist unbekannt, wie sich Drachenbandwürmer vermehren, mit dem Aussterben der Drachen scheint aber auch ihre Zahl immer mehr abzunehmen. In der Magie gelten sie als Paraphernalia für Zerfall, Dunkelheit und dämonische Anrufungen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien, in der Nähe von Drachenhorten (überall, sehr selten)
**Größe:** bis 15 Schritt **Gewicht:** bis 12 Stein
**INI** 8+1W6 **PA** 6 **LE** 15 **RS 3** **K0** unendlich
**Biss: DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+3*
**GS** 1 / bis 8 (in Blut) **MR** 8 GW 6
**Beute:** ganzer Wurm (Luxus, magische Experimente)
**Besondere Kampfregeln:** Umschlingen
* Hat sich der Wurm festgebissen, saugt er: je nach Größe des Wurmes 1—3W6 LeP pro Tag

## EGEL

### RIESENSPRINGEGEL

*»Von den Riesenegeln: Im Totenmoor und den Havener Marschen und auch in den Echsensümpfen findet man ein scheußliches Gezücht von eines Mannes Armlänge, von schleimigschwarzer Farbe, mit einem platten Schwanze und einem großen runden Maul. Sie fallen in riesigen Schwärmen über die Wanderer und Torfstecher her und vertilgen gar Pferde und Ochsen. Sie speien eine Säure, die selbst edles Eisen angreift und alles kleine Getier elendiglich verenden lässt. In Gefangenschaft fressen sie sich gar gegenseitig auf.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*



Diese etwa unterarmlangen Scheußlichkeiten treten in allen aventurischen Sümpfen auf, aber zum Glück nur sehr selten. Doch dort, wo es sie gibt, rotten sie sich zu Gruppen von zehn oder mehr Tieren zusammen. Sie reagieren auf leichte Erschütterungen im Boden und springen ihre Opfer an, indem sie sich mit ihrem Schwanz vom Boden abstoßen. Zunächst saugen sie sich mit hakenbewehrtem Saugrüssel an ihren Opfern fest und beginnen dann, mit ihrem Verdauungssekret die Haut oder Rüstung aufzulösen. Danach bohren sie ihren Rüssel ins Fleisch und beginnen, dem Opfer das Blut auszusaugen. Werden sie während des Saugens abgerissen, so bleibt der Hakenrüssel in der Wunde zurück. Am wirkungsvollsten bekämpft man die Riesenspringegel, indem man entweder ihrem Angriff ausweicht oder die Tiere tötet, wenn sie sich noch auf der Rüstung befinden.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Sumpf)
**Auftreten:** 8+2W6 Springegel
**Größe:** etwa 2 Spann **Gewicht:** 2 Stein
**INI 8+1W6 PA 5/0* LeP 8 RS 0 K0 9**
**Anspringen: DK** HNSP **AT** 8 **TP** RS -1, 1 SP**
**GS** 3 **AuP** 10 **MR** 12 / 8 GW 1
**Beute:** 1 Ration Fleisch (ungenießbar, für Achaz genießbar), Rest wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Verbeißen, Gelände (Sumpf), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)

* Festgesaugte Egel haben keine PA.

Das Festsaugen eines Egels wird wie ein Angriff zum *Verbeißen* geregelt, allerdings lässt der Egel erst ab, wenn er satt oder tot ist. Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, bis er sich bis zur Haut seines Opfers vorgearbeitet hat, anschließend saugt er für W6+1 KR und verursacht dabei 1 SP pro KR. Danach fällt er gesättigt ab und wendet sich zur Flucht. Einen auf Rüstung oder Haut sitzenden Egel kann man mit Messer oder Dolch bei gelungener FF-Probe lösen, allerdings verursacht dies 1W3 SP aufgrund des zurückbleibenden Hakenrüssels, falls das Tier bereits zu saugen begonnen hat. Mit Gift, Feuer oder Magie bekämpft, fallen die Egel dagegen einfach ab, ohne weiteren Schaden anzurichten. Pro fünf Egeln, die die Rüstung durchbohrt haben, sinkt der RS um 1 Punkt— nach bis zu wie vielen Egelangriffen sie noch zu reparieren ist, hängt von der jeweiligen Rüstung ab und ist Meisterentscheid.

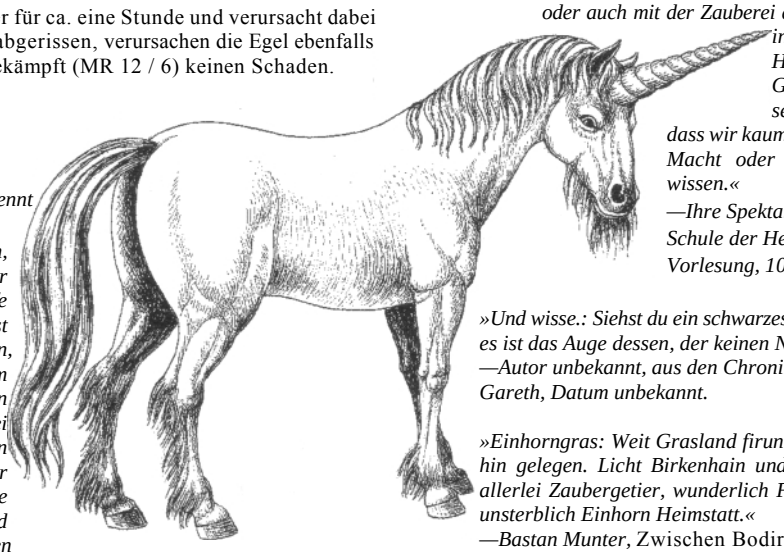
**SUMPFEGEL**

*»Von den Egeln: Der gemeine Blutegel, welcher auch von den Feldschern und Medici appliziert wird, um das hitzige Blut zu kühlen, kommt in allen Sümpfen südlich der Salamandersteine vor und kann sich dort zu einer wahren Plage vermehren. Er ist von schwarzgrüner Farbe, etwa einen Spann lang und hat Saugnäpfe hinten wie vorn. Sie fallen den Fischer wie die Torfstecher an, wiewohl sie das Blut von Elfen am liebsten zu mögen scheinen.«*

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

In allen aventurischen Sümpfen findet man Egel. Nimmt man sich nicht in Acht, lassen sie sich auf ungeschützten Hautstellen nieder (AT 7–RS des Opfers) und saugen anschließend Blut, bis sie gesättigt sind (etwa eine Viertelstunde, bis der Egel zu saugen beginnt, danach saugt er für ca. eine Stunde und verursacht dabei einen halben SP). Mit Gewalt abgerissen, verursachen die Egel ebenfalls einen halben SP, mit Magie bekämpft (MR 12 / 6) keinen Schaden.

# EINHÖRNER



*»Vielerlei Namen hat das stolze Ross mit dem Horne: Einhorn nennt es die gemeine Bauernperson, Unicornu der Gelehrte, der Angroscho Ligorn und die Elfe Valdra. Doch allen Namen ist gleich, dass sie ein Ross benennen, von vollendet anmutigem Pferdeleib mit einem gedrehten Horne auf der breiten Stirn. Es sei klug, obwohl es nicht mit Worten rede. Es sei mit der Kraft der Götter gesegnet, und es liebe nichts mehr denn die Reinheit und hasse nichts tiefer denn den Auerochs. «*

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

*»Es ist ein stolzes Ross mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem ebensolchen Schweif und auf der Stirn besitzt es ein güldenes, zwiefach gedrehtes Horn von fast drei Spann Länge. Auch Thiere mit silbernem Horn oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesichtet worden sein. Schandbare Jäger ha-ben versucht, sie mit schönen Jungfrauen anzulocken, denn sie werden von ihnen angezogen, und das Horn sei in höchstem Masze heilkräftig und kostbar.«*

*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 1000 BF*

*»Aus der Stirn ragt dem Unicornu ein etwa Halbschritt langes Alicorn, das, zu Staub zermahlen und in einem Getränk aufgelöst, ein sicheres Mittel auch gegen das stärkste Gift abgibt. Wer aus diesen Hörnern trinkt, wenn sie zu Gefäszen verarbeitet sind, soll gegen jegliche Krankheit gefeit sein. Auch gegen Gift ist man gefeit, wenn man Wein, Wasser oder was sonst immer aus solchen Gefäszen trinkt, wobei es gleichgültig ist, ob man das Gift vorher oder nachher zu sich nimmt. Und: Man musz es nicht töten, um das Alicorn zu erhalten. Denn alle zweimal zehn Jahre verjüngt sich eines und wirft dabei sein wundertätig Alicorn zu Boden, auf dasz es der Kundige zu erhalten und zu nutzen weist.«*

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

*»Da trat auf dem anderen Ufer des pechschwarzen Weihers mitten im Blautann ein geweihtes Geschöpf herbei, ein weiß gleißendes Einhorn, ein Tier der Gelehrsamkeit und der Göttin, wunderbar schön und erhaben. (...) Da verlosch der Schimmer des Einhorns. Zunächst glimmte nur die Mähne ein wenig schwächer, dann verlor der Silberschein an Glanz, schließlich ward das gleißend Fell stumpf und schattig. Das Geschöpf, das Nicht-Einhorn, der Dämon, wurde schwarz und namenlos, dem Einhorn entfernt ähnlich, eine niederhöllische Parodie des heiligen Wesens. Speichel troff aus seinem lechzenden Maule, krallenbewehrte Klauen waren dornenscharf, wie Schlünde zogen schwarze Augen meine Blicke auf, meine Seele, mein Leben, mein Sein ...«*

*—Bruder Eisbart vom Bärnwald, Auszug aus dem Bericht* Begebenheiten im Blautann, *Ort und Datum unbekannt.*

*»Nun, für einen Disput mit einem Unicornu gäbe so mancher Magister einiges. Es ist ungeklärt, auf welche Weise sie ihre Magie wirken. Ich halte sie der Freien Zauberei für mächtig, aber sollte das verwundern bei Geschöpfen, die so alt wie die Drachen sind? Ihre Magie lässt sich in ihrer Wirkung mit der der elfischen vergleichen – oder auch mit der Zauberei der Feen. Und dieses bei einem intelligenten Wesen, das das Heilige Tier der Einsicht und der Göttin Hesinde untergeordnet sei. Nein, sicher wissen wir nur, dass wir kaum etwas über Einhörner und ihre Macht oder gar ihre Aufgabe auf Dere wissen.«*

*—Ihre Spektabilität Cellyana von der Schule der Hellsicht zu Thorwal, aus einer Vorlesung, 1000 BF*

*»Und wisse.: Siehst du ein schwarzes Einhörniges, so meide es, denn es ist das Auge dessen, der keinen Namen hat.«*

*—Autor unbekannt, aus den Chroniken der Praios-Kirche zu Gareth, Datum unbekannt.*

*»Einhorngras: Weit Grasland firunwärts des Rhorwed nach Rahja hin gelegen. Licht Birkenhain und all Art von Wiesenkraut geb allerlei Zaubergetier, wunderlich Feenvolk und mindst einem der unsterblich Einhorn Heimstatt.«*

*—Bastan Munter,* Zwischen Bodir und Walsach

*»Kruagh! Trah'kra kruah Brazo-ragh!» (Tötet es! Brazoragh will den Tod des Einhorns!)*

*—Ausspruch des Aikar Brazoragh gemäß der Schrift* Getreulicher Bericht aus dem Orkenlandt, *Wehrheim, 1014 BF*

*»Denn siehe, der schwarze Stier, der-, den die Orks verehren als Brazoragh, das Sinnbild des Daimonen, der Blut trinkt, jagt das Unicornu bis an den Rand der Welt. Aber es lacht und springt, lässt ihn zurück in seinem stampfenden und niederhöllischen Toben. Gleißendes Alicorn höhnend dem Daimon, göttergeweiht. Und es kommt die Zeit, da es sich senken wird in das eisige Herz des schwarzen Ungetüms.«*
*—albernische Quelle unbekannten Alters*

Das erhabene, scheue Einhorn ist Stoff zahlreicher Märchen und Sagen. So soll es Stammvater aller Pferde sein, deren Blesse auf der Stirn noch an die Überreste des Horns erinnern soll. Andere Quellen sprechen davon, dass Einhörner verwandelte Menschen seien und mit einer Berührung ihrer Hörner auch andere verwandeln können.
Eindeutig geklärt ist hingegen, dass Einhörner über Magie verfügen können, die vor allem die Merkmale *Hellsicht, Eigenschaften, Illusion* und *Verständigung* betrifft. Ihre Magie ähnelt der elfischen Repräsentation (mehr hierzu in MWW 125). Auch wenn sie drittsphärische Wesen sind, so ist ihnen der Zugang zu den Feenwelten möglich (mehr zu den Feen ab Seite 52). Zudem können sie Gedanken lesen und senden ihrerseits zur Verständigung Bilder und Gefühle aus. Als Fokus ihrer Magie dient das Horn, *Alicorn* genannt, so dass habgierige Zauberer regelrecht Jagd auf Einhörner machen, um dieses potente Zaubermittel (SRD 119) zu erlangen.
Üblicherweise gehen Einhörner einem Kampf aus dem Weg, doch sollten sie dazu gezwungen werden, wehren sie sich erbittert und können durch Huftritte, Bisse und Rammangriffe mit dem Horn üble Verletzungen verursachen. Mit den Orks und den wilden Rindern verbindet sie eine unerklärliche Feindschaft, so dass sie jenen oft in wilder Raserei nachstellen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Auftreten:** einzeln
**Schulterhöhe:** etwa 9 Spann **Gewicht:** 500 bis 600 Stein
**INI** 15+1W6 **PA** 12 **LeP** 65 **AsP** 60* **RS** 1 **KO** 18
**Tritt: DK** HN **AT** 12 **TP** 2W6
**Biss: DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+1
**Horn: DK N** **AT** 14 **TP** 1W6+3**
**GS 2/12/16 AuP 7/5 MR 12** GW 12
**Beute:** Horn (magisches Artefakt), Fell (luxuriös)

**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (0, Tritt), großer Gegner
**Besonderheiten:** Einhörner regenerieren in Ruhepausen pro SR je 1W3 LeP, AuP und AsP.
* Fallen ihre AsP auf 0, so können sie mit den LeP weiterzaubern. ** Eine Attacke mit dem Horn gilt als magischer Angriff.

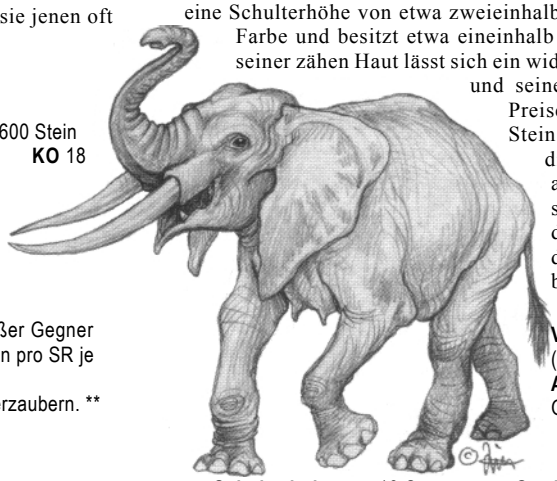
## ELEFANTEN

*»Von den Rüsselthieren: Gar wunderlich anzuschauen sind die Rüsselthiere, wie man sie in den dampfenden Wäldern nördlich von Brabak, auf Maraskan oder in den kalten Steppen des Nordens findt. Sie haben lange Nasen, die wie ein vorne hervorhängender Schwanz scheinen, sind riesengroß, und die Bullen besitzen Hauer von schier unglaublicher Länge. Mit dem Nasenrüssel rupfen sie Blätter von den Bäumen und Gras und Kraut vom Boden, ja, sie benutzen ihn auch, um sich gegenseitig mit Wasser zu bespritzen und sich Botschaften zuzutrompeten.*
*Mit der Kraft des Rüssels allein können sie einem Drachen das Kreuz brechen. Sie haben vor nichts Angst, außer vor den kleinen Streifendachsen, die an ihnen hochklettern, in sie eindringen und von innen auffressen können. Sie sind friedliche Gesellen, außer in der Brunft oder wenn man sie erjagen will.*
*Der kleinste unter den Elefanten ist der Ameisenrüssler, welcher manchmal auch Ameisenbär genannt wird. Sie werden nicht einmal drei Spann hoch und haben auch keine Hauer; mit den Rüsseln saugen sie Insekten und haben vor Streifendachsen keine Angst.«*
*Hesindiane Westfar;* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

Alle Arten von Elefanten sind in der Tat sehr friedlich. Auch wenn Menschen in ihr Revier eindringen, werden sie eher versuchen, ihnen auszuweichen, als mit ihnen zu kämpfen. Kommt es jedoch zum Kampf, lässt das Tier nicht eher von seinen Gegnern ab, bis es sie aus seinem Revier vertrieben hat. Trotz ihrer Größe können sich Elefanten fast lautlos bewegen, der Brabaker Elefant vermag sich sogar im Dschungel zu verstecken. Anstelle einer Attacke mit den Stoßzähnen kann der Elefant auch versuchen, einen Gegner niederzutrampeln.
Mit Mühe können Elefanten auch zu Nutztieren abgerichtet werden. Im Regengebirge helfen diese Kolosse beim Holzfällen und bei Bauarbeiten, bei den Gjalskerländern werden sie außerdem für den Kampfeinsatz abgerichtet.
Um Elefanten zu erjagen, helfen weder Speer noch Armbrustbolzen, man muss die Tiere austricksen oder sie in die Enge treiben, so dass man sie gefahrlos töten kann. Einzig die Ameisenrüssler sind so klein, dass sie auf gewöhnliche Weise gejagt werden könnten, doch da sie keine Stoßzähne und nur ein struppiggraues Fell besitzen, überdies scheußlich schmecken und scheu wie schnell sind, sind die auf den Waldinseln beheimateten Tiere von minderem Interesse.

### BRABAKER WALDELEFANT

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



**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder in Gruppen von 2W6 Tieren

**Schulterhöhe:** um 13 Spann **Gewicht: 3.000** bis 4.000 Stein
**INI** 6+1W6 **PA 6** **LeP 130** **RS 3** **KO** 25
**Stoßzähne:** **DK** HNS **AT 12** **TP** 2W6
**Trampeln:** **DK** H **AT 6** **TP 3W20**
**GS 12** **Au P40** **MR 0/9** **GW 18**
**Jagd:** +7, Angriff **Beute: 1.500** bis 2.000 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Stoßzähne (5 D je Stein / pro Zahn bis zu 15 Stein)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wald), Niederwerfen (Stoß-zähne, 10), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

### MASTODON

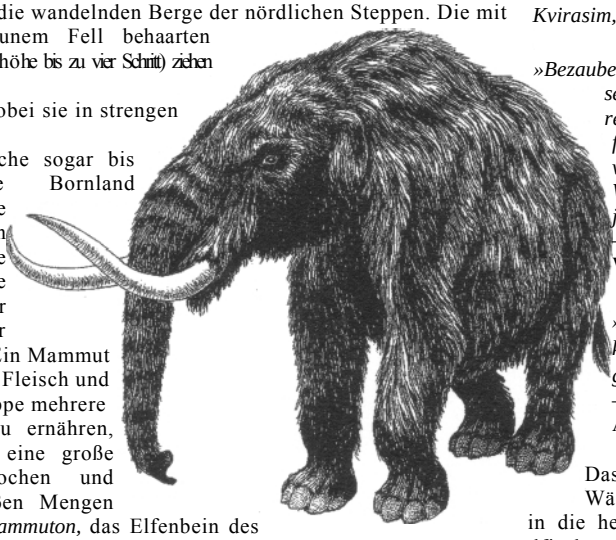
Die letzten Mastodons Aventuriens finden sich in den Seitentälern der Berge des Ewigen Eises. Sie sind kleiner und gedrungener als die Mammuts (Schulterhöhe etwa 3 Schritt), ihre Stoßzähne sind jedoch um einiges länger und schwerer. Sie scheinen fast keinen Hals zu be-

sitzen, haben dicht anliegende Ohren und ein zottiges, nichtsdestotrotz sehr dichtes, graubraunes Fell. In ihren Fetthöckern können sie enorme Mengen an Nahrung und Wasser speichern.

**Verbreitung:** Hoher Norden (Steppe)
**Auftreten:** einzeln oder in Gruppen von 2W6 Tieren
**Schulterhöhe:** 3 Schritt **Gewicht: 3.500** bis 5.000 Stein
**INI 6+1 W6 PA 6 LeP 140 RS 4 KO 25**
**Stoßzähne: DK** HNS **AT 11 TP 2W6+1**
**Trampeln: DK** H **AT 6 TP 3W20**
**GS 11 AuP** 50 **MR 0 / 10 GW 18**
**Jagd:** +8, Angriff
**Beute:** 1.600 bis 2.400 Rationen Fleisch, Haut (Fell oder Leder, teuer), Stoßzähne (3 D je Stein / pro Zahn bis zu 20 Stein)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (Stoßzähne, 11), Überrennen (12, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

### MAMMUT

Mammuts sind die wandelnden Berge der nördlichen Steppen. Die mit dichtem, rotbraunem Fell behaarten Riesen (Schulterhöhe bis zu vier Schritt) ziehen rastlos über die Tundren, wobei sie in strengen Wintern auf Nahrungssuche sogar bis ins nördliche Bornland vordringen. Die Nivesen jagen gelegentlich alte und schwache Tiere, die der Herde nicht mehr folgen können. Ein Mammut liefert genügend Fleisch und Fett, um eine Sippe mehrere Wochen lang zu ernähren, darüber hinaus eine große Felldecke, Knochen und Sehnen in großen Mengen und natürlich *Mammuton,* das Elfenbein des Nordens.



**Verbreitung:** Orkland, Gjalskerland, Svellttal, Grüne Ebene, Hoher Norden (Steppe)
**Auftreten:** einzeln oder in Herden von 2W6+2 Tieren
**Schulterhöhe:** 4 Schritt **Gewicht:** 6.000 bis 7.000 Stein
**INI 6+1 W6 PA 5 LeP 170 RS 5 K0 25**
**Stoßzähne: DK** HNS **AT** 12 **TP 3W6**
**Trampeln: DK** H **AT 6 TP** 3W20
**GS 12 AuP 50 MR 0/12 GW 19**
**Jagd: +10,** Angriff
**Beute:** 2.800 bis 3.400 Rationen Fleisch, Haut (Fell oder Leder, teuer), Stoßzähne (4 D je Stein / pro Zahn bis zu 40 Stein) **Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (Stoßzähne, 12), Überrennen (13, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

### ZWERGELEFANT

Die kleinste Elefantenrasse sind die Zwergelefanten. Sie werden keine zwei Schritt groß, ähneln aber ansonsten im Körperprofil ihren großen Verwandten, den Brabaker Waldelefanten. Die Stoßzähne sind stark gebogen und werden bis zu vier Spann lang. Bei den Granden Südaventuriens ist es Mode, sich einen Zwergelefanten als Haustier zu halten, obwohl die Tiere sich dafür nicht gut eignen: Sie lassen sich sehr schwer zähmen und greifen schon bei leichter Reizung Menschen an.

**Verbreitung:** Regengebirge (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder in Gruppen von 2W6 Tieren
**Schulterhöhe: 1,5** Schritt **Gewicht:** 1.000 Stein
**INI 6+1 W6 PA 5 LeP 90 RS** 3 **K0 20**
**Stoßzähne: DK HNS AT** 12 **TP** 2W6
**Trampeln: DK H AT 6 TP 2W20**
**GS 12 AuP 50 MR 0 / 7 GW 14**
**Jagd:** +4, Angriff **Beute: 500** Rationen Fleisch, Haut (Fell oder Leder, teuer), Stoßzähne (3 D je Stein / pro Zahn bis zu 30 Stein)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (Stoßzähne, 12), Überrennen (15, 4W6), Trampeln, großer Gegner

## ELFEN

*»Das Wesen des Menschen ist das Streben, das Wesen des Elfen ist das Sein.«*
*—Raellion Morgentau im Gespräch mit durchreisenden Magiern, Kvirasim, 216 BF und auch 442 BF*

*»Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen die Menschen den Elfen seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten wir auf solche Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür der Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet, und die jede Bemühung, jede Frage, ja selbst jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten.«*
*—Tsafried von Donnerbach,* Der Elf— ein unbekanntes Wesen, *Donnerbach, 973 BF*

*»So sind die Bein des Elf aus reinem Elfenbein. So hätten die Elfen keine Seel. Jener, der eine Nacht bei einem Elf oder einer Elf lieget, gewinnt zehn Jahr zu seinem Leben.«*
*—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,*
Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

Das Stammgebiet der Elfen befindet sich in den ausgedehnten Wäldern der Salamandersteine. Von dort aus hatten sie sich bis in die heutige Khômwüste ausgebreitet, seit dem Niedergang der elfischen Hochkultur vor etwa 3.200 Jahren zersplitterten jedoch die Völker. In heutiger Zeit leben die Elfen entweder zurückgezogen an den Flussauen Mittelaventuriens, den Wäldern und Steppen Nordaventuriens, im ewigen Eis oder in Kontakt mit den Menschen in Städten und Siedlungen.
Die Kennzeichen der Elfen sind schlanker Wuchs, spitz zulaufende Ohren, schräg stehende, große Augen in den wundersamsten Farben von Amethyst bis Rubin und feines, schimmerndes Haar, meist lang und offen getragen. Sie sind äußerst gewandt, geschickt und verfügen über sehr feine Sinne, wobei sie viele dieser Eigenschaften noch durch den Einsatz von Magie weiter verbessern. Ihre Lebensspanne ist höchst unterschiedlich und kann mehrere Jahrhunderte betragen. Ein Alterungsprozess findet nicht statt, Elfen sterben meist unvermittelt. Gärprodukte wie Alkohol und Käse sind ihnen ausgesprochen widerwärtig. Ihre Sprache, das *Isdira,* kann, da zweistimmig gesprochen, von Nichtelfen nur sehr unvollkommen gemeistert werden.

### KULTUREN UND LEBENSUMSTÄNDE

Elfen, die noch in ihrer angestammten Kultur leben, verehren keine Götter und lehnen die Gier anderer Rassen als ansteckendes *badoc* ab. Sie haben eine geradezu magische Bindung an die Sippe.
Waldelfen kleiden sich zumeist in wildlederne Kleidung, geschmückt mit Federn, Zähnen, Klauen und Pelz, dazu die berühmten Elfenstiefel. Zur Tracht gehören auch der Gürtelschmuck und der kurze Hornbogen. Die Behausungen der Waldelfen — Nest, Pfahlbau, Burg,

Baumhaus, Brückenwerk in einem – sind meist mittels Magie aus lebendem Holz geformt. Sie folgen der Harmonie der Jagd mit Bogen und Speer und sammeln Früchte, Beeren, Triebe, Kräuter, Pilze und Säfte, wobei sie mit ihrer Magie unreife oder ungenießbare Pflanzen in Nahrung zu verwandeln verstehen. Brot und Zucker sind den Waldelfen fremd, Salz gilt als kostbar. Ihren Lebensraum verteidigen sie mit grausamer Entschlossenheit gegen Eindringlinge.

Die grünenden Pfahlbauten der Auelfen findet man in der Taiga, wo die Elfen als Sammler, Jäger, Fischer und Taucher leben, aber auch in den Auen Garetiens und Almadas, wo die Elfendörfer von Obstbau, Handwerk (insbesondere Schnitzerei, Bauschzupfen und Gärtnerei) und Tauschhandel leben. Bekannt sind sie für den wasserabweisenden, oft kunstvoll bestickten Bauschmantel sowie die weichen Elfenstiefel. Auch in den Städten, wo sie häufig Bogner, Kürschner, Lehrer, Heiler, Barden, Gaukler und Diebe sind, legen sie bisweilen wunderliche Bauten an.

Im Einhorngras und der Grünen Ebene, beiderseits der Salamandersteinwälder sowie in der Tundra zwischen Frisund und Letta findet man die Steppenelfen, die sich selbst `Kinder des Windes' nennen. Sie sind ein Reitervolk, leben von der Jagd, kleiden sich in Wildleder und aus Pferdehaar gewobene Kleider und wohnen in mit lebendigem Gras bedeckten Zelten. Ihre Erbfeinde sind die Goblins, doch auch mit Menschen kommt es oft zu Konflikten, da sie kein Eindringen in ihre Jagdund Weidegebiete dulden.



Die Firnelfen leben in der Grimmfrostöde, entlang der Brecheis- und der BernsteinBucht, auf den Bäreninseln und in den Nebelzinnen. Ihr Leben ist von Dauerfrost, Nordlicht und Firuns Atem geprägt.

Vor dem Wahn ihrer hochelfischen Vorfahren in die Eiswüste geflohen, glauben sie ausschließlich an die Gemeinschaft, fürchten die Dämonin Pardona und hegen äußersten Widerwillen gegen Fremde. Sie tragen wärmende Pelze und jagen alle Arten von Tieren: Seehund, Meerkalb, Bär, Boronskuttentaucher, Schneehase, Fisch (auch Hai) und Wal. Ihre Magie führt sie über Eis und Wasser und lässt sie Eissegler und magische Brücken erbauen. Sie kennen keine Schmiedekunst, kaum Brennstoff und keine Mechanik, benutzen daher viele Knochen- und Kristallwerkzeuge und sind Meister der Kürschnerei.

Nicht abreißen wollen Gerüchte über Elfenvölker, die vor langer Zeit in den Süden gewandert seien und dort ein Volk der Wüstenelfen begründeten oder sich in die Berge und Höhlen geflüchtet hätten und unter Tage lebten.

**Verbreitung:** Flussläufe und Auen Nordaventuriens, vereinzelt Almada und Garetien (Auelfen), Wälder ringsum die Salamandersteine (Waldelfen), Grüne Ebene (Steppenelfen), Hoher Norden (Firnelfen). Vereinzelt in Städten (Lowangen, Donnerbach, Punin, Norburg, Gerasim, Oblarasim, Kvirasim; meistens Auelfen)
**Größe:** 1,80 bis 2,10 Schritt **Gewicht**60 bis 90 Stein
**MU** 8—17 **FF** 8—19 **KL** 7—16 **GE** 10—20
**IN** 9—19 **KO** 8—17 **CH** 8—18 KK 7—16
**Vor- und Nachteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (meistens Gehör, Geruch oder Sicht), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang; Elfische Weltsicht (nur bei Sippenelfen), Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5—7, Unfähigkeit Zechen

**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP** 21 /28/33 AuP 26/33/39 AsP 28/34/42
MR 4/6/8 GS 8/8/9 **RS** je nach Rüstung
AT 11/13/17 PA 10/13/16 FK 9/15/23
**INI** 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: —** / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Finte, Scharfschütze / Ausweichen II (PA 15), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze, Schnellladen
**Typische Waffen:** Jagdspieß, Florett, Wolfsmesser, Jagdmesser, Elfenbogen
**Typische Rüstungen:** Leder- und Fellkleidung, Mammutonpanzer
**Magie:** natürliche Begabung aller Elfen, freie Zauberausübung bis hin zur Freizauberei, seltener auch Magier, traditioneller Spruchvorrat elfischen Ursprungs, Schwerpunkte *Hellsicht, Heilung, Eigenschaften* und *Form,* vor allem Selbstverwandlung **Veränderungen nach Herkunft:** Auelf (Gutaussehend, AuP +2), Waldelf (Gutaussehend, Richtungssinn, IN +1), Firnelf (Kälteresistenz, Richtungssinn, Hitzeempfindlich, KO +1, MR +1, LeP +1, AuP +5)

**Weiterführende Informationen** zu den Elfen finden Sie in **AZ 34** (Rassen, Kulturen, Professionen), MWW **47** (Zauberei), **GKM 125** (Glaube), **Arsenal 90** und **103** (Waffen und Rüstungen).

### HALBELFEN

Ein Halbelf ist zumeist von feinerer, schlankerer Gestalt als ein Mensch, jedoch kräftiger als ein Elf Die Gesichtszüge sind schmaler, die Kiefernknochen deutlich konturiert, die Augen leicht schräg gestellt und etwas größer als beim Menschen. Die Ohren weisen Spitzen auf. Männliche Halbelfen haben keinen Bartwuchs. Das Wachstum eines Halbelfen verhält sich wie beim Menschen, die Lebenserwartung liegt jedoch höher, meist über 100 Jahre.

Halbelfen stehen zwischen zwei Welten. Sie sind zu sehr Mensch, um der elfischen Lebensweise nahe zu sein, und zu sehr Elf, um in einer menschlichen Gesellschaft etwas Anderes als Sonderlinge zu bleiben. Daher nutzen viele Halbelfen ihre magische Begabung für den Beruf, als Künstler, Handwerker oder auch Verbrecher. Ein Halbelf, der bei Menschen groß geworden ist, nimmt in der Regel die menschliche Kultur an.

**Verbreitung:** überall wo es Elfen gibt
**Größe:** 1,60 bis 2,00 Schritt **Gewicht:** 40 bis 80 Stein
**MU** 8—17 **FF** 8—18 KL 8—17 **GE** 9—19
**IN** 8—18 **K0** 8—17 **CH** 8—18 KK 7—16
**Vor- und Nachteile:** Gutaussehend, Viertelzauberer (sofern nicht weiter gefördert)
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
LeP 23/31/36 **AuP 26/35/39** AsP 10/17/22
MR 2/4/6 GS 7/8/8
**RS** je nach Rüstung (nicht-metallene bevorzugt)
AT 11/13/17 PA 10/13/16 FK —/13/27
**INI** 9+W6 / 11+W6 / 17+W6 **TP** je nach Zweck und Ausbildung
**Sonderfertigkeiten: —** / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Finte, Scharfschütze / Ausweichen II (PA 15), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze, Schnellladen
**Typische Waffen:** entweder wie Mensch (je nach Kultur) oder wie Elf
**Typische Rüstungen:** entweder wie Mensch (je nach Kultur) oder wie Elf

**Magie:** latentes elfisches Magie-Erbe. Wenn nicht ausgebildet: Magiedilettant, vielfach Heil- und Hellsichtsmagie oder Selbstverwandlung. Vollmagische Ausbildungen (Magier, Hexe, Druide etc.) möglich.

**Weitere Informationen** zu den Halbelfen finden Sie in **AZ 35** (Rasse).

## ESEL

Erklärungen zu den zusätzlichen Werte-Angaben finden Sie auf Seite 62.

### SCHWARZE THALUSER, QADAN

Diese Esel scheinen direkt von den Wildeseln des zerklüfteten Berglandes von Rashdul abzustammen, denn auch die Qadan zeigen bevorzugt eine dunkelbraune bis schwarze Färbung, auch wenn sie etwas kleiner und drahtiger als der Thaluser sind. Dieser Hausesel erreicht eine Widerristhöhe von anderthalb Schritt, zeigt dabei aber mehr Kraft und vor allem Ausdauer als alle ähnlich großen Pferde. Die Eselshengste sind berüchtigt für ihren Starrsinn und für ihre Brünstigkeit, die auch vor Pferdestuten nicht halt macht.

Die Trittsicherheit der Schwarzen Thaluser ist dagegen ebenso bekannt, was sie, gepaart mit den Vorzügen Robustheit und Leichtfuttrigkeit der Langohren, zu einem beliebten schweren Arbeitsesel in fast ganz Aventurien gemacht hat. Da selbst die Angroschim sie in ihren Stollen häufig einsetzen, werden sie in den Bergfreiheiten auch 'Zwergpferde' genannt.

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Thalusien, Almada, Zwergensiedlungen
**Größe:** 7 1/2 Spann **Gewicht:** 320 Stein **INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 45
**RS** 1 **K0** 18
**Biss: DK** H **AT 8** **TP 1W6**
**Tritt: DK N AT 8** **TP 1W6+1**
**GS 2/6/– AuP 5/– MR 1/5** **GW 5**
**L0** 7 KK 15 TK 7,5*KK **ZK** 10*KK

**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, Eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh, störrisch
**Futterbedarf:** 7 Stein / 5 Stein / 7 Stein / 9 Stein
**Preis:** 25 D / 50 D

**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff/ Niederwerfen (3, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Trag-, Zug- und Reitesel
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier, Trosskutschtier, Wanderreittier

### MHERWATI

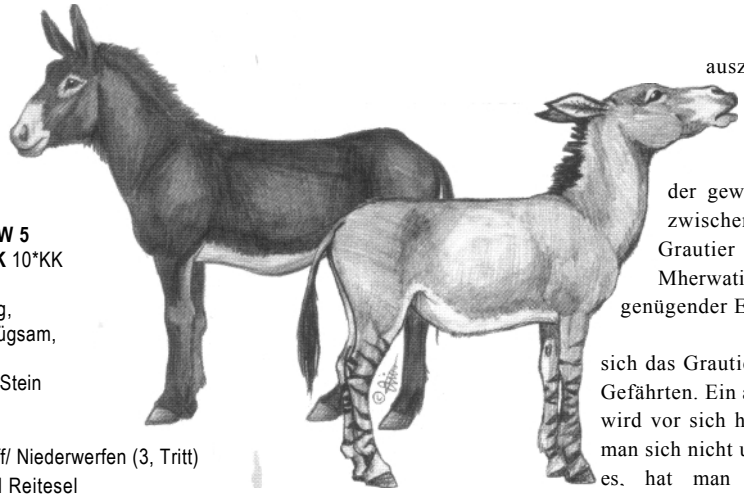
Kleiner und heller als die Schwarzen Thaluser sind die Mherwati. Kaum einmal erreichen sie ein Stockmaß von 6 Spann und die dunkelste Farbe ihres glatten, kurzen Fells ist ein dunkles Graubraun. Dabei sind ihre Ohren genauso lang wie die ihrer größeren Vetter, was ihnen mit den meist schläfrig halb gesenkten Lidern ein reichlich dummes Aussehen verleiht. Ihr Quastenschwanz hängt dann träge herab und ein Huf ist zierlich und faul entlastend angewinkelt, als würde es nichts Schöneres als das Dösen geben.

Man darf sich davon nicht täuschen lassen: Der Mherwati ist der bekannteste und am weitesten verbreitete Esel überhaupt, da seine enorme Arbeitsleistung in keinem Verhältnis zu seiner Größe zu stehen scheint. Außerdem ist er weniger störrisch als der Thaluser – wenn auch offensichtliche Schikanen mit stoischer Arbeitsverweigerung des Tieres erwidert werden.

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Balash
**Größe:** 5 1/2 bis 6 Spann **Gewicht:** 200 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 35 **RS** 1 **1(0** 15
**Biss: DK** H AT 8 **TP** 1W6
**Tritt: DK** N **AT** 8 **TP** 1W6+1
GS 2/5/– **AuP 5/– MR 1/4** GW 5
**L0** 7 KK 12 TK 8*KK **ZK** 10*KK
**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, Eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh, Einzelgänger
**Futterbedarf: 5** Stein / 4 Stein / 5 Stein / 6 Stein
**Preis:** 25 D / 40 D
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Niederwerfen (5, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Trag-, Zug- und Reitesel
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier, Trosskutschtier

### GRAUTIER

Der in Nordaventurien verbreiteste Esel ist das Grautier, das viele Bauern nicht einmal als eigene Rasse ansehen, sondern für Mherwati halten. Bei vergleichbarer Kraft und Genügsamkeit ist das Grautier zumeist eine Handbreit höher als sein südlicher Genosse und von deutlich hellerer Fellfarbe, üblicherweise hell- bis dunkelgrau, selten einmal weiß. Sein Fell ist dichter und struppiger und seine Ohren kürzer. Die meisten Grautiere zeigen über der Schulter und an den Beinen eine zarte Streifung, die die Vermutung nahelegt, dass ihre Vorfahren die wilden Esel des Orklandes sind. Diese kleinen, zähen und struppigen Wildesel sind durch ihre unruhige Fellzeichnung für ein ungeübtes Auge kaum einmal
sie in Herden von his zu



auszumachen, obwohl vier Dutzend Tieren leben.

Daher scheint auch der gewichtigste Unterschied zwischen Mherwati und Grautier zu kommen: Ist der Mherwati meist ein sich selbst genügender Einzelgänger, sehnt sich das Grautier immer nach einem Gefährten. Ein allein gehaltener Esel wird vor sich hin kümmern, solange man sich nicht um ihn sorgt. Tut man es, hat man einen (langlebigen)

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien
**Größe:** 6 bis 6 Spann **Gewicht:** 250 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 1 **K0** 15
**Biss: DK** H **AT 8** **TP 1W6**
**Tritt: DK** N **AT** 8 **TP** 1W6+1
GS 2/6/– AuP 5/– **MR 1/5** GW 5
**L0** 7 KK 14 TK 8*KK **ZK** 10*KK
**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, Eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh
**Futterbedarf:** 5 Stein / 4 Stein / 5 Stein / 6 Stein
**Preis:** 20 D **/ –**
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff/ Niederwerfen (5, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Trag-, Zug- und Reitesel
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier, Trosskutschtier, Wanderreittier

## EULEN

*»Von den Eulen: Hinterlistige Jäger, die nur des Nachts zuschlagen, sind die Eulen und Käuze, welche durch ihr Geschrei auch manchen Menschen in die Irre locken oder den einsamen Wanderer zu Tode erschrecken. Sie sind der Zauberei mächtig, sehen selbst hinter dem Schleier der Unsichtbarkeit Verborgenes, stehen mit den Hexen im Bunde und rufen mit ihren Kumm mit, Kumm mit!' todkranke Menschen in Borons Reich. Das Gewöll einer Eule nehmen die Hexen, um damit Knoten zu machen und die Gedanken der einfachen Leut zu verwirren.«*
*—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,* Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

*»... und wahrhaftig habe ich gesehen, wie sich eine Eule auf dem Einhorn niederließ und ihm die Geheimnisse der Nacht zuflüsterte und wie alsdann das Einhorn gemessenen Trabes dem davonfliegenden Vogel in den Wald folgte, ganz so, als wolle die Eule ihm den Weg weisen ...«*
*—Jindrak vom Yaquirstein,* Wahrhaftiger Reisebericht des Jindrak vom Yaquirstein, *Ferdok, 988 BF*

Kaum ein Lebewesen sieht des Nachts besser als die Eule (nachts keine Einbußen auf AT und PA, dafür tagsüber nur halbierte Werte). Auf den ersten Blick mag das Tier einem Betrachter vielleicht nicht wie ein Raubvogel vorkommen, doch wer die leise und elegant dahinschwebende Eule einmal beim Jagen beobachtet hat, ist schnell vom Gegenteil überzeugt.
Ihr nächtliches Rufen und das eigenartige Aussehen haben die Eule schon oft als Zaubertier in Verruf gebracht, das angeblich seine Opfer hypnotisiert und ins Unterholz lockt, um ihm die Augen auszuhacken. Und tatsächlich besitzen manche Eulen ein Gespür für Magie und fühlen sich zu magiebegabten Wesen, insbesondere Hexen und Druiden, aber auch Einhörnern, hingezogen. Eine Hexe kann sich einer solchen Eule vorsichtig bis auf wenige Schritt nähern, wenn sie beruhigend auf den Vogel einredet (CH und IN-Probe, sonst fliegt das Tier einfach davon). Beweist die Hexe anschließend genügend Geduld, dann wird die Eule plötzlich wie im Angriff auf sie zufliegen, sie aber nur kurz mit den Flügeln streifen und anschließend das Weite suchen. Beim geringsten Anzeichen von Furcht (MU-Probe) schlägt der Raubvogel jedoch zu. Dem `Eulenkuss' wird von den Hexen eine orakelhafte Bedeutung zugemessen, denn sie glauben, dass dabei ein Stück der den Eulen zugeschriebenen Weisheit auf sie übergeht. Greift die Eule aber an, so ist man mit Dummheit geschlagen.

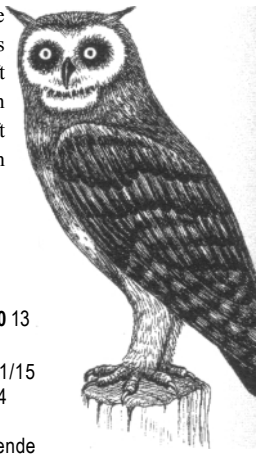
### SCHLEIEREULE

Auch hei Tage sind die großen Augen und das herzförmige Gesicht ein deutliches Erkennungszeichen dieses plump erscheinenden Vogels. Da der Kopf fast direkt auf dem Rumpf aufsitzt und auch die Flügel sehr kurz erscheinen, verwundert sich so mancher über die ausgezeichneten Nachtflugeigenschaften dieses Raubvogels. Die zweieinhalb Spann großen Tiere ernähren sich fast ausschließlich von Mäusen, die sie ganz verschlucken. Nur selten einmal greift eine Schleiereule einen Menschen an — und zwar nur dann, wenn sie sich oder ihr Gelege in Gefahr sieht.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Oron, Maraskan (Wald) **Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite: 5** Spann **Gewicht:** 1,5 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 2 / 5* **LeP** 8 **RS** 2 **KO** 8
**Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT 1** / 12* / ** **TP** 1W6
GS 1/12 AuP 35 **MR 3/2** GW 2
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch **Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft
** Zu Boden gezwungen, versucht die Schleiereule nur verzweifelt zu fliehen und landet höchstens einen Zufallstreffer.

### SCHÄDELEULE

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



**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 15 Spann **Gewicht:** 9 Stein
**INI** 7+1W6 **PA 3** / **5* LeP** 18 **RS** 2 **K0** 13
**Schnabel: DK** H **AT** 11 / 5*
**TP** 1W6+2 (SP bei Angriff aus dem Hinterhalt) GS 1/15
**AuP 25** **MR 3/4 GW 5 Beute:** 4 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (9; auf schlafende Gegner, nicht parierbar), Flugangriff
* Kampfwerte am Boden / in der Luft

### WEITERE EULEN

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

## FALKEN

*»Die edelsten Vögel sind die Falken, welche stolz und majestätisch ihre Kreise am Himmel ziehen. Nicht durch Größe oder plumpe Stärke heben sich die Falken hervor, es sind vielmehr Gewandtheit, Schnelligkeit und scharfer Blick, welche sie zu Königen der Lüfte machen. Welcher Edelmann ist nicht stolz, einen solchen Vogel mit auf die Jagd nehmen zu können, der im grazilen und lautlosen Flug seine Beute mit dem scharfen Blick bannt, um dann kraftvoll und dennoch geschmeidig hinabzustoßen und sie zu greifen. Wer hat schon je einen Falken gesehen, der sein Ziel verfehlte?! Wenn das Tier eine Beute auserkoren, so bekommt es sie auch! Und so bedient sich der Falke am reich gedeckten Tisch der Erde und wählt — gleich einem König — nur das Feinste und Schmackhafteste zu seiner Speise.«*
*—Hesindiane Freifrau von Bethana-Aralzin in einem Brief an Herzog Cusimo von Grangor, Bethana unbekannten Datums*

Falken sind den Adlern sehr ähnlich. Sie leben stets als Pärchen oder als Familie in einem Horst zusammen, den sie sich an unwegsamen, entlegenen Stellen im Gebirge oder in hohen Bäumen anlegen. Falken sind zwar viel kleiner als Adler, aber in der Regel noch geschickter, schneller und wendiger als diese. Ihre Beute, meist entweder Mäuse oder kleine Vögel, schlagen sie im Sturzflug.
Da Menschen wegen ihrer Größe für einen Falken als Beute nicht in

Frage kommen, geht von dem Vogel normalerweise keine besondere Gefahr aus. Nur wenn sich jemand ihrem Horst auf weniger als etwa 25 Schritt nähert, greifen sie an und verteidigen ihr Revier mit äußerster Verbissenheit.
Mit viel Geduld kann man den Falken zur Jagd abrichten, wenn er in Unfreiheit geboren oder sehr jung aus dem Nest geholt und von klein auf gehegt und gepflegt wird. Jäger und Edelleute schätzen den Falken als treuen und erfolgreichen Jagdgefährten, und die Falknerei ist so zu einem beliebten Sport geworden, der allerdings viel Zeit und Geld erfordert. Falkner züchten die Vögel, richten die Jungtiere ab und verkaufen sie anschließend zu horrenden Preisen. So mancher Fürstenhof hat sogar einen eigenen Falkner.

**BLAUFALKE**
Der Blaufalke ist ein wunderschöner Vogel, der bevorzugt für die Falknerei verwendet wird. Sein Gefieder ist vielfältig silbrig bis blau gemasert und von majestätischem Glanz. Schnabel und Augen sind meist tiefblau, zuweilen aber auch etwas heller und mit einem silbrigen Schimmer bedacht. Der Vogel ist zwar nicht sehr groß, hat aber eine Spannweite von bis zu eineinhalb Schritt. In der freien Natur gibt es den Blaufalken praktisch in ganz Aventurien, nur in den südlichen Regionen fühlt sich das Tier nicht wohl. Blaufalken legen ihren Horst stets im Gebirge an, aber sie fliegen bis zu 100 Meilen weit aus, um Beute zu schlagen. Da der Blaufalke sehr ausdauernd ist, greift er im Kampf ausschließlich im Sturzflug an. Der Vogel geht nur dann in den Nahkampf über, wenn er so schwer verletzt ist, dass er nicht mehr fliegen kann, wobei er jedoch verzweifelt herumflattert, um wieder in die Luft aufzusteigen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Oron, Maraskan (Gebirge / Steppe, Felder)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 6 bis 7 Spann **Gewicht:** 2 Stein
**INI** 12+1W6 **PA 4 / 7* LeP 10 RS 1 K0**
**7 Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT 5** / 15* **TP** 1W6+1
**GS** I / 30 **AuP** 90 **MR** 2 **GW** 6
**Beute:** 1 Ration Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge) *
Kampfwerte am Boden / in der Luft



**STURMFALKE**
Nur unwesentlich größer und etwas unscheinbarer als sein blauer Artgenosse ist der Sturmfalke. Sein Gefieder ist hell- und dunkelbraun gemasert, Schnabel und Augen dunkelbraun oder schwarz. Für die Falknerei eignet sich der Sturmfalke weniger, da selbst in Unfreiheit geborene Vögel dieser Art häufiger entfliegen.
Man findet den Sturmfalken überall im Mittelland und im Norden Aventuriens. Er legt seine Horste nicht nur im Gebirge, sondern auch in hohen, frei stehenden Bäumen an.
Es kann deswegen vorkommen, dass man unvermittelt von einem Sturmfalken angegriffen wird, weil man sich versehentlich seinem Horst zu sehr genähert hat. Der Falke stellt Fliehenden aber nicht nach und lässt wieder ab, wenn man sich mehr als 100 Schritt von dem Horst entfernt hat. Wer sich sofort zur Flucht wendet, muss daher nur zwei oder drei Attacken des Vogels hinnehmen.
Da der Sturmfalke nicht so ausdauernd ist wie andere Raubvögel, zieht er sich nach den ersten Attacken zurück oder kämpft am Boden weiter, wenn er dazu gezwungen wird.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald, Gebirge / Steppe, Felder)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Größe:** 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 2 Stein
**MU** 8 **KL** 3 IN **5 CH** 6 **FF 5 GE** 9 **K0** 7 KK 3 **INI** 13+1W6
**PA 3 / 7* LeP 11 RS 1**
**Schnabel / Klauen: DK H AT 4 / 16* TP 1W6**
**GS 1 / 35 AuP 40 MR** 2 **GW 6**
**Beute:** 1 Ration Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4(, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge) * siehe Blaufalke. Nach W6 Sturzflugangriffen geht der Falke in den Flugangriff über, nach jeweils W6 KR steigt er erneut für einen Sturzflugangriff auf.

## FEENWESEN

*»Feenwelt, Anderland, Nebelreich, Traumebenen, Grenzland, Land Jenseits, Zauberland, Verwunschenes Reich — es gibt so viele Namen für die Welt der Feen, dass der Gelehrte sich fragen muss, ob hier wirklich ein und dasselbe gemeint ist oder es nicht gar viele voneinander unabhängige Orte gibt, an denen Feen und Feenartige leben. Die interessante Frage ist allerdings, ob diese Orte alle von gleicher Beschaffenheit sind. So weiß man doch, dass Berichte derjenigen, die den Silvanden Fae'den Karen im Bornland betraten, sich sehr von den wenigen Glücklichen unterscheiden, die einen Weg zurück aus dem Blautann in Weiden fanden.«*
*A l e y a Ambareth,* Tractatus Septelementaricum, *Khunchom, 1014 BF*

*»Ob es sie gibt? Oh, es gibt Wesen, die so sind, wie ihr die Holden beschreibt: schön, machtvoll, alt und jenseits aller Vorstellung im Tun und Wollen. Aber ich weiß nicht, ob sie unsere Ahnen sind. Es heißt, wir stammen aus der Lichtwelt. Aber weißt du, was die Lichtwelt ist? Und wo sie ist?«*
*—Dimeloe Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, Donnerbach, 1007 BF*

*»Feentore: In exacta conjugationes der realita deris mit der ir-realita non deris, in nomen Garethia: Anderwelt. Häufig auf Schwellen, in Toren et non minus anderen von Menschen erbauten Durch- und Übergängen, idem an loci von fraglicher origo, in exempla so gesehen circulum petri im Farindelwald, erectus petri im Einhorngras et cavernus montanus im Steineichenwald, idem als procedere von dubialer Länge in Wäldern, auf Auen, maxime bei Nacht, im Nebel und Sturm. Atqui sie nicht in definitionem beständig, sondern zu differentia tempi geöffnet.«*
*—Autor unbekannt,* Die Trollzacker Manuskripte, *etwa 570 BF*

*»Feenartige: Die wichtigsten der Arten seyn die kleinen Blütenjungfern, auch Ladifari genannt, kaum spannengroß in Blüten hausend, die Dryaden oder auch Nymphen, denen Pflanzen und Gewässer zu eigen seyn, die greulichen Biestinger in aufrechter Tiergestalt, die Holden, von denen man spricht, sie seyen die Vorfahrn der Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl im Feenreiche als auf unsrer Seite der Tore zuhaus. «*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Beilunker Ausgabe 794 BF*

*»Faun, Satyre, Levschije genannt je nach Örtlichkeit, ists ein bocksbeinigs Wesen, das nichts anderes im Sinn hat als Rahjaslust und Hirtenflötenspiel. Gleichen sie auch schmächtgen, dunkellockgen, haargen Burschen mit Bocksbeinen und Ziegenschwanz — und haben's sogar zwei Hörner! - so hat ihr rahjagegebener Duft und das unbedeckte Gemächt so manche Frau schon ins Unglück gestürzt.«*
*Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Vinsalt, *Ort und Datum unbekannt*

*»Man sagt, Feen scherten sich nicht um die Geschicke der Menschen. Aber wie wollt Ihr es verstehen, dass jeder Seekönig der Zyklopeninseln den Bund von Land und Meer schließen muss und erst der Tausch des Blütenkranzes mit der Delphinkrone die Krönung rechtens macht? Und Ihr wisst, dass sie denjenigen Prinzen nicht aus ihrem Wald entlassen, der ihnen auf dem Thron nicht recht ist! Und dann ließen sie Palamydas nach 88 Jahren zurückkehren, just in dem Augenblick, da ein neuer Seekönig gekrönt werden soll. Da ist es doch deutlich, dass es sie wohl schert, was hier geschieht!«*
*—aus einem Gespräch am Hofe Palamydas, Zykloperinseln, 1020 BF*

Als Feenwesen bezeichnet man magische Kreaturen, deren Heimat in den Feenglobulen liegt und deren Lebenskraft in der Dritten Sphäre nachlässt, wenn sie keinen Rückzugsort haben (so etwa die Bäume der Dryaden).

Die bekanntesten Feen sind wohl die *Ladifaahri* oder auch *Blütenfeen*, ihre Erscheinung ist meist die einer jungen etwa 10 bis 15 Finger großen Frau mit langem Haar in einem schimmernden Kleid, ihre Flügel strahlen in allen Farben des Regenbogens und ihre Flugbahn wird nicht selten von einem Glittern begleitet. Das ebenso große Volk der *Siianna* lebt in sippenähnlichen Gemeinschaften, wie man sie von den Elfen kennt.

Von den *Wichteln* berichtet man, dass sie kaum in die Dritte Sphäre kommen und größtenteils in den Feenwelten leben. Berichte erzählen von 15 Finger großen, pausbäckigen Gestalten mit bunten Zipfelmützen, die auf übergroßen Schnecken reiten. Sie seien humorvoll, fast albern, aber ihre Späße sind nicht so boshaft wie die der Kobolde (siehe Seite 122).

Die *Nymphen* oder *Dryaden* sind etwa menschengroße, geisterhafte Frauen, deren Existenz an Orte und Objekte, wie zum Beispiel Teiche, Quellen oder Bäume gebunden ist. Oft verführen sie junge Männer, die an diese Orte gehen. Dies tun sie nicht aus Berechnung oder Boshaftigkeit, ihr Gemüt ist vielmehr naiv und sehnsuchtsvoll. In Liebe verfallen, folgt der Mann der Dryade in ihre Welt, wo sie gemeinsam sorgenfrei leben. Die Männer kehren oftmals erst nach vielen Jahren, gar Jahrhunderten zurück – äußerlich unverändert, doch manche bleiben gar verschwunden. In den bornländischen Walbergen nennt man die dortigen Nymphen *Vilay*, sie leben in Walnussbäumen.

Die *Satyre* oder auch *Faune* erscheinen fast wie Chimären. An den bocksbeinigen Unterleib, der stark behaart ist, schließt sich ein menschlicher Männerkörper an. Auch das meist von einem spitzen Kinnbart gezierte Gesicht ist menschlich, bis auf die kleinen Hörner an den Schläfen. Sie sind Meister der Flötenmusik und verstärken die Wirkung ihrer Melodien durch Zauberei, so dass ein Zuhörer, der nur einen Moment lauschen wollte, über Stunden von den Klängen entzückt wird.

Im Bornland leben widderköpfige Menschen, die *Levschije*. Sie sind ein Volk, das keine Frauen hat und das sich deshalb oft mit den Vilay paart. Sie gelten als Kinder Levthans, des brünstigen Widders, und daher sind sie von einer Wildheit, die den Feen ansonsten gar nicht zu Eigen ist. Daher ist es unklar, ob sie streng genommen zu den Feenwesen gezählt werden dürfen.

*Biestinger* sind Feen in Tiergestalt, die aber über menschliche Intelligenz verfügen und sich mit Aventuriern in ihrer Sprache verständigen können. Es gibt Mäuse, aber auch Otter, Wiesel, Fasane oder gar Bären unter den Biestingern. Im Neunaugensee hausen die *Wasserflinken*, forellengestaltige Feen. Sie sind an einzelne aventurische Orte gebunden, bedürfen aber keiner Heimkehr in die Feenwelten.

Feen tauchen am häufigsten an Übergängen Aventuriens zu den Feenwelten auf. Selten entfernen sie sich freiwillig von diesen Toren, da sie in der diesseitigen Welt Schaden erleiden. Sie verlieren ständig Lebenskraft und müssen sterben, wenn sie nicht rechtzeitig in ihre Welt zurückkehren können. Oder ihnen entgleitet die Kontrolle und ihre friedliche Art, und dann beginnen sie, auf fremde Lebenskraft zurückzugreifen. Solche räuberischen Feen nennt man *Lamifaar*. Mehr verbittert über sich selbst, ihre eigenen Gesetze missachten zu müssen, haben diese Wesen jegliche Fröhlichkeit verloren und begegnen jedermann mit unstillbarem Hass.

Für die meisten Feenwesen sind Werte überflüssig. Sie kämpfen nicht, ihre MR ist von aventurischen Zauberern üblicherweise unüberwindbar und sie sind derart vielgestaltig, dass es ohnehin keine Standard-Werte geben könnte. Für die tückischen Lamifaars empfehlen wir, Werte zu improvisieren, denn auch sie behelfen sich größtenteils durch Magie und kämpfen nicht.

Alle Feenwesen beherrschen die Zauberei in hohem Maße und können Effekte nahezu beliebig herbeiführen. Wenn sie sich wehren müssen, so verlassen sie sich auf die Magie. Außerhalb ihrer Welt wird ihre Macht immer schwächer, außer sie besitzen einen 'Anker'. Dieser Anker ist ein Ort oder ein Gegenstand, in dem sie in Aventurien heimisch werden konnten und woher sie die benötigte Kraft schöpfen können. Ohne einen solchen Anker verlieren Feen langsam ihr Sikaryan (Lebenskraft), über die sie auch zaubern. So entstehen die berüchtigten Lamifaars (Schwarzfeen), die nur durch Diebstahl fremden Sikaryan überleben, ähnlich den Vampiren.

Feeische Magie ist häufig von `illusorischen Nebeneffekten' begleitet wie einem Wohlgeruch, einer schönen Melodie oder einem farbigen Glitzern. Auch hat ihre Magie häufig seltsame Auswirkungen. Eine von Feen geheilte Wunde könnte zum Beispiel einen Schimmer dieses Glitzern enthalten.

Magie wirkt gegen Feenwesen unberechenbar. Ob der gewünschte Effekt eintritt, ist grundsätzlich Meisterentscheid. Es ist sogar schon vorgekommen, dass wohlgemeinte Zauberei Feenwesen getötet hat.

Weitere Informationen zur Magie der Feen erhalten Sie in MWW 124.

**Die Levschije**
**Verbreitung:** östliches Bornland, Walberge (Wald, Gebirge)
**Auftreten:** einzeln oder in Gruppen von 1W6+2
**Schulterhöhe:** etwa 6 Spann **Gewicht: 45 Stein**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **INI** 10+1W6 | **PA** 12 | **LeP** 25 | **AsP** 10* | **RS** 0 | **K0** 13 |
| **Knüppel:** DK N** AT 12 | | **TP** 1W6 | | | |
| **Kopfstoß: DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+2 (A) | | | |
| **GS 8 AuP 30 MR 7** | | **GW 8** | | | |

* Levschije sind Magiedilettanten und beherrschen vor allem Sprüche mit dem Merkmal *Eigenschaften* als Übernatürliche Begabungen.

** Levschije können alle Arten von Ein- und Zweihandwaffen benutzen. Die Werte sind dann dementsprechend zu ändern.

## FEUERMOLCHE

*»Vom Feuermolche: Dies grau und grüne Thier, welches man im Orkischen findt, und welches auch einen flammend rothen Bauch besitzt, ist dem Chamaeleone des Südens und dem Salamander der Sphären wohl verwandt. Er ist ungetüm, wohl zwei und einen halben Schritt in der Länge. Er macht Jagd auf alles, was kleiner ist denn ein Schaf und tut dem Menschen nichts zuleide. Wer ihn aber doch schlägt oder übel anspricht, dem schaut er in die Augen und sagt, du musst sterben. Und es passiert.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *des Hesinde-Geweihten Cordovan Tharent, Bethana, 879 BF*

Feuermolche leben vor allem in der Nähe des Bodir, in den Sümpfen und Marschen des Orklandes. Die Echse ist in ihrer Umgebung so gut getarnt, dass man sie erst sieht, wenn man ihr fast auf dem Kopf steht (was sie natürlich als Angriff auslegt). Der Feuermolch kann entwe-

der mit seinem Schwanz oder dem Rachen attackieren. Sein Speichel ist ein heimtückisches Gift, das einen langsamen und qualvollen Tod über die Opfer bringt.

**Verbreitung:** Thorwal, Orkland, Svellttal (Sümpfe, Flussläufe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 12 Spann **Gewicht:** 150 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 4 **LeP** 45 **RS** 3 **KO** 10
**Schwanz: DK N** **AT** 10 **TP** 1W6
**Biss: DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+3 (+Gift)*
**GS 4** **AuP 20 MR 6/7 GW 9**
**Beute:** 70 Rationen Fleisch (ungenießbar, für Achaz zäh)
**Besondere Kampfregeln:** Umreißen (2, Schwanzangriff gegen Beine), Hinterhalt (15), Gelände (Sumpf)
* Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift des Feuermolchs zum Tragen (einmalig). Stufe: 7, Wirkung: 1 SP pro Stunde, Beginn: sofort, Dauer: 40-KO Stunden / 20-KO Stunden.

### FISCHECHSEN

*»Von den Fischechsen: Überall an den Küsten und Flussläufen südlich von Havena kann man die große Fischechse sehen, wie sie aus dem Himmel stößt, kurz ins Wasser taucht und sofort wieder an Höhe gewinnt. In ihren langen Kiefern trägt sie dann meist einen Fisch, den sie zu ihrem Nest trägt und dort verschlingt. Aber nicht nur Fische, sondern auch Hasen und Hühner jagt das Tier, welches eine Spannweite von fast zweieinhalb Schritt erreicht. Dabei ist der Körper äußerst schmal und die Gliedmaßen sind schon winzig zu nennen, denn sie sind ganz mit den lederartigen Schwingen verwachsen.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF*

Fischechsen gleiten durch die Lüfte und nutzen die Aufwinde, um weitere Strecken zurückzulegen. Sie werden dem Menschen nur selten gefährlich. Während der Brutsaison (Phex bis Praios) verteidigen die Fischechsen ihr Gelege mit äußerster Verbissenheit. An den Küsten Südaventuriens sind sie ein recht häufiger Anblick und ein Ärgernis für die Fischer, da sie die großen Fischschwärme aufschrecken und aufs offene Meer vertreiben.

**Verbreitung:** Südaventurien, Albernia, Liebliches Feld (Gebirge, Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Spannweite:** 12 Spann **Gewicht:** 20 Stein
**INI** 6+1 W6 **PA 2** / 4* **LeP** 22 **RS** I **KO** 8
**Biss: DK** H **AT 5** / 9* / ** **TP** 1W6+2
GS 1/10 **AuP 40** **MR 6/4** GW 4
**Beute:** 7 Rationen Fleisch (ungenießbar, für Achaz genießbar), Haut der Schwingen (sehr zähes Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff *
Kampfwerte am Boden / in der Luft
* Da die Fischechse nicht gut fliegen kann, kann sie nur 1W6 KR im Flugangriff kämpfen, danach muss sie in den Bodenkampf übergehen oder versuchen, wieder an Höhe und Schwung zu gewinnen.

### FLEDERMÄUSE

*»Von den Fledermäusen, Teernasen und Ruinengammlern: In Höhlen und alten Gemäuern und auf Speichern im Gebälk findet man die Fledermaus, von der man auch sagt, sie sei dem Phex ein liebes Tier. Von der Körpergröße einer Maus und mit derselben spitzen Schnauz und von braunem oder schwarzen Fell hat sie doch viel größere Ohren und Flügel aus Leder an den Vorderbeinen mit Krallen am End, dass man an einen kleinen Verwandten der Drachen glauben könnt. Das Tier frisst Spinnen und Käfer und anderes Gezücht, hängt des Tags über von der Decke und schläft und tut keinem Menschen was zuleide, der ihr nichts will. Wo die kleine Fledermaus den ängstlichen Nachtwanderer nur erschreckt, da richtet die Riesen- oder Vampirfledermaus einen ernsten Schaden an. Wie die kleine in großen Schwärmen von einigen Dutzenden zu finden, erreicht sie eine Spannweite von fast einem Schritt und hat scharfe Zähne, womit sie ihre Opfer aufbeißt und deren Blut trinkt. Sie überfallen auch einsame Wanderer; besonders die, die lange helle Haare haben, in denen sich die Krallen der Riesenfledermaus verfangen können. Man kann sie mit grellem Licht scheuchen, und auch Elfenmusik, namentlich die mit Flöten, macht sie wirr im Kopf"*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Belhanker Ausgabe unbekannten Datums*

## FLEDERMÄUSE




Die gewöhnliche Fledermaus wird nur selten zu einer wirklichen Bedrohung. Die Tiere greifen wenig zielgerichtet an, im Grunde genommen versuchen sie zu fliehen und geraten eher zufällig an ihre Gegner. Daher nimmt die Zahl der Fledermäuse im Kampf von Runde zu Runde ab, auch wenn kein einziges Tier getroffen wurde. Einzig wenn sie in die Ecke gedrängt werden, kann ein größerer Schwarm tatsächlich gefährlich werden, da die aufgescheuchten Tiere derart wild umher flattern, dass es kaum möglich ist, nicht mehrmals getroffen zu werden.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Höhlen)
**Auftreten:** 1W20+20 bis 4W20+20 Tiere und mehr
**Spannweite:** 3 Spann **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 0 **KO** 7
**Biss: DK** H **AT** 5 **TP** 1 SP
**GS** 18 **AuP** 50 **MR** 2 **GW** 1
**Beute:** Haut wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Gelände (Höhle)

### VAMPIRFLEDERMÄUSE UND RIESENFLEDERMÄUSE

Während die normalen Fledermäuse in ihrer Panik einen eher zufälligen Schaden anrichten, wenn sie aufgescheucht werden, können Vampirfledermäuse tatsächlich einen ausgewachsenen Menschen zu Tode bringen. Im Kampf stürzen sie sich auf ihre Gegner, wobei sie deren Angriffe völlig ignorieren. Manchmal beißen sich die Vampirfledermäuse sogar für einige Sekunden fest – diese Eigenart begründet ihren Namen, wenngleich die Vampirfledermäuse dabei in Wirklichkeit gar kein Blut saugen.
Die tatsächliche Gefahr hat eine ganz andere Ursache: Da auch Aas und kleine Nagetiere zur Nahrung der Vampirfledermäuse zählen, kommt es vor, dass durch ihre Bisse Krankheiten übertragen werden.
Riesenfledermäuse sind etwas größer und schwerer als Vampirfledermäuse, jedoch bei Weitem nicht so aggressiv.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Höhlen)
**Auftreten:** 1W20+10 bis 2W20+20 Tiere und mehr
**Spannweite:** 1 Schritt **Gewicht:** 0,5 Stein
**INI 5+2W6 PA 0** **LeP 5** **RS 0** **KO 7**
**Biss: DK** H **AT** 10 **TP** 1W2 SP*
**GS 15** **AuP 55 MR 2** **GW 1**
**Beute:** Haut wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6), Gelände (Höhle)

* Wer durch Bisse mehr als 5, 10, 15 ... SP erlitten hat, hat sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5, 10, 15 ... % mit einer der folgenden Krankheit infiziert: Schlafkrankheit (1-4), Lutanas (5—13), Rascher Wahn (14-18), Tollwut (19—20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Resistenzwurf ab.

## FLUG– ODER REITECHSEN

*»In den Echsensümpfen gibt es eine große Abart der Fischechse, bei denen die Flügel weiter vorne am Rumpf angesetzt sind, so dass sie tatsächlich fliegen und nicht nur gleiten können. Den Echsenmenschen dienen die Flugechsen als Reittiere, doch bleibt es ihr Geheimnis, wie sie die wilden Tiere zur Räson bringen.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*



Die Flugechsen besitzen eine Spannweite von fast vier Schritt und können richtige Flugbewegungen ausführen. In freier Natur lebende Exemplare jagen in Rudeln von drei bis fünf Tieren und betrachten neben Fisch und Schlangen manchmal auch größere Tiere (also auch Menschen) als Nahrung. Es kann vorkommen, dass Flugechsenschwärme mehrfach an Reisegruppen vorbei ziehen, ohne sich um sie zu kümmern, aber bei der nächsten Begegnung aus heiterem Himmel angreifen. Achaz richten Flugechsen zum Reiten Tiere ab, denn die können bis zu 100 Stein Gewicht tragen und mit dieser Belastung eine Strecke von vielen Meilen zurücklegen. Oft sind die Echsen so abgerichtet, dass die Echsenmenschen mit langen Lanzen Tiere erjagen können, auf welche die Reitechse im Sturzflug herabstößt. Auch Wurfspeere können aus großer Höhe auf Beutetiere geschleudert werden. Die Zähmung einer Flugechse ist bisher nur Echsenwesen gelungen.

**Verbreitung:** Südaventurien, Echsensümpfe (Sumpf, Küste)
**Auftreten:** 2+1 W3 Tiere
**Spannweite:** 3 bis 4 Schritt **Gewicht: 50** bis 80 Stein
**MU 10** **KL 2** **IN 5** **CH 3**
**FF 4** **GE 10** **KO 13** KK 17
**INI** 8+1 W6 **PA 3** / **5* LeP** 35 **RS** 1
**Biss** / **Klauen: DK** H **AT 6** / 11 *** TP 1W6+3**
GS 1/12 **AuP 80** **MR 6** GW 8
**Beute:** 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut der Schwingen (zähes Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft
** Die Flugechse greift zunächst stets im Sturzflug an. Erst wenn sie flugunfähig ist, geht sie in den Nahkampf am Boden über.

## FÜCHSE

*‚Von den Füchsen: Selten bekommt der Reisende einen Fuchs zu Gesicht, denn das feige Pack schlägt nur bei Nacht zu. Da fallen sie über das Vieh von Bauern her — meist reißen sie Hühner und Gänse, manchmal aber auch größere Stalltiere. Besonders die gelben Füchse sind eine Plage. Auffällig an den gerade einmal einen Schritt langen Tieren sind die spitze Form des Kopfes und der buschige Schwanz, den sich die Jäger gern als Glücksbringer an Waffen oder Mützen hängen, manchmal gar vor die Haustüre. Indes kommt solches nicht oft vor, denn der Fuchs ist verschlagen und schlau und nimmt schnell Witterung auf. Beliebt ist die Jagd trotz alledem, bringt doch das hübsche Fell der roten und blauen Füchse einen hohen Ertrag. Den struppigen Steppenfuchs hingegen jagen nur Bauern, wenn sie's leid werden, dass der Räuber ihnen die fettgemästeten Tiere wegschlägt. Vorsicht aber ist beim Jagen allemal geboten, denn einem Fuchs soll man nicht nachstellen und darf ihn nur erschlagen, wenn er im Kampf bezwungen wurde. Jene nämlich, welche verstohlen das Weite suchen, sind dem Phexe heilige Tiere.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren,
*Elenvina, 926 BF*

Füchse machen sich in der Regel nur an unterlegene Beutetiere heran, meistens solche, die sich bei irgendeiner Gelegenheit verletzt haben. Die ausgesprochenen Einzelgänger sind für eine Gruppe von Menschen normalerweise nicht gefährlich. Es kann aber vorkommen, dass ein einzelner Mensch von einem Fuchs angegriffen wird, wenn er zu nahe an den Bau des Tieres herangeht (ab etwa 8 Schritt). Die größte Gefahr für Menschen geht jedoch von tollwütigen Füchsen aus. Während die Tiere ansonsten nur nachts bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort Geflügel zu reißen, kommen tollwütige Füchse auch bei Tage vor allem in abgelegene Weiler und greifen alles an, was ihnen zu nahe kommt.

Füchse sind äußerst geschickte Kämpfer, und sie bestehen im Kampf durch Wendigkeit und Schnelligkeit. Tollwütige Füchse verzichten sogar ganz auf die Verteidigung und beißen wild und ungestüm um sich. Sie kämpfen bis zu ihrem Tode — ein gesundes Tier hingegen flieht, wenn es keine Chance sieht, den Kampf für sich zu entscheiden.

**Werte für alle Füchse**
**INI** 12+1W6 **PA** 11 **LeP** 13—16 **RS** 2 **KO** 9
**Biss: DK** H **AT** 12 **TP** 1 W6+1
**GS** 15 **AuP** 35 **MR 0** **GW** 4
**Besondere Kampfregeln:** Raserei (1, bei Tollwut), sehr kleiner Gegner (AT+2/ PA+4)

### ROTFUCHS

Die meisten Menschen bekommen nie in ihrem Leben einen Rotfuchs zu Gesicht. Die Tiere leben im Wald und haben dort ihr natürliches Jagdrevier — selbst tollwütige Rotfüchse dringen nur äußerst selten bis in bewohnte Gebiete vor. Unter tausend geborenen Rotfüchsen gibt es einen mit weißem Fell. Solche missratenen Welpen werden von der Mutter meist nicht gesäugt, dennoch überleben einige Weißfüchse. Diese Tiere sind besonders zäh und scheu, eine Begegnung mit ihnen kündigt eine bevorstehende Pechsträhne an.

**Verbreitung:** Nostria, Andergast, Orkland, Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld (Wald)
**Auftreten:** einzeln, im Frühling und Sommer oft paarweise
**Körperlänge:** bis 6,5 Spann **Gewicht:** bis 10 Stein
**Jagd:** +9, Angriff oder Flucht
**Beute: 3** Rationen Fleisch (sehr zäh), Pelz (teuer)

**GELBFUCHS ODER STEPPENFUCHS**

Gelbfüchse sind die am weitesten verbreitete Fuchsart. Sie sind mutiger als ihre roten und silbernen Artgenossen und trauen sich nachts auch in kleine Dörfer, wo sie zum Leidwesen der Bauern Hühner und Gänse rauben. Steppenfüchsen wird im Gegensatz zu den anderen Fuchsarten nicht wegen ihres Felles nachgestellt, denn der gelbgraue Pelz ist struppig und gilt als wertlos. Normalerweise werden die Tiere nur von Bauern gejagt, um Schaden vom einen Vieh abzuwenden.

**Verbreitung:** Nordaventurien, Weiden, Tobrien (Steppe)
**Auftreten:** einzeln, im Frühling und Sommer oft paarweise
**Körperlänge:** bis 7 Spann **Gewicht:** bis 12 Stein **Jagd: +13,**
Angriff oder Flucht
**Beute:** 3 Rationen Fleisch (sehr zäh), Fell (billig)

**SILBERFUCHS ODER BLAUFUCHS**

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

**Verbreitung:** Hoher Norden, Salamanderwälder, Bornland (Wald)
**Auftreten:** einzeln, im Frühling und Sommer oft paarweise
**Körperlänge:** bis 8 Spann **Gewicht:** bis 15 Stein **Jagd: 15,**
Angriff oder Flucht
**Beute:** 4 Rationen Fleisch (sehr zäh), Pelz (Luxusartikel)

## GARGYLE

*»Die Gargyle — vulgo Wasserspeier genannt — sind eine Meisterleistung der Ars Magica. Ihr Ursprung verliert sich im Dunkel und Chaos der- Historie, so dass wir heute nicht mehr wissen, welchem Magus die Ehre ihrer Erschaffung gebührt. Doch ihre lange Vitalität, ihr Animus und die Fortpflanzungsfähigkeit stellen beinahe alles in den Schatten, was Menschen jemals zu schaffen vermochten. Außerordentlich interessant ist auch ihre hohe Resistenz gegen jegliche Art der Clarobservantia. Und obwohl sie für die Controllaria sehr labil sind, so vermag man nicht, mittels Respondami ihre Herkunft zu lüften. Fast scheint es, als ob ihr Erschaffer sich absichern wollte, dass niemand sein Geheimnis entschlüssele.«*

*—Mitschrift eines Vortrages an der Halle der Geister zu Brabak, 1006 BF*



*» "Bleibe hier und wache, bis ich wiederkomme'; sprach der König. Gagol aber ging ihm nach in die Menschenwelt, denn er war neugierig. Als er aber zurückschleichen wollte, da erwartete ihn der König bereits am Feentor. "Bleibe hier, habe ich gesagt", donnerte er. "Von nun an soll dir unser Reich verwehrt sein, Gagoll"*

*So wurde Gagol, der Steinerne Wächter, aus dem Feenreich ausgestoßen, und seine Nachfahren leben noch heute unter uns. Sie tarnen sich inmitten steinerner Figuren und Wasserspeier und trachten uns Menschen nach dem Leben. Denn böse und wirr ist ihr Geist geworden, von Gagols verdorbenem Samen, so dass sie uns Menschen dafür bestrafen wollen, was ihnen Gagols törichte Neugier einbrachte.«*

—Das Märchen vom Wasserspeier, *Autor unbekannt*

*»Und ich ging durch das schwarze Loch, gezogen von Dämonenhand. Süßliche Nebel umfingen mich. Überall krabbelte und stöhnte es, doch die Nebel verhüllten, was dort gepeinigt wurde. Und dann sah ich siel Schwärzer als schwarz hob sie sich vor dem dunklen, grauen Himmel ab, über den fetzenzerrissene Wolken flogen: Die Feste der Nacht, Zitadelle der nekromantischen Herrin, Folterkammer der Seelen. Auf den Türmen wehten — wie Fahnen aufgespannt — die Häute unglückseliger Menschen, aus Knochen waren die Gitter und das große Tor öffnete sich wie ein allesverschlingendes Maul. Dort oben auf den Zinnen, da sah ich Wasserspeier hocken. Hämisch grinsten sie mich an und spuckten Blut aus ihren Mündern. Sie drohten und lachten und flogen auf, um auf mich niederzustürzen. «*

*—aus einem Behandlungsprotokoll des Noioniten-Klosters, Perricum, 1023 BF*

Das Wesen der Gargyle gibt den aventurischen Forschern noch große Rätsel auf. Die steinernen Kreaturen widerstehen jeglicher magischen Analyse und Hellsicht, so dass man nur auf herkömmlichen Wege Verhalten und Denkmuster erforschen kann. Auch Verwandlungszauberei prallt wirkungslos an ihnen ab, Beherrschungen gegenüber sind sie jedoch sehr anfällig. Daher werden sie oft von Magiern als steinerne Wächter gehalten — besonders häufig war diese Art des Schutzes des eigenen Heimes zur Zeit der Magierkriege, als sehr viele Gargyle auf diese Weise unterworfen wurden. Damals etablierte sich auch die Kunst, grauenvolle Kreaturen als Wasserspeier an Fassaden, Burgen und Türmen anzubringen, denn niemand konnte erkennen, ob die dort hockende Figur ein lebendiger oder gemeißelter Wasserspeier war. Doch schon vorher gab es Gargyle, erste Berichte von wandelnden Statuen gibt es aus den Dunklen Zeiten. Auch der Palast Helas der Schönen in Bosparan soll von Gargylen geziert gewesen sein.

Gargyle, die über beachtliche Kletterfähigkeiten verfügen, sind räuberische Mordkreaturen und jagen fast wahllos jede lebende Kreatur. Dabei sind sie äußerst geschickt und hinterhältig: Sie können in Starre verfallen und sind dann kaum von den anderen steinernen Statuen zu unterscheiden, da ihre Haut so grau und rissig ist wie Stein. Wenn sie ein Opfer mit ihren Klauen getötet haben, so entziehen sie ihm sämtliches Sikaryan. Denn ähnlich wie Vampire können sie nicht dauerhaft in der Dritten Sphäre existieren. Menschen und andere denkenden Wesen bevorzugen sie als Beute, da in ihnen mehr Sikaryan innewohnt als in anderen Opfern.

Uber 200 Jahren können Gargyle alt werden. Mit zunehmendem Alter werden sie unbeweglicher und starrer. Während junge Gargyle sogar mit ihren steinernen Flügeln durch die Lüfte gleiten können, verlieren ältere Exemplare diese Fähigkeit. Einzig eine reichhaltige Beute an Sikaryan kann die Alterung verlangsamen, jedoch nicht stoppen. Wenn ihre Lebensspanne abgelaufen ist, dann versteinern sie vollends und verwandeln sich in Statuen. Es ist anzunehmen, dass viele WasserspeierFiguren früher einmal lebendige Gargyle gewesen sind.

Im Laufe der Jahre werden Gargyle auch intelligenter. Dies äußert sich vor allem in der Art und Weise ihrer Jagdmethoden, es ist aber sogar möglich, mit älteren Exemplaren zu kommunizieren.

Zwar ist eine Gargyl-Sprache unbekannt, doch eine Verständigung mit Gestensprache ist schon beobachtet worden. Von ihrer äußeren Gestalt her ähneln Gargyle oft geflügelten Dämonen. Doch es gibt viele verschiedene Erscheinungsformen, so dass kein Gargyl aussieht wie der andere. Während einige von ihnen bösartige Fratzen tragen, mit langen, spitzen Zungen und Hörnern, erscheinen andere mit Drachenmaul oder Vogelkopf.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen u.ä.)
**Auftreten:** meist einzeln, gelegentlich in Gruppen (1 W6+3)
**Größe:** 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 400 bis 600 Stein
**INI** 10+W6* **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 4* **K0** 20
**Klauen: DK N** **AT** 15* **TP** 1 W+4*

**GS** 8* **AuP** 100 **MR** 10 / unendlich** **GW** 10
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff / Niederwerfen (2*), Hinterhalt (3 x Alter/10)
**Besonderheiten:** Keine Einbußen durch Dunkelheit
* Mit dem Alter ändern sich die Werte, wenn der Gargyl nicht außerordentlich viel Beute machen kann. Für je 10 Lebensjahre verliert er einen Punkt auf AT, INI und GS (letztere bis zu einem Minimum von 1), dafür steigen RS, TP und Niederwerfen um jeweils 1 Punkt. Sinkt die AT auf 0, versteinert der Gargyl vollkommen. ** Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und Herrschaft kann die MR vollständig ignoriert werden. Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht,* alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden,* sind um die MR erschwert.

## GEFLÜGEL

*»Allenthalben ist es kein Leichtes, einen wilden Vogel mit gezieltem Schuss vom Himmel zu holen. Wem solch Kunststück gar im Dutzend gelinget, dem gebühret die besondere Anerkennung durch die Jagdgesellschaft und den Baron.«*
*—Uriel von Uspiaunen in seiner Eröffnungsrede zur Uspiaunener Vogeljagd im Jahre 1006 BF*

Die Helden werden selten einmal auf die Jagd nach Wildgeflügel gehen. Ein ehrgeiziger Bogenschütze mag zwar hier seine Erfüllung finden – aber genügend Fleisch für eine für die Gruppe ausreichende Mahlzeit wird er kaum zusammenbekommen. Beim Adel ist die Jagd auf Fasane und Auerhähne sehr beliebt. Auch das Hausgeflügel hat für die Helden kaum eine spieltechnische Bedeutung, es sei denn als Magenfüllung. Bestenfalls verhindert das Federvieh ein unbemerktes Anschleichen an einen Gutshof (Gänse sind hier besonders berüchtigt) oder belästigt die Langschläfer mit seinem Krähen und Geschnatter. Lebendes Geflügel kostet zwischen 1 Silbertaler und 1 Dukaten, je nach Gewicht. Genaue Preise entnehmen Sie bitte der Preisliste des Meisterschirms.

Jegliches Geflügel hat etwa 5–8 LeP, **RS** 1, **MR** 3 und einen GW von 1, es tritt für gewöhnlich in kleineren Gruppen von 2W6 Tieren auf.

### AUERHAHN

*»Von den Auerhähnen: Von Nadel und jungen Trieben ernährt sich das kräftige Auerhuhn, welches wir in Wäldern auf Hügeln und Bergen sehen können. Es ist ein Nachtthier, welches am Tage auf den Bäumen döst. Die Auerhenne ist prächtiger gezeichnet als der Hahn, doch erreicht sie nicht sein Gewicht. Beide werden vier bis fünf Spann lang und haben einen langen Hals. Der Hahn sitzt oft den ganzen Sommer auf dem Baume und lässt sich bebalzen, bis er schließlich ein Huhn erwählt. Den Auerhühnern verwandt, aber farbenprächtiger sind die blau gefiederten Birkhühner, die scheuen, weißen Schneehühner und die kleinen, eleganten Haselhühner, die wohl auch schön fliegen.«*
*—Rover Bronnengeeser,* Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer, *Festum, 769 BF*

**Verbreitung:** Mittelaventurien, Aranien, Oron (Wald)
**Jagd:** +6, Flucht **Beute:** 3 Rationen Fleisch
Birk-, Schnee- und Haselhühner sind kleiner **(Beute:** 2 Rationen) und scheuer **(Jagd:** +9).

### ENTE

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

Es gibt mehr als zwei Dutzend Entenarten, beispielsweise die *Eiderenten, Prunkenten, Stockenten, Bodir-Enten, Starmenten, Yaquir-Enten* und *Maraskanenten,* die sich vornehmlich durch die Farben ihres Gefieders unterscheiden. Enten sind eine begehrte Speise, doch so zahlreich, dass eine gezielte Zucht und Haltung von Enten keinen nennenswerten Verkaufserfolg erzielt. Es gibt kaum einen Teich, Bach oder Bewässerungsgraben, auf dem keine Enten schwimmen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Flussauen, Seeufer)
**Auftreten:** bis zu 5W20 Tiere
**Jagd:** +6, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch

### FASAN

*»Von den Fasanen: Den Hohen Adel unter den Wilden Hühnern stellen die Fasane dar, welche ein Gefieder von bunten, metallisch glänzenden Federn haben. Sie leben im Walde und gehen dort auf dem Boden einher, denn fliegen mögen sie nicht recht. Die Hähne sind stolz und streitbar und führen mehrere Hennen. Man findt die Vögel, welche bis zu vier Spann lang werden, vor allem in Garetien. Weiter im Süden wird der Rumpf der Thiere kleiner, jedoch ihr Gefieder prächtiger. Hier findt der Waidmann den Regenbogenfasan und den Saphirfasan.«*
*—Rover Bronnengeesen a.a.O.*

**Verbreitung:** Garetien, Tobrien, Almada, Albernia (Regenbogen- und Saphirfasan: Almada, Liebliches Feld, Aranien, Oron)
**Jagd:** +5, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)
Der Saphir- und der Regenbogenfasan sind etwas kleiner **(Beute:** 1 Ration).

### GÄNSE

Etwa zwei- bis dreimal so groß wie Hühner, sind Gänse im Körper kompakter, haben dafür aber längere, gebogene Hälse. Je nach Rasse können sie ein mehr oder weniger prächtiges, mitunter gelocktes Daunengefieder aufweisen. Dienen die Tiere vorwiegend der Fleischgewinnung, ist ihr Gefieder gewöhnlich glatt und dicht, auf jeden Fall aber weiß.
Beute: 5 Rationen Fleisch

### HUHN

So verschieden die Größe der aventurischen Hühnerrassen auch sein mag, eines ist immer gleich: Ein imposanter Hahn, die farbenprächtigen Schwanzfedern so stolz erhoben wie den ausgeprägte rote Kamm, wird eifersüchtig über seinen Harem wesentlich unscheinbarer, Eier legender Hühner wachen, während sein kastrierter Bruder darauf wartet, als Kapaun auf dem Tisch zu landen.
Beute: 2 Rationen Fleisch

### REBHUHN UND WACHTEL

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

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer Maraskan (Wald, Waldrand)
**Jagd:** +5, Flucht . **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch Wachteln sind deutlich kleiner **(Beute:** 1/5 Ration).

**TAUBEN**
Haus- und Brieftauben sind etwas größer als ihre wilden Verwandten. Ihr Gefieder ist meist weiß oder grau gefärbt und kann am Hals der Hähnchen in das typische changierende Taubenblau spielen. Beute: 1/5 Ration Fleisch

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Steppe, Flussauen, Seeufer)
**Jagd: +5,** Flucht **Beute: 5** Rationen Fleisch

**TRUTHÄHNE**
Etwa so schwer wie eine Gans, ist dieser ehemals güldenländische Laufvogel bekannt für seine ausgeprägten Kehllappen, die gut bemuskelten Beine und den nackten, schuppigen Hals. Das Gefieder ist meist unscheinbar schwarz, die Tiere alles andere als scheu. Man berichtet gar davon, dass sie sich selbst in des Menschen Hand begeben hätten.
Beute: 5 Rationen Fleisch

## GEIER



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

Geier attackieren Menschen so gut wie nie. Gegen ein, zwei, manchmal auch drei menschliche Störenfriede werden die Raubvögel ihre Beute zwar eine Weile lang im Nahkampf verteidigen, besteht allerdings keine Aussicht auf Erfolg, so geben sie ihre Mahlzeit lieber verloren. Wenn sich allerdings mehrere Geierpärchen um einen Kadaver versammelt haben, kann es bei Annäherung durchaus zu einem echten Kampf kommen, in dessen Verlauf einige der Tiere aufsteigen, um im Sturzflug anzugreifen.
Sobald Eindringlinge dem Horst — im Gebirge oder auf hohen Bäumen angelegt — zu nahe kommen, verteidigen Geierpärchen ihre Brut gemeinsam und vehement gegen die Nesträuber. Während sich die Geier beim Verzehr ihrer Beute erst gestört fühlen, wenn sich andere auf 10 Schritt genähert haben, betrachten sie jeden als Feind, der sich im Umkreis von 500 Schritt um ihren Horst herum aufhält. Zunächst fliegen die Vögel abwechselnd in unregelmäßigen Abständen ein paar Warnangriffe im Sturzflug, doch wenn der Gegner sich weiterhin nähert, dann nehmen sie gemeinsam den Kampf auf. Besonders gefährlich wird es, wenn ein Geier aus dem Sturzflug heraus leicht abbremst, um sich im Nacken seines Gegners festzukrallen und wie wild mit dem Schnabel auf ihn einzuhacken, da der Vogel dann meist nicht eher von seinem Opfer ablässt, bis es (oder der Geier) tot ist.

**GORISCHER SCWARZGEIER**
**UND RIESENSCHWARZGEIER**
Der Schwarzgeier ist ein reiner Aasfresser und somit ausgesprochen nützlich für das Gefüge der Natur. Nichtsdestotrotz haben ihm seine Ernährungsgewohnheiten den Beinamen `Ghul der Lüfte' eingebracht und ihn hemmungsloser Verfolgung ausgesetzt. Die verbliebenen Gorischen Schwarzgeier sind in der Tat wilde Tiere, die beim geringsten Anschein, dass ihnen jemand die Beute streitig machen will, eine aggressive Haltung einnehmen und auf ihren vermeintlichen Konkurrenten einhacken. Merken sie jedoch, dass sie unterlegen sind, suchen sie schnell das Weite. Riesenschwarzgeier, von den Waldmenschen *Kon-Doa* genannt, können so hoch fliegen, dass man sie mit bloßem Auge nicht mehr erkennt. Es wird angenommen, dass sie Streifzüge bis ins Güldenland fliegen oder gar von dort stammen.

**Verbreitung:** Khôm, Mhanadistan (Gebirge / Wüstenrand)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise am Horst, bis zu

**Verbreitung:** Gorischer Schwarzgeier: Aranien, Oron, Mhanadistan, Balash, Maraskan (Gebirge / Steppe); Riesenschwarzgeier: Regengebirge, Altoum (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise am Horst, bis zu drei Dutzend Tiere an einem Kadaver
**Spannweite:** 12 bis 13 Spann (3 Schritt für Riesenschwarzgeier)
**Gewicht:** 6 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA 6** / **5*** **LeP** 14** **RS** 2 **KO** 12
**Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT 9** / 11 * **TP** 1W6+2
GS 1/18 **AuP 100** **MR 2/3** GW 7

**Beute:** 3 Rationen Fleisch (ungenießbar)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff/Verkrallen, Gelände (Gebirge)
* siehe Khomgeier
** 17 LeP für den Riesenschwarzgeier

**Spannweite:** 12 Spann **Gewicht:** 6 Stein

**K H ô M - ODER LÄMMERGEIER**
Diese Art findet sich vor allem in den Bergen, die die Khômwüste umgeben. Sie erreicht eine Länge von 5 Spann und eine Spannweite von deutlich über zwei Schritt. Der Lämmergeier besitzt ein dunkelbraunes Gefieder mit einem grell-gelben Kragen und einen nackten Hals.

Seinen Namen hat er von dem seltsamen hohen Schrei, der sich wie das helle Blöken eines Lammes anhört. Er ist ein Allesfresser: Ob Wüstenmäuse, entlaufene Ziegen oder ein verendetes Kamel — was er gerade benötigt, das nimmt er sich.

**INI** 8+1W6 **PA 6** / **5*** **LeP** 15 **RS** 2 **K0** 12
**Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT** 7/12* **TP** 1W6+2
**GS** 1/20 **AuP** 90 **MR 2** / **3** **GW** 7
**Beute:** 3 Rationen Fleisch (ungenießbar)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff/ Verkrallen, Gelände (Gebirge)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft

## GESTALTWANDLER

*»Vom Gestaltwandler: Wie der Gestaltwandler tatsächlich aussieht, ist unbekannt, auch weiß man nicht, wo er herkommt. Gewiss ist aber, dass er Menschen nach dem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen: Zunächst studiert er seine Opfer wohl sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, dann schlägt er hinterrücks zu. Er erwürgt seine Opfer meist, nachdem er sie zu einer abgelegenen Stelle gelockt hat. Den Leichnam versteckt er gut und fortan imitiert er sein Opfer in Verhalten und Erscheinung so gut, dass es selbst besten Freunden nicht auffällt. Da mag es schon vorkommen, dass der eine oder andere, den man lange kennt, nicht mehr lebt, und es will trotzdem so scheinen, als wenn alles zum Besten stände. Wohl wäre man nie auf die Gestaltwandler gestoßen, wenn sie sich nicht selbst verraten hätten: Musik nämlich können sie nicht ertragen und auch keinen Alkohol — da laufen sie schreiend davon und geben sich zu erkennen! Grässlich sieht es aus, wenn ein Gestaltenwandler eine Form verliert; ständig will er andere Gestalten annehmen und es vermischen sich in seinem Angesicht die Züge all seiner Opfer.«*
—Das Bestiarium von Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 1000 BF*

Gestaltwandler erscheinen stets in den Masken anderer Personen oder Tiere. Sie studieren sorgfältig das Verhalten ihrer Opfer, bevor sie deren Gestalt und Platz annehmen. Haben sie ein Opfer auserkoren und ausreichend studiert, so locken sie es in eine Falle. Hinterrücks wird der Ahnungslose ermordet, meist mit den Händen erwürgt. Gestaltwandler achten peinlichst genau darauf, dass es keine Zeugen gibt, und verstecken die Leichen ihrer Opfer auch sehr sorgfältig.
Bei übermäßigen Anstrengungen kann sich der Gestaltwandler nicht mehr genug darauf konzentrieren, eine Fremdgestalt zu imitieren, und zeigt sein wahres Antlitz. Dabei verschwimmen seine Konturen, die verschiedenen Gestalten, die er zuletzt imitiert hatte, wechseln sich ab und verschmelzen, und schließlich erkennt man eine grob menschliche, aber mit einer wulstigen dunkelroten Haut bedeckte Kreatur. Solche Anstrengungen sind beispielsweise ein Kampf und der Genuss von Alkohol. Außerdem sind Gestaltwandler nicht über längere Zeit in der Lage, Musik zu hören, denn die für Menschen wohlklingenden Töne bereiten ihnen furchtbare Schmerzen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Auftreten:** stets einzeln
**Größe:** je nach imitiertem Opfer **Gewicht:** je nach imitiertem Opfer
**INI** 9+1 W6 **PA** 12 **LeP 35** **RS** 1 * **KO** 11
**Ringen: DK** H **AT 15** **TP** 1W6(A)
**Waffe: DK** je nach Waffe **AT** 12** **TP** je nach Waffe
**GS 8** **AuP 40** **MR 6** **GW** 13
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (35), Gezielter Angriff / Würgeangriff***
* natürlicher RS der Haut, der durch das Tragen von Rüstungen erhöht sein kann.
** Der erste Angriff des Gestaltwandlers erfolgt stets aus dem Hinterhalt und gilt dabei in jedem Falle beim Gelingen als *Gezielter Angriff.*
*** Der Würgeangriff wird regeltechnisch wie ein *Schwitzkasten* **(MBK 52)** geregelt.

## GHULE

*»Drum treybet euch nit zur Madazeit auf dem Rabenanger um, dasz ihr nit vom Ghule bissen werdt, denn binne drey Tag und drey Naecht folget ihr den schauderlich Totenfressern. Praioslicht und Boronsblick aber meyden se, dasz man de Toten sin Ehr erweise kann bei Tag oder mit eym Boroni im Geleit.«*
*—aus einer bornländischen Schulstunde, etwa 500 BF*

Die leichenfressenden Ghule sind die schrecklichen Räuber der Boronanger. Sie schrecken jedoch nicht davor zurück, auch lebende Wesen anzugreifen und diese zu zerfleischen. Ghule sehen annähernd menschenähnlich aus, besitzen jedoch extrem lange Klauenhände, die fast auf dem Boden schleifen, einen vorspringenden Kiefer mit schrecklichen Reißzähnen und eine fahle, graugrüne Hautfarbe. Sie hausen tagsüber in Grüften oder selbst gegrabenen Höhlen, da helles Sonnenlicht für sie tödlich ist.
Wer einem Ghul erstmalig begegnet, muss eine MU-Probe +3 ablegen (gegebenenfalls um die *Totenangst* erschwert), bei deren Misslingen der Held einen Schock erleidet. Das genaue Regelwerk hierzu finden Sie bei den Untoten in MGS 78.



**Verbreitung:** ganz Aventurien (Boronanger und sonstige Leichenfelder, zum Beispiel nach blutigen Schlachten)
**Auftreten:** meist einzeln, in Ausnahmefällen bis zu 3W6 Ghule
**Größe:** 8 bis 10 Spann **Gewicht:** 60 bis 80 Stein
**INI** 8+1W6 **PA 9** **LeP 35** **RS** 2 **KO** 18
**Klauen: DK** HN **AT** 11 **TP** 1W6+2
**GS 7** **AuP 60** **MR** 15/ 10 GW 9
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff*
**Besonderheiten:** MU-Probe +3. Ghule können Krankheiten zu erkranken (W20): Schlafkrankheit 1–3, Lutanas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in **GA 206.**
* Bei *Gezieltem Angriff* gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum Tragen (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und GE je -1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.
Wer einem Ghulsbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

## GOBLINS

*»Kleiner noch als die Orken sind die Goblins: kleine, affengleiche Wesen mit rotem, struppigem, schütterem Fell, über das sie gerne allerlei Lumpen hängen. Wie die Ratten leben sie in Höhlen und Kellern und fressen alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt. Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig uneins und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elfen begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig. Nichtsdestotrotz haben die Goblins geschickte Finger, weswegen man sie im Bornlande auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Fassung unbekannten Datums*

*»Zur Beschauung unternahm ich jüngst eine Expedition in die Gelbe Sichel, um ein oder mehrere Exemplare aus ihrem kulturellen Raum herauszufangen. Denn wisset: Jene Goblins, die sich allerorts als dreckige Landplage finden, sind meist krank und darob unbrauchbar für Studien. [..] Wir sahen nach, welcher Art das Innere nun sei und siehe da: Die Leber sitzt dort, wo sie beim Menschen sitzt. Indes ist sie kleiner, warum man Goblins leicht trunken machen kann. Und siehe da: Die Lunge ist am rechten Fleck, zwei Flügel wie beim Menschen! Und auch das Herz, welches kaum kleiner ist als beim Echs, aber von hellerer Färbung und*

*mit einer Klappe weniger als beim Zwergen versehen, ist in vielem dem unseren ähnlich. Des Weiteren öffneten wir den Schädel, um nachzusehen, ob sich darinnen wahrlich Stroh oder Mist befand, wie manche Gelehrte behaupten. Und siehe da: Es war wohl kaum ein Unterschied zu dem darin, was wir vormals bei Mördern und Huren fanden.«*

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



Ein Goblin wird zumeist etwas größer als ein durchschnittlicher Zwerg. Die Gesichtszüge sind ausgesprochen grob und durch hervorstehende Zähne geprägt. Die breite Nase schließt nahtlos an die flache, fliehende Stirn an, die rötlichen Augen liegen unter vorstehenden Brauen und sind häufig blutunterlaufen. Ihr Körperbau mit den überlangen, kräftigen Armen ist gedrungen, aber weniger muskulös als bei ihren größeren Verwandten, den Orks. Der ganze Körper wird zudem von einem struppigen, roten Fell bedeckt.

Die Goblins sind ein zahlenmäßig sehr großes Volk. In ganz Aventurien leben sicherlich mehrere Hunderttausend von ihnen, der größte Teil davon in Stammesverbänden in der Grünen Ebene, den Sichelgebirgen und in der Wildnis Nostrias und Andergast. Die **Schneegoblins,** denen im Winter ein weißes Fell wächst, leben an der Eismeerküste. Im Orkland und Svelltland haben sich einige Goblinsippen den Orks als Bergwerkssklaven unterworfen. In Festum und Uhdenberg hingegen führen die zum Teil sogar zwölfgöttergläubigen Goblins als Gerber, Färber, Straßenkehrer und Rattenfänger ein den Menschen angepasstes Leben. Sie besitzen in den genannten Städten – auch in den Stadtstaaten Südaventuriens als freigelassene Sklaven – bisweilen Bürgerrechte. Im Mittelreich und den meisten anderen Staaten Aventuriens gelten sie als rechtlos und vogelfrei, im Bornland wird sogar Jagd auf sie gemacht.

### KULTUREN UND LEBENSUMSTÄNDE

Die Stammesgoblins sind matriarchalisch organisiert. Die Machtstellung der Frauen gründet auf dem für die Goblins unfassbaren Wunder der Geburt. Sie glauben, dass die Kinder von der Muttergöttin *Mailam Rekdai* geschenkt werden, um den Stamm zu erhalten. Eine Verbindung zwischen geschlechtlichem Verkehr und der Geburt eines Kindes liegt völlig außerhalb ihres Verständnisses. Eine Partnerschaft im Sinne einer dauerhaften Verbindung existiert bei den Goblins nicht. Die Kinder sind Gemeingut der ganzen Sippe und werden von allen Frauen gleichermaßen versorgt, die darüber hinaus für die Organisation des Sippenlebens, Sammeln von Pflanzen, Vorratshaltung und Bau der Hütten zuständig sind. Dem entsprechend ist es auch immer die älteste Frau, meist eine Schamanin, die die Sippe führt.

Die männlichen Goblins leben ausschließlich als Jäger und Krieger und verehren auch den kämpferischen Jagdgott *Orvai Kurim.* Unter ihnen gilt das Recht des Stärkeren oder, besser gesagt, das Recht des Siegers. List und Tücke sind den Goblins eher vertraut als Grausamkeit oder Gewalttätigkeit. Allgemein gilt: "Wer überlebt, hat Recht. Was dem Überleben dient, ist richtig."

Obwohl Jäger und Sammler, sind Stammesgoblins sehr sesshaft veranlagt. Die Beziehung zu Heim und Herd ist ausgeprägt und bringt eine starke Ortsverbundenheit mit sich. Es gibt zwar keine Goblinstädte und nur wenige heilige Stätten, aber jeder Stamm bleibt solange wie nur möglich an seinem Platz; nur Hunger, Feinde oder Krankheit veranlassen den Stamm zur Aufgabe seines Standortes. So haben die meisten Goblinsippen nur wenige Lagerplätze, die sie je nach Jahreszeit aufsuchen. Dies zeigt sich auch in der Art der Behausungen: Die Goblins der Grünen Ebene kennen grasgedeckte Hütten (zumeist aus Erde, vermischt mit dem getrockneten Dung ihrer Schweine und über einem Erdloch errichtet). Die Stämme, die ihre Heimat in den Gebirgen haben, bevorzugen hingegen natürliche Höhlen oder verlassene Stollen des Zwergenvolkes.

Wildlebende Goblins hüllen sich meist in Felle, die mit Lederschnüren gehalten werden. Manche Krieger tragen erbeutete Waffen und Rüstungsteile von Orks, Menschen oder Zwergen. Die Goblins selbst verstehen sich nicht auf Herstellung und Bearbeitung von Metall, sondern verwenden Speere und Keulen mit Stein- oder Knochenspitzen; als Fernwaffen sind einfache Kurzbögen, Schleudern und Wurfspeere in Gebrauch.

Die **Städtischen Goblins** haben sich ihrer Umgebung angepasst. So werden ihre goblinischen Gottheiten bisweilen vom Zwölferkult verdrängt. Auch Kleidung und Lebensweise ähnelt der der Menschen.

Häufig kann man auf **Goblinbanden** treffen, die sich keine Kultur mehr bewahren konnten – wohl auch, weil es kaum Schamaninnen in ihren Reihen gibt. Oft sprechen sie nicht einmal mehr Goblinisch, sondern eine krude Mischung aus Garethi und Orkisch. Sie sind im Allgemeinen äußerst aggressiv – aber auch leicht einzuschüchtern. Dies sind jene in Lumpen gehüllte Goblins, mit denen die Helden am ehesten aneinander geraten: Schlecht ausgerüstet, jedoch oft zu mehreren Dutzend zusammengerottet, ziehen die Banden planlos plündernd und mordend durch die Lande, bis ihnen Einhalt geboten wird.

**Verbreitung:** ganz Aventurien, vornehmlich in der Grünen Ebene, den Sichelgebirgen, Nostria und Andergast sowie in Uhdenberg und Festum. Schneegoblins: an der Eismeerküste

**Größe:** 1,40 bis 1,60 Schritt **Gewicht:** um 50 Stein
**MU** 6—14 **FF** 10—20 **KL** 6—17 **GE** 10—20
**IN** 8—16 **K0** 8—18 **CH** 8—15 KK 7—15

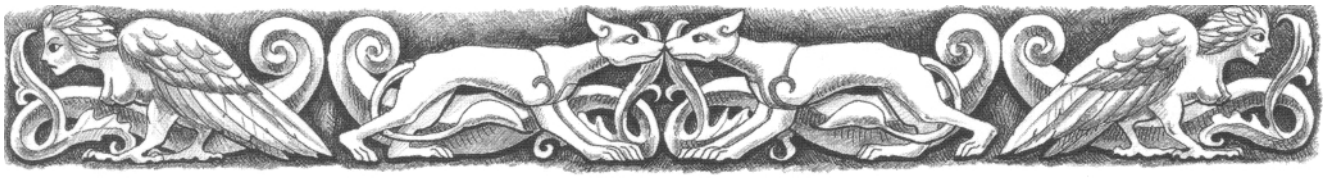
**Rassenvor- und -nachteile:** Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Kleinwüchsig, Natürlicher Rüstungsschutz, Aberglaube 5—12, Randgruppe, Unstet

**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**

| | | |
|---|---|---|
| LE 22/27/33 | AU 30/35/40 | **MR** 1 **/3/5** |
| GS 8/9/9 | RS 1+Rüstung | |
| **AT** 10/ 12/16 | PA 8/10/14 | **INI** 8+W6 / 13+W6 / 15+W6 |
| **FK 9/** 15/20 | **TP** je nach Waffe | |

**Sonderfertigkeiten: —** /Ausweichen 1 (PA 10), Kampfreflexe/ Ausweichen II (PA 14), Reiterkampf, Scharfschütze
**Typische Waffen:** Speer, Keule, Beil, Kurzbogen bzw. erbeutete Waffen
**Typische Rüstungen:** Fellkleidung bzw. erbeutete Rüstungen
**Magie:** selten, nur bei Frauen, Schamaninnen mit typischen Fähigkeiten in Heilung, Exorzismus und Elementarismus (Fels, Humus, Wind); verzauberte Knochenkeulen; belebte Höhlenmalereien.
**Veränderungen nach Herkunft:** Frau (IN +1, Nachtsicht); Goblinstamm (KO +1, LeP +1, AuP +3), Festumer Ghetto (KL +l, AuP -2, MR +1), Schneegoblins (FF—1, KO +1)
**Besonderheiten:** In größeren Banden fühlen sich Goblins überlegen (MU +2, IN -2) und sind etwas kampferfahrener (AT +1, PA +3), beherrschen jedoch die Wildschweinreiterei nicht.

**Weitere Informationen** zu den Goblins finden Sie in **AH 28** und **68** (Rasse und Kulturen), **MBK 133** (Stammeskrieger), **MGS 138** (Glaube), **AG 133** (Schamaninnen) sowie in **Firuns Atem 64** (Schneegoblins).






## GREIFKATZEN

Die kleinen Greifkatzen gelten als entfernte Verwandte der majestätischen Greifen. Dennoch sind sie vollkommen natürliche Wesen ohne karmatische Aura oder gar Macht. Sie besitzen einen jaguargleich gefleckten Katzenleib. Kopf, Vorderbeine und Flügel sind hingegen dem Sturmfalken ähnlich. In der mittelreichischen Kolonie Hôt-Alem werden sie als Haustiere gehalten, da sie mit Vorliebe Ratten verspeisen, die als Sendboten des Namenlosen gelten.

**Verbreitung:** Südaventurien um Hôt-Alem (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 2 Spann (Spannweite 3 Spann) **Gewicht:** 1 Stein
**INI** 12+1W6 **PA** 12 **LeP** 12 **RS** 2 **K0** 12
**Pranke: DK N AT** 12 **TP** 1W3
**Biss: DK** H **AT** 12 **TP** 1W6
**GS 14/9*** **AuP 30 MR 10/3 GW 2**
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, am Boden Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5)
* in der Luft/ am Boden

## GREIFEN

*»Vom Greifen: Der irdische Bote des Praios aber ist der Greif, ein stolzes Tier von der Farbe roten Goldes, riesig in seinen Ausmaßen, mit dem Körper und Schwanz eines Löwen und den Schwingen eines riesigen Adlers. Greifen findt man dort, wo das Wohl eines Herrschers, ja, wo die Ordnung selbst oder die Religion der Zwölf in Gefahr ist. Sie sind die Fänge des Praios und schon manches Mal hat man einen Geweihten auf einem Greifen reiten gesehen. Sie leben auf den höchsten Gipfeln des Raschtulswalls und sehen Hunderte von Meilen weit. Einen Greifen zu erschlagen, gilt in den Augen der Geweihtenschaft des Sonnengottes als Frevel schlimmster Art, der nur mit dem Tode gesühnt werden kann.«*
*aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Die majestätischen Greifen sind in der Tat halb göttliche Kreaturen. Sie besitzen den Leib eines Löwen, aber die Schwingen und den Kopf eines Adlers. Von Garafan, dem Obersten der Greifen, wird berichtet, dass er einen Löwenkopf trage, wodurch sich sein gleich lautender Beiname erklärt.
Greifen verteidigen die Prinzipien Praios', vor allem die Gerechtigkeit und den Zauberbann. Daher bewachen sie oft Orte magischer Kraft, die skrupellose Zauberer sich zu Eigen machen könnten. Sie verfügen über eine hohe Widerstandskraft gegenüber Zauberei. Mehr zum Einsatz von Greifen finden Sie auf Seite 54.

**Verbreitung:** Orkland, Raschtulswall (Gebirge), aber auch überall, wohin sie von Praios gesandt werden.
**Auftreten:** vorwiegend einzeln
**Größe:** 3 Schritt und mehr (Spannweite ebenso)
**Gewicht:** 400 Stein und mehr
**INI** 15+1W6 **PA** 14 **LeP** 75 **RS** 5 **K0** 18 **KeP**
**Pranke: DK** **AT 15** **TP 1W6+5**
**Biss: DK** H **AT 15** **TP 2W6+6**
**GS** 20 / 10** **AuP** 120 **MR** 20*** **GW** 18
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug; am Boden Anspringen (10) und Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)
* Die Art der karmalen Effekte, die ein Greif zu wirken vermag, obliegt der meisterlichen Entscheidung. Die Liturgien der Praios-Kirche (siehe **AG**) bieten hier eine Hilfestellung.
** in der Luft/ am Boden
***Auch Zauber mit dem Merkmal *Schaden* werden um die MR erschwert.

## GROLME

*»Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher«*
*—Merkspruch der tobrischen Straßenfahrer*

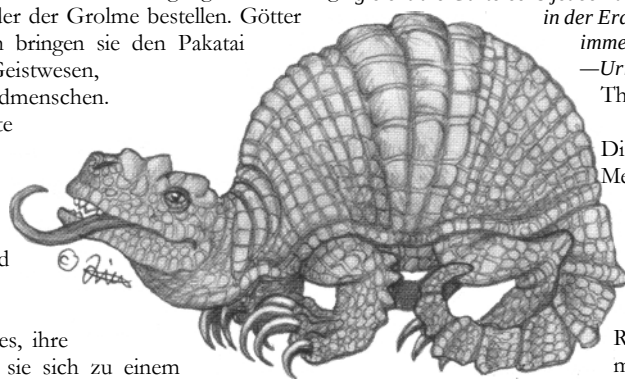
*»Mit den Kobolden eng verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich aber von Ersteren durch eine menschliche Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren — häufig unterirdischen — Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft aber ist der Gewinn bringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.«*
*—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,*
Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

*»Heute kostet es fünf Dukaten, morgen vielleicht sechs.«*
*»Nicht vier Dukaten und acht Silber, ich habe doch schon gesagt, es kostet fünf Dukaten, aber wenn ich noch länger hier herumsitzen soll, dann muss ich zwei Silber extra berechnen ...«*
*»Glaub mir, du wirst es noch irgendwann brauchen, aber was rede ich, der Letzte, dem ich es angeboten habe, wollte ja schließlich auch nicht auf mich hören ...«*
*—typische Grolmensprüche*

Ausgewachsene Grolme erreichen die Größe eines sechs Jahre alten Menschen. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Menschenkinder. Selten erreichen Grolme das dreißigste Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn Grolme sind schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit (man könnte auch *Goldgier* sagen) bekannt, die sie — meist zu Unrecht— in den Ruf gebracht hat, dem Erzdämon Tasfarelel zu dienen. Obgleich die Grolme zurückgezogen leben, ist ihr Ruf in Händlerkreisen legendär. Der Gewinn bringende Handel ist ihre größte Leidenschaft, wobei nach ihrer Meinung ein guter Handel dadurch gekennzeichnet ist, dass der starke Partner — der zu sein jeder Grolm stets, notfalls mit Erpressung oder Magieeinsatz, erreicht — die Bedingungen diktiert und der schwache diese strikt einhält. Für Grolme ist schlichtweg alles käuflich, ihnen ist nichts heilig, und so scheuen sie natürlich auch nicht vor Sklavenhandel zurück. Die Menschen kennen daher nur verächtliche Namen für sie: Zehnteler, Altkinder, Wasserköpfe oder Feilscher.

**KULTUREN UND LEBENSUMSTÄNDE**

Grolme leben in ganz Aventurien, vor allem aber im Orkland, den Beilunker Bergen, dem Svellttal, Weiden, den Sichelgebirgen, dem Regengebirge, den Trollzacken, den Nebelauen und im Windhaggebirge. Die von selten mehr als ein paar Dutzend Familien bewohnten Siedlungen der Grolme liegen versteckt in abgelegenen Tälern oder unterirdischen Kavernen. Unter den Bewohnern gibt es einen Obersten, gleich ob man ihn nun Häuptling, König oder Bürgermeister nennen mag. Die Grolmenfrauen verbergen sich meist vor Fremden und haben im täglichen Leben nur geringen Einfluss. Die Versorgung mit Nahrung übernehmen Sklaven, die die Felder der Grolme bestellen. Götter kennen die Grolme nicht, jedoch bringen sie den Pakatai kleine Opfer. Diese *Pakatai* sind Geistwesen, vergleichbar den Nipakau der Waldmenschen.



Alle Grolme besitzen arkane Kräfte und sind Meister der Alchimie, jedoch sind ihnen alle Arten der Bewegungs- und Beschwörungsmagie sowie der Selbstverwandlung fremd, während sie auf dem Gebiet der Objektmagie Erstaunliches leisten. Grolme verstehen es, ihre Kräfte zu vervielfachen, in dem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen; hierbei genügt es, wenn sie einander an den Händen fassen.

Viele Grolme beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die örtliche Verkehrssprache. Manchmal lernen sie sogar die örtliche menschliche Schrift, wenngleich das Grolmische keine Schriftlegung kennt. Die Sprache der Grolme besteht zum Großteil aus Schnalzlauten und ist für Nicht-Grolme nur äußerst schwer zu verstehen, geschweige denn zu erlernen.

Grolme sind ein recht eigenes Völkchen. Sie wissen stets, was Fremden ganz besonders am Herzen liegt, und so kommt es, dass sie jenes Schriftstück, jene Karte oder ein ganz bestimmtes Gegenmittel immer gerade `zufällig' zur Hand haben. Ein Konflikt ist meist unumgänglich, denn sie verstehen sich auf unverschämte Forderungen (und das muss nicht immer bare Münze sein). Schläue, Witz und Verhandlungsgeschick sowie Hartnäckigkeit helfen bei einer Begegnung mit Grolmen mehr als das blanke Eisen, denn sie meiden den Kampf und sind Meister des An-der-Nase-Herumführens.

**Verbreitung:** ganz Aventurien, jedoch vor allem Orkland, Thorwal, Tobrien **Größe:** 4 bis 5 Spann
**Gewicht:** 25 bis 30 Stein
**MU** 8-18 **FF** 9-19 KL 10-19 **GE** 7-14
**IN** 9-18 **KO** 6-13 **CH** 6-10 KK 5-9
**Rassenvor- und -nachteile:** Begabung Überreden, Vollzauberer, Geiz, Goldgier, Jähzorn, Zwergenwuchs
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**
**LeP** 18/23/28 AuP 25/33/40 **AsP** 15/25/35
MR 6/9/12 GS 6/6/6 **RS** je nach Rüstung
**AT 7/8/9** **PA 8 / 9 / 10** **INI** 7+W6 / 8+W6 / 9+W6
**TP** je nach Waffe

**Sonderfertigkeiten:** **-/ -/** Ausweichen I (PA 10)
**Typische Waffen:** üblicherweise keine, bisweilen Dolch oder Kampfstab
**Typische Rüstungen:** üblicherweise keine, bisweilen Pelzkleidung
**Magie:** sehr häufig, nicht magiekundige Grolme werden ausgestoßen, vorwiegend Sprüche aus dem Bereich *Objekt,* auch *Heilung, Hellsicht, Herrschaft* und *Illusion;* oft Sprüche in drastisch verfremdeten Formen düsterschwarzen Humors. Besondere Ausprägung des UNITATIO.
**Weitere Informationen** zu den Grolmen finden Sie in MWW **120** und dem Abenteuer **Das vergessene Volk.**

## GÜRTELECHSEN ODER RIEMENTIERE

*»Von den Gürtelechsen: Ein merkwürdig Thier ist die Gürtelechs. Die Haut ist ihr in zahlreichen Riemen über den Rücken gebunden, dass es einem gewirkten Panzer gleicht, und wohl auch so undurchdringlich ist. In den Wäldern des Südens läuft das Riementhier einher, und fressen tuts ohne Wahl was kreucht und fleucht, egal obs dafür im Boden wühlen oder auf Bäume klettern muss. Die Beine stehen der Gürtelechs nicht so verdreht vom Leibe ab wie den anderen Echsen, da läuft sie allenthalben wie ein Schwein daher oder wie der Bär; sodann sie aufrecht dahertorkelt, bisweilen gleicht die Gürtelechs jedoch dem Wühler; dieweil sie mit den Vorderklauen in der Erde nach Würmern herumgräbt, oder was auch immer sie zu finden hofft.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*

Die Gürtelechsen sind normalerweise für Menschen ungefährlich. Allerdings mögen die Tiere es nicht, wenn sie bei der Futtersuche gestört werden. Manchmal räumen sie einfach das Feld, doch die Tiere sind mutig genug, um auch Gegner in Überzahl anzugreifen. Folgt man dem Riementier in gemessenem Abstand, kann man alsbald Bekanntschaft mit den verschiedensten Insekten machen: Die Gürtelechsen wühlen oft dergestalt in Termitenhaufen herum oder zerlegen Bienenstöcke so gründlich, dass die in Alarmbereitschaft versetzten Insekten im Umkreis von mehr als 50 Schritt umherirren.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald) **Auftreten:** einzeln
**Schulterhöhe:** 2 bis 3 Spann **Gewicht:** 40 bis 60 Stein
**INI** 6+1 W6 **PA** 4 **LeP** 24 **RS** 4 **K0** 12
**Klauen: DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+1
**GS 5 AuP 40 MR 6/5** **GW 4**
**Beute: 15** bis 20 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

## HABICHTE UND WEIHEN

*»Von den Habichten als auch den Weihen: Während Aar und Falk König und Fürst der Lüfte sind, so sind die Habichte, Weihen und Bussarde nichts denn gemeine Räuber. Habichte und ihre Brut richten übers Jahr viel Schaden beim Landmann an, alldieweil sie die Hühner stehlen und sogar die Kinder anfallen, wenn sie zum Sauhüten auf der Weide sind.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Beilunker Ausgabe, 794 BF*

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

**Werte für alle Habichte und Weihen**
**INI** 12+1W6 **PA 4** / 7* **LeP** 9 **RS** 1 **K0** 7
**Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT** 2 / 14* / ** **TP** 1W6+1
**GS** 1 / 20 **AuP** 35 **MR** 2 **GW** 3
**Beute:** 1 Ration Fleisch **Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2/ PA+4)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft
** Habichte und Weihen greifen ausschließlich im Flug an.
Flugunfähig am Boden versuchen sie nur, den gegnerischen Angriffen auszuweichen, und landen höchstens einen Zufallstreffer.

## HABICHT

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite: 6** bis 7 Spann **Gewicht:** 2 Stein

## BUSSARD

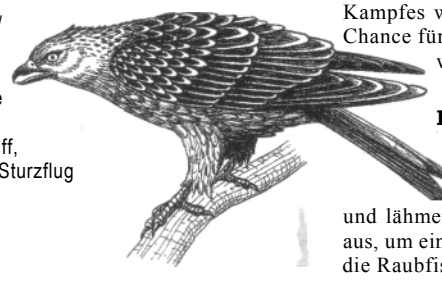
Ähnlich den Habichten sind die eng mit ihnen verwandten Bussarde ausgesprochen menschenscheu. Sie legen ihre Nester gern in unzugänglichem, dichtem Unterholz an, fliegen aber zur Jagd manchmal weit aus. Vornehmlich ernähren sich die Tiere von Mäusen, Bodenräubern und kleinen Schlangen. Bussarde haben hervorragende Augen und können sich sowohl an grelles Tageslicht als auch an die Dämmerung gut anpassen (verringerte Abzüge wie beim Vorteil *Nachtsicht).*

**Verbreitung:** Mittelaventurien, Bornland, Aranien, Maraskan (Wald, Waldrand)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 6 Spann **Gewicht:** 2,5 Stein

## GABELSCHWANZ ODER GABELWEIHE

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

**Verbreitung:** Mittelaventurien (Wald / Felder) **Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise **Größe:** etwa 5 Spann **Gewicht:** 1 Stein **Beute:** eine halbe Ration Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5(, Sturzflug



## GAUKELWEIHE ODER SCHLANGENHABICHT

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

**Verbreitung:** Liebliches Feld, Amhallassih, Mhanadistan, Balash, Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln oder (seltener) paarweise
**Spannweite:** 8 Spann **Gewicht:** 1,5 Stein
**INI** 13+1W6 **PA** 6 / 7* **LeP** 9 **RS** 1 **K0** 7
**Schnabel** / **Klauen: DK** H **AT** 8 / 13* / ** **TP**
**GS** 1 / 16 **AuP** 45 **MR** 3 / 2 **GW** 5
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch (ungenießbar), Gefieder (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4(, Sturzflug
* Kampfwerte am Boden / in der Luft
** Die Gaukelweihe beginnt einen Kampf immer mit einem Sturzflug. Danach kämpft sie, je nach Situation, im Flugangriff oder am Boden.

## HAIE

*»Von den Haien: Die Haie sind wahrhaftig der Schrecken der Meere. Wo immer es nach Blut riecht, da tauchen die mörderischen Ungetüme auf und schlagen gnadenlos zu. Ja, sie machen nicht Halt vor den heiligen Tieren des Efferd, auch nicht vor Walen und anderen großen Lebewesen. Es gibt unzählige Arten von ihnen, gefleckte und gestreifte, giftige sogar; solche, die ein Gebiss haben wie ein Schwert, andere wiederum, deren Kopf einem Hammer gleicht (jene Art ist wohl im Streit entstanden, als Efferd den Hammer des Ingerimm nicht zurückgeben wollte). Wenngleich alle Haie verschieden in der Länge messen und von verschiedener Zeichnung sind, so haben sie doch eines gemeinsam: Auf dem Rücken tragen sie eine große, spitze Flosse, welche als erstes zu sehen ist, wenn sich der Mörder nähert. Der Tigerhai und der Ifirnshai, welche beide wohl zehn Schritt messen mögen, sind die größten unter ihnen. Sie haben ein derart scharfes Gebiss, dass sie beim Zuschnappen einem Seemann mit einem Mal ein Bein oder einen Arm abbeißen können. Robben und Seehunde verschlingen sie allemal mit einem Biss. Da braucht es schon mutige und unerschrockene Seeleut, die sich mit dem Ungetüm anlegen wollen, welches für das heilige Element Efferds eine Schande ist.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Neuschrift Gareth 1005 BF*

Haie sind räuberische Einzelgänger, die sich fast ausschließlich von ihrem Instinkt leiten lassen. Sie besitzen einen sehr feinen Geruchssinn und verfolgen eine Blutspur, sobald sie Witterung aufgenommen haben, über Meilen hinweg (Haie können mit einem Drittel ihrer maximalen GS praktisch unbegrenzt lange schwimmen). Haie ernähren sich von kleinen und mittelgroßen Fischen oder angeschlagenen größeren Beutestücken, die sie ohne Mühe erlegen können. Einen verletzten Menschen greifen sie in der Regel sofort an, dabei schrecken sie auch vor mehreren Gegnern nicht zurück. Sobald ein Hai ein Beutestück verzehrt hat und gesättigt ist, sinkt seine Angriffslust. Häufig werden aber auch durch den Blutgeruch eines Kampfes weitere Haie angelockt, die auf Beute hoffen. Die einzige Chance für einen verletzten Schwimmer besteht also darin, so schnell wie möglich an Land oder auf ein Schiff zu kommen.

### FLECKENHAI

Fleckenhaie werden nur eineinhalb bis zwei Schritt groß und sind sehr aggressiv, außerdem sondern sie beim Zubeißen ein Sekret ab, mit dem sie ihre Beute betäuben und lähmen. Die übliche Giftdosis der Fleckenhaie reicht zwar nicht aus, um einen Menschen mit einem einzigen Biss zu betäuben, aber da die Raubfische das Sekret bei jedem Biss absondern können, ist seine Wirkung nicht zu unterschätzen. Zweifellos wäre das Sekret als Waffengift sehr geeignet — da es aber nur schwer zu konservieren ist (einzig die Waldinsel-Utulus kennen eine geeignete Methode), wird es auf den aventurischen Märkten nicht angeboten.

**Verbreitung:** Südmeer, Perlenmeer (offenes Meer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 8 bis 10 Spann **Gewicht:** bis 200 Stein
**INI** 12+1W6 **PA 5** **LeP 45** **RS** 1 **K0** 14
**Biss: DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
**GS** 10 **AuP** 35 **MR 5 /** 8 **GW** 12

**Beute:** 80 Rationen Fleisch, Tran (30S)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)
* Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift des Fleckenhais zum Tragen (mehrmals): Stufe: 3, Wirkung: 1W+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je -1 (sinken KK oder GE auf 0, so tritt vollständige Lähmung ein - das Opfer droht zu ertrinken. Die hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt man nur je einen Punkt der betroffenen Werte zurück.), Beginn: sofort. Bei gelungenem Resistenzwurf fällt nur der Schaden an.

### HAMMERHAI

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

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis **3** Schritt **Gewicht:** bis 400 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 2 | **LeP** 55 | **RS** 2 | **K0** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT 8** | **TP 1W6+2** | | |
| GS 12 | **AuP 30** | **MR 5/8** | **GW 10** | |

**Beute:** 100 bis 150 Rationen Fleisch, Tran (6 bis 10 D)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Raserei (2, erleidet Schaden)

### SCHWERTHAI

Die drei Schritt langen, nicht besonders angriffslustigen Schwerthaie tummeln sich gerne in den Gewässern bei den Zyklopeninseln. Auffällig ist der schwertartig fortgeführte Oberkiefer dieses kompakten Haies, mit dem er für gewöhnlich keinen besonderen Schaden anrichtet. Gelegentlich geschieht es aber, dass der Hai einen Gegner zufällig mit seinem gefürchteten (und ansonsten im Kampf eher hinderlichen) Schwert aufspießt. Ein Verwandter des Schwertfischs ist der Sägefisch, aus dessen Säge die Schamanen der Tocamuyac ihre Knochenkeulen herstellen.



**Verbreitung:** Meer der Sieben Winde, Zyklopeninseln, Bucht von Neetha (offenes Meer, Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis 3 Schritt (+1,5 Schritt Schwert) **Gewicht:** bis 500 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1 W6 | **PA** 2 | **LeP** 58 | **RS** 2 | **K0** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT** 9* | **TP** 1W6+5 / 2W6+5 (Schwert)* | | |
| **GS 18** | **AuP** 25 | **MR 5 / 8** | **GW** 12 | |

**Beute:** 250 Rationen Fleisch, Tran (8 bis 12 D), Schwert (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)
* Ein *Patzer des* Hais gilt als gelungener Angriff mit dem Schwert, was bei mehr als 10 SP dazu führt, dass das Opfer aufgespießt wurde. Dadurch ist der Hai selbst nicht mehr in Lage zu kämpfen (AT und PA 0). Das Opfer kann nun entweder versuchen sich zu befreien (was eine GE- und KK-Probe erfordert und bei Gelingen 1W6+2 weitere SP verursacht) oder den Hai so lange attackieren, bis dieser tot ist. Dabei ist zu beachten, dass man hierfür über genügend Luftreserven verfügen muss und dass der Hai sich in dieser Zeit weiter fortbewegt (und z.B. auch tiefertaucht). Der Schaden für das Lösen vom Schwert des Hais fällt auch an, wenn es gelungen ist, den Hai zu töten.

### STREIFENHAI

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

**Verbreitung:** alle Meere (Küsten, Häfen)
**Auftreten:** 1W3+2 Tiere
**Größe:** 12 bis 13 Spann **Gewicht:** um 300 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 13+1 W6 | **PA** 4 | **LeP 50** | **RS** 1 | **K0** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT 12** | **TP 1W6+4** | | |
| **GS** 13 | **AuP 35** | MR 5/8 | **GW 11** | |

**Beute:** 140 Rationen Fleisch, Tran (70 S)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Verbeißen

### TIGER- ODER RIESENHAI

Äußerlich ähneln die Tigerhaie sehr ihren kleinen Verwandten, den Streifenhaien, ihr Verhalten unterscheidet sich aber deutlich: Der Tigerhai liebt das offene Meer und dringt nie in seichte Gewässer vor. Während große Fischerboote extra hinausfahren, um den Raubfisch zu fangen, verläuft die Begegnung mit dem "Tigerhai für einen einzelnen Schwimmer meist tödlich.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 6 bis 8 Schritt **Gewicht:** 1,5 bis 3 Quader

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 11+1W6 | **PA 0** | **LeP 100** | **RS** 3 | **K0** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT 14** | **TP 1W6+9** | | |
| **GS 16** | **AuP 35** | **MR 5 / 9** | **GW** 17 | |

**Beute:** 500 bis 1000 Rationen Fleisch, Tran (12 bis 20 D), Gebiss (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Verbeißen, großer Gegner

### WEIß- ODER IFIRNSHAI

Der Ifirnshai bevorzugt die nördlichen Gewässer Aventuriens. Wenn die Beute auf dem offenen Meer knapp wird, traut er sich auch bis in die Küstenregionen vor. Die Thorwaler jagen den Weißhai gerne, denn erstens liefert das Ungetüm eine Menge Fleisch und Tran, zweitens reißen diese blutgierigen Räuber auch die dem Efferd geweihten Delphine und angeschlagene Wale.
Der Kampf mit einem Weißhai ist sehr gefährlich - nach dem Auslegen der Köder muss das Tier an der Wasseroberfläche gehalten werden. Dafür benutzt man Harpunen mit kurzen Leinen. Der Hai gerät jedoch leicht in Raserei, was für Boote (und sogar kleine Schiffe) zur Bedrohung werden kann.

**Verbreitung:** Ifirns Ozean (offenes Meer, Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis 12 Schritt **Gewicht:** bis **5** Quader

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 10+1W6 | **PA 0** | **LeP** 130 | **RS** 3 | **KO** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT 16** | **TP** 1 W+13 | | |
| **GS** 14 | **AuP** 30 | **MR 5** / 10 | **GW** 19 | |

**Beute:** 1.500 bis 2.500 Rationen Fleisch, Tran (30 bis 60 D), Gebiss (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Raserei (5, erleidet Schaden), Verbeißen, sehr großer Gegner

## HARNISCHTRÄGER

*»Vom Harnischträger: Von schier nicht glaublichem Alter ist das knöcherne Gekröt! Sah ich ja einen, in dessen Schild ein kecker Geck seinen Namen geritzt: Aderig im Jahre Ugdalf 3! Ein kluges Tier seis, behauptet die Maraskanerin, fragt man warum, so heißt's: Ein jeder wiss es, das säh man ja schon an der Geschichte mit der Hasenfrau. Diese und ein Bericht aus der Priesterkaiserzeit über ein ungewöhnlich großes Mungogericht scheinen jedoch die einzigen Beweise für die Behauptung zu sein.«*
*—Marabeth Al'Beni-Hussa,* Honinger Geschichten und anderer Volksschwatz, *Perricum, 881 BF*



Der Harnischträger, auch *Harnischgürtler* genannt, ist ein am , Boden lebendes Tier, das auf dem Rücken einen glatten, kugelförmigen Hornpanzer trägt und an der Bauchseite mehrere Horngürtel. Bei Gefahr oder zum Schlaf kann sich das Tier vollständig in seinen Panzer zurückziehen und die verbleibenden Öffnungen mit visierartigen Hornklappen verschließen. Harnischträger haben auf dem schildkrötenartigen Kopf einen grellroten Hahnenkamm, ihre äußerst bewegliche und fast körperlange Zunge erinnert an einen geschuppten Schlauch. Mit zunehmendem Alter und damit zunehmender Größe verknöchern die in jungen Jahren gelb-braunen Hornpanzer der Harnischträger immer mehr, so dass alte Exemplare großen, weißen Knochenkugeln ähneln.
Die "Tiere ernähren sich hauptsächlich von Pflanzen und Insekten, die sie durch Geräusche und Gerüche anlocken und mit Hilfe ihrer Zunge fangen. Hierin liegt auch die Gefahr für den Menschen, da Harnischträger eine Vorliebe *für Maraskanfedern zu* haben scheinen, weshalb man ihre Nähe meiden sollte. Das Fleisch der Tiere schmeckt unangenehm bitter und bewirkt schon in kleinen Mengen eine deutliche Verlangsamung der geistigen Funktionen. Aus dem Kot des Harnischträgers (nicht älter als einen Mond), mit dem man Maraskanfedern fernhalten kann, lässt sich ein starkes Rahjaikum gewinnen.

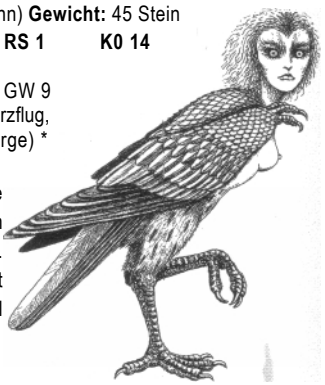
**Verbreitung:** Maraskan (Wald, Steppe)
**Auftreten:** einzeln **Alter:** bis 50 Jahre
**Größe:** 3 bis 8 Spann (je nach Alter) **Gewicht:** 60 bis 160 Stein
**INI** 3+1W3 **PA** 0* **LeP 30—150** (je nach Alter)
**RS** 3—8 (je nach Alter) **K0** 10—14 (je nach Alter)
**GS** 0,5 **AuP** wie LeP **MR** 6 GW 1
**Beute:** 20—50 Rationen Fleisch (giftig; Stufe: 10, Wirkung: KL -2W6, IN -1W6, Beginn: nach 1W6 Stunden, Dauer: pro Ration 1W6 Tage)
**Besondere Kampfregeln: —**
* Der Harnischträger kämpft nicht mit Menschen, jedoch können sich in seiner Nähe bis zu 2W20 Maraskanfedern aufhalten (siehe S. 171).

## HARPYIEN

*»Von der Harpyie: Nichts ist widernatürlicher als eine Harpyie. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie. Ein schreckliches Ritual muss es sein, wenn diese Gestalten der bemitleidenswerten Frau und des Vogels miteinander verschmolzen werden; und es bleibe dahingestellt, wer von beiden das Glück hat, bei dieser Procedere sein Leben lassen zu dürfen. Im Finsterkamm und anderen Gebirgen gibt es ganze Scharen von Harpyien, so dass man vermuten muss, dass sie nicht nur von finsteren Gesellen geschaffen werden, sondern sich überdies auch vermehren können. Harpyien kann man nie trauen — sie haben einen so wirren Verstand, dass sie vollkommen unberechenbar sind. Einmal scheinen sie gewillt, Hilfe zu geben, ein anderes Mal greifen sie wie wild an. Auch kommt es vor, dass sie sich von einem auf den nächsten Moment von zwei ganz verschiedenen Seiten zeigen. Es ist wohl der Wahnsinn ihres Schöpfers, der sich in ihnen wiederfindet!«*
*—aus dem* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Tsaiane Halbermut, Lowangen, 955 BF*

Die durchweg weiblichen Harpyien besitzen den Oberkörper und Kopf einer Frau, lange Beine, die in gefährlichen Greifkrallen enden, sowie Krallen an ihren Flügelspitzen. Sie sind von menschlicher Intelligenz, aber durch ihren wirren Verstand immer unberechenbar. Oft begegnen sie Wanderern zunächst freundlich, um dann urplötzlich über ihn herzufallen. Ebenso kann es vorkommen, dass sie einen begonnenen Kampf abbrechen und ihrem Gegner Hilfe anbieten.
In den Gebirgszügen Mittel- und Südaventuriens kann man ganzen Harpyienschwärmen begegnen, deren lautes Kreischen schon von weitem zu hören ist.

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer Hoher Norden (Gebirge) **Auftreten:** bis zu 2W20+10 Tiere
**Größe:** um 8 Spann (Spannweite 10 Spann) **Gewicht:** 45 Stein
**INI 9+1W6** **PA 7** **LeP 35** **RS 1** **K0 14**
**Klauen: DK** N AT 14 **TP 1W6+5**
GS 15/2* **AuP 50** MR 12/5 GW 9
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff*, Gelände (Baum, Gebirge) * in der Luft/ am Boden
** Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.



## HASEN UND KANINCHEN

*»Von Hasen und Karnickeln: Wenn auch dem Waidmann keine wahre Zierde, so doch eine schwere Beute sind die Leer„ welche sowohl im Walde als auch im Graslande leben. Die größten Thiere werden allemal drei Spann lang und sechs Stein schwer. Von ihnen kann man wohl alles verwerten, seis das Fleisch, seis das Fell oder die Sehnen oder die Klötze der Rammler; aus welchen man einen starken Liebestrank macht.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Kleines Waidmannsbrevier, *Festum, 986 BF*

*»Dass bei einer wichtigen Unterredung kein Löffler zugegen ist, darauf hab Acht, denn die Hasen und Karnickel sind allesamt Spitzel des Heimlichen und tragen ihm alles zu, was sie mit ihren langen Ohren aufschnappen können«*
*—aus dem Gespräch zweier unbekannter Händler aus Kuslik, 991 BF*

Hasen und Kaninchen stellen mit Abstand die häufigste Jagdbeute aventurischer Reisender dar. Sie sind zwar kaum zu fangen, da sie wahre Meister aller möglichen und unmöglichen Fluchtbewegungen sind, aber ihre Kenntnis von Bogen und Armbrust ist zum Glück so beschränkt, dass ein gezielter Schuss ihnen den Garaus machen kann, bevor sie sich zur Flucht wenden. Außerdem sind sie so zahlreich, dass selbst eine Reisegruppe, die wie eine Herde Elefanten durch Wald und Flur stapft, irgendwann einmal einem solchen Tier begegnen wird.
In den zivilisierteren Landstrichen können sich die Hasen von Zeit zu Zeit zu einer wahren Landplage entwickeln, da sie ebenso vermehrungsfreudig wie fresswütig sind. Selbst bis in die Gärten und Parks der größeren Städte dringen die Tiere manchmal vor, so dass dann und wann Jagdprämien für Hasen und Kaninchen ausgesetzt wer-

den. Alle Kaninchen haben etwa 5 LeP, RS 1, MR 0 und GW 1 und treten für gewöhnlich in kleineren Gruppen von 1W6 Tieren auf.

**ORKLANDKARNICKEL**
Orklandkarnickel erreichen Dachsgröße und sind sehr schmackhaft. Sie sind sehr scheu und gute Baumeister, so dass man sie kaum zu Gesicht bekommen wird. Viel eher wird man ihre melodischen Pfiffe hören, mit denen in der Brunftzeit die Karnickelböcke ihre Weibchen anlocken.

**Verbreitung:** Andergast, Nostria, Thorwal, Orkland, Svellttal. (Wald, Waldrand, Steppe)
**Jagd:** +7, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

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

**Verbreitung:** Nordaventurien, und Mittelaventurien nördlich einer Linie Havena-Rommilys (Waldrand, Steppe)
**Jagd:** +7, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

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

**Verbreitung:** Mittelaventurien, Aranien, Oron, Maraskan (Waldrand)
**Jagd:** +4, Flucht **Beute:** 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

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

**Verbreitung:** Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien, Oron, Maraskan (Waldrand, Steppe)
**Jagd:** +12, Flucht **Beute:** 1 Ration Fleisch, Fell (besser)

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

**Verbreitung:** Bornland, Tobrien, Hoher Norden (Wald)
**Jagd:** +10, Flucht **Beute:** 1 bis 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

## HIPPOGRIFFE

*»Vom Hippogriff. In den Salamandersteinen und der Roten Sichel soll es Kreaturen geben, die aus der Brunft der Greifen entsprungen sind. Sie scheinen mit dem Pferd gekreuzt und bieten den Anblick einer Stute oder eines Hengstes mit dem Kopf den Schwingen und den Fängen eines Adlers. Sie sind gewandte Flieger und können wohl auch geritten werden. Sie leben in Horsten auf den Gipfeln der Berge. Ihre Jungen sind entweder von Pferde-, Adler- oder Hippogriffenart. Die Fohlen geben sie bei Pferden in Obhut, die Küken bei den Adlern und nur ihre eigene Brut behalten sie.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*



Hippogriffe sind fleischfressende Raubtiere, die von Bergziegen und ähnlichem Getier leben.
Sie erreichen die Größe eines Svellttaler Kaltblutpferdes und haben meist ein graues oder braunes Fell.
In der Tat können sie geritten werden, allerdings nur, wenn es einem Helden gelingt, ein Hippogriff-Junges zu stehlen und aufzuziehen. Angeblich soll der berühmte Elf Athavar Friedenslied ein Hippogriff geritten haben, ebenso die Amazonenkönigin Yppolita.
Hippogriffe verfügen über eine intuitive Flugmagie, die die Kolosse zu einigermaßen gewandten Flugmanövern befähigt.

**Verbreitung:** Rote Sichel, Salamandersteine, Finsterkamm (Wald, Gebirge) **Auftreten:** bis zu 1W3 Tiere
**Schulterhöhe:** um 9 Spann **Gewicht:** 500 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1 W6 | **PA** 7 | **LeP 65** | **RS** 2 | **K0** 16 |
| **Hufe: DK** H | **AT 12** | **TP** 2W6 | | |
| **Biss: DK N** | **AT 12** | **TP 1W6+3** | | |
| **GS** 15* | **AuP** 60 | **MR 8** / 10 | **GW** 13 | |
| **L0 6** | KK 20 | TK 5*KK | **ZK -** | |

**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug
* In der Luft. Am Boden beträgt die GS 2 / 11 / 14.

## HIRSCHE, ELCHE UND REHE

*»Von den Geweihträgern: Der Stolz eines jeden Waidmannes ist ein im offenen Kampfe bezwungener Hirsch, mag es nun ein ausdauernder Rehbock oder ein kapitaler Schaufler sein. Alle diese Thiere haben ein vortreffliches Gehörn, das nicht nur dem Beinschnitzer dient, sondern aus dem sich auch manch ein Pulver mit heilkräftiger Wirkung erstellen lässt.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Kleines Waidmannsbrevier, *Festum, 986 BF*

Hirsche, Rehe oder Elche dienen im Spiel in erster Linie als Jagtiere. Da die Böcke insbesondere während der Brunftzeit leicht reizbar und aggressiv sind, entbrennt zumeist ein Kampf zwischen Jäger und Wild, der mit einer gewöhnlichen Kaninchen- oder Wildschweinjagd wenig gemein hat.
So furchteinflößend das gesenkte Geweih eines Hirsches dabei auch erscheinen mag, geht doch die eigentliche Gefahr nicht vom Gehörn, sondern vom Rammangriff mit der stabilen Schädelplatte aus. Verletzungen durch das weit ausladende Geweih sind meist recht unbedeutend gegenüber dem eigentlichen Stoßschaden, können dafür aber in Ausnahmefällen zu kritischen Verletzungen führen. Einen zu Bo-

den gerannten Gegner würde ein Hirsch niemals bedrängen, jedoch lauernd mit gesenktem Kopf Wartestellung beziehen, um mit einem weiteren Rammangriff nachzusetzen, sobald der Gegner sich wieder aufgerichtet hat. Flieht der Angreifer, so setzt ein Hirsch nur so weit nach, wie er in Sichtweite `seiner' Hirschkühe bleibt.
Die weiblichen Tiere sind sehr scheu und ergreifen immer die Flucht. Die hier aufgeführten Kampfwerte gelten stets für die Bullen/Böcke. Es ist außerdem zu beachten, dass die weiblichen Tiere zierlicher gebaut sind. Sie erreichen in der Regel eine Schulterhöhe, die etwa ein Spann unter der des Hirsches liegt, und liefern daher etwa ein Fünftel weniger Fleisch.

**ELCH**
Den 'Alten des Waldes' nennt man den Elch im Bornland, der südlichsten Region, in der man ihn noch antreffen kann. Eine schöne Erscheinung ist er nicht mit seinem Bart, seiner hängenden Unterlippe, der riesigen Ramsnase und dem leichten Buckel. Er ist vielmehr ein Bild urtümlicher Kraft: fast zwei Schritt Schulterhöhe, ein fast ebenso weit ausladendes Geweih, das mit zunehmendem Alter immer mehr zur Schaufel erwächst, und spielende Muskeln unter einem fast schwarzen Fell. Der Elch ist ein ausgezeichneter Schwimmer und taucht häufig in Seen nach Moos. Nur ein erfahrener Jäger wird ihn in einer solchen Situation anhand seines Kopfes nicht für ein Seeungeheuer halten, da die sich im Geweih verfangenden Pflanzenteile dem Tier nach solchen Tauchgängen bisweilen ein groteskes Aussehen gehen.

**Verbreitung:** Hoher Norden, Bornland (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Schulterhöhe:** bis 12 Spann **Gewicht:** 800 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 75 **RS** 2 **KO** 17
**Stoß: DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+4
**GS** 15 **AuP** 60 **MR O /** 9 GW 12
**Jagd:** +4, Angriff **Beute:** 450 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (8, 3W), Niederwerfen (3), großer Gegner

**KRONENHIRSCH**
Der größte aventurische Hirsch ist mit eineinhalb Schritt Schulterhöhe der Kronenhirsch (siehe Abbildung), ein hellbrauner Riese, der vorzugsweise in den undurchdringlichen Wäldern Nostrias und Andergasts lebt. Während der Brunftzeit (Efferd bis Boron) sollte man den Hirschen nicht zu nahe kommen, sie sind dann unberechenbar. Legenden berichten gar von einem gewonnen Zweikampf gegen einen Jagdgeparden, der vor mehr als zweihundert Jahren in den nostrischen Wäldern stattgefunden haben soll. Die ältesten beobachteten Hirsche waren mächtige Vierundzwanzigender mit grauen Kinnbärten, die während des Sommers das Rudel leiten.

**Verbreitung:** Nostria, Andergast, Albernia, Weiden, Tobrien, Elfenwälder (Wald) **Auftreten:** 2W6+2 Tiere **Schulterhöhe:** etwa 8 Spann
**Gewicht:** 200 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 40
**RS** 1 **KO** 14
**Stoß: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+2
**GS** 16 **AuP** 45 **MR O** / **5** **GW** 9 **Jagd:** +6, Angriff
**Beute:** 110 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (teuer) oder Leder (teuer) **Besondere**
**Kampfregeln:** Überrennen (6, 2W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)



**REHBOCK**
Im Vergleich zu den anderen Hirschen wirkt der Rehbock klein und gedrungen, dennoch ist er der ausdauerndste Läufer und der verbissenste Kämpfer, wenn es um das Wohl der Kitzen oder des Rudels geht. Das Geweih des Rehbocks besteht aus kurzen Stangen mit jeweils drei Enden und knospenartigen Hornglase am unteren Ende. Rehböcke erreichen eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzen ein dunkelbraunes Fell mit weißen Tupfen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Maraskan (Wald)
**Auftreten:** 3W6 Tiere
**Schulterhöhe:** 4 Spann **Gewicht:** 25 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 8 **LeP** 18 **RS** 1 **KO** 11
**Stoß: DK** H **AT** 9 **TP** 1W6
**GS 18** **AuP 50** **MR 0/2** **GW 2**
**Jagd: +5,** Angriff oder Flucht **Beute:** 11 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (4, 1W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (0)

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

**Verbreitung: Salamanderwald,** Bornland, Svellttal, Hoher Norden (Wald)
**Auftreten:** 2W6+1 Tiere
**Schulterhöhe:** etwa 6 Spann **Gewicht:** 120 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 36 **RS** 1 **KO** 15
**Stoß: DK H AT 10** **TP 1W6+2**
**GS** 17 **AuP 50** **MR O /** 4 **GW** 8
**Jagd:** +8, Angriff oder Flucht
**Beute:** 60 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (teuer, in reinem Weiß Luxusware) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (4, 2W6), Gezielter Angriff / Niederwerfen (1)

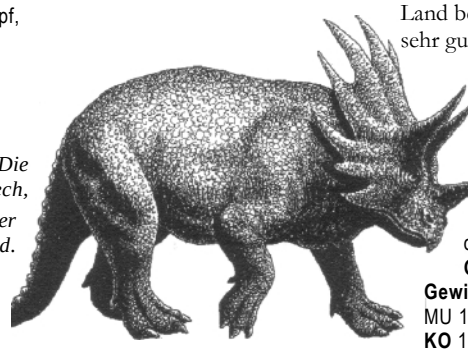
## HOLBERKER

Die Holberker entsprangen einer magisch herbeigeführten Verbindung von Orks und Elfen. Es gibt nur wenige von ihnen, im Orkland befindet sich aber immerhin eine ganze Stadt dieser Mischlinge. Sie sind nicht so kräftig wie Orks, ihnen fehlen auch die groben Gesichtszüge, aber ihre Augenfarben (gelb, grau, schwarz) und das dünne, dunkle Fell erinnern deutlich an die orkische Abkunft. Die kaum ausgebildeten Eckhauer und die spitzen Ohren verraten hingegen die Abstammung von den Elfen.
Heutzutage können sich Holberker auf natürliche Weise vermehren und auch mit Orks und Menschen paaren. Sie erreichen die Geschlechtsreife mit elf und werden durchschnittlich 50 Jahre alt.
Die latent magisch begabten Holberker leben in Frieden mit ihren orkischen Nachbarn zusammen und betreiben Ackerbau, Jagd und Handel. Sie ertauschen sich Waffen von den Orks oder fertigen primitive Speere, Keulen und Beile selbst.

**Verbreitung:** Orkland
**Größe:** 1,55 bis 1,90 Schritt **Gewicht: 55** bis 80 Stein
**MU 8—18 FF 8—17 KL 7—14 GE 8—17**
**IN 9—18 K0 9—19 CH 7—16 KK 9—18**
**Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Resistenz gegen Krankheiten, Zäher Hund; Aberglaube 5—10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 26/34/39 AuP 31/35/45 AsP 8/** 14/19
**MR 1/3/5 GS 7/8/9 RS** je nach Rüstung
**AT** 11/13/ 16 PA 9/12/15 FK—/12/17
**INI** 8+W6 / 11+W6 / 13+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: —** / Aufmerksamkeit, Finte oder Wuchtschlag / Ausweichen 1 (PA 11), Gezielter Stich oder Hammerschlag **Typische Waffen:** Speer, Keule, Beil
**Typische Rüstungen:** Fell- und Lederkleidung
**Magie:** viele Viertelzauberer, zumeist elfische Selbstverwandlung, Heilung und Hellsicht
**Weitere Informationen** zu den Holberkern finden Sie im Abenteuer **Das Vergessene Volk.**

**Verbreitung:** Südaventurien (Sumpf, Steppe)
**Auftreten:** 1W3 Tiere

## HORNECHSEN



*»Von der gehörnten Echse: Die Hornechse ist ein kapitales Viech, vier Schritt in Länge misst und an der Schulter fast zwei Schritt hoch wird. Wäre die Echse nicht in der Lage, einen Streitwagen oder eine Palisade zu zerschmettern, so könnte man ihr Haupt nur lächerlich nennen: Vollständig von Horn überzogen ist es, von der spitzigen Schnauze, die fast wie ein Schnabel aussieht, bis zum Kragen, der einem eitlen Pfau Ehre machen würde. Aus jenem Schilde erhebt sich ein Horn auf der Nase und zweie über den tückisch blickenden Schlangenäuglein. Der ganze Körper ist mit hässlichen Schuppen bedeckt und von enormen Gewicht. Man findet die Hornechse im Selemschen und im Harodrölschen, wo sie die Felder verwüsten, weil sie sie umgraben. Sie fressen Kraut und Gras und Wurzel und tun keinem Menschen ein Leid, so sie nicht gereizt werden.«*
*—Omar ben Kasim,* Al'Emazzin, *Khunchom, 81 BF, in der Übersetzung von Quendan Zorn, Beilunk, 894 BF*

Hornechsen sind harmlose Pflanzenfresser, die in kleinen Gruppen in morastigen Wäldern äsen. Ihr Fleisch ist sehr nahrhaft, und aus der Schädelplatte lässt sich ein furchterregender Schild herstellen. Ihre Augen sind so klein, dass sie mit Pfeilen kaum zu treffen sind.
Wenn die Hornechsen gereizt oder gar angegriffen werden, geraten sie in einen wahren Kampfrausch, wobei sie zu fürchterlichen Rammstößen in der Lage sind.

**Schulterhöhe:** 2 Schritt **Gewicht:** 1.000 Stein
**RS** 4 (Schädel 8) **K0** 14

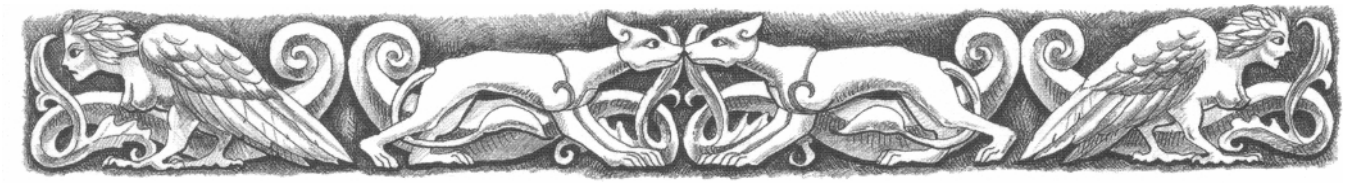
INI 16+1 W6 **PA 4** **LeP 100**
**Horn: DK** H **AT 11** **TP** **TP** 2W20
**Trampeln: DK** H **AT 6** GW 15
**GS 8** **AuP 30** **MR** 6 / 10 **Jagd:** Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
**Beute:** 300
Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Hornplatte (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9(, Überrennen (11, 3W6+5, wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf 1W20(, großer Gegner

## HUMMERIER

*»Groß wie ein Oger, gepanzert wie ein Ritter, zwei riesige Scheren, ein verflucht großes Beil als Waffe — und aus den Stielaugen blickt dich sein bösartiger Geist an. Gut nur, dass sie so langsam wie Krebse sind.« —ein Flüchtling aus Llanka, notiert in Perricum, 1023 BF*

Im Zuge der borbaradianischen Invasion kämpften auch manche der geheimnisumwobenen Hummerier auf der Seite des Dämonenmeisters. Diese erschreckend fremdartigen Wesen haben einen rot gepanzerten Oberkörper und Schwanz, der an einen riesigen Hummer erinnert, aber zwei kräftige Beine, auf denen sie sich auch an Land gut fortbewegen können, und ein vage menschliches Gesicht, wenn auch mit Stielaugen und Fühlern auf der Stirn. Ihre Hände enden in gefährlichen Scheren und in ihren Adern fließt ein blaues Blut, das der Tinte der Oktopoden ähnelt. Ihre Anführer (manche meinen gar Priester) wurden mittlerweile als Charyptoroth-Daimoniden erkannt (zu den Daimoniden siehe Seite 78f. Sie sind mit mindestens zwei Schritt Schulterhöhe deutlich größer als ihre Gefolgschaft, unglaublich stark und können sich ohne Einschränkungen auch auf dem Land bewegen. Zudem bietet ihnen ihr krebsroter Panzer einen sehr guten natürlichen Schutz im Kampf— gepaart mit einem dem Menschen ebenbürtigen Geist macht sie das zu furchtbaren Kämpfern, jedoch sind sie an Land recht langsam.

**Verbreitung:** Blutige See und Küstenregionen, dämonisch verseuchte Flüsse, selten
**Größe:** 1,70—1,90 / 2,10—2,50
**Gewicht:** ca. 150/ ca. 200 Stein
MU 12—15/16—21 **FF 6—8** KL 7—10/9—11 **GE 4—6 IN** 6—8
**KO** 13—16 / 15—20 **CH** 5—7 KK 14—18 / 19—24
**Vor-/Nachteile:** Landangst 6—15, Natürlicher Rüstungsschutz, Begabung für Schwimmen und Orientierung, beim Kampf im und unter Wasser erleiden Hummerier keine Abzüge.
Die Werte vor dem Strich gelten für 'gewöhnliche' Hummerier, die Werte dahinter für die daimonide Variante, die zudem meist auch die Veteranen stellt.
**Kampfwerte (erfahren / Daimoniden-Veteran)**
**LeP 39/43** AuP 27/32 MR 6/6
**GS** 3 (Land), 6 (Wasser) **RS 5 /** 6
AT 12/14 **PA 8/9** **TP** 2W+2 (Scheren)
AT 14/17 PA 10/12 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** 2 Aktionen pro KR, je eine für Schere und Waffe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten / zusätzlich Hammenschlag, Schildspalter
**Besonderes:** Hummerier erleiden außerhalb des Wassers 1 SP pro Stunde.
Hummerier-Daimonide regenieren außerhalb des Wassers keine LE.
Ihre Angriffe können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden. Sie verfügen über ein intuitives Verständnis von Kriegskunst.
**Typische Waffen:** Infanteriewaffen, Speere oder Zweihandäxte, üblicherweise deutlich schwerer und länger als menschliche Anfertigungen, meist 1W6 TP mehr.
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** Viele daimonide Hummerier sind in der Tat Charyptoroth-Paktierer, sie können dann über passende Schwarze Gaben **(MGS 93(** verfügen, als Zauberer können sie wie Borbaradianer behandelt werden.



## HUNDE

Erklärungen zu den zusätzlichen Werte-Angaben finden Sie auf Seite 62.

### BORNLÄNDER

Die Tiere werden in der gleichnamigen Provinz als Hütehunde gezüchtet, denn sie haben ein ruhiges, gehorsames Temperament. Diese Rasse zeichnet sich durch einen breiten, massigen Körperbau aus, besitzt ein dichtes und halblanges Fell, das von erdbrauner Farbe ist und auf Rücken und Beinen unregelmäßige schwarze Flecken und Streifen aufweist. Die stumpfe Schnauze und die Lefzen sind schwarz, von gleicher Farbe wie die flatternd herabhängenden kurzen Ohrlappen. Seine buschige Rute trägt der Bornländer meist unternehmungslustig hochgestellt, was gar nicht zu seinem eigentlich melancholisch wirkenden Gesichtsausdruck passen mag. Der Bornländer ist im Grunde ein sehr friedfertiger und harmloser Hund, der sich nicht auf einen Gegner hetzen lässt. Wird sein Besitzer jedoch angegriffen, verwandelt sich das gutmütige Tier in eine gefährliche Bestie.

**Verbreitung:** Bornland, Tobrien
**Größe:** 45 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 60 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU 8** | **KL 5** | **IN 5** | **CH 7** | | |
| **FF 3** | **GE 8** | **K0 10** | **KK 9** | | |
| **INI** 7+1 W6 | **PA 6** | **LeP** 25 | **RS** 2 | **L0 9** | **FS** 0 |
| **Biss: DK H AT 10** | | **TP 1W+3** | | | |
| **GS** 10 | **AuP** 55 | **MR 0** / **0** | **GW 5** | | |

**Vor- /Nachteile:** Friedliebend
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Hüte- , Trag- und Zughund

### FIRNLÄUFER

Diese Hunderasse wird von Nivesen und Norbarden als Schlittenhund gehalten. Auf Rücken, Kopf und Schwanzoberseite ist das dicke, glatte Fell blaugrau gefärbt, der Rest des Körpers ist weiß. Auch die beunruhigenden Augen weisen meist ein wölfisches Bernsteingelb auf. Die spitzen Ohren stehen aufmerksam, die Zunge hechelt meist geschäftig, während die mondsichelförmige, buschige Rute unternehmungslustig eingerollt ist.
Firnläufer sind sehr lebhafte Hunde, die beim Laufen und Schlittenziehen ungeheuerliche Ausdauerleistungen an den Tag legen, sechs bis acht Tiere können dabei bis zu zweihundert Stein Gewicht ziehen. Diese Hunderasse ist die einzige, die zu mehreren in einem Gespann geht. Ursprünglich sollen einzelne Tiere dieser Rasse wild unter den Wolfsrudeln gelebt haben, weshalb man sich erzählt, Firnläufer seien jene Wölfe, die (je nach Religion) Ifirn oder Liska ins Antlitz schauen durften, nach dem Firun-Kult zu dem Zwecke, verirrten Reisenden beizustehen. Wahr ist, dass diese Hunde dem Menschen sehr gehorsam sind und mit Feuereifer die eisigen Weiten bewältigen, dass sie aber zum vollen Madamal dem Klagen der Wölfe lauschen und nicht fortzubewegen sind.
Der Firnläufer ist in Nordaventurien verbreitet und erträgt Schnee und Frost klaglos, fühlt sich aber in südlichen Breiten niemals richtig wohl. Natürlich wird die Rasse dort auf exakte Kommandos abgerichtet, meist sogar scharf erzogen.

**Verbreitung:** Hoher Norden

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU 10** | **KL 5** | **IN 5** | **CH 6** | | |
| **FF 3** | **GE 11** | **K0 11** | **KK 7** | | |
| **INI** 9+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 20 | **RS** 2 | **L0 5** | **FS 0** |
| **Biss: DK** H | **AT 12** | **TP** 1W+2 | | | |
| **GS** 12 | **AuP** 90 | **MR 1** / 1 | GW4 | | |

**Größe:** 30 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 30 Stein
**Vor- /Nachteile: Kälteresistenz**
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Renn- und Zughund

### MÄHNENWOLF

*Fuchs-auf-Stelzen* nennen die Nivesen dieses Tier, das aussieht wie ein Fuchs, groß ist wie ein Wolf und doch zu den Wildhunden gehört. Seine langen Beine lassen ihn über dem Gras der Steppe immer den Überblick behalten, sein Körper ist sandfarben, bis auf die schwarzgefärbte Schnauze, Brust, die lange Mähne am Nacken und die Beine. Die großen Ohren und die spitze Schnauze erinnern sofort an einen Fuchs, und ähnlich wie dieser ist er auch mit viel Aberglauben umgehen: Das Bellen des Mähnenwolfes kündige einen Wetterumschwung an, sagt man, und seine Blicke könnten Hühner töten.
In Wirklichkeit sind Hühner als Beute für den dünnen Wildhund schon fast zu groß, Mähnenwölfe ernähren sich halb vegetarisch, halb vom Kleingetier, das im Gras der Steppe verborgen ist. Bei den Nivesen gilt ein Büschel ihrer Haare als Glücksbringer, und bei diesen sind sie auch beheimatet: in den Steppen des nördlichen Aventuriens, wie die Grüne Ebene, die Messergrassteppe bis hinauf nach Riva. Der Mähnenwolf ist kaum zähmbar und bleibt wild.

**Verbreitung:** Hoher Norden, Grüne Ebene, Svellttal **Größe:**
45 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 35 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU 10** | **KL 4** | **IN 4** | **CH 6** | | |
| **FF** 3 | **GE** 12 | **1(0** 10 | KK 9 | | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 7 | **LeP** 21 | **RS** 2 | **L0** 2 | **FS 0** |
| **Biss: DK H AT 10** | | **TP 1W6+2** | | | |
| **GS** 12 | **AuP** 65 | **MR 2 /** 1 | GW4 | | |

**Vor-/Nachteile:** Halbwild
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Such- und Rennhund

### NIVESISCHER STEPPENHUND

Der Nivesische Steppenhund — auch bekannt als Nivesenhund — ist eine domestizierte Form des in ganz Nordaventurien verbreiteten Steppenhundes und eine der ältesten aventurischen Hunderassen. Bei den Nivesen wurde er als genügsamer, kluger und zuverlässiger Hund gehalten, der sowohl bei der Jagd als auch beim Treiben der Karenherden gute Dienste leisten kann. Heute ist er auch bei den Hirten Tohriens und Weidens beliebt. Steppenhunde sind von mittlerer Größe. Genau wie die Nivesen haben die Steppenhunde leicht schräg gestellte Augen, ihr dichtes, weiches Fell ist nachtschwarz. Wenn er seine großen, spitzen Ohren anlegt, die Nase kraus zieht und aus den schwarzen Lefzen die weißen, bedrohlichen Zähne aufblitzen lässt, flößt der Hund so manchem unüberlegten Raufbold berechtigten Respekt ein.
Nivesische Steppenhunde sind gute Fährtensucher, wenn sie ausgebildet sind, von frühester Jugend aber schlagen sie an, wenn ihnen Orkgeruch an die Nase dringt— ob dies dem Herrchen oder Frauchen passt oder nicht.

**Verbreitung:** Nordaventurien
**Größe:** 30 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 35 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU 9** | **KL 5** | **IN 5** | **CH 7** | | |
| **FF** 3 | **GE** 10 | **K0** 12 | KK 7 | | |
| **INI** 9+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 22 | **RS** 2 | **L0** 7 | **FS 5** |
| **Biss: DK H** | **AT 11** | **TP 1W6+2** | | | |
| **GS** 10 | **AuP** 75 | **MR 0** / **0** | **GW4** | | |

**Vor-/Nachteile:** Abneigung gegen Orks
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Kampf-, Such-, Hüte-, Trag-und Zughund

### ONJARO-BRACKE

Liebfeldische Jagdhunde sind beliebt und gehören mit zu den besten Züchtungen. Die Onjaro-Bracke folgt der Beute fast überallhin und stürzt sich auf Befehl auf sie–zum Schweiß- oder Bluthund eignet sie sich besonders gut. Aus dem Winhaller Wolfsjäger und dem Tuzaker gezüchtet, entstand das edle, braungrau gescheckte Tier, das sich sowohl auf menschliche als auch auf tierische Beute hetzen lässt – und letztere auch apportiert. Mit dem Jagdrecht ist der Besitz dieses Hundes nur Adligen erlaubt – und andere werden das Tier auch kaum bekommen, denn es wird nur über gute Beziehungen zu der kaiserlichen Züchtung und für teures Geld weitergegeben.
Die Onjaro-Bracke gehört zu den größeren und gefährlicheren Hunden. Ursprünglich stammte diese Hundeart aus der Züchtung der Landgrafen von Sikram, ging jedoch als 'Schenkung' in kaiserlichen Besitz über. Ein solches Tier von einem Mitglied der Familie Firdayon zu erhalten, gilt noch immer als großer Beweis der kaiserlichen Gunst. Da stets nur Einzeltiere abgegeben werden und ein strenges Zuchtverbot herrscht, weniger betuchte Adlige andererseits einen rentablen Ausgleich für den Erwerb des Tieres suchen, sind kontrolliert gezüchtete Mischlinge der Onjaro-Bracke keine Seltenheit. Häufig werden die Vorfahren der Bracke erneut eingekreuzt. Diese als *Onjareten* bekannten Hunde sind leichter zu erwerben, wenngleich sie noch immer gute Preise erzielen. Die Fellfarben erreichen ein weites Spektrum und sind der für den Preis entscheidende Faktor: Hässlich hellbraungrau gescheckte Tiere kommen genauso vor wie die edlen Zeichnungen der Ursprungstiere.

**Verbreitung:** Horasreich
**Größe:** 30 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 20 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 10 | KL 5 | **IN** 4 | **CH** 6 | | |
| **FF 3** | **GE** 10 | **KO 10** | KK 10 | | |
| **INI** 7+I W6 | **PA** 7 | **LeP** 18 | **RS** 2 | **L0** 7 | **FS** 5 |
| Biss:DK H AT 12 | | TP 1W6+2 | | | |
| **GS** 10 | **AuP** 70 | **MR O /** 0 | GW4 | | |

**Vor-/Nachteile:** Zäh
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff/ Verbeißen
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Kampf-, Such- und Wachhund

### ORKISCHER KAMPFHUND

Zur vierbeinigen Mordmaschine werden diese Tiere schon vom frühesten Welpenalter an erzogen. Sie sind nicht mehr ganz Wolf, aber auch noch nicht *ganz* Hund und von schmutzigbrauner Fellfarbe. Schon die Welpen werden mit Prügel gefügig gemacht und an ihre neuen Herren gewöhnt, auf Kehlenbisse abgerichtet und sogar durch Feuer und Dornenhecken getrieben. Überleben die Tiere diese brutale Behandlung, sind sie zu nichts anderem mehr als zum Morden zu gebrauchen. Sie können keine Lasten tragen und keine Spuren erkennen und müssen stets einen Maulkorb tragen, damit sie sich nicht an ihren Artgenossen oder an ihren Herren vergehen. Im Kampf genügt ein einziges Kommando und ein kräftiger Hieb, und schon fallen sie über alles her, was sich bewegt, und lassen nicht eher davon ab, als bis es reglos in seinem Blute liegt.
Orkische Kampfhunde zu erwerben, ist kaum möglich, sie dienen nur dem Herren, von dem sie erzogen worden sind. Zudem sind sie als Spielerhunde äußerst ungeeignet. Nur in der Arena Al'Anfas sollen selten einmal solche mordlüsternen Kreaturen gegen Sklaven oder Gladiatoren gehetzt werden.

**Verbreitung:** Orkland, Svellttal
**Größe:** 30 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 35–45 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MU** 18 | **KL** 3 | **IN** 4 | **CH** 4 |
| **FF 3** | **GE** 10 | I(012 | KK12 |
| **INI** 10+1 W6 | **PA 6** | **LeP** 24 | **RS** 2(+Rüstung) |
| **LO** 1 | **FS** 0 | | |
| **Biss: DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+3 | |
| **GS** 11 | **AuP** 60 | **MR** 2 / 1 | **GW 6** |

**Vor-/Nachteile:** Halbwild, Jähzorn 10
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung)

### RAHJATÄNZER

Einer der Kleinsten unter den Hunden ist der Rahjatänzer. Wegen seines weichen, lockigen Fells, das, je nach Züchtung, eine kurze Krause oder lange seidige Locken aufweist, seines munteren Gemüts und dem edlen Gebaren ist er *das* Schoßtier der reichen Gesellschaft. Neben strahlendem Weiß über die rosafarbene Züchtung des Belhanker Rahja-Tempels gibt es den Rahjatänzer in Schwarz und Cremefarben, auch weiß-bläuliche Exemplare sollen bisweilen vorkommen – bei sehr reichen Herren und Damen wählt man das Tier passend zur Haarfarbe. Auch bei Gauklern ist der Rahjatänzer sehr beliebt, da er als äußerst intelligent und lernfähig gilt, und so sieht man bisweilen Leitern erklimmende, in Spitzenkleidchen auf den Hinterbeinen tanzende oder durch Feuerreifen springende Akrobaten dieser Familie, die meist die Attraktion eines Gauklerzuges sind.

**Verbreitung:** Horasreich
**Größe:** 7–12 Finger Rückenhöhe **Gewicht:** 4–6 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 6 | KL 6 | **IN** 4 | **CH** 7 | | |
| **FF** 4 | **GE** 12 | **K0 6** | **KK** 5 | | |
| **INI** 7+1 W6 | **PA** 9 | **LeP** 8 | **RS** 1 | **L0** 7 | **FS O** |
| **Biss: DK** H **AT** 8 | | **TP** 1 W6 | | | |
| **GS** 9 | **AuP** 30 | **MR O /** 0 | **GW** 2 | | |

**Vor-/Nachteile:** Intelligent
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff/ Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA +5)
**Mögliche Ausbildungen:** Zirkus- und Rennhund

**SCHWARZER OLPORTER** Aus dem rauen Norden Aventuriens stammen diese großen Hütehunde. Sie besitzen einen gedrungenen, massigen Körperbau, große Hängeohren und ein dichtes, wolliges schwarzes Fell. Olporter sind bei den Schafhirten Thorwals und der Svelltstädte wegen ihrer Anhänglichkeit und Zuverlässigkeit beliebt, jedoch auch wegen ihrer unzähmbaren Neugier und Fresslust berüchtigt.
Auch wenn ihre Bewegungen tapsig erscheinen, machen ihre Kraft und Ausdauer sie doch zu furchterregenden
Kämpfern. Als Fährtensucher sind sie wenig geeignet, auch wenn sie durch ihre Ausdauer im gebirgigen Terrain gut Fuß fassen. Wozu sich der Olporter vorzüglich eignet, ist die Fischjagd, denn das Wasser ist sein zweites Element, er planscht und balgt mit Vorliebe in Flüssen und Seen und erwischt sogar tatsächlich bisweilen einen Fisch.
Der Weiße **Berghund** ist vom Äußeren her das weiße Gegenstück des Olporters. Wie dieser wird er – hauptsächlich von Zwergen – als

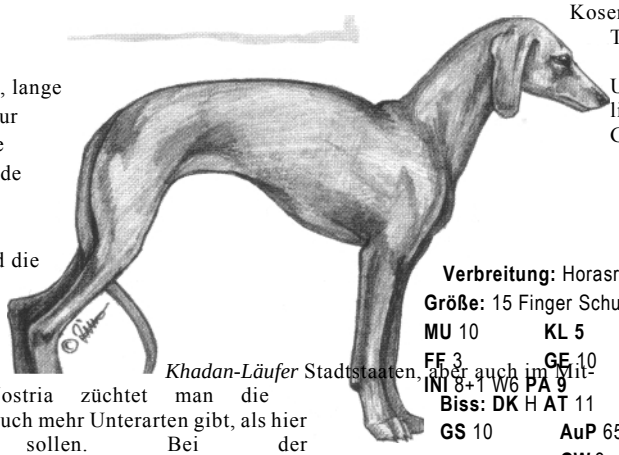


Hütehund verwendet. Von den *Dienern Sumus* erzählt man sich sogar, dass sie aus dieser Hunderasse Vertraute erwählen. Im Gegensatz zum Olporter hat der Weiße Berghund jedoch eine geradezu zwergische Abscheu vor Wasser.

**Verbreitung:** Thorwal; Weißer Berghund: zentrales Mittelreich (bei den Zwergen)
**Größe:** 45 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 40—50 Stein
**MU 9** **KL 5** **IN 5** **CH 7**
**FF** 3 **GE** 8 **K0** 10 KK 9
**INI** 7+I W6 **PA** 6 **LeP** 23 **RS** 2 **L0** 8 **FS O**
**Biss: DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3
**GS** 10 **AuP** 65 **MR O /** 0 GW 5
**Vor-/Nachteile:** Wasserliebend (Weißer Berghund Wasserangst, L0 +2 gegenüber Zwergen)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Hüte-, Trag- und Zughund

**SIEBENWINDLÄUFER**

Siebenwindläufer sind schlanke, lange Hunde, die seit Jahrhunderten zur Hasenhatz, aber auch zur Zierde gezüchtet werden. Als Rennhunde sorgen sie bei den Reichen und Adligen aller Länder für gute Wettquoten, im Rahjamond sind die Hunderennen von Greifenfurt Treffpunkt aller Hundezüchter.



*Khadan-Läufer*

In Almada, im *König*-Horasreich, den südlichen Stadtstaaten, aber auch im Mittelreich und sogar in Nostria züchtet man die Siebenwindläufer, weshalb es auch mehr Unterarten gibt, als hier aufgezählt werden sollen. Bei der Schloss-Baliiri-Langhaar-Züchtung wird weniger auf Rennqualität als vielmehr auf ein tadelloses, edles Äußeres geachtet; das lange, weiße Fell sitzt bei dem Tier mit der langen Schnauze stets erhaben korrekt. Der kurzhaarige **König-Khadan-Läufer** (siehe Abbildung) dagegen ist von tiefem Braun, diese Art erzielt in den Yaquirlanden die höchsten Renngewinne. In den nördlichen Gegenden züchtet man zu diesem Zweck den glatthaarigen Greyfenhund, der in allen Farben vorkommt. Zu erwähnen ist noch die alanfanische **Schwarze** Shantalla (der gleichnamigen Grandessa Karinor gewidmet), die an Schönheit sogar noch den Schloss-Baliiri übertreffen soll.

**Verbreitung:** Greifenfurt, Nostria, Almada, Horasreich, Südaventurien
**Größe:** 35—40 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 48 Stein
**MU** 7 **KL** 4 **IN** 4 **CH** 7
**FF 3** **GE 10** **KO 10** KK 6
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 22 **RS** 2 **L0** 6 **FS O**
**Biss: DK** H **AT I0** **TP 1W6+1**
**GS** 20* **AuP** 35 MR 0/0 **GW 3**
**Vor-/Nachteile:** Schnelligkeit
**Mögliche Ausbildungen:** Rennhund
* nur sehr kurze Zeit möglich

**THERENGAR-TERRIER**

Ganz und gar kein Schoßhund ist der Therengar-Terrier, wenngleich seine Größe dies zunächst vermuten lässt. Der kleine Hund mit drahtigem, leicht struppigem Haar in Braun und Schwarz eignet sich wie kein zweiter zur Jagd auf Bodenräuber und Vögel. Das Tier ist schnell, wendig und ausdauernd, kann zudem erstaunlich hoch springen und ist gleichermaßen intelligent wie mutig.

Therengar-Terrier sind allerdings stur und schwer erziehbar, sie neigen dazu, sich ihren Trieben hinzugeben. Wenn der Herr den Hund nicht unter Kontrolle hat, bleibt das Tier oft stundenlang im Wald, kehrt aber immer zurück. Der Therengar ist seinem Herren bis aufs Blut treu, selbst unerzogene Tiere (mit einer LO unter 15) fliehen nicht, wenn es gilt, den Herren zu verteidigen.
Während der Hund zu König Therengars Zeiten auch beim Hochadel sehr beliebt war, ist er längst außer Mode gekommen und man trifft ihn heute fast nur noch auf ländlichen Anwesen wenig bedeutender Barone. Auf der anderen Seite können sich inzwischen auch einfache Bürger das Tier leisten, so dass der Jagdhund unsinnigerweise gerade in den größeren Städten Einzug gehalten hat.
Sehr beliebt sind die Züchtungen reinweißer Terrier, sogenannter Westküsten-Weißhaar-Terrier, die oft liebevoll `Westis' genannt werden. Die früher als ungeeignet ausgemusterten Hunde werden inzwischen bewusst gezüchtet, wobei neben der Farbe auf ein weiches Fell geachtet wird. (In diesen Züchtungen kommen sehr selten als Fehlfarbe völlig schwarze Tiere mit dem kuriosen Namen Schwarzer Westküsten-Weißhaar-Terrier vor, die sehr hohe Preise erzielen.)
Kosenamen und niedliches Aussehen der Terrier-Züchtungen täuschen allzu oft über ihren Ursprung als Jagdhund hinweg. Umso größer ist die Verwunderung, wenn der liebe, kleine Hund sich plötzlich als Giftzwerg entpuppt.

**Verbreitung:** Horasreich, Almada, Albernia
**Größe:** 15 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 8 Stein
**MU** 10 **KL 5** **IN** 4 **CH** 7
**FF** 3 **GE** 10 **K0** 9 KK 7
**INI** 8+1 W6 **PA 9** **LeP** 12 **RS** 2 **L0** 6 **FS**
**Biss: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
**GS** 10 **AuP** 65 **MR 1 /** 1
**GW** 3
**Vor-/Nachteile:** Schwer zu erziehen
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2/ PA +5)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Such- und Wachhund

**TUZAKER**

Diese Rasse wurde zu Kaiser Gerbalds Zeiten von einem mittelreichischen Adligen auf Maraskan gezüchtet. Die Hunde sind sehr lebendig und temperamentvoll, bisweilen sogar übernervös und können sich kaum auf das mühselige Geschäft der Fährtensuche konzentrieren.
Der Tuzaker hat eine vielfarbige Behaarung: Das Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen ist hellockerfarben, am Bauch ins Weißliche spielend, während Rücken, Oberschenkel usw mit langen, seidig glänzenden, schwarzen Haaren bedeckt sind. Uber beiden Augen trägt der Tuzaker einen runden hellen Fleck, eine Zeichnung, die seinem Gesicht in Verbindung mit den Hängeohren einen fast schelmischen Ausdruck verleiht. Von diesem Anschein sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen, denn der Tuzaker ist ein erbitterter Kämpfer. Er lässt sich dazu abrichten, auf Befehl Menschen oder Tiere anzugreifen (die sich noch nicht einmal feindlich verhalten müssen), und setzt seiner Beute, wenn es Not tut, auch nach. Wird Frauchen oder Herrchen angegriffen, bedarf es keines Befehls, dass der Hund in den Kampf eingreift.
Tuzaker sind immun gegen das Gift der Maraskantarantel, erleiden also nur einfachen Schaden durch den Stachel des Untiers. Sie greifen die Spinnen jedoch auch ungern an, es wurde sogar schon davon berichtet, dass Tuzaker mit in Gefangenschaft lebenden Marasken tiefe Freundschaften eingegangen seien.
Ursprünglich ein seltener Rassehund, stellen Tuzaker und Tuzakermischlinge heute einen Großteil der zahllosen ausgehungerten Streuner in Städten zwischen Khunchom und Brabak, die mit den Armen um die Abfälle kämpfen (und meist selbst im Suppentopf enden).

**Verbreitung:** Maraskan, Mhanadistan, Balash, Thalusien, Aranien, Oron, Südaventurien

**Größe:** 30—32 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 28 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 9 | KL 5 | **IN 5** | **CH** 7 | | |
| **FF** 3 | **GE** 10 | **K0 8** | **KK** 8 | | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 19 | **RS** 2 | **L0** 6 | **FS 0** |
| **Biss: DK** H | **AT** 12 | **TP** 1W6 | | | |
| **GS** 12 | **AuP** 60 | **MR** 2 / 1 | **GW** 4 | | |

**Vor-/Nachteile:** Immunität gegen Gift der Maraske
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (—6)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Kampf- und Wachhund

### WINHALLER WOLFSJÄGER

Diese robuste Hunderasse ist vor allem bei Jägern von Stand und Adel sehr beliebt, die sie bei Wolfshatzen einsetzen. Auch bei der großen Werwolfshatz von Winhall waren sie die treuen Begleiter der (erfolglosen) Jäger.

Winhaller besitzen ein mittellanges, struppiges Fell mittelgrauer Farbe, oft mit schwarzen Flecken am Rücken, aber auch rotbraune und ockerfarbene Varianten werden gezüchtet. Die Ohren der Winhaller sind klein und fast immer aufgerichtet, dasselbe gilt für ihren Schwanz. Besonderes Kennzeichen ist der lange Backenbart.

Der Winhaller ist ein typischer Jagdhund: robust, ausdauernd, angriffslustig und gesellig, deshalb eignet er sich besonders zum Vorsteh- und Stöberhund, aber auch Hetzmeuten aus Winhallern sind nicht selten. Im Gegensatz zur Onjaro-Bracke lässt sich der Winhaller allerdings nicht auf menschliches Wild hetzen.

Winhaller können recht gut Fährten folgen und Wache halten, obwohl sie bei letzterer Aufgabe durch ihr lautes Kläffen oftmals mehr schaden als nutzen.

**Verbreitung:** Mittelreich, Nostria, Andergast

**Größe:** 27—32 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 30 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 10 | KL 5 | **IN** 4 | **CH** 7 | | |
| **FF** 3 | **GE** 10 | **K0 8** | **KK** 7 | | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 20 | **RS** 2 | **L0** 7 | **FS 5** |
| **Biss: DK** H | **AT** 12 | **TP** 1W6+2 | | | |
| **GS 11** | **AuP** 75 | **MR** 1 / 1 | **GW** 4 | | |

**Vor-/Nachteile:** Kläffer
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd- und Suchhund

### ZORNBRECHTER BLUTHUND

Der in Al'Anfa einfach nur als `Zornbrechter' — nach dem ursprünglichen Züchter —, im übrigen Aventurien als Alanfaner' bekannter Kampf- und Bluthund erweckt im Betrachter nur das ungute Gefühl, dass man gewiss nicht zu dessen Beute zählen möchte: Etwa 70 Stein Muskelmasse auf hohen Beinen, spitze, lange Stehohren, ein langer, dünner Schwanz, blutunterlaufene Augen und eine spitze Schnauze warten treu auf die Kommandos von Herrchen und Frauchen, und obwohl der Hund nicht einfach abzurichten ist, gehorcht er dem Besitzer nachher unterwürfig. Man sagt, dass Zornbrechter ihren Herren niemals verlassen — doch ob es den Tatsachen entspricht oder eher Wunschdenken ist, kann nicht gesagt werden.

Das Gebiss des Zornbrechters ist furchteinflößend, und er scheut sich nicht, davon Gebrauch zu machen: In Al'Anfa erzählt man sich, dass die Rasse mit Mohablut gesäugt werde, damit sie den Geschmack frühzeitig kennen und lieben lerne. Die Tiere sind bisweilen derart krankhaft bösartig, dass die Zucht nur mit Beißkorb erfolgen kann, da die Tiere einander sonst zerfleischen würden. Trotzdem ist eine Meute Zornbrechter auf der Hatz ein beeindruckender, doch tödlicher Anblick, denn den rabenschwarzen, taubenweißen oder schwarz-gescheckten Tieren ist eine gewisse Eleganz nicht abzusprechen. Bei einer Schulterhöhe von bis zu einem dreiviertel Schritt sind sie für jeden Menschen eine echte Bedrohung, der sich nicht gut mit einer Waffe zu wehren versteht.

Unter den Granden Al'Anfas und anderen Potentaten werden die Zornbrechter zum Schutz ihrer Villen und zum Apport' von entlaufenen Sklaven verwendet, und auch bei so mancher Menschenjagd sind die Bluthunde stetig auf der Fährte des Wildes.

Aus einer im Mittelreich begründeten Zucht der Zornbrechter ist im Verlaufe der Jahre der **Wehrheimer Bluthund,** auch einfach Wehrheimer genannt, hervorgegangen. Der Wehrheimer lässt sich besser erziehen als ein Zornbrechter, ist von der Statur her ein wenig schlanker und etwa eine Handbreit kleiner, dadurch etwas wendiger und schneller, aber auch schwächer als der Verwandte aus Al'Anfa. Neben den vom Zornbrechter bekannten Fellzeichnungen kommen beim Wehrheimer recht häufig zwei- und dreifarbige Hunde vor, bisweilen gar unregelmäßig gezeichnete Tiere. Wenngleich sie ihren schwarzen und weißen Brüdern in nichts nachstehen, werden solche `Fehlfarben' meist zum halben Preis feilgeboten oder bei Zuchtüberschuss als Welpe getötet.

**Zornbrechter Bluthund**

**Verbreitung:** Südaventurien

**Größe:** 32—37 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 70 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 11 | **KL** 4 | **IN** 4 | **CH** 6 | | |
| **FF** 3 | **GE** I1 | **K0** 11 | KK 1I | | |
| INI 17+1 W6 | **PA** 7 | **LeP** 27 | **RS** 1 | **L0** 6 | **FS** 3 |
| **Biss: DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+3 | | | |
| **GS 10** | **AuP 80** | **MR 1 / 1** | **GW 6** | | |

**Vor-/Nachteile:** Zäh
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (1, bei Verletzung)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Kampf- und Suchhund

---

**Wehrheimer Bluthund**

**Verbreitung:** Mittelreich

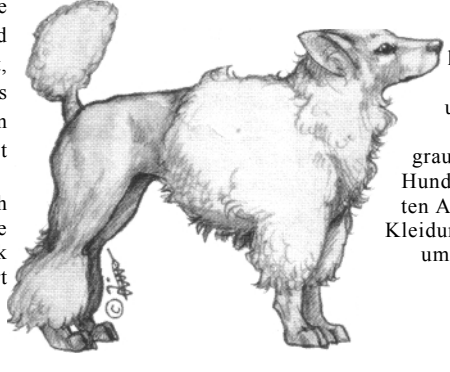
**Größe: 30—35** Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 65 Stein

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MU** 11 | **KL** 4 | **IN** 4 | **CH** 6 | | |
| **FF** 3 | **GE** 12 | **K0** 10 | **KK** 10 | | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 27 | **RS** | **LO 6** | **FS** 3 |
| **Biss: DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+3 | | | |
| **GS 11** | **AuP** 80 | **MR** 1 / 1 | **GW 6** | | |

**Vor-/Nachteile:** Zäh
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Kampf- und Suchhund

### WEITERE HAUSHUNDE- RASSEN

Es gibt nicht viele echte Hunderassen in Aventurien. Oftmals entstehen Züchtungen, die über ein paar Jahre hinweg beliebt sind, doch da es nur wenig Kontrolle über die Hundezucht gibt, werden ähnliche Tiere nachgezüchtet und feilgeboten. Die meisten Rassen entspringen den Launen exzentrischer Adliger.



Das beste Beispiel dafür ist der **Bunte** Hund (siehe Abbildung). Das Tier ist mitnichten bunt, sondern ursprünglich einfarbig weiß bis grau oder schwarz gelockt. Der Hund wird jedoch von verwöhnten Adligen passend zur eigenen Kleidung bzw. Haarfarbe ein- und umgefärbt, ebenso unterliegen

die Ansprüche an Form und Größe dem häufig wechselnden Geschmack des Adels. Daher werden die Tiere durch Einkreuzung und Auswahl mal in die eine, dann wieder in die andere Richtung gezüchtet. Zwar gehen alle Bunten Hunde auf eine ursprüngliche Rasse zurück, doch kann von einer Rasse im engeren Sinne kaum mehr die Rede sein. Bisweilen entstehen Hunderassen, die auf perverse Weise entstellt sind, damit sie den exzentrischen Wünschen der Hohen Gesellschaft entsprechen. Der **Bosparaniel** beispielsweise hat Ohren, die bis auf den Boden herabhängen. Das kurzbeinige Tier leidet nicht nur ständig an Ohrenkrankheiten, sondern hat darüber hinaus meist angeborene Herzfehler. Schoßhunde wie der alanfanische **Trollmops** (siehe Abbildung) sind so überfüttert und kurzatmig, dass sie in eigenen Sänften getragen werden müssen.



**STEPPENHUNDE**

*»Vom Steppenhund. Mit dem Haustier der Nivesen hat der Steppenhund nur wenig zu tun, obwohl er ihm vom Äußeren her sehr ähnelt. Der Steppenhund ist aber größer als der Nivesenhund und misst fast einen dreiviertel Schritt bis zur Schulter. Außerdem ist seine Statur viel kräftiger. Im Norden streift der Steppenhund durch die weite Landschaft und jagt, was er leicht erbeuten kann. Manchmal, vor allem in harten Winter fallen die Steppenhunde auch über Menschen her. In einem solchen Fall muss man sich in Acht nehmen, denn das Thier geht an die Kehle, um seine Beute totzubeißen.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Für gewöhnlich jagen Steppenhunde als Meute von drei bis fünf Tieren nur nachts. Eine Gruppe von Menschen wird nur von einer ausgehungerten Meute angegriffen; es kann jedoch vorkommen, dass die Steppenhunde einen einzelnen Menschen als leichte Beute ansehen und über ihn herfallen. Besonders gefährlich werden Steppenhunde im Winter, wenn sie sich manchmal aus großer Nahrungsnot in großen Meuten zusammenrotten und auf Jagd gehen. Im Kampf versucht der Steppenhund mit seinem überaus scharfen und kräftigen Gebiss, die Kehle seines Gegners zu durchbeißen. Oftmals beißen sich die Tiere auch am Arm oder Bein des Gegners fest.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe)
**Auftreten:** 1W3+2 Tiere, im Winter manchmal 2W6+8 Tiere
**Körperlänge:** 7 Spann **Gewicht:** 40 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INI 8+1 W6 | **PA 8** | **LeP** 23 | **RS** 2 | **KO** 14 |
| **Biss: DK** H | **AT 12** | **TP** 1W6+3 | | |
| **GS** 13 | **AuP** 80 | **MR** 1 | **GW 5** | |

**Jagd:** +10, Angriff **Beute:** 12 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (1)

## IKANARIASCHNETTERLINGE

*»Vom Ikanariaschmetterling: Wunderschön ist der Ikanaria — schöner als alle anderen Schmetterlinge und alle anderen Wesen: Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tüpfen geziert, welche von dunkel-blauen und tiefvioletten, zuweilen auch schwarzen Ringen eingefasst sind. Der Flügelrand ist gelbrot gemasert und schließt mit einem tiefvioletten Ring ab. Solche Wunderpracht findet sich kein zweites Mal. Es sticht tief in die Seele, dass die Tiere von finstren Alchimisten gejagt und mengenweise erschlagen werden, um ein Elixier daraus zu gewinnen, weil allenthalben behauptet wird, sie könnten einen Menschen um den Verstand bringen.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *des Hesinde-Geweihten Fiobert Vaskent, Gareth, 986 BF*

Die farbenfrohen Flügel des Ikanariaschmetterling können einen Betrachter in den Bann ziehen. Vom wirbelnden Farbenspiel hypnotisiert, nimmt das Opfer seine Umgehung nicht mehr wahr und folgt dem Schmetterling ohne Vorsicht — und kann dabei in gefährliche Sumpflöcher treten. Ursprünglich wurden die Ikanaria-Schmetterlinge von den Hochelfen Simyalas gezüchtet.

**Verbreitung:** Mittel- und Südaventurien (Sumpf)
**Auftreten:** einzeln
**LeP 1 MR 10/7 GW 5**
Wenn es zu einer Begegnung mit einem Ikanariaschmetterling kommt, muss der Held eine KL-Probe ablegen, um dem Bann zu widerstehen. Misslingt diese, so verliert er zeitweilig 1W6 Punkte seiner KL. Pro SR wird die Probe wiederholt, bei erneutem Misslingen verliert der Held einen weiteren Punkt. Nach Ende des Banns regenerieren sich die verlorenen Punkte um 1 pro Woche. Die Einnahme von Finage (siehe Seite 238) oder ein ATTRIBUTO beschleunigen die Genesung.
Man kann einen Ikanariaschmetterling mit der bloßen Hand erschlagen, wozu eine GE-Probe +3 erforderlich ist. Mit Schusswaffen lässt sich das flatternde Ziel nur schwer erlegen (sehr kleines Ziel, zusätzlicher Aufschlag **+6** wegen der unberechenbaren Flatterbewegungen).

## KÄFER

*»Von den Käfern: Wie viel Käfer es gibt, weiß wohl Peraine allein, und je weiter gen Praios man reist, desto mehr sieht man.*
*Die bekanntesten hierzulande sind wohl* Perainenkäfer, *auch* Siebenpunkt *genannt,* Hirschkäfer *(oder* Schröter), Glühwürmchen *und* Mistkäfer, Rosenkäfer *und* Boronsläufer. *Besonders farbenprächtige Tiere südlich des Yaquir sind* Smaragdkäfer, Kupfergardist, Stahlrock, Silberbock *und* Prachtläufer, *merkwürdig gewachsen* Nashornkäfer *und* Schwertträger. *Der bis zu handtellergroße* Wasserläufer *versinkt nicht im Wasser, der* Feuerkäfer *wird, wenn man ihn berührt, glühend heiß, der legendäre* Goldene Käfer *ist aus purem Gold und der* Glaskäfer *durchsichtig, und der* Skarabäus *kann gar zaubern. Der* Aldec-Käfer *befällt Holz, so dass in Teilen Maraskans keine Holzhäuser gebaut werden können.*
*In allen Düsternissen findet man die lichtscheuen Krabbler wie* Stollenkäfer, Kellerassel, Küchenschabe, Aaskäfer *und* Totengräber. *Lästig sind* Ohrenkriecher *und* Blattlaus, *überaus schädlich gar* Borkenkäfer, Kornkäfer, Aprikosenbohrer, Reblaus *und der himmelblaue* Thalusisehe Reiskäfer.
*Die* Maraskankakerlake *wird mehrere Finger lang, auf einigen Waldinseln erreichen Käfer Faustgröße, und im Regenwald gibt es* Tausendfüßler, *die werden zwei Schritt lang. In der aranischen Steppe und im Orkland soll es hundegroße* Rempelkäfer *geben, die im Liebeszorn jedes andere Lebewesen auf den Rücken werfen.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Sherizeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

**ALEZIJN-KÄFER**

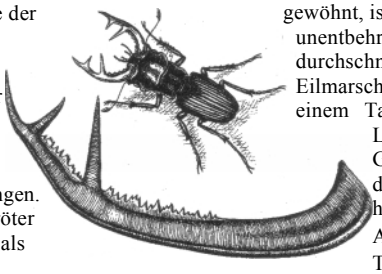
*»So berichtete Hauptmann Radromer, der die Expedition in den Tuzaker Dschungel als einziger überlebte, Folgendes: Wie die Holzameisen halten es manche Käfer auf Maraskan, doch bauen sie ihre Haufen aus totem Getier, das der brave Soldat größtenteils nicht zu benennen vermochte, weil es bereits starker Verwesung anheim gefallen war. Allein von Mäusekadavern und Spinnen wusste er glaubhaft Zeugnis abzulegen, doch will er auch größere Tiere gesehen, jedoch nicht erkannt haben. Leider ist der Hauptmann drei Tage nach seiner Rückkehr einer unbekannten Sieche zum Opfer gefallen, welche wohl von jenen Käfern verbreitet wird, wenn man ihnen bloß zu nahe kommt.«*
*—aus einem Quartalsbericht von Answin Hutzfeld, Tuzak, 986 BF*

Mitunter wird der Alezijn-Käfer mit dem Aldec-Käfer verwechselt, der der Grund ist, warum in manchen maraskanischen Gegenden keine Holzhäuser gebaut werden: Er ernährt sich von totem Holz und hat schon manches Gebäude so weit ausgehöhlt, dass es von einer Stunde zur nächsten in einer Wolke aus Holzstaub in sich zusammenfiel.

### GROßER SCHRÖTER,

*»Vom Großen Schröter: Vielmals die Größe eines gemeinen Schröters oder Hirsch-Käfers erreicht dieses Unthier, welches man in Erd- und Felsenhöhlen, im Walde und so manchem Kellergewölbe findet. Südlich des großen Flusses soll es keine solcher Thiere geben, außer in den Menagerien der Kaufleute in Punin, Zorgan oder Al'Anfa. Der Schröter ist von dunkel-brauner Farbe, besitzt einen harten Panzer und zwei Zangen wie ein Krebs, mit denen er so manchem Thiere die Knochen brechen kann. Wo er nicht im Stalle gehalten wird, da ist er ein großer Schädling in den Rüben und im Korn, ja auch in die Hühnerställe dringt er beizeiten ein.«*

*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*



Im offenen Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird, und ist wegen seines Chitinpanzers nicht leicht zu bezwingen. Interessant ist, dass sich ein jung gefangener Schröter abrichten lässt. Einige Zeit lang galt es in Gareth als schick, mit solchen Tieren an der Leine über den Greifenplatz zu flanieren, aber auch als Wachtier ist ein Riesenhirschkäfer recht gut zu gebrauchen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald, Ruinen, Städte)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 12 bis 13 Spann **Gewicht:** 50 bis 70 Stein
INI 15+1 W6 **PA** 4 **LeP** 35 **RS 5** **KO** 16
**Zangen: DK N AT** 12* **TP** 1W6+4, RS -1
**Biss: DK** H **AT** 16* **TP** 1W6+2, RS -I
**GS** 3 **AuP** 60 **MR** 15 / 12 **GW** 9
**Beute:** 30 Rationen Fleisch, Zangen (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

* Der Schröter versucht seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzliche 1W6—2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

### SKARABÄUS

*»Abends lauschte ich oft den Haimamudim, den Märchenerzählern. Eine der Geschichten, die ich hörte, handelte von dem Scarabäus. Eigentlich ein kleiner, bunt schillernder Käfer, der keine Erwähnung wert wäre, doch beteuerte der Haimamud, dass es einstmals viel größere Exemplare gegeben habe. Bis zu drei Spann lang sollen sie gewesen sein, mit großen, tödlichen Beißwerkzeugen. Der Scarab konnte einen Menschen verzaubern und ihn ohne Widerstand töten. Dann legte er seine Eier in den Leichnam. Was die Geier nicht fraßen, aus dem konnten dann junge Käfer schlüpfen. Doch seit den Diamantenen Sultanen habe man diese Käfer nicht mehr gesehen.*
*Ein scheußliches Märchen war es, dass ich mich gruselte. Und doch war es nur ein Märchen. Der Haimamud war ein guter Erzähler, doch ein schlechter Lügner.«*

*—offenbar der Auszug eines Briefes, Absender und Empfänger unbekannt, 938 BF, gefunden zwischen den Seiten eines antiquarischen Exemplars von* Kamele und Kalifen

## KAMELE

Erklärungen zu den zusätzlichen Werteangaben finden Sie auf Seite 62.

### BIDENHOCKER

Urahn aller Arten der Bidenhocker scheint das Hochlandkamel **Qaimuyan** zu sein, ein graues, zottiges Tier, das durch seine Zähigkeit und hohe Tragkraft den Stämmen des südöstlichen Raschtulswalls und der Khoramberge als Last- und Reittier dient und wie alle seine Nachfahren mindestens 5 Tage ohne Wasseraufnahme auskommt. Das Qaimuyan ist das ausdauerndste Kamel überhaupt; zum Kampf lässt es sich allerdings nicht ausbilden, da sein Eigensinn es in schwierigen Situationen zur Eigeninitiative greifen lässt. In den Bergen mag das für seinen Reiter durchaus von Vorteil sein, in einem Kampf ist dies leicht tödlich.
Nicht gar so ausdauernd, dafür etwas schneller ist das Qai'Chelar. Von hellgelber Farbe, mit kurzem Fell und an Hitze und Wassermangel gewöhnt, ist dieses Kamel der ständige Begleiter der Novadis und ein unentbehrliches Transportmittel in der großen Khôm. Seine durchschnittliche Tagesleistung liegt bei 60 Meilen, wobei es einen Eilmarsch von 90 Meilen je Tag drei Tage durchhält. 150 Meilen an einem Tag ist das äußerste und wird häufig nicht überlebt. Lastkamele sind aufgrund des etwa zweieinhalbfachen Gewichtes auf ihrem Rücken deutlich langsamer. Die durchschnittliche Tagesleistung einer Karawane liegt bei höchstens 30 Meilen am Tag.
Aus den Qai'Chelar hat man in Unau besonders schnelle Tiere gezüchtet: die Qai'Ahjan-Rennkamele, auch *Mehari* genannt. Sie fallen vor allem durch ihr fast weißes Fell, ihre flachen Höcker und die Grazie ihrer Bewegungen auf. Nur die Stuten werden als Reit- und Renntiere verwendet, die Hengste sind in erster Linie als Last- und Zuchttiere in Gebrauch. Um sie zu Schlachtkamelen auszubilden, sind sie übrigens entschieden zu nervös. Sie sind die teuersten Bidenhocker, und der Wert einzelner Rennkamele kann sich an dem berühmter Rennpferde messen.

**Qaimuyan, Qai'Chelar**
**Verbreitung:** Khômwüste, Raschtulswall, Unau-Berge
**Größe:** 11,5 Spann Höckerhöhe **Gewicht:** 600 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA 5** **LeP** 70 **RS** 1 **K0** 20
**Biss: DK H AT 9** **TP 1W6+2**
**Tritt: DK N AT** 9 **TP** 1W6+2
GS 2/12/I4 **AuP 8/5 MR 1/8** GW 9
**L0** 7 KK 28 TK 9*KK **ZK —**
**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh
**Futterbedarf:** 17 Stein / 17 Stein / 19 Stein / 21 Stein **Preis:** 70 D
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Trag- und Reittier
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier, Rennkamel, Schützenkamel
**Ungeeignete Ausbildungsvarianten:** Kriegskamel

**Qai'Ahlan (nur abweichende Werte)**
**Verbreitung:** Khômwüste
**Größe:** 11 Spann (Höckerhöhe) **Gewicht:** 550 Stein
**GS** 2 / 13 / 16 **TK** 7*KK
**Preis:** 110 D

### DROMEDAR

*»Einen gar jämmerlichen Eindruck machen dagegen die seltsamen Kamele Arratistans. Mit nur einem Höcker, als sei ihnen einer abhanden gekommen, der auch zumeist wie ein schlaffer Sack windschief auf ihrem*

*Rücken schwankt, sehen sie aus wie kaum ein halber Bidenhocker. Zu diesem Eindruck trägt bei, dass sie trotz schier endlos langer Beine einen guten Spann kleiner sind, ihr Fell kürzer und von dunkler, schmutziger Farbe ist. Es ist mir ein Rätsel, wie man auf solch ein Viech derartig stolz sein kann. Aber wer versteht schon die Beni Arrat?«*
*—aus* Kamele und Kalifen *von Ardo Stoerrebrandt, 994 BF*

Das Dromedar, wie das einhöckrige Kamel genannt wird, lebt, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur im Bereich der Eternen. Es erreicht zwei Schritt Höhe, ist schlanker und hochbeiniger als der Bidenhocker, und auch wenn es ebenso wie dieser im Passgang zu rennen pflegt, ist es durch seine geringere Größe deutlich langsamer, allerdings auch wendiger und gebirgsgängiger. Die Beni Arrat züchten es mit braunem Fell, die mit ihnen verfeindeten Beni Brachtar bevorzugen Rappen. Dromedare anderer Färbung, selten sogar Schecken, kann man bisweilen günstig in Port Conrad erstehen.

**Verbreitung:** Arratistan, Eternen, südwestlicher Rand der Khômwüste
**Größe:** 10,5 Spann (Höckerhöhe) **Gewicht:** 500 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP 65** **RS** 1 **KO** 20
**Biss: DK** H **AT** 11 **TP 1W6+2**
**Tritt: DK N** **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 2/11/14 **AuP 8/5 MR 1/8** GW 9
**L0** 7 KK 26 TK 9*KK **ZK –**
**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh
**Futterbedarf:** 16 Stein / 16 Stein / 17 Stein / 18 Stein
**Preis:** 70 D
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Trag- und Reittier
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier, Rennkamel, Kriegskamel

**KAMAH**



*»Kaum magst du glauben, was dir da geschehen ist: Unversehen hat dich da eines dieser seltsamen Tiere angespuckt, treffsicher und in gehöriger Portion mitten in dein Gesicht. Und dann schaut es dich an, den löffelohrigen Kopf mit dem ewig kauenden Maul genau in deiner Augenhöhe. Und du kannst dich nicht entziehen, dem verschmitzten Grinsen des Kamah eine gewisse Schadenfreude zu entnehmen, während sich hinter dir die Ferkinas vor Lachen auf die Schenkel schlagen.«*
—Durchs wilde Mhanadistan *von Kara ben Yngerymm, 994 BF*

Die Kamah-Kamele sind nach dem gleichnamigen Fluss benannt, wohl wegen einiger Ferkina-Ansiedlungen und ihrer mitgebrachten Tiere dort. Mit einem weißlich-gelben bis hellbraunen Fell ist es im hohen Raschtulswall heimisch, und nur dort zeigen sich die Vorteile dieses fast höckerlosen Kamels: Es trägt geschickter als jedes andere Tier die Lasten der Ferkinas über die steilen Gebirgspässe und gibt trotz der kargen Landschaft eine rahmige Milch, gutes Fleisch und eine lange, widerstandsfähige und weiche Wolle.
Reiten kann man es aufgrund seiner geringen Größe kaum, und was Kara ben Yngerymm über das Spucken erzählt, ist durchaus zutreffend. Es ist das klügste der Kamele – auch wenn sich die Gelehrten trefflich darüber streiten können, ob es denn überhaupt eines ist.

**Verbreitung:** Raschtulswall
**Größe:** 5,5 Spann Höckerhöhe **Gewicht:** 140 Stein
**INI 9+1 W6** **PA 8** **LeP 35** **RS 2** **1(0 15**
**Biss: DK H AT 8** **TP 1W6**
**Tritt: DK N** **AT 8** **TP 1W6+1**
**GS 2/6/11 AuP 7/2 MR 1/4** **GW 5**
**L0** 7 KK 14 **TK** 7*KK **ZK –**
**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit, eigenwillig, ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, genügsam, guter Orientierungssinn, zäh
**Futterbedarf:** 4 Stein / 3 Stein / 4 Stein / 5 Stein
**Preis:** 25 D
**Beute:** 70 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Niederwerfen (–10, Tritt), Spucken (AT 10, kein Schaden)
**Allgemeine Ausbildung:** Tragtier
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Traglasttier

## KATZEN

Erklärungen zu den zusätzlichen Werte-Angaben (auch für Katzen) finden Sie auf Seite 63.

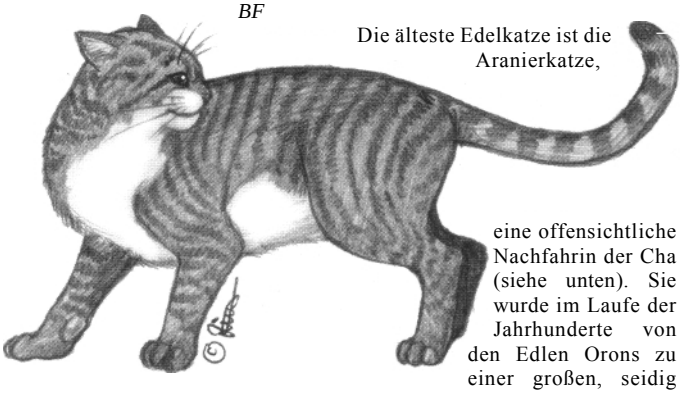
**AL'ANFANER**
*»Oh, dieses Al'Anfa! Immer versucht es, anders zu sein – sei es besser oder schlechter. Selbst ihre Katzen unterscheiden sich gänzlich von denen anderer Länder: Ihr Fell ist lang und buschig und von einer silbergrauen oder sogar blauen Farbe. Die Augen sind nicht etwa gelb oder grün, nein, tiefblau müssen sie sein, sonst sei die Katze nicht reinrassig und bringt nicht den Zehnten des gewünschten Preises. Und bettet der Alanfaner seine hochnäsigen und mir erschreckend dumm scheinenden Edelkatzen auf seidene Kissen, so schenkt er den streunenden und Mäuse fangenden Straßenkatzen nicht einen einzigen Blick. Der Wurf Kätzchen, den ich für den Gerbelsteiner erstehen sollte, hat bald so viele Dublonen gekostet wie die beiden Ballen Alanfaner Seidel«*
*—Kapitän Edo von Mengbilla an seine Gemahlin, neuzeitlich*
Die obige Beschreibung ist durchaus zutreffend, auch wenn man ergänzend hinzufügen muss, dass diese Katze aufgrund hoher Gewandtheit und Schnelligkeit eine sehr gute – wenn auch nicht gerade mutige – Mäusefängerin abgibt. Auch ist sie eine der geduldigsten Samtpfoten. Besonders von Kindern lässt sie sich einiges gefallen, dem sich manch andere Katze bereits mit Krallen und Zähnen widersetzen würde. Anders wäre auch das tägliche Bürsten des buschigen, feinen Felles kaum möglich. Sie ist die einzige Katze, die ohne Menschen kaum eine Überlebenschance hat, da ein verfilztes Fell für sie das Todesurteil sein kann. Und so manche nach kaum einem Monat wieder aufgefundene Katze musste geschoren werden, weil mit der Bürste nichts mehr auszurichten war.

**Verbreitung:** Südaventurien
**Größe:** 25 Finger Länge **Gewicht: 5 Stein**
**MU 7** **KL 5** **IN 7** **CH 9**
**FF 4** **GE 14** **K0 7** KK 3
**INI** 13+1W6 **PA** 11 **LeP** 10 **RS** 2 **L0** 6
**Krallen: DK** H **AT** 11 **TP** 1W–1
**GS** 11 **AuP 45** **MR 1 /** 1 **GW** 3
**Vor-/Nachteile:** Geduldig, Nachtsicht, Spieltrieb 4
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## ARANIER

*»Hocherhobenen Hauptes und anmutig schreitend näherte sich die tiefrot getigerte Isida dem Gesandten des Kalifen. Die hoch aufgerichtete Schwanzspitze zitterte vor Behagen, und ein tiefes Schnurren war aus der weißen Brust zu vernehmen, als sich die Katze Fürstin Sybias an den Beinen des Novadi rieb. Dieser saß mit bleichem Gesicht. Mit der Beherrschung eines Diplomaten beugte er sich herab und suchte die Aranierin behutsam beiseite zu schieben. Das warnende Fauchen ließ ihn innehalten, und erst als die Fürstin selbst sich Isidas annahm und aus dem Saal trug, fand er die Gewandtheit seiner Sprache wieder.«*

Hofchronik und Adelsblatt der Zorganer Gelehrtenschaft, *Rahja 1011 BF*



Die älteste Edelkatze ist die Aranierkatze, eine offensichtliche Nachfahrin der Cha (siehe unten). Sie wurde im Laufe der Jahrhunderte von den Edlen Orons zu einer großen, seidig kurzhaarigen, rotgetigerten Katze gezüchtet, die auf Brust und Unterseite weiß gezeichnet ist. Selten einmal hat eine Aranierin weiße Pfoten oder eine weiße Schwanzspitze und zählt dann als Bastard. Eine 'korrekt' gezeichnete Katze dagegen erbringt häufig schwindelnd hohe Preise – und das, obwohl sie als eigensinnig und stur gilt und gerne ihre scharfe Krallen zeigt.

**Verbreitung:** Aranien, Oron
**Größe:** 2 Spann Länge **Gewicht:** 4 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **MU 8** | **KL 5** | **IN 7** | **CH 9** | |
| **FF** 4 | **GE** 14 | **K0** 7 | KK 3 | |
| **INI** 13+1 W6 **PA** 11 | | **LeP** 10 | **RS** 1 | **L0** 6 |
| **Krallen:** | **DK H** | **AT 11** | **TP 1W–1** | |
| **GS 10** | **AuP 45** | **MR 1 / 1** | **GW 3** | |

**Vor-/Nachteile:** Spieltrieb 7, Nachtsicht
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## CHA AY ZHAMORRAH

*»… die verruchte Stadt fiel. Und es war der Götter Ratschluss, dass nicht ein Stein auf dem andern, dass nicht ein einzges Leben dort mehr sei ... und auch das Heer der Ratten, die Schabe und der Kakerlak zogen aus, gefolgt von denen, die den verderbten Herren so treulich gedient: Die Cha ay Zhamorrah, die `Wächter Zhamorrahs', Diener der Dämonin Aphasmayra, sandgetigerte Katzenwesen mit giftgleißend Augen, verstreuten sich in den Winden. Möge sich Rondra ihrer einstigen Heerschar erinnert haben und ihren Schild über sie gehalten haben. Denn nicht ein Leichnam einer Cha ward in den Ruinen gefunden ...«*
—Annalen des Götteralters, *Khunchomer Ausgabe, 1013 BF*

Die Cha ay Zhamorrah sind die Urkatzen Aventuriens. Heute kann man im gesamten warmen, trockenen Süden Nachfahren der hochbeinigen, gelbgetigerten Katzen sehen, die zumeist halbwild in den südlichen Städten und Dörfern leben. Ihre Augen sind von einem schillernden Grün, und das Gelb ihres kurzen, im gesunden Zustand seidig schimmernden Fells reicht von einem hellen Weißgold bis zu einem roten Braunton, mit einer nur wenig dunkleren Steifenzeichnung. Die zumeist unterernährten und häufig räudigen Katzen sind scheu und sprichwörtlich klug. Und sie sind schnell – als 'Dämonendiener' bedenkt man sie häufig mit Steinwürfen.

**Verbreitung:** Mhanadistan, Balash, Thalusien, Szinto-Tal, Südaventurien **Größe:** 2 Spann Länge **Gewicht:** 4 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **MU 8** | **KL 5** | **IN 7** | **CH 9** | |
| **FF** 4 | **GE** 14 | **K0** 7 | KK 3 | |
| **INI 13+1W6 PA 11** | | **LeP 10** | **RS 1** | **LO 6** |
| **Krallen:** | **DK** H | AT 11 | **TP** 1 W–1 | |
| **GS** 10 | **AuP** 45 | **MR 1 /** 1 | GW 3 | |

**Vor-/Nachteile:** halbwild, Nachtsicht
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## FIRUNSBÄRCHEN ODER BURGENKATZ.

*»Weiße Wollknäuel, die nichts als Fressen im Kopf haben. Elendige Nichtsnutze, die den Göttern den Tag stehlen. Nicht einmal zum Füttern von Handschuhen taugen sie. Ständig hat man Haare zwischen den Fingern. Nein, in die Burg kommt mir keins von diesen namenlosen Viechern!«*
*—Graf Uriel von Notmark, neuzeitlich*

*»"Warum bist du denn weiß?", fragte der Norburger Riese das Kätzchen. "Nun", antwortete es, "ich habe mit Ifirn Verstecken gespielt. Und weil mein schwarzes Fell im Schnee so leuchtete, hat sie es weiß gemacht."« —aus dem bornischen Märchenschatz*

Die bornische Burgenkatz ist die kleinste aller Edelkatzen. Zwar wirkt sie durch das dichte weiße Fell mit gehöriger Unterwolle größer und schwerer als die Scheunenkatz, aber das bärenhafte Auftreten täuscht über den kleinen Körper mit den kurzen Beinen und dem runden Kopf hinweg.
Allgemein gelten die Burgenkatzen oder auch Firunsbärchen als träge und dumm, aber wer einmal die bernsteinfarbenen Augen einer Burgenkatz gesehen hat, wenn sie sich mit einer Ratte anlegt, weiß um die Unhaltbarkeit dieser Behauptung. Geschützt durch das enorm dichte Fell und mit dem Mut eines Bären sind sie schon so mancher Ratte zum Verhängnis geworden.

**Verbreitung:** Nordaventurien
**Größe:** 2 Spann Länge **Gewicht:** 4 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **MU 9** | **KL 5** | **IN 7** | **CH 9** | |
| **FF** 4 | **GE** 14 | **K0** 7 | KK 3 | |
| **INI 13+1W6 PA I1** | | **LeP 10** | **RS 2** | **L0 6** |
| **Krallen:** | **DK H** | **AT 11** | **TP 1W–1** | |
| **GS 10** | **AuP 45** | **MR 1/1** | **GW 3** | |

**Vor-/Nachteile:** Spieltrieb 7, Nachtsicht
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## HEXENKATZ

*»Schwarz is se. Glühend Aug hat se. Auf dem Buckel der verderbt Hex reit se. Wenn se dein Weg kreuzt, so schlag mit de Hand des Rund des Götterfürsten. Tust du nich so, so verderbt sie dein Seel, dein Schicksal un dein Glück. Aber tu ihr ke Leid, denn dann käme ihre Schwestern des Nachts un dein Seel gehör fürderhin den Daimonen. Einzig de Hex weiß de schwarz Katz zu nutz. Hülft se ihr doch bei namenlos Hexerei.«*
*—aus einem alten, namenlosen Folianten, Urtext etwa 193 BF*

Die Hexenkatz ist größer als alle anderen Katzenarten. Sie hat mittellanges, schwarz bis blauschwarz glänzendes Fell und unergründlich grüne Augen, die nachts noch gespenstischer leuchten als bei anderen Katzen. Dabei ist sie eher dem Müßiggang zugeneigt. Natürlich gilt die Hexenkatz in Aventurien allgemein nicht als Edel-

katze, obwohl das recht seltene Tier reinrassig gezüchtet wird – das allerdings hauptsächlich von Gelehrten und weniger von Hexen, die ja Wert auf ein harmloses Auftreten legen. Wer sich solch eine Katze hält, muss immer damit rechnen, dass abergläubische Mitmenschen ihn meiden. Im Lieblichen Feld dagegen wird sie als Aveskatze gezogen und hat ihr Zuhause bei so mancher reichen oder adligen Familie gefunden.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien **Größe:** 2,5 Spann Länge **Gewicht:** 4,5 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MU 8** | **KL 5** | **IN 7** | **CH 9** |
| **FF 4** | **GE 15** | **K0 7** | KK 3 |
| **INI** 13+1W6 | **PA** 11 | **LeP** 10 | **RS** 1 |
| **Krallen:** | **DK** H | **AT** 11 | **TP** 1 WI |
| **GS 9** | **AuP 45** | **MR 1 / 1** | **GW 3** |

**Vor-/Nachteile:** Zäh, Nachtsicht
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)




### SCHEUNENKATZ

*.. Und das Schönste, lieber Vater, sind die Kätzchen der Tante. Es sind zwar nur Scheunenkatzen, aber sie sind so putzig, kugeln ständig übereinander und beißen sich, ohne sich wirklich weh zu tun. Gerade wie meine beiden Vettern! Eines ist rotweiß, zwei schwarzweiß gefleckt, eines grau-getigert. Tante Heiltrud sagt, die Mutterkatze sei eine gute Mäusejägerin. Ihre Kinder wären das auch. Lieber Vater; wir haben doch auch Mäuse im Stall bei uns in Gareth (auch wenn bestimmt nicht so viele wie hier auf dem Gut). Bitte, darf ich das graue Kätzchen haben? Bitte! Deine folgsame Tochter Tareka Rebaken«*
*—aus einem bei einem Kutschenraub verschollenen Brief neuzeitlich*

Die Scheunenkatz oder gemeine Katze ist in beinahe jeder Menschlichen Ansiedlung auf der Jagd nach Mäusen und Ratten. Sie wird selten zusätzlich gefüttert, und so ist ihr Fell aufgrund harter Lebensbedingungen meist struppig und unedel.
Es gibt sie in allen denkbaren Farben, Zeichnungen und Größen, wobei zwei Farben besondere Aufmerksamkeit gezollt wird: Die seltene Dreifarbige gilt vielerorts als gute (und glückbringende) Jägerin, während eine schwarze Katze mit finsteren Mächten im Bunde stehen soll und abergläubische Menschen einen weiten Bogen um sie machen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Größe:** 2 Spann Länge | | **Gewicht:** 4 Stein | | |
| **MU 8** | **KL 5** | **IN 7** | **CH 9** | |
| **FF** 4 | **GE** 14 | **K0** 7 | KK 3 | |
| **INI** 13+1W6 | **PA** 11 | **LeP** 10 | **RS** 1 | **L0** 6 |
| **Krallen:** | **DK** H | **AT** 11 | **TP** 1W—1 | |
| **GS 10** | **AuP 45** | **M R 1/1** | **GW 3** | |

**Vor-/Nachteile:** Zäh, Nachtsicht
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

### WILDKATZE

*»Von der Wildkatz: Die Wildkatz, so klein und possierlich sie auch erscheinen mag, ist ein fürchterlicher Kämpfer, und so manch ein Jäger, der unvorsichtigerweise unter den Baum trat, auf dem seine Hunde das Tier gestellt hatten, wurde übel zugerichtet. Genau wie die Scheunenkatz sind die wilden Katzen von enormer Widerstandskraft. Selbst gebrochene Glieder heilen bei ihnen binnen weniger Tage, und selten einmal sieht man ein Tier, das im Kampf sein Leben lassen musste. Dies mag allerdings auch daran liegen, dass die Wildkatzen schnell und von Natur aus feige sind und bei ernsthaftem Widerstand die Flucht ergreifen. Viele lassen sich so-gar von Geschrei oder einer geschwungenen Fackel vertreiben.« —Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF*

Die aventurische Wildkatze wird (mit Schwanz) fast einen Schritt lang und fast einen halben Schritt hoch. Sie ähnelt der Scheunenkatze, besitzt aber einen wesentlich dickeren Schwanz. Das Fell ist gelbgrau mit verwaschenen schwarzen Streifen. Sie wird vor allem nachts rege und wagt sich an alle Haus- und Wildtiere, die kleiner als sie selbst sind, also auch an die beißwütigen Stinkmarder und Wiesel. Die Wildkatze ist von draufgängerischem Wesen und greift – in die Enge getrieben – auch Menschen oder große Hunde an und wehrt sich dann bis zum letzten Atemzug. Sie lässt sich nicht zähmen und ist ein hervorragendes Beispiel dafür, dass Katzen angeblich sieben Leben haben.

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer Maraskan (Wald, Waldrand, Felder, Städte)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 4 Spann **Gewicht:** 11 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **INI** 12+1W6 | **PA** 10 | **LeP** 15 | **RS** 2 **K0 9** |
| **Prankenhieb: DK** H | | **AT** 12 | **TP** 1W6 |
| **Biss: DK** H | **AT** 12 | **TP** 1W6+1 | |
| **GS** 10 | **AuP** 25 | **MR** 1 | **GW 3** |

**Jagd:** +20, Angriff **Beute: 3** Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

### KHORAMSBESTIE

*»Von der Khoramsbestie. Die Khoramsbestie ist wohl mit den Wildkatzen, den Wölfen und den Hunden gleichzeitig verwandt – ja wohlmöglich ist es gar ein schwarzmagisches Gezücht. Sie misst etwa einen Schritt bis zur Schulter und hat ein mittellanges, schwarzgelb geschecktes Fell, die Beine sind jedoch nackt und glatt, doch auch gescheckt. Der Kopf der Khoramsbestie gleicht dem eines Wolfes, das Gebiss aber ist bei weitem schreckenerregender; denn die Bestie hat gar so viele messerscharfe Zähne im Maul, als es sonst nur Krokodile haben. Das grausigste an der Khoramsbestie sind aber die Töne, welche sie von sich gibt: Bald Fauchen, bald Heulen ist es zugleich, was die Kreatur vernehmen lässt, wenn sie angreift.*
*Des Nachts kommt die Bestie beizeiten in Meuten von den Nordhängen des Khoramgebirges herunter und fällt dort gnadenlos über die Dörfer und vorbeiziehenden Karawanen her. Da hinterlässt sie bei ihren Raubzügen stets eine Spur von Blut und Schrecken, und einer, der es dennoch überlebt hat, wird es bis zu seinem Tode nicht vergessen.*
*Viel Leid hat das widerwärtige Untier schon über die Menschen gebracht, denn was sie im Blutrausch nicht zu fassen kriegt, ist trotz alledem dem Tod geweiht. Gar schlimme Seuchen tragen die Khoramsbestien in die Dörfer und Städte des Mhanaditals. Wo einer mit den Pocken niederliegt, da hängt der widerliche Odem der Kreaturen noch im Raum, ja auch die Lutanas und den Raschen Wahn haben die Bestien von den Bergen herab in die Zivilisation getragen. Wer eine Khoramsbestie erschlagen hat, soll sie darum dem Feuer überantworten und sich sieben Tage von Dörfern und Städten fernhalten, die Zähne aber bewahre er auf dass alle sehen können, welchen Dienst er vollbracht hat.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Khoramsbestien sind weder ausgesprochene Einzelgänger noch richtige Rudeltiere. Zuweilen schließen sie sich zur gemeinsamen Nahrungssuche zusammen und trennen sich nach erfolgreicher Jagd oft

durch den Streit um die Beute. Die Tiere sind meistens in der Nacht aktiv, wenn sie aus den Hängen des Khoramgebirges oder des Raschtulswalls sogar bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort kleine Beutetiere, vor allem Geflügel, zu reißen. Es kommt auch vor, dass eine Meute von Khoramsbestien größere Tiere wie z.B. Pferde, Esel oder Kamele anfallen. Eine ausgehungerte Meute von Khoramsbestien wagt sich auch tags bis in die zivilisierten Gegenden vor und ist der Schrecken aller Karawanen: Manchmal sind es bis zu einhundert Tiere, die zusammen über eine Gruppe von Reisenden herfallen.



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

Wer eine Khoramsbestie im Kampf besiegt hat, sollte darüber lieber Schweigen bewahren, denn sonst kann es ihm passieren, dass er aus Furcht vor Krankheiten wie ein Aussätziger behandelt wird. Beizeiten, wenn die Bestien in den Dörfern gewütet oder eine Karawane überfallen haben, erbringt das rußgeschwärzte Gebiss eines verbrannten Kadavers zwar eine Prämie von bis zu 3 Dukaten, jedoch wird der Überbringer einer solchen Trophäe oftmals aus Dörfern und Städten gejagt, bevor er seinen Lohn einfordern kann.

**Verbreitung:** Raschtulswall, Khoramgebirge, Mhanadistan, Almada, Khômwüste (Berghänge, Steppe, Wüstenrand) **Auftreten:** 1W3+3 bis 1W6+6 Tiere, manchmal 3W20+40 Tiere

**Körperlänge:** bis 9 Spann **Gewicht:** bis 70 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1W6 | **PA 8** | **LeP** 27 | **RS** 2 | **K0** 15 |
| **Biss: DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+5* | | |
| **GS 18** | **AuP** 60 | **MR** 1 | **GW 6** | |

**Beute:** 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 D Kopfprämie)

**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff/ Verbeißen / Niederwerfen (2)

* Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeiten einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1-6), Schlachtfeldfieber (7-14), *Rascher* Wahn (15-17), Lutanas (18-19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

## KLAMMERMOLCHE

***Vom** Klammermoloch: Ein ganz besonderer Aff ist der Moloch, der grü**nes** Gras für Haar und eine gelbe Haut hat. Man sagt, er sei dem Efferd **ein** liebes Thier, welcher den ehemaligen Wasserbewohner wegen seiner derben Späße aufs Land verbannte und unter seinen Schutz stellte. Das Wesen lebt allein oder in kleinen Sippen in Höhlen in der Nähe des Wassers, wo es auch viel schwimmt. Dabei sind ihm die Häute zwischen Fingern und Zehen nützlich. Der Moloch und seine Art sollen unsterblich und gegen jeden Schwerthieb gefeit sein.«*

*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

Den Klammermoloch könnte man auf den ersten Blick für einen Affen halten, doch ist sein Körper dem bevorzugten Lebensraum angepasst, dem Wasser. Er besitzt Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, der Kopf hat kleine Nasen- und Ohrenöffnungen, die der Moloch beim Tauchen verschließen kann. Der Unterkiefer ist vorspringend und mit harten, wulstigen Lippen versehen, mit denen er im Wasser Pflanzen vom Grund des Gewässers reißen kann.

Klammermoloche sind sehr scheu und ziehen sich bei Störung sofort in ihre Höhlen zurück, wo sie tagsüber schlafen. Nachts werden sie aktiv. Bei Gefahr verteidigen sie sich mit dem kräftigen Gebiss, vor allem aber mit den langen und kräftigen Armen, mit denen sie ihre Gegner umschlingen können. Solange sie sich an den Gegner klammern, können sie nicht verwundet werden, jeglicher Schaden trifft den Umschlungenen.

**Verbreitung:** Südaventurien (Flussauen, Seeufer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 5-6 Spann **Gewicht:** 30 Stein
**INI** 9+1W6 **PA 5 LeP** 20 **RS** 1 **K0** 12

**Umklammern: DK** H AT 12* **TP -**
**Biss: DK** H **AT** automatisch*
**TP** 1W6

**GS** 11 **AuP** 30 **MR** 12 / 10 **GW** 3
**Besondere Kampfregeln:** Umklammern (4) / Verbeißen

* Der Klammermoloch versucht stets einen Gegner zu umklammern, er beißt nur dann, wenn er bereits ein Opfer in Umklammerung hält. Wird der Moloch währenddessen von irgendeiner Art Schaden betroffen, so wird dieser auf magische Weise auf das umklammerte Opfer umgeleitet.

## KLIPPECHSEN

*««Von der Klippechse oder großen Eidechse: ein Thier, welches man häufig auf Klippen und Felsen findet, wo es ein Bad in der Sonne nimmt. Die Echse, wiewohl sie fast einen Schritt lang werden kann, ist ein harmloser Käferfresser, der sich aber wohl mit kräftigen Schwanzschlägen zu verteidigen weiß. Man sagt von den Orks, dass sie das Fleisch dieser Thiere als Delikatesse ansehen und aus der Haut ein vorzügliches Leder zu gewinnen wissen. Vor allem die Haut des Schwanzes ist leicht zu erbeuten, da die Klippechse ihren Schwanz abwirft, wenn sie in Gefahr ist, um schneller entkommen zu können.«*

*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*

Klippechsen werden Menschen nicht gefährlich, es sei denn, sie geraten in die Nähe eines Geleges. Dann wehrt sich die Eidechse mit heftigen Schwanzschlägen, die mit solcher Wucht geführt werden, dass sie einen Menschen von den Beinen reißen und schlimmstenfalls in die Tiefe schleudern können.

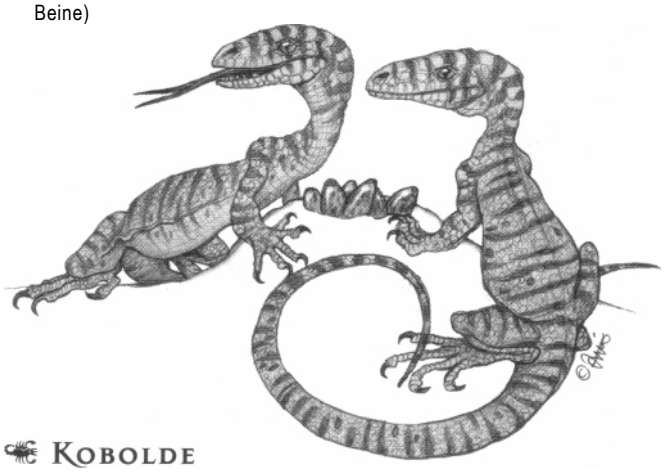
Die Eier der Klippechsen zeigen verschiedene Farben und Maserungen, die von einem hellen Rot über Brauntöne bis hin zu satt grasfarbenen Exemplaren reichen können. Die Eier gelten bei den Orks, je nach Farbe, als kraftspendend (braun), mut- und potenzstärkend (rot) oder Rahjaikum (grün) - wenngleich die Orks einen gleichermaßen unaussprechlichen wie obszön wirkenden Namen dafür verwenden.

Es gibt allerdings auch Druiden, Hexen, Heilkundige und Alchimisten, die mit den Echseneiern herumexperimentieren, obwohl jeder von ihnen bezüglich der essentiell besten Farbe und ihrer jeweiligen Wirkung verschiedene Vorstellungen hat.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe, Flussläufe, Sumpfrandgebiete)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis 1 Schritt **Gewicht:** um 30 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 3 | **LeP** 20 | **RS** 2 | **K0** 9 |
| **Schwanz:** | **DK** H | **AT** 12 | **TP** 1W6+1 | |
| **GS 8** | **AuP 25** | **MR 6 / 4** | **GW 5** | |

**Jagd:** +7, Flucht
**Beute:** 10 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Eier (diverse alchimistische Anwendungen)
**Besondere Kampfregeln:** Umreißen (-2, Schwanzangriff gegen Beine)



## KOBOLDE

*»Von den Kobolden: Gar sonderlich anzuschauen sind die Waldmännchen oder Kobolde, welche die `Großen', wie sie uns Menschen nennen, allzu gerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwerthieb zu verletzen. Man sagt, dass ein Mensch Macht über einen Kobold gewinnt, wenn er seinen Namen kennt und ruft. Besondere Kobolde sind die Klabautermänner, die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kindskörper zu Schau tragen. Man findt sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF*

*»Die Kobolde sind Geschöpfe der Herrin, veränderlich und erneuernd. Sie verabscheuen die Gewalt und ihre Wesen ist Humor.«* —Blick in den Regenbogen, *heiliges Buch der Tsa-Kirche*

*»Nicht der schon wieder ...«*
*—ein unbekannter Reisender*

*»"Ja ich schenke dir alles Gold der Welt, wie du es wünschst", lachte der Kobold und es regnete Dukaten auf den dummen Rickel und er wurde bis heute nicht wiedergesehen.«*
Der dumme Rickel, *andergastisches Märchen*

Kaum ein Wesen, das so friedliebend ist, hat einen derart schlechten Ruf wie der Kobold. Nah verwandt mit den Feen, stammen die Kobolde aus einer anderen Welt. Sie suchen sich ein Fleckchen auf Dere, wo sie ihre Heimstatt errichten, die auch den Übergang in ihre Welt darstellt. Diese Behausung kann Teil eines Dachboden sein, die Bilge eines Schiffes, die Wurzeln eines großen Baumes oder ein Bächlein. Sollte ein Mensch jemals das Heim eines Koboldes betreten können, wird er verwundert sein, wie groß und geräumig die Behausung ist. Uber die Lebenserwartung von Kobolden ist nur wenig bekannt, sie liegt jedoch gewiss deutlich über 100 Götterläufe. Kobolde treiben mit den Menschen gerne allerlei Späße, wobei sie sich umso mehr amüsieren, je mehr sie ihr Opfer bloßstellen oder verärgern können.

Berüchtigt sind Kobolde dafür, neugeborene Kinder zu rauben. Die-se entführten Kinder werden von den Kobolden aufgezogen und *zu Schelmen* gemacht (AZ 136). Im Gegenzug hinterlassen die Kobolde ihren eigenen Nachwuchs als *Wechselbalge,* die aber schneller als Menschen wachsen, ihren menschlichen Zieheltern durch unausstehliche Manieren den Verstand rauben, um dann wieder in ihre heimatlichen Welten zu verschwinden.

Das Erscheinungsbild der Kobolde ist sehr verschieden. So gibt es einige, die wie kleine Bären oder Affen aussehen, aber auch solche, die nur einfach eine vollkommen runzlige Haut haben. Auch Pfeife rauchende Kobolde mit Libellenflügeln wurden schon beobachtet. Kaum eine Familie von Wesen kennt so viele unterschiedliche Gestalten wie die der Kobolde. So gibt es Kobolde, die eine besondere Beziehung zu einem der Elemente haben, etwa die *Wasser-* und *Klabautermänner,* die für rätselhaftes, aber wahrheitsträchtiges Seemannsgarn berüchtigt sind und fast nur in Reimen sprechen, oder die *Angbarer Gnome,* die *Wehrheimer Hämmerlinge* und die *Bosnickeln,* die Silbererz gegen gleich aussehendes, aber unschmelzbares Kobalt und Nickel vertauschen, Gold gegen Katzengold und andere edle Erze gegen Neckkupfer, das wie Schwefel brennt. Auch *Warunker Wichtel, Windspiele* oder den unsichtbaren *Schalk,* der sich unbemerkt am Hals eines anderen Wesens festklammert, um es mit starker Beherrschungsmagie von Unfug zu Unfug zu reiten. Alle Kobolde sind mächtige Zauberer, speisen sie aber nicht mit ihrer eigenen Astralenergie, sondern ziehen diese direkt aus der Umgebung.

Die Sprache der Kobolde ist zu schnell für die menschliche Zunge und besteht aus Fiep- und Schnalzlauten. Nur Schelme, die von Kindesbeinen an mit der Sprache aufgewachsen sind, können sie sprechen, alle anderen Menschen benötigen hierfür die Hilfe eines AXXELERATUS.

Zu ihrem Namen *(Mantuatenikipur* und *Isquahatapatakpapetel* müssen als typische Beispiele gelten) haben Kobolde eine sehr enge Verbindung. Ein Mensch, der einen Kobold bei seinem Namen nennt, kann die Kontrolle über ihn bekommen. Doch Märchen künden davon, was mit denjenigen passiert, die diesen Vorteil sich für übles Schurkenwerk zunutze machen wollten, denn die Rache der Kobolde ist heimtückisch: Die Verfluchten werden ihres Lebens nicht mehr glücklich, ihnen klebt förmlich das Pech an den Fingern.

Bei einigen Kobolden hat sich der Humor zu Gehässigkeit und der Spaß zu Sadismus verwandelt. Viele dieser unseligen Kreaturen wurden von der Rückkehr Borbarads verdorben und haben nichts mehr mit ihren Geschwistern aus den Anderwelten gemein, zu denen sie oftmals auch den Zugang verloren haben. Das macht sie aber noch gehässiger auf die diesseitige Welt, die sie mit Bosheit überschütten.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Auftreten:** einzeln
Es sind keine Kampfwerte für einen Kobold erforderlich, denn diese Wesen sind so flink und zaubermächtig, dass sie sich einem Konflikt leicht entziehen können. Mehr zu ihren Zauberfähigkeiten finden Sie in MWW **119.** Die MR eines Kobolds ist variabel, liegt je nach Situation zwischen 10 und 25 (wer den Namen des Koboldes kennt, kann die MR ignorieren).

## KRAKEN UND KRAKENMOLCHE

*»Vom zehnarmigen Kraken: Nur auf hoher See findet man den fürchterlichen zehnarmigen Kraken, den großen Feind des Swafnir, welcher gar in der Lage ist, Schiffe zu zerdrücken, als seien es Schilfrohre, und die Mannschaften mit Haut und Haaren zu verschlingen. Ein jeder Arm misst zehn Schritt in der Länge und ist mit grünlichen Warzen und Saugnäpfen besetzt. Der Rumpf durchmisst sechs Schritt und ist acht Schritt in der*

*Länge. In seiner Mitten findt sich ein riesiges Maul mit dolchlangen Reißzähnen und am End des Kopfes ein Ring von zehn Glotzaugen. Wenn ein solches Ungetüm erscheint, dann bete man tunlichst zu Efferd, denn alles andere Tun und Streben mag nun nicht mehr helfen.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 1000 BF*

*»Vom Krakenmolch: Zehn Schritt oder mehr misst dieses Ungeheuer, wenn es seine Fangarme ausbreitet – und das ist ein gar fürchterlicher Anblick. Der Krakenmolch macht die Meere unsicher und die Küsten dazu, weil er nicht nur schwimmen, sondern auch laufen kann. Das braungrüne Ungeheuer hat acht Dentale, welche über und über mit Saugnäpfen versehen sind. Die kann er paarweise miteinander verschlingen, dass sie ihm an Land als Beine dienen. Die Fangarme, mit welchen er mühelos einen Menschen greifen kann, reichen in einen scheußlichen Klumpen Fleisch, welcher Kopf und Rumpf zugleich ist. Der ist ständig in Bewegung, dass es scheinen will, das Monstrum müsse nie ruhen oder schlafen. Eigentlich ist der ganze Kopf nur ein riesiges Maul mit starken Kiefern und scharfen Reißzähnen. Blassrote tellerförmige Augen und zwei schleimige, weiße Stirnhörner unterstreichen die Scheußlichkeit nur, die sein Anblick bietet. Der Krakenmolch ist niederträchtig und gierig nach allem, was sich bewegt und verspeist werden kann. Einzelne Schwimmer verschluckt das Monstrum mit einem Mal, aber auch Schiffe greift es an, so dass die Fischer ihres Lebens nicht mehr sicher sein können, wenn das Ungeheuer in der Gegend sein Unwesen treibt. Da muss beizeiten extra ausgefahren werden, um den Krakenmolch zu fangen, wenn er sich an einer Küste breit macht, aber dies können nur mutige Männer und Frauen unternehmen, die bereit sind, ihr Leben zu lassen.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Neuschrift, Gareth 1005 BF*

Die Begegnung mit einem Riesenkraken oder einem Krakenmolch hat schon komplette Besatzungen – selbst größerer Schiffe – das Leben gekostet. Mit einigen ihrer Tentakel halten sich die Ungetüme am Rumpf eines Schiffes fest, um mit den übrigen Armen an Bord zu wüten. Kleinere Schiffe können bei dieser Gelegenheit kentern, größere werden oftmals so stark beschädigt, dass sie manövrierunfähig werden oder gar sinken. Während der Dekapus in aller Regel ein Schiff mit vier Fangarmen fest in den Griff nimmt, versuchen Krakenmolche bisweilen, durch den Einsatz mehrerer Tentakel ein Schiff gezielt zum Kentern zu bringen. Im Verlaufe des Kampfes kann es durchaus vorkommen, dass die Ungeheuer Fangarme von Bord nehmen, um den Rumpf fester zu greifen, oder umgekehrt. Dabei ist der Zustand des Schiffes für die Besatzung natürlich von ebenso existentieller Bedeutung wie der direkte Kampferfolg gegen den Kraken.
Krakenmolche (nicht aber Kraken) bewegen sich an Land in einem seltsamen Stelzgang fort, indem sie ihre Tentakel – paarweise verschlungen – fast wie Beine benutzen. Im Kampf benötigen sie allerdings immer zwei ihrer Tentakel, um sich abzustützen, mit den übrigen Fangarmen greifen sie nach ihrer Beute.
Allen hier angeführten Tieren ist gemein, dass sie ohne Probleme mit mehreren Gegnern gleichzeitig ohne Einbuße kämpfen können – behandeln Sie die Fangarme als eigenständige Kämpfer (die Anzahl der eigenständig handelnden Fangarme ist jeweils beim Tier angegeben). Dabei ist zu beachten, dass sich das Tier auf einen Gegner konzentriert und diesen zum schnabelartigen Maul führt, um ihn dort zu zerlegen. Andere Gegner werden meist nur umklammert, so dass sie gebunden sind. Der Dekapus und der Krakenmolch sind kräftig genug, auch schwere Gegner einfach in die Luft zu heben. Verliert solch ein Fangarm alle Le$^{g}$ ist er abgetrennt, verliert ein Tier die Hälfte seiner Fangarme, so zieht es sich zurück – und nimmt eventuell umklammerte Gegner mit sich in die Tiefen der Meere.

### DEKAPUS ODER RIESENKRAKE

Der Dekapus vermag ohne Probleme Schiffe zu zerdrücken, meist klammert sich das Ungetüm mit vieren seiner zehn Fangarme am Schiff fest, um mit den verbleibenden an Deck zu wüten. Das Monstrum ist auf allen Meeren heimisch, findet sich jedoch glücklicherweise nie in Küstennähe. Es gibt nur wenige Berichte über den Dekapus, denn die meisten Begegnungen mit dem Ungetüm endeten für alle beteiligten Seeleute mit dem Tod.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 6 Schritt Rumpf + 10 Schritt Fangarme
**Gewicht:** bis 20 Quader
**INI** 8+1 W6 **PA** 2 **LeP** 300 (20 LeP je Arm / 100 LeP am Rumpf) **RS** 2 **KO** 25
**Würgen:** **DK** HNSP* **AT** 8** **TP** 2W6+2 TP(A)
**Biss:** **DK** H **AT** –*** **TP** 4W+4
**GS 9/2** **AuP 100** **MR 10/18 GW 19**
**Beute: je 300** Rationen Fleisch (abgetrennter Fangarm), 1.000 Rationen (Rumpf)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), großer Gegner, Würgen (18)
* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Riesenkrake ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.
** Der Dekapus kann mit 6 seiner 10 Fangarme 3 Gegner beschäftigen. Das erste Opfer versucht er mit 2 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, die anderen Fangarme hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit ihnen seinen Leib. Die TP oder SP werden nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht– das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien, solange es noch die Luft dazu hat.
*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.
**** An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.

### KRAKENMOLCH

Der Krakenmolch ist durch seine amphibische Lebensweise besonders gefährlich. Er dringt bisweilen weit bis ins Landesinnere vor, um in Sümpfen nach Beute zu suchen. Seine Intelligenz reicht gerade an die einer Ratte heran, und er greift ausschließlich an, um sich von seinen Opfern zu ernähren. Die Tentakel des Krakenmolchs sind stark genug, um einen Menschen darin gefangen zu halten, aber die Umschlingung verursacht keinen Schaden. Wirklich gefährlich ist nur der Biss des Seeungeheuers.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer, Küste), ganz Aventurien (Küste, küstennaher Sumpf)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme **Gewicht:** bis 5 Quader **INI** 8+1 W6**** **PA** 2 **LeP** 120(10 LeP je Arm / 40 LeP am Rumpf) **RS** 1 **K0** 17
**Würgen: DK** HNSP* AT 8** **TP –**
**Biss: DK H** **AT–*** TP 1W6+6**
**GS 9/2** **AuP 60 MR 10/15** **GW 13**
**Beute: je 90** Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel, zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (Im Verdauungstrakt des Krakenmolchs finden sich oft die seltsamsten Dinge.) **Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (I4), Umreißen (4)
*/***/**** siehe Dekapus
** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

**SUMPF- ODER ZWERGKRAKENMOLCH**

Sumpfkrakenmolche leben nicht auf See, sondern in morastigen Tümpeln und kleinen Süßwasserseen. Sie sind nicht einmal halb so groß wie die eigentlichen Krakenmolche, besitzen aber ebenfalls acht Tentakel. Im Kampf agieren sie schneller, da sie die Fortbewegung zu Lande eher gewöhnt sind. Ihre langen Fangarme benutzen sie nur, um das Opfer fest zu packen und nahe genug an das schnabelartige Maul zu ziehen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Sumpf, Seeufer; ausschließlich Süßwasser)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 2 Schritt Rumpf + 3 Schritt Fangarme **Gewicht:** bis 480 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 4 **LeP** 50(4 LeP je Arm / I8 LeP am Rumpf)
**RS** 1 **K0** 17
**Würgen:** **DK** HNS* **AT** 10** **TP –**
**Biss:** **DK** H **AT–*** **TP 1W6+3**
**GS** 10/4 **AuP 60** **MR** 8 / 10 **GW 9**
**Beute:** je 7 Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel, zäh), 15 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Würgen (10)
*/***/**** siehe Dekapus
** siehe Krakenmolch

**TRIDEKAPUS ODER DREIZEHNARM**

Der Tridekapus besitzt 13 dünne Tentakel, mit denen er seine Beute (alles, was sich bewegt und weniger als drei Schritt misst) umschlingt und erwürgt. Der Dreizehnarm, der im Allgemeinen aufgrund seiner obskuren Tentakelanzahl dem Wirken des Namenlosen zugeschrieben wird, stellt für Schiffe keine Gefahr dar, für Taucher ist er hingegen eine tödliche Bedrohung.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer, Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3 Spann Rumpf + 2 Schritt Fangarme **Gewicht:** 36 Stein
**INI** 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 23 )I LeP je Arm / 10 LeP am Rumpf)
**RS O** **K0** 16
**Würgen:** **DK** HNS* **AT** 8** **TP** 1W6+4 TP(A)***
**GS** 11 **AuP** 80 **MR** 13 **GW** 4
**Beute:** je I Ration Fleisch pro Fangarm (zäh), 2 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Würgen (3), Gezielter Angriff (s.o.)
* siehe Dekapus, jedoch zieht sich der Dreizehnarm an das Opfer heran.
** Der Dreizehnarm kann mit seinen 13 Fangarmen bis zu 3 Gegner beschäftigen – für gewöhnlich versucht er einen Gegner mit 5 Fangarmen zu umklammern und verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Die TP oder SP werden jedoch nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht– das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.
*** Mit einem Gezielten Angriff gelingt es dem Kraken, einen Tentakel um den Hals des Opfers zu schlingen, dieser Würgegriff verursacht pro KR 1W6 zusätzliche TP(A).

## KRAKONIER

*Unt des H'Rangas derisch Söldner synt die Diener des Herrschers vom Krakenthrohn von Waajaand, die auch der Chaybyss opfern. So sollt ihr sie nach ihm nenne: Krakonier; denn wie die Arme eines Kraken umzingelten dereinst ihr Eynfluß unt der ihrer Sklavenvölker den Grund unt die Stadt Eiern. Sie opfern am Heiligthum von Shaa'naas'bar unt rauben Jung-Frauen, denn nur so können sie ihre Bruth zeugen. Unt haben diese ihre Bruth ausgetragen, so werfen sie die Frau in das Meer, den Seeschlangen unt Kraken zum Fraße, die es dort reichlich gibt und die die Kinder ihrer Goetzen seyen."*
*—aus den* Fünf arkanen Kapitel H'Ranga betreffend,
*Khunchom, etwa 593 BE*



Krakonier sind äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an den einer Kröte erinnert. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen, kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmflossen. Einmal am Tag muss ein Krakonier für mindestens eine Stunde ins feuchte Element, da sonst seine Haut austrocknet. Zudem besitzen die Krakonier einen faustgroßen Nervenknoten zwischen Herz und Schulter, der an Land für die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung sorgt. Fällt dieses Nervenzentrum aus, muss der Krakonier an Land elendig ersticken. Krakonier sprechen eine dem echsischen *Rssahh* verwandte Sprache, ihre Hauptgöttin ist *Charyb'Yzz,* die Allesverschlingende. Sie kennen weder Familie noch Sippe, sondern nur ihre Laichbrüder, und sie sprechen diesbezüglich von einem Teich voll (einer Brut) Krieger. Meist zieht dann eine solche Brut gemeinsam gegen die 'Mürbhäute', wie sie die Menschen verächtlich nennen. Während sich die Übergriffe der Krakonier vor einigen Jahren auf den Selemgrund beschränkten, wo sie Schiffe geentert und die Besatzungen verschleppt haben sollen, sind sie nunmehr in der gesamten *Blutigen See zu* finden. Von dort stammen auch die Berichte über Paarung oder Experimente mit Menschen, aus denen die *Gal'kzuulim* (Blutrosen und Marasken 74) entstanden seien sollen. Auch sollen dort schon Krakonier auf abgerichteten oder verzauberten Hammerhaien reitend gesehen worden sein. Als Waffen verwenden sie oft Speere, Dreizacke und Säbel, zum Schutz feste Rüstungen aus Fischhaut oder Leder.

**Verbreitung:** Selemgrund, Blutige See (untermeerisch)
**Größe:** 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** um 85 Stein
**MU** 8–18 **FF 8–16** **KL** 7–15 **GE** 8–I6
**IN** 8–16 **K0** 10–I8 **CH** 8–15 **KK** 9–17
**Vor-/Nachteile:** Aquatisches Lebewesen*, Begabung: Schwimmen, Natürlicher Rüstungsschutz; Landangst 10–12, Raubtiergeruch
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**
LeP 27/30/37 **AuP 28/31/40** MR 7/9/11
GS 6/6/7 RS 3+Rüstung
**AT** 11/15/17 PA 11/13/16 INI 7+W6 / 11+W6 /
FK –/15/19 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Kampf unter/im Wasser / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampfreflexe, Niederschlagen
**Typische Waffen:** Speer, Dreizack, Säbel
**Typische Rüstungen:** Lederharnisch, Fischhautrüstung (wie Lederharnisch)
**Magie:** nicht bekannt
**Besonderheiten:** Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem Gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis I0 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.
**Weitere Informationen** zu den Krakoniern finden Sie in MWW **121** (Magie) und **GKM 119** (Glaube).
* Krakonier können nur kurze Zeit an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben.

## KROKODILE

*»Von den Krokodilen: Vier bis sechs Schritt messen die Krokodile, welche man nur im Süden findet, wo sie in Sümpfen oder an Flussläufen auf Beute lauern. Zwei Arten gibt es von diesen Echsentieren: die Kaimane, welche größer und auffälliger sind, und die Alligatoren, welche zwar kleiner sind, aber genauso gefährlich. Wo die meisten Echsen Pflanzen fressen, haben es die Krokodile stets auf lebende Beute abgesehen. Die reißen sie mit ihrem Maul, das beinahe einen Schritt in der Länge misst und mit Zähnen besetzt ist, die schärfer sind als Messer. Aufpassen muss der Reisende, weil die Krokodile gut getarnt sind, und eh man sich's versieht, haben sich etliche von ihnen zusammengeschart und umringen einen. Das ist eine gar tödliche Falle, obschon ein einziges Krokodil gefährlich genug sein kann: Nicht nur, dass es mit dem Schwanz harte Schläge austeilt, dieweil es mit aufgerissenem Maule angreift, auch ist es zäh, denn die harte, ledrige Haut ist nur schwer zu durchdringen, und das Krokodil kann allerhand einstecken, bevor es von seiner Beute ablässt.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka,
*Belhanker Ausgabe unbekannten Datums*

Selten trifft man ein Krokodil allein an — selbst wenn es zunächst den Anschein hat, man habe es nur mit einem Gegner zu tun, tauchen doch fast immer weitere Krokodile auf, die in ihrem Lebensraum so perfekt getarnt sind, dass selbst Elfen mit ihren scharfen Augen die Tiere oft übersehen.
Am ehesten kann man der drohenden Gefahr entgehen, indem man flieht oder die Reptilien aus der Ferne angreift. In den seichten, dichtbewachsenen Flussniederungen des tropischen Regenwaldes besitzen insbesondere Alligatoren jedoch eine nahezu perfekte Tarnung und sind deswegen schwer zu entdecken. Aus einiger Entfernung kann man Krokodile mit Pfeilen und Wurfgeschossen vertreiben, andererseits kann man die Reptilien auf diese Art und Weise auch reizen, wenn man längere Zeit nur mit mäßigem Erfolg angreift.
Wer eine Krokodil aus der Ferne angreift, sollte stets auch die Augen für die übrige Umgebung offen halten, denn es könnte durchaus sein, dass sich ein weiteres Tier unbemerkt annähert.

### RIESENKAIMAN

Diese (von den Waldmenschen *Pan* genannte) Krokodilart lebt vorwiegend in den südlichen Sumpfgebieten und an Flussläufen. Der Kaiman ist ein Fleischfresser und fällt alles an, was in sein Revier eindringt. Mehrere Kaimane teilen sich ein Gebiet, das jeder als sein eigenes Revier ansieht. Nicht selten kommt es daher zu einem gnadenlosen Kampf um die Beute. Dabei ist es sogar schon vorgekommen, dass die Kaimane im Kampfrausch ihre Beute vergessen und dieser somit die Gelegenheit zu Flucht verschafft haben. Die gefährlichste Waffe des Kaimans ist sein Maul, das mit einer Reihe messerscharfer Zähne besetzt ist. Erkennt der Kaiman, dass er unterlegen ist, versucht er zu fliehen.

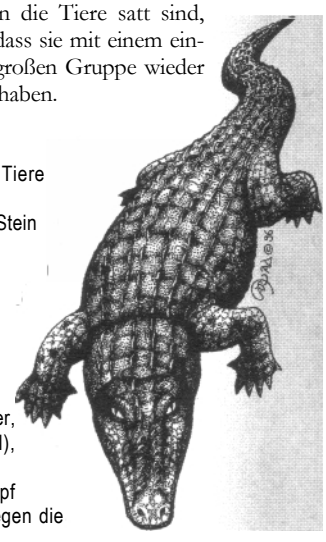
**Verbreitung:** Südaventurien (Sumpf, Flussläufe)
**Auftreten:** zunächst einzeln, dann 1W6 weitere Tiere binnen 1W20+2 KR
**Körperlänge:** bis **6** Schritt **Gewicht** 350 bis 500 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 7+1 W6 | **PA** 4 | **LeP 55** | **RS** 4 | **KO** 18 |
| **Schwanz:** | **DK NS** | **AT** 8* | **TP 1W6+3** | |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 11*** | **TP** 2W6+2 | |
| **GS 8/5** | **AuP 30** | MR 6/9 | **GW 11** | |

**Beute:** 100 bis 150 Rationen Fleisch, Haut (Leder teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Sumpf), Hinterhalt (7), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (5, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen / Niederwerfen (12)
* Der Kaiman hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

### ALLIGATOR

Der Alligator kann sich im Wasser schnell und fast lautlos bewegen. Diese Fleischfresser gehen anders als die Riesenkaimane nicht wütend und blind auf alle Eindringlinge ihres Reviers los, sondern schwimmen leise heran, um sie überraschend anzugreifen. Einmal begonnen, führt der Alligator einen Kampf verbissen fort, dabei kann er sowohl mit seinem Gebiss als auch mit seinem Schwanz erstaunlich gezielte und gefährliche Angriffe durchführen.
Alligatoren leben in kleinen Gruppen zusammen und bemühen sich gemeinsam um ihre Beute — nur in Ausnahmefällen, wenn die Tiere völlig ausgehungert sind, geraten sie untereinander in Streit um die Beute. Besonders gefährlich ist es daher, in einen Kampf mit einem Alligator verwickelt zu sein, während sich weitere Tiere aus der Gruppe unbemerkt nähern, unversehens kann man sich so drei bis fünf Exemplaren dieser Spezies gegenübersehen. Die Alligatoren greifen ausschließlich an, um Beute zu machen. Wenn die Tiere satt sind, greifen sie auch nicht an, und es kann gut sein, dass sie mit einem einzigen Beutestück zufrieden sind und von einer großen Gruppe wieder Abstand nehmen, sobald sie ein Opfer gefunden haben.



**Verbreitung:** Südaventurien (Flussläufe)
**Auftreten:** zunächst einzeln, dann 1W3+1 weitere Tiere binnen 2W6 KR
**Körperlänge:** bis 15 Spann **Gewicht:** 150 bis 200 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **KO** 16 | | | |
| **INI** 8+1 W6 | **PA 5** | **LeP** 45 | **RS** 4 |
| **Schwanz:** | **DK N** | **AT** 12* | **TP** |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 12* | **TP** 2W6 |
| GS 6/7 | **AuP 35** | MR 6/8 | **GW 10** |

**Beute:** 60 bis 70 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)
* Der Alligator hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

## KRÖTEN, FRÖSCHE, LURCHE UND ANDERE KLEINECHSEN

### EIDECHSEN

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

### KRÖTEN

*»Von den Kröten: Samt und sonders zaubern können die Kröten, denn sie sind der Satuaria und ihren Töchtern, den Hexen, heilig. Die Krötenkönigin besucht in jeder Hexennacht einen anderen Zirkel. Mancherlei Art*

*gibt es, wie die* Sonnenkröte, *die* Blauunke, *die* Pechkröte, *die* Scheibenzunge, *die* Speikröte *des Brabaker Dschungels, die maraskanische* Hundswürgerkröte (siehe Abbildung), *die* Blaubauchkröte, *welche als besonders stur gilt, und die große, gelbgesprenkelte* Koschkröte.



*Von der riesenhaften* Trollkröte *abgesehen, werden sie alle ein bis anderthalb Spann groß und haben eine warzige, glibberige Haut in vielen Farben. Mit ihrer langen Kleisterzunge fangen sie Fliegen im Fluge und die Seelen kleiner Kinder aus dem Leib; davon sind sie auch so feist. Sie können sich unsichtbar machen und jeden, der sie berührt, mit Warzen schlagen. Wem's gelingt, eine sieben Tage zu tragen, der hat sieben Jahre Glück. Wer sich aber zu lang mit ihnen abgibt, den heißt man Kröterich, dessen Haut wird schrumpelig und er selbst wirr im Kopf um schließlich selbst zur Kröt zu werden. Ihren schleimigen Laich legen sie ins Wasser, und da man ihn trinkt, werden Kaulquappen draus, die sich dann durch dein Gedärm beißen und fröhlich aus dir hervorhopsen. Wenn man eine Kröte tötet, fault die Hand ab. In den Namenlosen Tagen, wenn alles möglich scheint, hat es bisweilen schon Kröten und Frösche geregnet."*
*—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,*
Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

Die Bedeutung der *Koschkröte* als Vertrautentier einer Hexe können Sie in MWW 55 nachlesen.

### SCHILD- ODER PANZERKRÖTEN

*»Von den Schild-Kroeten: In einen Harnisch von Schildpatt kleyden sich die Schild-Kroeten. Drohst du ihnen, ziehen sie den langen faltigen Hals ein, schliessen mit den kurzen Beynen die Pforten und sind fuerderhin auch mit dem Haumesser nicht zu verletzen. Dazu haben sie einen scharfen Schnabel. Wie so viele Echslinge hausen sie zu Landt und zu Wasser, aber jede Art bleibt stets, wo sie ist. So haben die Landkroeten Fuesz: Die braune* Taschenschildkroete *miszt kaum eine Handbreyt. Die* Stachelschildkroete *schuetzt sich zudem igelgleich. Die* Diamantschildkroete, *in alten Schriften Kha geheißen, galt den Altthulamyden als Abbild Sumus. Dazumals musz es wohl gar* Riesenschildkroeten *gegeben haben, hausen doch in H'Rabaal zu Brabak noch heut die Leut in ihren Schalen.*
*Die Kroeten in Flusz und See haben Paddelfuesz. Da gibt es die* Teichschildkroete, *die zwei Handbreyt hat. Die* Dornrand-Schildkroete *hat wiederum fuerdere Wehr. Gar bissig ist die* Schnappschildkroete, *die bisweylen armgrosz wird und die einem Fischer glatt die Hand abgebissen.*
*Im Meer endlich gibt es die groszen Kroeten, und sie haben Paddelfuesz. Die schrittgroße braune* Suppenschildkroete *gilt im Golf von Tuzak als Delikatesse. Die* Benbuccula-Schildkroete *ist gruen und weisz kariert und miszt ueber ein Schritt, sodasz die Echsenmenschen sie gar reiten. Zu Sylla, zu Havena und zu Tusak soll es heut noch eine schiffsgrosze Riesenschildkroete geben, wo die havenische gar sprechen kann, und es heiszt, dasz sie all eine Fehde gegen die zehnarmigen Kraken fuehren wie die Wale gegen die Seeschlangen.«*
*aus* Geheimnisse des Lebens, *Anatomische Akademie zu Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

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

### FRÖSCHE

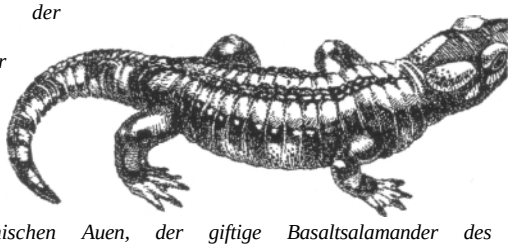
*»Von den Fröschen: Überaus duldbare Kreaturen sind die Frösche, denn sie sind friedlich und schmackhaft und einige können gar das Wetter prophezeien. Insbesondere sagt man das vom grellgrünen* Laubfrosch, *den man auch* Wetterfrosch *nennt. Ihn findet man im ganzen Nord- und Mittelland, wie auch den dunkelgrünen* Teichfrosch, *den schwarzbraunen Moorfrosch und den bräunlichen* Ranzfrosch, *den lautesten hierzuland. Überall kennt man den spannenlangen* Ochsenfrosch *ob seines Lärmens. Vom Yaquir an südwärts gibt es den* Goldfrosch, *gen Maraskan den* Leopardenfrosch. *Im Regenwald soll es hundert Arten geben, davon kennen wir den giftigen* Gelben Pfeilfrosch *der Mohas, den graublauen* Grabfrosch, *der sich die Beute einfach ins Maul rennen lässt, und den* Grünen Koloss, *einen steinschweren üblen Kannibalen unter den Fröschen. Im Schwert des Südens sollen Frösche gar Kürbisgröße erreichen. Überhaupt haben die Frösche es mit dem Wachsen: Im Teich sind die Kaulquappen noch klein, dann wachsen die Frösche bis zur Kinderfaust. Manche können sich aber auf ein Vielfaches aufblasen. Dann drücken sie ein böses Knurren hervor und werden rotfarben. Wer dann den Frosch erschlägt, sei es Tier oder Mensch, der ist des Todes.«*
*— aus dem* Hesindespiegel, *Kuslik, Ausgabe zum Erleuchtungsfest 1016 BF*

*»Ein Curiosum ist der Grötzfrosch. Er quakt laut seinen Namen, und so hat ihn die Familie Garlischgrötz im Horasreich angesiedelt, an allen Tümpeln und Seen, die der Familie gehören. Wer ihr Land betritt, dem klingt der Name des Besitzers von weit entgegen.«*
*— aus einem Brief der Händlerin Darneta Villbinger, 1026 BF*

Das Gift des *Gelben Pfeilfrosches* erzeugt beim Hautkontakt Rötungen (Kontaktgift ST 1, FF -*2* / FF -1, Dauer: *2W6* Stunden), extrem gefährlich ist es jedoch, wenn es in die Blutbahn gerät (ST 12, 1W6 SP pro SR/ 1W3 SP pro KR, Dauer: *2W6* SR). Gezielte Züchtungen des Frosches sind jedoch erfolglos.

### SALAMANDER., LURCHE UND MOLCHE

*»Von den Salamandern, Lurchen und Molchen: Der Salamander gilt vielen als Tier der Alchymik schlechthin. Die Salamandersteine sollen den Dunklen Brunnen bergen, aus dem die magischen Lurche in alle Welt krauchen. Das erste Elementarwesen, das die Alchymiker zu Gesicht bekamen, war der Feuersalamander. Das Heilvermögen der Lurche ist wunderbar: Nicht nur der Schwanz, auch Gliedmaßen und gar der Kopf können ihnen nachwachsen. Und die meisten Salamander prangen in elementarsten Farben und suchen sich Plätze elementarer Transformatio: der Rubinsalamander des genannten Gebirges, der himmelblaue Wassermolch, der knallgelbe Schwefelmolch der*



*garetisch-almadanischen Auen, der giftige Basaltsalamander des Koschgebirges, der riesenhafte Feuermolch des Orklandes, der gelb-schwarze Teichmolch, der violette und rotbäuchige Kammmolch der Bergseen, der blinde schwarze Grottenolm, der herrlich gestreifte Tigersalamander und der gelb-rotgezackte Dreihornsalamander des Morgenlandes und der purpurne Levthanslurch des Regenwaldes.«*
*aus der Erstausgabe des* Salamander, *Brabak, Sommer 930 BF*

### LEVIATANIM

*»Ein greuliches Gezücht aber ist der Leviatan! Schon in Ruhestellung misst er über 3 Schritt. Der feiste Kopf erinnert an einen Frosch, die dicke Krötenhaut sondert ein Gifte ab, das guten Stahl binnen kürzester Zeit zerfrisst! Schwanz und Klauen sind aber die eines Drach - und wie ein*

*solcher ist die Herrenechse nicht nur ein grausamer Kämpfer, sondern auch noch finsterer Zauberei mächtig. Auch mögen sie keine Kälte, obgleich sie keinen Feuerodem besitzen. Den Zwölfen sei Dank haben sich diese Kreaturen selbst ausgelöscht, wiewohl es alle hundert Jahr jemanden zu geben scheint, dem Hitz und Durst nach längerem Aufenthalt im maraskanischen Dschungel die Sinne verwirrt haben und der solch eine Kreatur gesehen haben will.«*
*—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin,*
Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

*»[...] Ich kann es noch gar nicht glauben. Bei der Herrin Hesinde – wir haben sie gefunden! Die alte Ruine mitten im Moha-Dschungel, von der ich schon nicht mehr geglaubt hätte, dass sie wirklich da ist /...]Erste Untersuchungen haben uralte Reliefs unter dem Überwuchs zu Tage gefördert. Meine Vermutungen haben sich bestätigt, dass es sich hier um ein echsisches Bauwerk handelt. Bilder von Kobraköpfigen, Schlangenleibigen und Froschhäuptigen finden sich allenthalben. Auch die Bilder von kleinen Menschen, die wohl als Sklaven arbeiten mussten.*
*[...]Wir haben den alten Eingang entdeckt. Welch Wunder! Nach so langer Zeit scheint ein Teil des Inneren noch immer vollständig intakt. Im ersten Raum fanden wir die Statue einer zusammengekauerten Kreatur. Sie misst mehr als 3 Schritt! Ihr Kopf erinnert mich an einen Frosch, während Schwanz und die fein aus dem Stein gehauenen Klauen eher die eines Drachens sind. Dazu passt aber nicht die warzige Haut. Habe ich nicht schon mal über solch ein Wesen gelesen?*
*[...]Wir sollten vorsichtig sein. Einige der Arbeiter behaupten, sie fühlen sich von der Statue beobachtet. Und ich muss zugeben, auch ich hatte schon einmal das Gefühl, als habe sich eines der riesigen Auge bewegt. Sicherlich nur das Alter des Ortes, das mich nervös werden lässt. Nichts desto trotz. Unser Magus meint, die Statue besäße eine starke magische Aura. Vielleicht eine Art Sicherung?*
*/...]jetzt weiß ich, woher mir das Wesen bekannt vorkommt! Im Kusliker Hesindetempel habe ich schon einmal die Zeichnung eines Leviatans gesehen. Das Aussehen dieser Herrscherrasse zu Pyrdacors Zeiten passt genau auf das der Statue.*
*[..]Tsa steh uns bei! Die Statue lebt! Gestern konnten wir unter der Oberfläche so etwas wie einen langsamen Herzschlag hören. Etwa eines dieser Wesen in Starre? Wurde es vor Urzeiten als Strafe für ein unbekanntes Vergehen in Stein gebannt? Ich muss jetzt aufhören. Einer der Moha kam herein und faselt irgend etwas von Rissen im Gestein. Ich werde mir das einmal ansehen!«*
*—aus einem Tagebuch, dass man bei den Besitztümern eines verwirrten, verlumpten und fiebernden Reisenden fand, 15 Hal in Mirham aufgegriffen.*

Die Leviatanim, auch Herrenechsen genannt, sind Wesen der aventurischen Frühzeit und waren zu Zeiten des Drachen Pyrdacor eine mächtige Rasse. Obwohl sie als ausgestorben gelten, mehren sich in den letzten Jahren Berichte ihrer Existenz aus Maraskan, dem tiefen südlichen Dschungel und den Echsensümpfen.
Ein Leviatan misst von Kopf bis zur Schwanzspitze etwa sechs Schritt, in hockender Lauerstellung immerhin noch gut drei Schritt Höhe. Er besitzt den Schwanz und die vorderen Klauen eines Drachen, sein Rumpf, die Hinterbeine sowie der mit großen Augen versehene Kopf ähneln einem riesigen Frosch. Anstelle von Schuppen hat er eine ätzende, harte Warzenhaut.
Mit seinen Beinen kann er viele Schritt weit springen und mit seinen Klauen fürchterliche Wunden reißen, doch berüchtigt ist der Leviatan vor allem für seine hohen magischen Kräfte, die denen eines Drachen vergleichbar sein sollen. In früheren Zeiten unterwarfen sie die Echsenvölker unter ihren Willen.
Leviatanim legen Horte an, da nur Edelmetalle sich unter dem Sekret ihres Bauches nicht in ätzenden Schlamm verwandeln. Sie bevorzugen Metalle, die sich schnell erwärmen und diese Wärme nachts zurückgeben, denn als Kaltblüter leiden sie sehr stark unter der nächtlichen Abkühlung, die sie erstarren lässt.

**Verbreitung:** Südaventurien, Waldinseln, Altoum, Maraskan, Echsensümpfe (Sumpf)
**Größe: 3** Schritt **Gewicht:** 350 Stein
**MU** I0–20 **FF** 8–14 **KL** 12–20 **GE** 5–I2
**IN** 9–14 **K0** 17–25 **CH** 8–14 KK 20–30
**Vor-/Nachteile:** Natürlicher Rüstungsschutz; Ätzende Haut, Kälteempfindlich
**Kampfwerte:**
**LeP 60–80 AuP 50–90 AsP 50–80 MR I0–15 / 10**
**GS 2/5/7* RS 3**
**AT 15 PA** 12 **INI** 8+1W6 **TP** je nach Waffe
**Besondere Kampfregeln:** Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag, Niederwerfen (6, Schwanzangriff gegen Beine), sehr großer Gegner, Überrennen**
**Typische Waffen:** Klauen (2W+3 TP, DK HN), Schwanz (1 W+4 TP, DK N), Axt (3W+5, DK NS), Speer (2W+6 TP, DK SP)
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** vorwiegend Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften* und Hellsicht(meisterlich bis brillant), zudem entweder *Herrschaft* oder *Illusion* (kompetent bis meisterlich). Weitere einzelne Zauber je nach Meisterentscheid.
* Kriechen / Schwimmen / Springen
** Der Leviatan kann aus der ruhenden Bewegung etwa I5 Schritt weit springen. Nutzt er dies zum Angriff, wird es wie das Manöver Überrennen geregelt (AT +4; falls nicht pariert: TP +11)

## LÖWEN

*»Majestätisch anzusehen ist er, der Leu, wie er über die Steppen einherschreitet, beizeiten zum eleganten Sprunge auf das Wild ansetzt, das er allenthalben mit einem einzigen Hieb seiner mächtgen Pranken erlegt. Mutig blickt der Löwe jeder Gefahr ins Aug und kämpft stets auf Leben und Tod, auch wenn der Gegner noch so übermächtig erscheinen mag. Fürwahr; ein solches Thier ist der Kriegsgöttin würdig in allen Belangen. Weh dem also, der den Leu niederträchtig hinmetzelt! Denn so hat es Rondra entschieden: Dass der Löwe ein heilig Thier ist, welchem die Ehre eines gerechten Zweikampfes gebühret. Wohl aber jenem, der einen Löwen mutig zum Kampfe fordert und ihn bezwinget, denn er ist auserwählt vor der Göttin.«*
*—Rowin von Neetha,* Den Rondragefälligen zum Geleit,
*Neetha, um 900 BF*

Normalerweise greifen Löwen nur Tiere an, die sie sicher erbeuten können, doch je leerer ihr Magen, desto größer wird ihr Mut, und so kommt es vor, dass ein einzelner Löwe sogar Tiere angreift, die deutlich größer sind als er selbst. Auch nimmt es das majestätische Tier in harten Zeiten mit mehreren Gegnern auf, um ihnen Beute abspenstig zu machen. Daher sind auch größere Reisegruppen nicht vor dem Angriff eines Löwen sicher.
Äußerst gefährlich ist es, sich einer Löwenfamilie zu nähern, die sich zum Vertilgen der Beute versammelt hat oder sich der anschließenden Verdauungsruhe hingibt. Zwar wird sich zunächst nur der Löwenvater um die störenden Eindringlinge kümmern, doch kommen ihm schon bald die Löwinnen zur Hilfe. Wer eine solche Begegnung überlebt, kann sich glücklich schätzen.
Die Löwen und vor allem die Löwinnen sind die heiligen Tiere der Rondra. Wenngleich sich niemand durch die Jagd am Heiligtum vergehen sollte, zeigt sich die Kriegsgöttin meist gütig, wenn ein Löwe nicht im gerechten Zweikampfgetötet wird, sofern es für die Kämpfer um Leben und Tod geht.
Der *Silberlöwe* ist entgegen seines Namens ein Tiger und ebendort zu finden (siehe Seite 163).

## BERGLÖWE

Der Berglöwe (siehe Abbildung rechts) ist ein Tier, das nur nördlich einer Linie Grangor-Khunchom heimisch ist und auch dort nur in abgelegenen Gebirgstälern vorkommt, wo er Jagd auf Bergziegen und Gemsen macht. Er hat ein graues Fell mit graubraunen Streifen, wird etwa sechs Spann hoch und ist ein ausgezeichneter Kletterer. Nur in äußerster Not oder wenn er völlig ausgehungert ist, wird er einen Menschen angreifen. Dann allerdings erweist sich dieser Einzelgänger als verbissener Kämpfer, der durchaus in der Lage ist, einen erfahrenen Gegner schnell zu seinen Göttern zu schicken.

Einer Berglöwin begegnet man noch seltener als einem Löwen, aber gerade wegen des Fells der Löwinnen — das sehr dicht und weich ist—wird diesen Tieren von mutigen Pelztierjägern nachgestellt.



**Verbreitung:** Mittelaventurien, Almada, Aranien (Gebirgstäler)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 10 Spann **Gewicht:** 180 Stein
**INI** 10+1W6 **PA 11** **LeP** 42 **RS 2** **K0 15**
**Prankenhieb: DK H** **AT 15** **TP 1W6+4**
**Biss:** **DK** H AT 15 **TP** 2W6+1
**GS** 10 **AuP** 55 **MR 1 / 7** **GW** 12
**Jagd:** +12, Angriff
**Beute:** 65 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Anspringen (8)/Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## SANDLÖWE

Der Sandlöwe ist der König der Khômwüste und des angrenzenden Mhanadistan. Er hat ein sandgelbes Fell, eine dunkle Mähne und einen ins Schwärzliche spielenden Schwanz. Er ist gedrungen gebaut und erreicht bei einer Schulterhöhe von etwas über 4 Spann eine Körperlänge von etwa 9 Spann. Sandlöwen leben und jagen in Rudeln von etwa einem halben Dutzend Tieren, die von einer erfahrenen Löwin angeführt werden (Löwinnen besitzen eine — wenn auch kürzere — Mähne, sie sind die Symboltiere der Kriegsgöttin Rondra). Solch ein Löwenrudel hat ein großes Revier und betrachtet alles als Beute, was genügend Nahrung verspricht: Rehe, Nashörner, Kamele, sogar Elefanten und natürlich auch Menschen. Als Einzeltier sind sie recht furchtsam, aber im Rudel eine echte Gefahr auch für gut ausgerüstete Karawanen. Sandlöwen führen ihren ersten Angriff im Sprung aus. Mit einem solchen Angriff können sie einen Gegner leicht von den Beinen holen und sich im gleichen Atemzug auf das dann wehrlose Opfer stürzen. Oftmals ziehen sich die Löwen auch aus einem Nahkampf zurück, um ein erneutes Anspringen anzusetzen. Ob die Löwen einen Angriff abbrechen, entscheidet der Kampferfolg des Rudels, nicht der eines Einzeltieres.

**Verbreitung:** Khômwüste und angrenzende Gebiete (Wüste, Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** meist 1 Männchen und 1W6+1 Weibchen
**Körperlänge:** 14 Spann **Gewicht:** 250 Stein
**INI 10+1W6 PA 9** **LeP 48** **RS** 2 **K0 15**
**Prankenhieb: DK** H **AT 14*** **TP 1W6+5**
**Biss:** **DK** H **AT** 14* **TP** 2W6+2
**GS 16** **AuP 45** **MR 0 / 8** **GW 12**
**Jagd:** +6, Angriff
**Beute:** 100 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel) **Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff/ Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## SCHATTENLÖWE ODER LIOMA

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

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

**Verbreitung:** Südaventurien (Regenwälder)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 12 bis 13 Spann **Gewicht:** 220 Stein
**INI 10+1W6 PA 11** **LeP 45** **RS 2** **K0 15**
**Prankenhieb: DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
**Biss:** **DK** H **AT** 14 **TP** 2W6+2
GS 12 **AuP 45** **MR 2/8** GW 12
**Jagd:** +12, Angriff
**Beute:** 90 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Dschungel), Hinterhalt (8), Sprungangriff (9) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## WALDLÖWE

Mit dem Berglöwen verwandt ist der Waldlöwe. Das elegante Tier mit silberweißem Fell streift auf der Jagd beinahe lautlos durch die nordaventurischen Wälder. Wenngleich der Waldlöwe etwas kleiner ist als seine Vettern aus den Gebirgstälern, so ist er dennoch mutiger und vor allem kräftiger als diese. Er versteht sich nicht nur aufs Jagen, sondern legt sich für den Winter Fleischvorräte an, denn der Waldlöwe labt sich ebenso gern an Aas wie an lebenden Tieren. Solange das Tier sich nicht angegriffen fühlt oder völlig ausgehungert ist, wird es einem Menschen nicht nachstellen, doch wenn es zu einer Begegnung kommt, ist Vorsicht geboten. Mit seinen Pranken kann der Löwe mächtige Hiebe austeilen und seinem Gegner ordentlich mit den Zähnen zusetzen. Von seinen Werten her entspricht er dem Berglöwen, ist aber etwas weniger wendig (AT -1, PA -1).

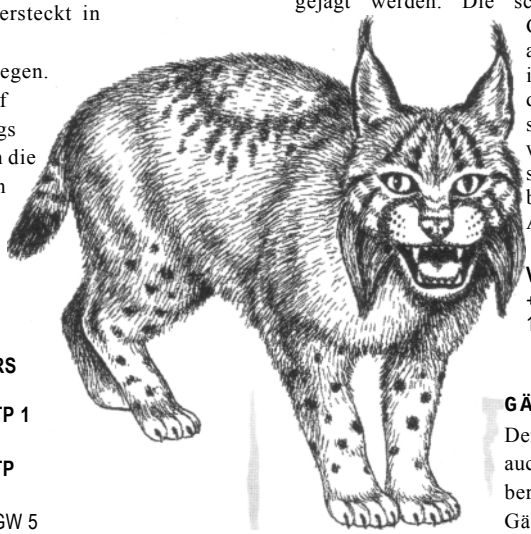


**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wälder)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 9 Spann **Gewicht:** 160 Stein
**Werte:** siehe Berglöwe
**Jagd:** +9, Angriff
**Beute:** 60 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wald), Hinterhalt (4), Anspringen (7) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## LUCHSE

*»Schnell und gerissen ist die Luchskatz, welche auf Bäumen lauert, um Beute zu schlagen. Allemal kann der Luchs kleinen Thieren mit einem Satze den Garaus machen. Wenn die Beute aber nicht sogleich oder nach einer kurzen Hatz zu erreichen ist, dann lässt der Luchs von ihr ab, wohl da es ihm nicht an Nahrung mangelt. Mutig ist die Luchskatz nämlich allenthalben, man hat sie schon Thiere angreifen sehen, die mehr als doppelt so groß waren als sie selbst. Zwar mag sie nicht so gefährlich erscheinen wie der Panther oder der Leu, doch liegt dies mitnichten an mangelnder Courage. Unterschätzen sollt man die Luchse keinesfalls, denn auch sie haben scharfe Krallen und Reißzähne, mit denen sie einem Menschen das Fleisch bis zum Knochen aufreißen können. Überdies kann die Luchskatz mit den spitzen Pinselohren und ihren scharfen Katzenaugen so gut hören und sehen, dass sie im Kampfe nicht so leicht getäuscht werden kann.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, 'Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*

Luchse finden sich in allen Abarten in ganz Aventurien. Die Tiere erreichen eine Länge von etwas über einem Schritt, sie fallen vor allem durch ihre Backenbärte und ihre spitzen, pinselförmig auslaufenden Ohren auf Mit ihren außergewöhnlich scharfen Krallen können sie enorm kräftige Tatzenhiebe austeilen.
Luchse sind ausgesprochene Einzelgänger und jagen aus dem Hinterhalt vor allem Hasen, Wildhühner oder Marder, gelegentlich auch Rehe oder junge Wildschweine. Gern lauern sie versteckt in Bäumen auf ihre Beute, um sie mit einem einzigen Anspringen zu erlegen. Da Luchse recht mutig sind, fallen sie auf diese Weise auch Menschen an. Allerdings lassen die Räuber schnell ab und ergreifen die Flucht, sobald sie eine Wunde hinnehmen mussten.



**Werte für alle Luchse**
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 6 Spann **Gewicht:** 26 Stein
**INI** 11+1W6 **PA** 9 **LeP** 19 **RS** 2 **KO** 13
**Prankenhieb: DK H** **AT 12** **TP 1W6+1**
**Biss:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+2
**GS** 19 **AuP** 20 **MR** 1 GW 5
**Jagd:** +15, Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Fell (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt(12)/Anspringen (2)/Verbeißen, Gezielter Angriff/ Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

### ROTLUCHS

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

### RASCHTULSLUCHS

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

**Verbreitung:** Raschtulswall, Aranien, Almada, Mhanadistan (Wald, Waldränder bevorzugt in den Bergen)

### SONNENLUCHS

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

**Verbreitung:** Salamanderwald, Bornland (Wald, Waldränder)
**Körperlänge:** 7 Spann **Gewicht:** 30 Stein
**AT** (Prankenhieb / Biss) 14/ 14 **MR** 2

### FIRNLUCHS

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

**Verbreitung:** Hoher Norden (Steppe) **Jagd:** +20, Ablenkungsangriff und Flucht **Beute:** 12 Rationen Fleisch, Fell (teuer)

### GÄNSELUCHS

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

**Verbreitung:** Mittelaventurien (Wald, Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 3 Spann **Gewicht:** 10 Stein
**INI** I0+1W6 **PA** 10 **LeP** 13 **RS** 2 **KO** 11
**Prankenhieb: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6
**Biss: DK** H **AT 9** **TP** 1 W6+1
**GS** 12 **AuP** 20 **MR** I **GW** 4
**Jagd:** +15, Ablenkungsangriff und Flucht
**Beute:** 3 Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA +5), Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

## MAHRE

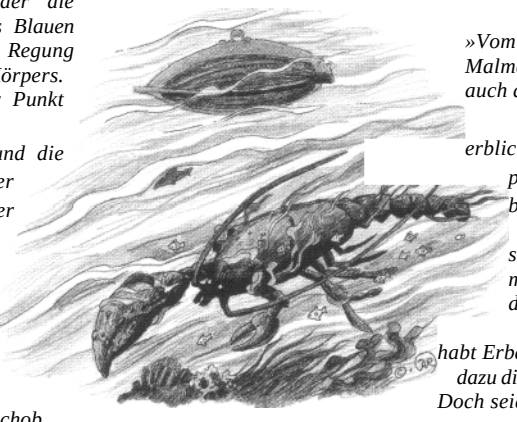
*»Einst, als das Wasser über die Luft gebot, da herrschten die Mahre über das Wasser. Sie waren großen Fischen gleich, aber mit einem beachtlichen Geist. Von ihrem Reich Lahmaria aus boten sie den Göttern die Stirn. Doch Charyb'Yzz, erzürnt von der Mahre Hochmut, ließ Lamahria versinken, in die bodenlosen Tiefen des Meeres. Viele von ihnen wurden zu Sklaven und dienen ihr seit diesen Tagen. Andere aber flohen in Panik und siedelten in A'Tall, hoch auf den Bergen, um sich vor dem Fluch Charyb'Yzz zu schützen. Sie ergriffen die einfältigen Menschlinge und zwangen sie, ihnen zu dienen.«*
*—Erzählung der Waldinsel-Achaz*

*»Inmitten dieser schneebedeckten, zerklüfteten Felsen, weit oberhalb der zerpflückten Wolkendecke, fand sich ein schuppiges Wesen. Selbst halb vom umherstiebenden Schnee bedeckt, lag es auf dem kalten Stein, zur Hälfte im Schutze einer Höhle, die bis weit ins unergründliche Innere des Gebirges reichte, mit dem Oberleib aber auf einem scharfkantigen Felsvorsprung, so dass die glasigen Augen der mannsgroßen Kreatur just über den Abriss schauten und starren Blickes die felsige Szenerie des Gebirges unterhalb beobachten konnten.*
*Ebenso wie die Eiskristalle der Flocken oder die kältestarren Zapfen glitzerten die Schuppen des Blauen Mahrs im unbetrübten Sonnenlicht. Kaum eine Regung verriet die Anwesenheit des blauschuppigen Körpers. Tausend Schritt tiefer mühte sich ein winziger Punkt durch den hohen Schnee, die Hänge zu erklimmen und die Spalten zu überwinden. Es war der Jäger, der verzweifelt trachtete, vor dem Einbruch der Dämmerung eine Höhle zum Schutz gegen die todbringende Kälte zu finden.*
*Kaum, dass sich die ersten leuchtenden Augen am schwarzen Firmament geöffnet hatten, begann sich die fischähnliche Kreatur zu regen. Die von Kälte steifen Gelenke knackten, als sich der Mahr mit den kräftigen Armen zurück in die Grotte schob.*
*Einige Augenblicke noch, einige hundert Schritt durch die unendlich verzweigten Gänge und Höhlen, um dem Rest der Sippschaft die Kunde zu bringen. Auch heute Nacht würden die Blauen Mahre sich in ihrem blutigen Handwerk üben.«*
*—aus* Wolfsland, *dem Nordlandroman des großen aventurischen Reiseschriftstellers Kara ben Yngerymm*

Wenig ist bekannt von den Mahren, die dem Äußeren nach enge Verwandte der Risso sein könnten. Die Tulamiden und Achaz kennen Erzählungen des untergegangenen Meeresreiches *Lamahria,* dessen Bewohner, die Mahre, außerordentliche Ähnlichkeit mit den Kreaturen aufweisen, von denen Nivesen und Norbarden, Kristallsammler und Prospektoren der hohen, nördlichen Gebirge berichten. Die **Blauen Mahre,** wie sie genannt werden, scheinen unter einem Meeresfluch zu stehen, so dass sie sich in die Gipfel zurückgezogen haben. Im Gegensatz dazu dringt aus dem Ewigen Eis die Kunde, dass es **Schwarze Mahre** geben soll, die tief unter dem Eis in der ewigen Schwärze des Eismeeres leben.
Ob sie eine Kultur haben, ist nicht bekannt. Die Blauen Mahre des Ehernen Schwertes gelten als intelligent und bösartig. Besonders Zwergen gegenüber verhalten sie sich feindselig. Sie verwenden Speere, deren Holz sie aus tieferen Lagen des Gebirges holen, tragen aber keinerlei Kleidung. Viele von ihnen sind magiebegabt.

**Verbreitung:** Ehernes Schwert, vermutlich aber auch im Riesland, der Maraskankette und dem Altimont **Größe:** um l,70 Schritt **Gewicht:** um 60 Stein
**MU 8—18** **FF** 7—17 **KL** 8—17 **GE 9—18**
**IN** 8—l6 **K0** 10—20 **CH 6—15** **KK 9—16**
**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz; Meeresangst 7—12
**Kampfwerte:**
**LeP** 33 **AuP** 50 **MR** 7—12 **GS** 8 **RS 3** + Rüstung
**AT** 15 **PA** 12 **INI 11**+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II (PA 14), Finte, Gezielter Stich
**Typische Waffen:** Speer
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** häufig, Viertelzauberer. Vor allem *Herrschafts-* und *Einflussmagie.*
**Besonderheiten:** Diese Werte gelten nur für die Blauen Mahre des Ehernen Schwertes. Möchten Sie dagegen die Schwarzen Mahre im Spiel verwenden oder die Blauen Mahre an anderer Stelle Aventuriens auftauchen lassen, so können Sie sich an diesen Werten orientieren, aber durchaus von ihnen abweichen.

## MALMER



*»Vom Malmer: Ein streitbarer Gesell ist der Malmer, den man ob seines Rüstzeugs auch den Ritter des Herrn Efferd nennen mag. Doch erblicket er ein Boot, so packet ihn der Rochus. Alsbald kommt er geschwummen und schlägt mit seiner Keul gegens Holze, so schnelle, dass das Auge ihm kaum folgen mag, und haltet auch nicht inne, bis dass der Kahn zertrümmert ist! Doch rufet man i ihm zu: Herr Ritter habt Erbarm! und blaset dazu die Trompet, so zieht er friedlich von hinnen. Doch seid gewarnt: der Schalmeia und dem Elfensang scheint er arg abhold!«*
*—Asandrio Urfanyn, Zu* Gast bei den Rebellen, *Harmlyn, 996 BF*

Der Malmer (oder auch: *Maraskanischer Malmer)* ähnelt auf den ersten Blick einem Hummer, nur dass er fast vier Schritt misst. Seine Scheren sind unsymmetrisch gestaltet, die linke ist klein und zierlich, während die rechte zu einer unförmigen Keule verwachsen ist, mit welcher der Malmer blitzartig gewaltige Schläge austeilen kann. Seine mächtige Panzerung ist rot- bis dunkelbraun gefärbt. Da der Malmer sich mit Algen und Anemonen zu schmücken pflegt, mag man ihn leicht mit einem bewachsenen Felsen verwechseln. Oft findet man in der Gesellschaft des Malmers einen Schwarm schwach-leuchtender, gelb-blauer Fischlein, die sogenannten *Malmerknappen,* die dem Krebstier bei der Suche nach seiner Beute — zumeist Muscheln — helfen.
Dem Menschen kann der Malmer gefährlich werden, wenn er in einem kleinen Schiff einen Konkurrenten um seine Nahrung sieht. Wütend greift er dann an, und man kann von Glück sagen, wenn der Malmer die Lust am Kampf verliert, wie es bisweilen vorkommt.

**Verbreitung:** Perlenmeer (Küste, Tiefsee)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 600 Stein
**INI** 11+1W6 **PA** 3 **LeP** 55 **RS** 6 **KO** l9
**Hieb: DK** HN **AT** 6 **TP** 4W6 / 2W6*
**GS 7** **AuP 40** **M R 6 / 8** **GW 13**
**Beute:** 200 Rationen Fleisch (Delikatesse), eventuell Perlen (Im Verdauungstrakt eines Malmers befinden sich 2W6—9 Perlen.)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Hinterhalt (1W6), sehr großer Gegner, Niederwerfen (2, wenn an Land)

Malmer brechen Kämpfe oft ohne ersichtlichen Grund ab. Nach jeder KR werden 1W20+5 gerollt: Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der KR seit Kampfbeginn, so wendet sich der Malmer ab. "Schaden an Land / unter Wasser

### MANTRA'KIM

*»Die Drachlinge aber sind die höchsten Diener des Drachen. Halb Mensch und halb Schuppenwesen, Intelligenz gepaart mit Niedertracht und Magie. Anders als ihr Meister konnten sie all die Jahre überstehen, indem sie sich mittels Magie ein menschliches Aussehen gaben. Doch hält die Maskerade einer detaillierten Expertise der Kraftfäden nicht stand.*
*Die Mantra'kim, wie sie genannt werden, ziehen die Fäden der Macht, sie sind auf der Suche, eine Pforte zum Echsenreich von Zze Tha aufzustoßen, und sie scharen verblendete Echsendiener um sich.«*
*—persönliche Notizen des Erzmagiers und Echsen forschers Rakorium Muntagonus, 1026 BF*



### MARUS

*»Von WütEchsen: Fast gänzlich wie ein Mensch oder e aufrecht gehender Kaiman sind die Marus, fast zwei Schritt hohe Echsenmenschthiere mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie sind durch und durch von Übel, gemeingefährlich zudem durch den Kampfkoller, welcher sie berserk gehen lässt, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann hauen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen mit dem Schwantze und werden gantz irr im Kopf. Es hat sie da, wo es auch die friedlichen Echsen-Menschen hat, doch sind sich beide Völker spinnefeind. Als Schergen eines Räuberhauptmanns oder Schwartz-Künstlers kann man sie jedoch aller Orten finden.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

Die an aufrecht gehende Kaimane erinnernden Marus haben relativ schwach entwickelte Arme, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Erfahrene Marus kämpfen gar mit zwei Säbeln. Ihre Hinterbeine sind dagegen sehr muskulös, und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Im Kampf verfallen die Marus nach einiger Zeit in einen blindwütigen Kampfrausch, der ihnen gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht. Stets missgelaunt, ist Töten das Einzige, was den wenig intelligenten Marus vorübergehende Befriedigung zu verschaffen scheint. Für ein paar Silbertaler sind sie daher schon allzu oft bereit gewesen, in die Dienste der finstersten Bösewichter einzutreten. Nach der vollständigen Vernichtung einer großen Söldnertruppe galten die Marus lange Zeit als ausgestorben, jedoch leben immer noch einige von ihnen in den Echsensümpfen, im Regengebirge und auf Maraskan. Als Rüstungen dienen ihnen Iryanleder, aber auch erbeutete Plattenrüstungen. Eine eigene Kultur scheinen die Marus nie entwickelt zu haben, selbst ihre aus gurgelnden Lauten bestehende, rudimentäre Sprache ist dem echsischen *Rssahh* entlehnt.
Auf Maraskan soll es Marus geben, die intelligenter sind und auch nicht vom Blutrausch geplagt werden.

**Verbreitung:** Echsensümpfe, Regengebirge, Maraskan (Sumpf)
**Größe: 1,80** bis 2,00 Schrift **Gewicht:** um 95 Stein
**MU** 10-18 **FF** 7-15 **KL 6-15** **GE** 9-17
**IN** 8-16 **K0** 10-19 **CH** 7-15 KK 9-18
**Vor-/Nachteile:** Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, Natürliche Waffen (Gebiss, Schwanz), Schnelle Heilung; Blutrausch, Kältestarre, Raubtiergeruch, Schwache Arme*
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**
**LeP 28/34/40** **AuP 32/36/43** **MR 7/8/9**
**GS 8/8/9** RS 2+Rüstung
AT 13/16/18 **PA 9/13/15** **INI** 10+W6 / 11+W6 / 18+W6
**TP:** 2W+4 TP(A) (Schwanzschlag; DK H),
1W+5 (Gebiss; DK N) oder je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf 1, Doppelangriff, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhung I, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)
**Typische Waffen:** Säbel
**Typische Rüstungen:Iryanrüstung** oder erbeutete Rüstung
**Magie:** nicht bekannt
**Weitere Informationen** zum Glauben der Marus finden Sie in **GKM 119.**

* Nachteil *Schwache Armee:* Nach jeder zehnten ununterbrochen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig,

um die Waffe nicht fallen zu lassen.

### MAULWÜRFE ODER WÜHLER

*»Ich habe niemals ein kleineres Tier gesehen, das man bei den Ferkinas mit höherer Wertschätzung betrachtete, als den gelbpelzigen Wühler aus dem Khoramgebirge. In einem erstaunlich langen, blutigen und erschöpfenden Kampf erlegen tapfere, jungen Burschen das zähe Tier mit bloßen Händen. Anschließend essen sie das rohe Fleisch, um ein Stück der Wildheit des unscheinbaren Raubtiers in sich aufzunehmen. Indes verabscheuen die Novadi die Ferkinas dieser Angewohnheit wegen, denn Rastullah selbst hat den Verzehr der Wühler verboten'«*
*—Kara ben Yngerymm,* Durchs wilde Mhanadistan, *994 BF*

Während der Feldwühler in Mittelaventurien zum Leidwesen der Bauern bei der Jagd nach Würmern und Käfern die Äcker umgräbt (und fälschlicherweise des Korn- und Rübendiebstahls bezichtigt wird), macht sein weißbepelzter Bruder den Orks und Thorwalern auf eben jene Weise zu schaffen.
Alle Maulwürfe haben ein dichtes, samtiges Fell, der Stummelschwanz verschwindet beinah völlig darin. Die winzigen, schwarzen Knopfaugen sind nahezu blind und können kaum mehr als Schemen erkennen. Der Geruchs- und Tastsinn des Tieres ist aber so fein, dass die Wühler einen Wurm zielsicher in völliger Dunkelheit unter der Erde ausmachen können. Im Übrigen bewegen sich die Maulwürfe im Wasser ebenso geschickt wie unter der Erde - sie sind ausnahmslos gute und ausdauernde Schwimmer.

**Werte für alle Maulwürfe**
**Verbreitung:** Mittelaventurien, Almada, Liebliches Feld (Waldrand, Steppe, Felder) bzw. Thorwal, Orkland (Wald, Waldrand, Steppe, Felder)
**Körperlänge:** 2 Spann **Gewicht:** 0,1 Stein
**Jagd: Fallenstellen** **Beute:** Fell (besser)

### KHORAMWÜHLER

Der *Gelbpelz* oder *Khoramwühler* hat im Gegensatz zu seinen Artgenossen derart scharfe Krallen, dass er sich durch gefrorenes Erdreich, nötigenfalls sogar durch Sandstein graben kann. Zudem ist der

Biss der merkwürdigen Kreatur giftig. Der Gelbpelz ist der einzige Wühler, der größere Tiere jagt. In gut getarnten Erdlöchern lauert *er* Mäusen, Kaninchen und anderen Kleintieren auf, um sie vergiften zu können

Es ist bei den Ferkinas zur Schamanen-Initiation Brauch, einen Khoramwühler in einem ritualisierten Zweikampf mit bloßen Händen zu töten. Dabei wird eine Vergiftung billigend in Kauf genommen (durch die strengen Rituale gar herbeigeführt), der Initiat lernt so, über die Schwelle des Todes zu greifen und mit den Ahngeistern Kontakt aufzunehmen.

Das Gift der Khoramwühler vermag Menschen in Blutrausch zu versetzen — ein Umstand, den sich die Ferkinas bei Kriegszügen bisweilen zunutze machen.

**Verbreitung:** Khoramgebirge, Mhanadistan (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis 3 Spann **Gewicht:** bis 0,5 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 6+1 W6 | **PA** 0 | **LeP 6** | **RS** I | **KO 8** |
| **Krallen:** | **DK** H | **AT** 7 | **TP** 1W6+1 | |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 7** | **TP 1 W6*** | |
| **GS** 2 | **AuP** 20 | **MR** 2 | **GW** 2 | |

**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** Fell (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (2), sehr kleiner Gegner (AT+4/ PA+7)
* **Bei jedem** Biss sondert der Khoramwühler ein Gift ab: Stufe 3, jeweils 1W6 SP, KL, IN und PA -1 für 1W3+1 SR. Menschen erhalten während der Wirkungsdauer den Nachteil *Blutrausch*.

## MEERESBEWOHNER VERSCHIEDENER ART

### MEERESFISCHE

*»Der Großteil des Fischfangs an Küste und auf hoher See gilt den Schwarmfischen. Der anderthalb Spann lange* Olporter Hering *und seine Base, die kleine* Sprotte, *treten vor den Küsten firunwärts von Havena und Mendena auf, die deutlich kleineren Abarten* Grangorine *und* Grangorelle *werden auch vor Mengbilla und im Kaucatan gefangen.* Dorsche *kommen schwarmweise in allen kälteren Gewässern vor, erkennbar an der hellen Farbe und den drei Rückenflossen, nämlich der vier Spann lange* Blaudorsch *oder* Kabeljau, *der drei Spann lange* Schellfisch *und der mannsgroße* Leng. *Die ellenlange* Zackenmakrele *ist rings um Aventurien zu finden und ernährt Städte wie Brabak und Thalusa.*

*Der* Soldatenfisch *schwimmt im Perlenmeer in Formation herum, ist so stark beschuppt, dass er kaum genießbar ist, und wirft sich zudem mit so viel Kameraden ins Netz, dass dieses zerreißt oder gar das Boot kentert. Der riesige* Panzerfisch, *der manchmal in Brabakschen Gewässern und entlang der Perlenmeerküste beobachtet wird, ist wohl mit dem Soldatling verwandt und ebenso ungenießbar wie jener, jedoch ein Schrecken der Fischer, denn er schlägt große Löcher in Kähne und Kutter.*

*Der mächtige* Thunfisch *jagt an der Westküste, vor allem bei Havena, selbst in Schwärmen hinter den kleineren Fischen her. Meist wird er anderthalb Schritt groß, aber es wurden auch schon Exemplare von vier Schritt Länge und 500 Stein Gewicht gefangen. Im Feuermeer, bisweilen auch im Kaucatan, gibt es einen Verwandten, den* Schwertfisch, *der mit seiner Waffe nicht nur Fischer; sondern auch deren Boote aufschlitzt.*

*Der* Prembutt *ist ein brauner Plattfisch mit schiefem Kopf und weißem Bauch und kann beinahe mannsgroß werden. Seine Verwandte, die* Salzarele, *auch thorwalsch* Flunder *genannt, ist vier Spann lang, der Hauptfang zwischen Riva und Havena und das nostrische Wappentier. Der spannenlange* Plättling *selten* Scholle *genannt, kommt auch in Flüssen vor.*

*Der* Bleichgründler, *armlang, mit großem Kopf und dünnem Schwanz, wird vor allem im Selemgrund und in der Festumer Bucht gefangen, mag sein, dass er die daimonische Nähe von Mahlströmen sucht. Der* Feuerkopf *ist ein wehrhafter Brocken mit stacheligen Drachenflügelflossen. Er ist essbar und lebt vor allem im Perlenmeer und in der Zyklopensee. Seine Verwandten, eher südlich lebend, sehen alle ähnlich aus, doch der* Zedrakkenfisch *ist wenig schmackhaft, die* Feuerzunge *hat eine giftige Galle und der* Rotfeuerfisch *hochgiftige Flossenstacheln.*

*Manch nutzlosen, aber merkwürdigen Fisch hat Efferd ins Meer der Sieben Winde gesetzt, wie den* Horasfisch, *den* Güldenfisch *oder den* Knurrhahn. *Auch gibts kleine* Seepferdchen, *die wohl gar kein Fisch sind. Güldenlandfahrer haben gar von einem fliegenden Fisch, dem* Schuppensegler, *berichtet. Im Feuermeer hat es unbekannte Schwarmfische wie den* Kupferschwärmer. *In Efferds Zaubergarten endlich, dem Charyptischen Meer, sollen die Insulaner über tausend Fischarten kennen. Genannt seien nur der* Gaukler, *der* Schmetterlingsfisch, *der* Fächerfisch, *der* Papageienfisch, *der* Schleierfisch, *der* Tigerfisch *und der* Priesterkaiser. Korallenfische *muss man allesamt harpunieren, denn Netze zerreißt der Garten, und auf Köder gehen sie nicht im Paradies.«*

*—aus dem* Groszen Aventuerischen Atlas, *Kuslik, Autor und Datum unbekannt*

Prembutt (50 bis 80 Rationen) und Thunfisch (180 bis 250 Rationen) können nur mit Netz und Harpune oder Speer (Treibjagd) erbeutet werden. Mit Angel oder Netz bzw. Reuse lassen sich Schellfisch (3 bis 4 Rationen), Feuerkopf (3 bis 4 Rationen), Blaudorsch (4 Rationen), Salzarele (5 Rationen) und Leng (10 Rationen) fangen, Bleichgründler (3 Rationen) und die übrigen Fische (alle weniger als ein halbe Ration) ausschließlich mit dem Netz oder der Reuse. Korallenfische (2 bis 3 Rationen) lassen sich nur auf Tauchjagd mit Harpune und Speer erbeuten. Nur in Nostria sind Methoden bekannt, wie man Salzarelen mit größeren Netzen fischen kann, und dieses Wissen wird wohl behütet.

Das Gift des *Rotfeuerfischs* (Kontaktgift, ST 6; Beginn: 2 KR) verursacht starke, lähmende Schmerzen (regeltechnisch das Äquivalent zu zwei *Wunden: -2* auf AT-/PA-Basis, +2 auf Eigenschaftsproben und + 6 auf Talentproben).

### EFFERSFRÜCHTE

*»Als Efferds Früchte bezeichnet man all jene wundersamen Kreaturen, die nicht Fisch noch Fleisch sind, ja oft nicht einmal ein Viech. Wie die Kin-der vom Dekapus erscheinen die* Tintenfische, *die aber allesamt nützlich sind. Der schrittgroße* Großtintler *oder* Kalmar *hüpft auf hoher See über die Wellen, der* Rote, *der* Schwarze *und der* Braune Krake *verkriechen sich in Amphoren. Von allen gewinnt man die Chorhoper Tinte. Der spannenlange* Tintling *ist zwischen Havena und Sylla ein Armeleuteessen.*

*Vom* Seestern *und vom* Schlangenstern *gibts welche mit fünf oder sieben Armen, mit dicken oder mit dünnen, handgroße blaue und rote, die bis zu zwei Schritt durchmessen und dann sogar dem Taucher gefährlich werden.*

*Der* Seeigel *hat gar nichts als Stacheln, manch einer kurze, manch einer spannenlange, und wartet, dass jemand hineintritt, damit er die Fleischbrocken fressen kann. Der* Pfeilseeigel *verschießt seine Stacheln sogar bis zwei Schritt weit.*

*Die wichtigsten Efferdsfrüchte aber sind* Muscheln *und* Schnecken. *Am bekanntesten ist natürlich die* Perlmuschel, *die es fast nur im gleichnamigen Meer gibt. Beiderseits des Regengebirges gibt es eine seltene Abart, die schwarze Perlen gebiert. Essbar sind die schwarze* Elidamuschel *oder* Miesmuschel, *die runde* Warzenmuschel *und die edle* Silberauster *mit der steinig rauen Schale. Die* Riesenschale *kann bis zu einem Schritt messen und eine ganze Hochzeit speisen, dir aber auch die Hand abtrennen.*

*Glibbrige* Seeschnecken *und bunte* Nacktschnecken *gibt es zuhauf ohne dass man wüsste wozu. Die* Purpurschnecke *hat es nur im Askanischen Meer. Ihre rote Tinte ist Farbstoff und Rahjaikum zugleich und der Reichtum Mengbillas, ihr Gehäuse wird zermahlen und als Kalk für Rahjatempel verwendet.*

*Die meisten Muscheln taugen nur als Zierrat:* Tigermuschel, Neckerohr, Pilgermuschel, Herzmuschel, Amazonenhelm, Bornländische Schmollmuschel *und wie sie alle heißen. Überaus merkwürdig geformt sind* Einhornschnecke *und* Stachelkeule. *Das* Efferdsschneckenhorn

*wird spannengroß und dient gern zum Signalblasen, die* Helmmuschel *soll den Ziliten als Kopfschutz dienen, die grüne* Nixenmuschel *wird bisweilen schildgroß. Die* Muschelkönigin *soll wie ein goldener Palast aussehen.*
Seegulden *und* Swafnirstaler *foppen nicht nur Landratten und sehen wahrlich wie Münzen aus. Die* Bohrmuschel *macht allem Schiffsbauholz außer der Steineiche binnen Jahr und Tag den Garaus. Üble Fallen sind die fingerlange* Seenadel *und die bösartig scharfe* Messermuschel, *die halbvergraben im Sand stecken.*
*Schließlich soll es gar* Sargmuschel *und* Riesenmuschel *geben, echte Jägern die Prembutt, Kraken und Mensch mit einem Ruck einsargen. Alles, was sie nicht verdauen können, überziehen sie mit Perlmutt, was dann den nächsten Taucher anzieht.«*
*—Larona Seeträumerin, Ergänzungen zum* Delphin-Manuskript, *dem Heiligen Buch der Efferd-Kirche, Bethana, 1013 BF*



Mit Netz und Reuse können Großtintler (10 Rationen) oder Tintling (1 Ration) gefangen werden, alle übrigen Efferdsfrüchte lassen sich nur auf Tauchjagd erbeuten. Mit Netz oder Harpune bzw. Speer setzt man Kraken (10 Rationen, Sinnenschärfe+1W20 gegen Tinte) und Seesternen (weniger als eine halbe Ration) am besten zu. Der Riesenschale (20 Rationen) kommt man nur mit einem Brechstock (KK+5) bei, wobei es vorkommen kann, dass die Muschel sich wieder schließt und einen unvorsichtigen Taucher dabei festhält (Umklammern 5). Mit der bloßen Hand kann man Perlmuscheln (ungenießbar, bei 1 auf 1W20 findet man jedoch eine Perle), essbare Muscheln (2W6 Stück, 1/20 Ration pro Stück) und Purpurschnecken erbeuten. Auf eine Seenadel oder Messermuschel zu treten verursacht 1W3 TP bzw. 1W3+1 TP.
Seeigel kann man in flachen Gewässern von Hand auflesen (jeweils auch weniger als eine halbe Ration), muss jedoch Acht geben, sich nicht an den Stacheln zu stechen. Diese sind schwer zu entfernen und erhöhen die Wahrscheinlichkeit, an Wundfieber zu erkranken, um 5 %. Pfeilseeigel verursachen 1W6 TP.

**SCHERENTIERE**

*»Alle Scherentiere, ob im Wasser oder am Strand, haben samt und sonders acht Füß und zwei Scheren. Fast alle kann man kochen, knacken und aus der Schale löffeln, namentlich die fingerlange* Zorgangarnele, *die handtellergroße* Eisenkrabbe, *die zwei Spann lange tulamidische* Languste *und der bis zu schrittgroße* Blaue Pailoshummer. *Die* Maraskanische Riesenkrabbe *wird mit ihren langen Beinen bis zu drei Schritt im Durchmesser und macht einer ganzen Fischersippe zu schaffen. Im Wasser gibts hunderterlei Krebschen und Garnelchen, die nur die Fische verspeisen. Die* Taschenkrabbe *tarnt sich mit auf ihrem Rücken wachsenden Schwämmen und Algen, der* Einsiedlerkrebs *mit leeren Schneckenhäusern. Der* Palmendieb *geht auf den Benbukkulen an Land und plündert das Obst.* Rennkrabbe, Scherenkrabbe, Sägekrabbe *und* Stachelkrabbe *suchen nach Aas und wehrloser Beute, und* Springkrabbe *und* Blutkrabbe *greifen gar in Scharen an. Schon manch Wanderer, der durch eine Furt oder zu einer nahe Insel watete, manch Taucher, der in ein Schiffswrack eindrang, manch Schiffbrüchiger, der erschöpft am Strande einschlief, und manch alanfanischer Sklave am Marterpfahl fiel ihren gierigen Zangen zum Opfer.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem, 923 BF*

Mit Netz und Käscher lassen sich Garnelen und Krabben (beide etwa 1/20 Ration) problemlos erbeuten. Riesenkrabben (15 bis 20 Rationen) müssen mit einem entsprechend großen Netz gefischt werden (KK +5). Langusten (I Ration) und Hummer (5 bis 15 Rationen) gehen nur selten ins Netz und lassen sich daher besser mit Reusen fangen. Wer aggressiven Krabbenarten wehrlos ausgesetzt ist, erleidet pro Spielrunde 1W6 SP. Archaische Achaz züchten Garnelen in küstennahen Brackwasserteichen.

**QUALLEN**

*»Von den Quallen: Gar seltsame Tiere sind die Quallen, die in allen südlichen Meeren zu finden sind. Von all den tausend Quallen, die es gibt, ist die* Feuerqualle *mit ihrem leuchtend roten Schirm die schönste, doch auch die gefährlichste: Wenn man ihr zu nahe kommt, greift sie immer an, wobei sie ein ätzendes Gift verspritzt, das auf der Haut wie Feuer brennt. Achtsam sollte man vor allem sein, denn wer das Gift in die Augen bekommt, kann erblinden. Die* Taucherhelmqualle, *die einen kugeligen, runden Körper besitzt, wird so groß wie eine Karavelle. So manchem kleinen Fischerboot ist dieses Ungetüm zum Verhängnis geworden«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Die Feuerqualle lebt einzeln und ausschließlich von kleinen Fischen, die sie jagt und mit dem Gift ihrer Nesseln zur Verdauung vorbereitet. Das Gift kann aber auch Menschen gefährlich werden, denn es brennt wie Feuer und verursacht starke Verätzungen. Wenn ein unvorsichtiger Taucher zu nahe an die Qualle herangekommen ist, kann er leicht mit den bis zu 4 Schritt langen Nesseln der Qualle in Berührung kommen und sich darin verfangen, allerdings kann die Säure ihre Wirkung nur entfalten, wenn sie an eine ungeschützte Hautstelle gelangt (3W6–10 SP); zudem wird bei jedem Treffer mit einem Wurf mit 1W20 festgestellt, ob die Feuerqualle das Gesicht getroffen hat, was bei einer 20 der Fall ist (das Opfer erblindet für 3W6 KR, nach einem weiteren Gesichtstreffer gar für 3W6 Stunden). Wenn die Feuerqualle einmal angegriffen hat, lässt sie von ihrem Gegner nicht mehr ab. Meist ist ein Taucher gezwungen, das Tier zu töten, um es loszuwerden (LeP 10, RS 0, PA 0, MR 12 / 6, GW 4; Gelände (Wasser), Umklammern -4).

**GEHEIMNISSE DER TIEFE**

»[...1 *Ich war im Wasser; tief im Meer; es war dunkel, und doch konnte ich sehen. Und ich konnte atmen. Ich war auf den Grund gesunken. Und da sah ich, wie gläserne Gestalten um mich herum standen. Ich konnte sie sogar spüren. Das waren Menschen, aber sie waren wie unsichtbar. Auf einmal aber tauchte ein dunkler Schatten auf und die Gestalten verschwanden. Ein Krake streckte seine Arme nach mir aus, ergriff mich. Doch anstatt mich zu verschlingen, trug er mich davon.*
*[...] Ich aber floh von den Kraken. Obwohl sie mir kein Leid taten, wollte ich wieder nach oben, ans Licht, an die Luft. Ich schwamm also los, durch die schwarze See hin zum schwachen Licht. Doch erst im letzten Moment begriff ich, was das Licht war: ein Fisch, einer Dämonenfratze gleich, der vor seinem Maul eine Laterne trug, um mich anzulocken. Fast wäre es um mich geschehen, da wurde ich fortgerissen, von silbernen Delphinen. Efferd sei Dank, dass er mich errettet hat! Ich höre sie heute noch keckem: "Dir sind die Augen geöffnet worden. Was du sahst, sah sonst noch niemand."«*
*—Bericht eines anonymen gestrandeten Seemanns,*
*Noionitenspital, Selem, 1026 BF*

**NECKERHAUBE**

Die Neckerhaube ist eine große, im ganzen Meer der Sieben Winde, aber auch im Südmeer verbreitete Quallenart. Erst die Kontakte der Brabaker Expeditionen mit den Risso des Südens haben ihr Geheimnis offenbart: Wenn man den durchsichtigen glockenförmigen Gallertkörper wie einen Helm aufzieht, schlingen sich ihre sechs Nesselarme um den Oberkörper eines Wirts und bohren kleine Stacheln in den Körper (W6–2 SP), woraufhin das Blut sowohl durch die Qualle wie auch durch den Wirtskörper zirkuliert. Bis zu 1W3 Stunden bleibt eine Qualle mit dem Wirt verbunden und sorgt dafür, dass er unter Wasser atmen kann. Als Nebenwirkung hat der Träger danach einen besonders starken Appetit. Verlässt der Wirt das Wasser, so löst sich die Qualle von ihm.



Die bei den Risso als *Szirri-Szirri* bekannte Qualle existiert auch in einer Abart vor den östlichen Küsten, die sich sogar länger mit ihrem Wirt verbindet, jedoch dafür an seiner Lebenskraft teil hat (1W2 SP pro Tag).

## MENSCHEN

Es gibt zahlreiche menschliche Kulturen in Aventurien. Ihre Vorfahren sind vor vielen Jahren eingewandert, das gilt nicht nur für die Mittelländer und Thorwaler, deren Einwanderung aus dem Güldenländ noch gut dokumentiert ist, auch die Waldmenschen und Utulus (vom sagenhaften Südkontinent Uthuria), nur die Tulamiden und die Nivesen sollen schon immer in Aventurien gelebt haben.

Es würde den Rahmen sprengen, eine Dokumentation der Lebensart der menschlichen Rassen anzufertigen – so zahlreich sind sie und so verschieden ihre Kulturen. Deshalb sei auf die verschiedenen Regionalspielhilfen verwiesen, in denen sich nähere Informationen zu den im Folgenden vorgestellten Kulturen finden lassen.

### MITTELLÄNDER

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

Äußerlich weisen die Güldenländer große Vielfalt auf, alle Haarfarben sind vertreten (wiewohl blauschwarz meist nur mit mohischem, weiß – abgesehen vom Alter – nur mit elfischem Einfluss oder als Albino auftritt), und auch die Augenfarben (selten schwarz und dunkel-braun) umfassen fast alle Varianten.

Die meisten von Mittelländern dominierten Kulturen zeichnen sich durch Zwölfgötterglaube und strenge Adelshierarchie aus. Ihre Mitglieder sehen sich selbst als die einzig zivilisierten Menschen, die den Göttern gefällig leben und somit das Recht haben, ihre Zivilisation entsprechend auszubreiten.

**Verbreitung:** weite Räume Mittel- und Nordaventuriens infolge engagierter Siedlungspolitik sowie einzelne Siedlungen in Südaventurien und Maraskan
**Größe:** I,60 bis 2,00 Schritt **Gewicht:** 60 bis I00 Stein
**MU** 8—I7 **FF 8—17 KL** 8—17 **GE 8—17**
**IN 8—17** **K0 8—18 CH 8—17** **KK 8—17**
**Typische Vor- und Nachteile:** keine bestimmten
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 25/34/41** **AuP 25/35/42** **MR 2/4/6**
**GS 8/8/9** **RS** je nach Rüstung
AT 11/14/17 PA 10/12/16 **FK —/12/18**
**INI** 9+W6 / 11+W6 / 17+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: —** / Aufmerksamkeit, Finte oder Wuchtschlag / Ausfall und Gezielter Stich (falls Finte) oder Hammerschlag und Niederwerfen (falls Wuchtschlag), Ausweichen 1 (PA 12), Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung 1
**Typische Waffen:** Dolch, Säbel, Schwert, Speer, Kurzbogen **Typische Rüstungen:** Lederharnisch, Ketten- und Plattenrüstungen **Magie:** selten. Verschiedene Traditionen als Gildenmagier, Druide oder Hexe, Halbzauberer (Scharlatan, Schelm) oder Viertelzauberer
Veränderungen nach Herkunft: Andergast und Nostria (LeP +1, AuP +2(, Svellttal (LeP +1, AuP +2), Maraskan (IN +I, MR +1)
**Weitere Informationen** zu den Mittelländern finden **Sie** in **AH 20** und **33** (Rasse und Kulturen), **AZ, MWW** (Zauberei in allen Ausprägungen).

### NIVESEN

Zu den aventurischen Ureinwohnern gehören die Nivesen, die im hohen Norden des aventurischen Kontinents beheimatet sind. Sie weisen schräg gestellte, mandelförmige Augen von meist hell- bis dunkelbrauner Farbe auf, dazu wildes, kupferfarbenes Haar.

Die meisten Nivesen leben nomadisch von ihren Karen-Herden, nur in den Städten wie Festum, Riva und Paavi und den meisten bornländischen Siedlungen sieht man Ansässige ihres Volkes. Das Leben in der freien Wildbahn hat die Sippen-Nivesen gelehrt, mit dem Wechsel der Jahreszeiten zu leben, und so haben sie sich der Natur völlig angepasst. Sie gelten als exzellente Kürschner, können Metall jedoch nur in sehr begrenztem Maße verarbeiten, so dass sie metallene Gegenstände wie zum Beispiel Speerspitzen und Jagdmesser zumeist bei anderen Völkern ertauschen. Ihre Kurzbögen und Wurfkeulen fertigen die Nomaden hingegen selbst an.

Die Nivesenstämme glauben an die göttlichen Himmelswölfe, deren Kinder sie sind. Dies macht sie zu `Geschwistern' der Rauwölfe, mit denen sie häufig eine enge Bindung eingehen. Von den nivesischen Schamanen sagt man sogar, sie könnten mit den Wölfen sprechen. Zentraler Bestandteil ihres Glaubens ist Madas Frevel: Mada erschlug einst die Welpen der Himmelswölfin Liska, die daraufhin mit ihren Brüdern das einst fruchtbare Land wild von unten zuoberst kehrte, so dass das heutige Antlitz der Welt entstand.

**Verbreitung:** Nordaventurien östlich der Svelltmündung. Südliche Grenze sind die Salamandersteine, im Norden das Yeti-Land. **Größe:** **1,55** bis 1,95 Schritt **Gewicht:** 45 bis 85 Stein
**MU 8—17** **FF 8—18 KL 8—16** **GE 8—17**
**IN 9—19** **KO 9—19 CH 8—17** **KK 8—I8**
**Typische Vor-/Nachteile:** Totenangst 5—10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 25/32/39** **AuP 33/41/47** **MR 1/4/5**
**GS 8/8/9** **RS** je nach Rüstung
AT 10/13/16 PA 11/13/16 **FK 10/16/23**
**INI 9+W6** / 11+W6 / 14+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: —** / Aufmerksamkeit, Finte oder Meisterparade oder Scharfschütze / Gezielter Stich oder Gegenhalten oder Meisterschütze
**Typische Waffen:** Speer, Wurfkeule, Kurzbogen
**Typische Rüstungen:** Fell- und Pelzkleidung
**Magie:** häufig, Schamanismus (vorwiegend Frauen; Geisterbeschwörung, Exorzismus, Heilung, Kontakt zu Wölfen) und Wolfskinder (Verwandlung in Wölfe)

### NORBARDEN

Die Wurzeln der Norbarden (siehe Abbildung rechts) gehen auf zwei ursprünglich tulamidische Sippen zurück, die *Beni Nurbad* und die *Al'Hani,* die in den Norden zogen, erstere in das heute thorwalsche Gebiet der Grauen Berge, letztere über Tobrien in die Gegend in und um das Bornland – auch die Norbarden zählen also zu den uraventurischen Völkern. Diejenigen Beni Nurbad, die nördlich der Großen Olochtai sesshaft wurden und sich dort mit den Thorwalern vermischten, sind heute als Gjalskerländer Barbaren (siehe Abschnitt Thorwaler rechts) bekannt, Vermischungen der Norbarden mit anderen Völkern sind selten zu finden.

Die Sippen der Norbarden sind matriarchalisch organisiert, und auch in der Vermischung mit Mittelländern zeigen sich die norbardischen Frauen besonders in (Geld-)Wirtschaft und Verwaltung als überragende Köpfe. In ihrer Denkweise ist eine Beilegung von Konflikten auf Handelsbasis vorherrschend, selten finden sich kriegerische Auseinandersetzungen irgendeiner Art (auch die *Molokdeschnaja,* eine von Norbarden benutzte Axtform, wird oft als Werkzeug eingesetzt). Weiterhin typisch für das norbardische Leben ist die polygame Sippenehe, die von der Travia-Priesterschaft mit Entsetzen betrachtet wird.

Auch die Norbarden haben sich, wie die Nivesen, an ihren eher kargen Lebensraum angepasst, wiewohl sie fast ausschließlich durch den Tauschhandel überleben – ansässige Norbarden oder gar Norbardensiedlungen gibt es kaum. Trotz dieser unfreundlichen Heimat ist doch ihr Gemüt das der sonnigen Tulamiden geblieben, die mit beispielhafter Gastfreundschaft, Freigiebigkeit und einer heiteren Lebensart die dunklen Tage erhellen.
Die Norbarden verehren als Volksgöttin *Mokoscha,* die den Händlern und Reisenden Schutz bieten soll, außerdem ist ihnen eine große Verehrung von Magie und Schlangen zu Eigen.

**Verbreitung:** ganz Nordaventurien
**Größe:** 1,60 bis 2,00 Schritt
**Gewicht:** 60 bis 100 Stein

**MU** 8–17 **FF** 8–17 KL 8–17 **GE** 8–17
**IN** 8—17 **K0** 8—18 **CH** 9—19 KK 8—17
**Typische Vor-/Nachteile:** Höhenangst 5—8, Neugier 5—10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**

**LeP 26/34/4I** **AuP 27/36/42** **MR 2/4/6**
**GS 8/8/9** **RS je** nach Rüstung
AT 11/14/17 **PA 10/12/16** **FK —/13/17**
**INI 9+W6** / 11+W6 / 17+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** —/ Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Wuchtschlag, Waffenlos: Bornländisch (Block, Griff, Knie, Schwitzkasten) / Ausweichen II (PA 15), Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung 1
**Typische Waffen:** Molokdeschnaja, Kampfstab
**Typische Rüstungen:** Pelzkleidung, Lederharnisch
**Magie:** selten, meistens Ritualzauberei (Zibilja)
**Weitere Informationen** zu den Norbarden finden Sie in **AH 23** und **60** (Rasse und Kultur), **AZ 142** (Zibilja) und **GKM 108** (Glaube).



## THORWALER

Zu den Thorwalern zählen nicht nur das namensgebende Volk von kühnen Seefahrern, das die Küsten und Länder westlich des Orklandes bewohnt, sondern auch die im Hochland nördlich des Orklandes lebenden Gjalskerländer sowie die Fjarninger, die in den weiten Flächen des ewigen Eises, in den Nebelzinnen und der Grimmfrostöde siedeln.
Sie alle sind von großem, muskulösem Körperbau und meist heller Haar- und Hautfarbe: Blond und blauäugig ist die vorherrschende Kombination, aber auch braune und rote Haarschöpfe sind nicht selten.
Die Thorwaler sind die Nachfahren der *Hjaldinger,* eines Volksstammes, der ursprünglich im nördlichen Güldenland beheimatet war und unter großen Verlusten das Meer der Sieben Winde nach Aventurien überquerte, als sie von den Canteranern vertrieben wurden – jenem Volksstamm, aus dem die heutigen Mittelländer hervorgingen. Die Thorwaler gelten also nicht als aventurische Ureinwohner, haben sich aber in vielen Regionen mit Nivesen, Norbarden und Mittelländern vermischt.
Das Leben der Thorwaler ist in so genannten *Ottajaskos* organisiert, die eine Art Schiffsgemeinschaft darstellt. Nur ein kleiner Teil der Thorwaler übt allerdings tatsächlich Fernhandel oder Piraterie aus, viele sind in den *Ottaskins* – den Langhausdörfern – beheimatet und gehen dem Fischfang oder dem Ackerbau nach, üben ein Handwerk aus oder handeln mit anderen Dörfern. Bekannt sind sie für ihre Vorliebe für Tätowierungen.
Die Fjarninger leben in sesshaften Sippenverbänden, betreiben Jagd, Fischfang und Räuberei und trotzen mit dicken Pelzen der eisigen Kälte. Sie verehren *Frunu,* den Herrn des Eises, und seine Gemahlin *Angara,* die Göttin des Herdfeuers.
Von Viehzucht, Jagd und dem Sammeln von Früchten ernähren sich die Gjalskerländer. Sie kleiden sich in Felle und grob gewebte Röcke. Dieser raue Menschenschlag fürchtet den Wal *Zwanfir,* den Totengott, zu dem sie ihre Toten mittels gebogener Bäume ins Meer schleudern. Die Gjalsker haben eine Vorliebe für archaische Wettkämpfe wie das Findlingsschleppen oder Ziegenreißen.

**Verbreitung:** Thorwaler: Nordwestaventurien, am Meer der Sieben Winde, Gjalskerländer: nördlich des Orklands; Fjarninger: Nebelzinnen und ewiges Eis
**Größe:** 1,70 bis 2,10 Schritt
**Gewicht:** 75 bis 115 Stein

**MU** 9—18 **FF** 8—17 KL 8—16 **GE**
**IN** 8—17 **K0** 9—20 **CH** 8—17 KK
**Typische Vor-/Nachteile:** Jähzorn 5—10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran) LeP 28/36/42** **AuP 28/37/43** **MR 1/4/6**
GS 8/8/9 **RS** je nach Rüstung
AT 12/15/18 PA 10/11/15 FK 8/13/18 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** — / Aufmerksamkeit, Linkshändig, Schildkampf 1, Waffenlos: Hammerfaust (Auspendeln, Block, Gerade, Schwinger(, Wuchtschlag / Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf II
**Typische Waffen:** Orknase, Skraja, Barbarenstreitaxt, Speer, Schneidzahn, Wurfbeil
**Typische Rüstungen:** Krötenhaut, Fellkleidung, Schuppenpanzer
**Magie:** Thorwaler: selten, meistens Magier (Wasser-/Elementarmagie oder Hellsicht) oder Hexen bzw. Druiden. Gjalskerländer: selten, Schamanismus (Geisterbeschwörung) oder Selbstverwandlung (Tierkrieger). Fjarninger: sehr selten, nur Viertelzauberer.
**Veränderungen nach Herkunft:** Thorwaler (Aberglaube 5—10(, Gjalskerländer (Kälteresistenz, Meeresangst 5—10, Totenangst 5—10, K0+1, AuP +3), Fjarninger (Balance, Kälteresistenz, Richtungssinn, Aberglaube 5—10, Meeresangst 5—8, Unfähigkeit (Gesellschaftliche Talente), MU +1, KL—1, KO +1, KK +I, LeP +2, AuP **+4,** MR -1) **Weitere Informationen** zu den Thorwalern finden Sie in **AH 22** und **47** (Rasse und Kultur), **GKM 106** (Glaube), **AG 75** (Swafnir-Geweihter) und **Westwind;** zu den Gjalskerländern in **AH 49** (Kultur), **MBK 131** (Stammeskrieger), **AZ 73** und MWW **75** (Tierkrieger), **MGS 141** (Glaube), **AG 138** (Schamanen) und **Westwind;** zu den Fjarningern in **AH 50** (Kultur), **MBK 131** (Stammeskrieger), **MGS 147** (Glaube) und **AG 138** (magische Professionen). Im **Arsenal** finden Sie Waffen dieser Völker auf Seite **74,** Schilde auf **98** und Rüstungen auf **102** und **104.**

## TROLLZACKER

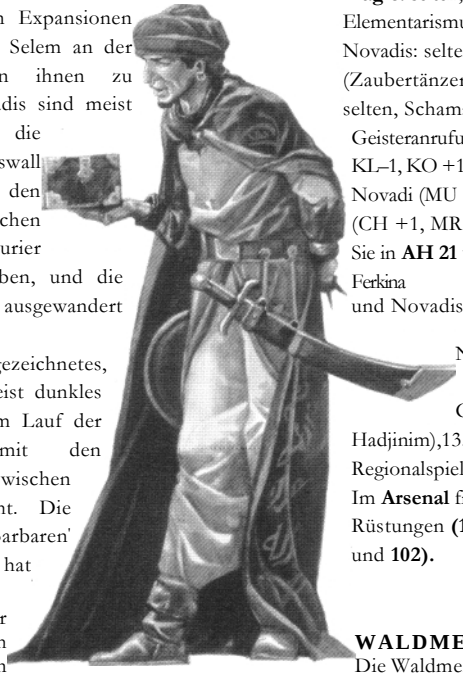
Die Trollzacker bzw. *Kurga* sind ein Bergvolk, das ursprünglich von den Ferkinas abstammt und sich im Verlaufe der Zeit aufgrund der räumlichen Trennung unabhängig von diesen entwickelt hat. Sie haben nur ein primitives handwerkliches Niveau, welches ihnen erlaubt, Zweihandäxte und Fellrüstungen herzustellen. Viele Waffen, Werkzeuge und andere Gerätschaften werden von ihnen erbeutet.
Sie werden durchschnittlich um die zwei Schritt groß – die größten unter ihnen werden *Rochshazi* (`Trollinge') genannt – und so verwundert es nicht, dass sie glauben, mit den Trollen verwandt zu sein.
In den Trollzacken gibt es ein Dutzend Stämme, insgesamt etwa 3.000 Trollzacker. Die meisten Sippen sind untereinander verfeindet und tragen lange Blutfehden aus. Die Götter der Trollzacker spiegeln ihre primitive Gedankenwelt und Lebensweise wieder: Sie kennen einen Gott *Röschtula,* der für Gewalt, Tod und Kampf steht. Seine Frau ist *Rascha,* die Göttin der wilden Lust und Raserei. Sie glauben, dass das Jenseits das genaue Gegenteil vom Leben sein wird. Aus diesem Grund leben die Trollzacker entbehrungsreich und praktizieren As-

kese und Selbstverstümmelung, und es ist in ihren Augen eine Ehre, geachtete Gegner einen möglichst langen, schmerzvollen Tod sterben zu lassen.

**Verbreitung:** Trollzacken
**Größe:** 1,95 bis 2,15 Schritt **Gewicht:** 95 bis 115 Stein
**MU** 10–20 **FF** 8–17 **KL** 7–15 **GE** 8–17
**IN** 8–17 **KO** 10–19 **CH** 8–16 KK 9–19
**Typische Vor-/Nachteile:** Platzangst 5–10, Unansehnlich
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
LeP 28/37/43 **AuP 35/43/50** MR 1/4/6
GS 8/8/9 **RS** je nach Rüstung
AT 13/15/19 PA 9/11/14 FK –/11/16
**INI** 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Niederwerfen / Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1
**Typische Waffen:** Barbarenstreitaxt, Barbarenschwert, Speer
**Typische Rüstungen:** Fellkleidung
**Magie:** selten, Schamanen und Druiden (Geisterbeschwörung, Blutmagie, Elementarismus (Fels, Wind, Wasser)
**Veränderungen nach Herkunft:** Rochshazi (Größe 2,00 bis 2,35 Schritt, Gewicht 105 bis 140 Stein, Jähzorn 5, FF -1, GE -1, KO +1, KK +1, LeP +1, AuP +2)
**Weitere Informationen** zu den Trollzackern finden Sie in **AH 23** und **61** (Rasse und Kultur), **MBK 132** (Stammeskrieger), **MGS 145** (Glaube), **AG 139** (Schamanen) und **Arsenal 74** (Waffen).

## TULAMIDEN

Die Tulamiden sind eines der vier Urvölker Aventuriens, auf die die güldenländischen Einwanderer bei ihren Expansionen trafen. Sie leben zwischen Baburin und Selem an der Ostküste des Kontinents, die von ihnen zu unterscheidenden (ursprünglichen) Novadis sind meist Bewohner der Khômwüste. Auch die barbarischen Ferkinas, die im Raschtulswall und im Khoramgebirge leben, zählen zu den Tulamiden, genauso wie die almadanischen Zahori, die sich – ähnlich wie die Südaventurier – mit den Mittelländern vermischt haben, und die Maraskaner, die vor vielen Jahrhunderten ausgewandert sind.



Der Urtyp des Tulamiden weist ein scharfgezeichnetes, hell- bis dunkelbraunes Gesicht und meist dunkles Haar und ebenso dunkle Augen auf. Im Lauf der jahrhundertelangen Vermischung mit den Mittelländern sind aber die Unterschiede zwischen den Völkern immer weiter verwischt. Die einstmals von den 'güldenländischen Barbaren' unterworfene Hochkultur der Tulamiden hat an Land und Leuten ihre Zeugnisse hinterlassen, denn was der Güldenländer Zivilisation nennt, hat der Tulamide durch Kriege und Invasionen seit Jahrtausenden schon wieder verloren, sieht sich selbst aber doch als Erbe der Vergangenheit. In den Ländern der Tulamiden ist Sklaverei üblich. Oft findet man Vermischungen mit lokalen Riten und Bräuchen, so dass auch der Zwölferkult häufig von dem im Mittelreich praktizierten Bild abweicht.

Die Novadis bekennen sich im Gegensatz dazu zum Eingott Rastullah, der ihnen in der Oase Keft erschien. Sie und die Ferkinas, die den Stiergott Raschtula anbeten, sind streng patriarchalisch organisierte Gesellschaften, stehen Fremden oft feindselig gegenüber und leben von Viehhaltung, Jagd und Wegelagerei.

Die Südaventurier haben eine eigene, mit mittelreichischen und waldmenschlichen Elementen vermischte Kultur begründet. Schärfer ist die Abgrenzung noch bei den almadanischen Zahori, die in ; penverbänden leben und von den güldenländischen Almadanis gemieden werden. Die Maraskaner haben im Laufe der Zeit eine gene Kultur begründet. Sie ist durchdrungen von dem Prinzip Dualität, so glauben sie beispielsweise an die göttlichen Zwilli *Rur und Gror,* die zweigeschlechtlich und damit gleichzeitig Brüder und Schwestern voneinander sind. Auf Maraskan wird die Fami1: gemeinschaft hoch geachtet. Die Maraskaner gelten als geschwätzig und philosophisch. Sie haben eine Vorliebe für kräftige Farben verwenden gerne bedruckte Stoffe.

**Verbreitung:** Khômwüste und angrenzende Gebiete, vor allem arm Perlenmeer, Aranien, Mhanadistan, Balash, Thalusien, Szintotal, Maraskan. Mit Mittelländern vermischt in Almada, Aranien, dem Lieblichen Feld und den südaventurischen Städten. Ferkinas: Raschtulswall, Khoramgebirge, Aschubim, Awalkim.
**Größe:** 1,60 bis 1,95 Schritt **Gewicht:** 55 bis 90 Stein
**MU** 8–17 **FF** 8–17 **KL** 8–18 **GE** 8–17
**IN** 8–17 **KO** 8–18**CH** 8–17 KK 8–17
**Typische Vor-/Nachteile:** keine speziellen
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
LeP 25/34/41 **AuP 25/35/42** MR 2/4/6
GS 8/8/9 **RS** je nach Rüstung
AT 11/14/17 PA 10/12/16 FK –/12/17
**INI** 9+W6 / 11+W6 / 18+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: –** / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Finte oder Wuchtschlag, Waffenlos: Unauer Schule / Ausweichen II (PA 15), Gezielter Stich oder Niederwerfen, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung 1
**Typische Waffen:** Khunchomer, Dschadra, Speer
**Typische Rüstungen:** Tuchrüstung, Ringelpanzer
**Magie:** selten, vor allem Gildenmagier (Alchimie, Artefaktmagie, Elementarismus), aber auch Scharlatane (Illusion) und Hexen. Novadis: selten, Derwische (Ritualzauberer), Sharisadim (Zaubertänzerinnen), Gildenmagier (Elementarismus). Ferkinas: selten, Schamanen, Druiden und Besessene (Blutmagie und Geisteranrufung) **Veränderungen nach Herkunft:** Ferkina (MU +2, KL–1, KO +1, LeP +1, AuP +5, MR +2), Maraskan (IN +1, MR +1), Novadi (MU +1, AuP +2), Tulamidische Städte (MR +1), Zahori (CH +1, MR -1) **Weitere Informationen** zu den Tulamiden finden Sie in **AH 21** und **42** (Rasse und Kulturen), **MBK 132** (Stammeskrieger der Ferkina und Novadis), **AZ 69** (Derwisch und Besessener), MWW **74** )Derwischrituale), **GKM 126** (Glaube der Novadis), **GKM 133** (Glaube der Maraskaner), **MGS 143** (Glaube der Ferkinas), **AG 81** (Rur- und Gror-Priester), **82** (Kasimiten, Derwische und Hadjinim),135 )Ferkina-Schamanen) sowie den beiden Regionalspielhilfen **Raschtuls Atem** und **Land der Ersten Sonne.** Im **Arsenal** finden Sie typisch tulamidische Waffen **(78)** und Rüstungen **(104)** sowie Waffen und Rüstungen aus Maraskan **(81** und **102).**

## WALDMENSCHEN

Die Waldmenschen (oftmals vereinfachend nach dem größten Stamm 'Mohas' genannt) leben über die gesamte südaventurische Halbinsel verbreitet: im Regengebirge, am Loch Harodröl, auf Altoum, den Waldinseln oder auf dem Meer. Einige von ihnen befinden sich auch in alanfanischer oder tulamidischer Sklaverei oder leben als Freie in den Städten des Südens.

Sie gelten in vielen Gebieten als Idealbild der Schönheit, sind sie doch von anmutigem, schlankem Wuchs und katzengleicher Gewandtheit, ihre Gesten zeigen spielerische Eleganz. Ihre braune Hautfarbe unterscheidet sie von anderen menschlichen Völkern, dazu haben sie fast ausschließlich schwarzes oder blauschwarzes Haar – Merkmale, die sie bei Vermischungen mit anderen Völkern weitergeben. Ihr Körper ist durch die lebensfeindliche Umgebung des Dschungels auf das

Äußerste gestählt, ihre Sinne sind so scharf; dass sie ein Überleben zwischen Jägern und Gejagtem ermöglichen.
Die in Stammesgemeinschaften aufwachsenden Waldmenschen der **Dschungelstämme** (dazu zählen die *Anoihas, Oijaniha, Mohaha, Napewanha, Keke-Wanaq* und *Panaq-Si* ebenso wie die auf Altoum lebenden *Haipu)* leben als Jäger, Sammler und Fischer. Sie verehren eine Unzahl von Geistern und verteidigen ihren Lebensraum gegen Eindringlinge und führen auch Stammesfehden. Einzelnen, augenscheinlich freundlich gesonnenen Fremden gegenüber verhalten sie sich neugierig. Sie sind üblicherweise nur mit Lendenschurz und Schuhwerk bekleidet und benutzen einfache Werkzeuge.
Als Verlorene Stämme werden solche bezeichnet, die von den Sitten der Weißen beeinflusst wurden, dies trifft beispielsweise auf die *Chirakahs* und die *Yakosh-Dey zu.* Erstere bauen Mais an oder verdingen sich als Tagelöhner, letztere leben vielfach von der Wegelagerei. Der Kontakt mit der Zivilisation hat ihnen Metallwaffen und -werkzeuge gebracht.
Die **Darna** auf Altoum betreiben Ackerbau, bei ihnen gibt es sehr viele Magiebegabte.
Auf den Waldinseln leben befreite Sklaven in einer Art feudaler Gesellschaft: Die Miniwatu werden von einer Königin regiert, sie sehen sich als vom göttlichen Jaguar *Kamaluq* auserwähltes Volk und behandeln ihre Plantagensklaven vergleichsweise milde.
Die **Tocamuyac** leben auf großen, hochseetauglichen Flößen *auf* dem Meer und sind gern gesehene Handelspartner. Sie verehren verschiedene Wassergottheiten, gewähren Fremden aber nur ungern Einsicht in ihre Lebensgewohnheiten.




**Verbreitung:** Regenwälder Südaventuriens südlich des Loch Harodrôl, Waldinseln, Altoum, Südmeer, Städte des Südens **Größe: 1,55** bis 1,70 Schritt **Gewicht:** 45 bis 60 Stein
**MU** 8-17 **FF** 8-17 **KL 8-16** **GE** 9-20
**IN** 8-18 **K0** 9-20 **CH 9-19** **KK** 7-16
**Typische Vor-/Nachteile:** keine speziellen
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
LeP 22/28/35 AuP 28/37/42 **MR 0/2/4**
**GS 8** / 8 / **9** **RS** je nach Rüstung (selten)
AT 11/14/17 PA 11/12/16 FK -/12/17
**INI** 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: -** / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Finte oder Wuchtschlag, Waffenlos: Hruruzat / Ausweichen II und III (PA 18)
**Typische Waffen:** Speer, Blasrohr
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** selten, nur Schamanismus (vorwiegend Männer; Ahnen-und Geisterkult), Darna: sehr häufig, Viertelzauberer (vor allem Merkmal Eigenschaften), Schamanen
**Veränderungen nach Herkunft:** Dschungelstämme oder missionierte Stämme (Gefahreninstinkt, Aberglaube 5-10, Eitelkeit 5-10, Meeresangst 5-7, Neugier 5-10), Miniwatu (Waldinseln) )Entfernungssinn, Aberglaube 5-10, Eitelkeit 5-10, Neugier 5-10, MR +1, AuP -2), Tocamuyac (Floßleute) (Begabung Schwimmen, Richtungssinn, Aberglaube 5-10, Höhenangst 5-8, Raumangst 5-8, MR +1) **Weitere Informationen** zu den Waldmenschen finden Sie in **AH 24** und **51** (Rasse und Kulturen), **MBK 130** (Stammeskrieger), **AZ 65** (Kultur Darna), **MGS 123** (Glaube und Schamanismus), **AG 124** (Schamanen), **Arsenal 83** (Waffen) sowie in **Meridiana.**

**U T U L U S**
Von den Waldmenschen unterschieden werden müssen die Utulus. Sie sind kräftiger und etwa einen Spann größer als ein typischer Waldmensch und haben eine dunklere, fast schwarze Hautfarbe. Sie leben am Loch Harodröl, der syllanischen Halbinsel und auf einigen Waldinseln. Durch Sklaverei wurden die Utulus über weite Teile Südaventuriens verstreut und haben sich mit den anderen dort lebenden Menschen gemischt, so dass der Unterschied zwischen Waldmenschen und Utulus nicht immer eindeutig ist.

**Verbreitung:** Loch Harodrôl (Shokubunga), Syllanische Halbinsel (Tschopukikuha), Waldinseln, Städte des Südens
**Größe:** 1,65 bis 2,05 Schritt **Gewicht: 55** bis 95 Stein
**MU** 8-17 **FF** 8-17 KL 8-16 **GE** 9-20
**IN** 8-17 **K0** 9-20 **CH** 8-17 KK 8-18
**Typische Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Aberglaube 5-10, Meeresangst 5-7
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)** LeP 27/35/41 AuP 28/36/42 MR 0/3/4
**GS 8/8/9** **RS** je nach Rüstung
AT 11/14/17 PA 11/12/16
FK -/12/17 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: -** / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 11), Finte oder Wuchtschlag, Waffenlos: Hruruzat /Ausweichen II und III (PA 18), Kampfreflexe
**Typische Waffen:** Speer, Blasrohr
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** selten, nur Schamanismus (vorwiegend Männer; Ahnen- und Geisterkult, Heilung; Verwendung von Masken)
**Veränderungen nach Herkunft:** Waldinsel-Utulu (Totenangst 5-10), Shokubunga, Tschopukikuha (Eitelkeit 5-10, Neugier 5-10)
**Weitere Informationen** zu den Utulus finden Sie in **AH 25** und **51** (Rasse und Kulturen), **MBK 130** (Stammeskrieger), **MGS 123** (Glaube und Schamanismus), **AG 124** (Schamanen), **Arsenal 83** (Waffen) sowie in **Meridiana.**

## MINOTAUREN

*»Der Minotauer ist ein wildes Viech. In den Bergen lebt er und sieht aus wie ein Mann mit dem Kopf von einem Stier. Zwei Schritt ist er groß und im Kampf ein mächtiger Gegner - das könnt ihr wohl glauben! Überall hat er rotes Haar und sein stolzes Gemächt präsentiert er ohne Scheu. Es gibt mindestens ein Dutzend ihrer Art, und ab und zu rauben sie Frauen, um sich zu vergnügen und ihnen Kinder zu machen.«*
*—Hetmann Ragnar,* Prems Tierleben, *Prem 923 BF*

Die Minotauren sind Mischwesen aus Stier und Mensch, mit einem ausgeprägten Magiegespür. Sie entstanden durch ein dunkles Brazoragh-Ritual, das während der Dunklen Zeiten von menschlichen Kultisten auch auf der Zyklopeninsel Phrygaios durchgeführt wurde. Dort und auf den Nachbarinseln leben die meisten, heute bekannten Minotauren fernab jeglicher Zivilisation und dringen nur in die Dörfer der Menschen vor, um die dortigen Frauen zwecks Paarung zu entführen. Auch im Orkland gibt es diese Mischwesen. Es ist möglich, sich mit Händen und Füßen mit den Minotauren zu verständigen, sie verstehen bisweilen die menschliche oder orkische Sprache, besitzen aber selbst kaum Sprachfähigkeit.
Den Minotauren wird eine Verbindung zu den Feenartigen nachgesagt, von denen sie trotz ihrer Wildheit als ein Teil der Ihrigen ansehen werden. Selber magiebegabt oder an besondere Orte gebunden sind sie jedoch nicht. Näheres zu den Orklandminotauren erfahren Sie im Abenteuer **Das** vergessene Volk.

**Zyklopäische Minotauren**
**Verbreitung:** Zyklopeninseln
**Auftreten:** einzeln oder in Gruppen bis 2W6
**Größe:** zwischen 9 und 10 Spann **Gewicht:** 80 bis 100 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 11 **LeP** 35 **RS** 0* **KO** 18
**Keule:** **DK N** **AT** 13 **TP** 1W+4
**Faust:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W+2(A)
**Kopfstoß:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W+4
**GS** 8 **AuP** 40 **MR** 4 **GW** 10
**Besondere Kampfregeln:** Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag
**Besonderheiten:** Durch ihr Magiegespür können sie Feenpfade aufspüren und nutzen.
* Sie können Rüstungen tragen, meist aus Fellen improvisiert (RS 2).

**0rklandminotauren**
**Verbreitung:** Orkland
**Auftreten:** einzeln, doch meist unter Beherrschung eines Orkschamanen
**Größe: 8,5** bis 9 Spann **Gewicht:** 80 bis 90 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 10 **LeP** 35 **RS** 2* **KO** 18
**Keule**:** **DK N** **AT 14** **TP 1W+4**
**Faust:** **DK** H **AT** 14 **TP** 1W+2 TP(A)
**Kopfstoß:** **DK** H **AT** 13 **TP** 1W+4
**GS** 8 **AuP 45** **MR** 3*** **GW** 11
**Besondere Kampfregeln:** Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag
**Besonderheiten:** Durch ihr Magiegespür können sie Feenpfade aufspüren und nutzen.
* Zusätzlich zu ihrer dicken Haut können sie Rüstungen tragen, häufig aus Fellen improvisiert (RS 2) oder orkische Lederharnische (RS 3).
** Wenn sie von den Orks mit anderen Waffen ausgerüstet werden, dann verändern sich die Waffenwerte. Für den TP/KK-Bonus haben Minotauren eine KK von 18.
*** Oftmals werden sie von den Schamanen magisch beherrscht und sind dementsprechend schwieriger unter Kontrolle zu bringen.

## MORFUS

*-Vom Morfu: Mehr noch als Schlangen und Echsen sind die Morfus die Schrecken der Sumpfreisenden. Man hat diese Scheußlichkeiten schon in ganz Aventurien gesehen, zuhauf jedoch in der Gegend des verfluchten Al'Anfa. Das Schleimgetier heftet sich aber auch an manch ein Schiff oder kriecht des Nachts darein. Das Morfu ist wohl vier Schritt lang und gleicht einer bleichen Schnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul. Obwohls im Wasser lebt, kanns doch nicht schwimmen und versäuft elendiglich, wenns zu lang in Efferds Element ist. Seid gewarnt vor den Morfu-Pfeilen, welchselbige die Untiere zuhauf und zielsicher verschießen - schon so manchem haben sie den Tod gebracht. Man sagt, dass die Monstrositäten aus der Sphäre, die man nicht nennt, kommen, weswegen sie auch kaum zu verzaubern sind und in Brabak Tlalucswürmer geheißen werden.«*
*—Erik Dannike,* Was glaubt das Volk?, *Wehrheim, 987 BF*

Morfus bewegen sich nur langsam fort - das ist das Beste, was man über sie sagen kann. Man tut gut daran, die Begegnung mit einer dieser Scheußlichkeiten so kurz wie möglich zu halten. Wenn ein Morfu aufgestört wird, verschießt es aus seinen warzenartigen Muskelzentren eine Salve von 12 giftigen Hornsplittern (sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplittern, um mindestens zehn solcher Angriffe auszuführen), die alle auf ein Opfer gerichtet sind. Das Tier nimmt die Umgebung nur mit Wärme- und Vibrationssinnen wahr. Morfus verfolgen ihre Gegner nicht.

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer Maraskan (Sumpf)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 100 Stein
**INI** 2+1 W3 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 1 **K0** 14
**Hornsplitter: DK** HNSP **AT** 12* **TP** 1W6-1(+Gift)**
**GS** 0,5 **AuP -** **MR** 18 / 10 **GW** 10
**Beute:** 60 Rationen Fleisch (giftig; Stufe: 7, Wirkung: 2W20 SP pro Ration, Beginn 3+1W3 Stunden, Dauer: I SP pro SR bis Wirkung vollständig), Giftsplitter (je 2 S für jeden danebengeschossenen Splitter) **Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Gelände (Sumpf)



* Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab, wobei für jeden einzelnen Splitter gewürfelt wird, ob er trifft oder nicht. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden, aber die Attacke des Morfu ist um die Bewegung des Zieles und die Zielgröße erschwert (s. Fernkampf).
** Verursacht ein Splitter SP, kommt zusätzlich das Gift des Morfu zum Tragen. Stufe: 1, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP, Beginn: sofort

## MURÄNENFISCHE

*»Von den Muränfischen und Perlbeißern: Schlangengleich verbergen sich die Muränfische und Perlbeißer in Höhlen unterm Wasser, um blitzgeschwind hervorzuschießen, ihre Opfer zu packen und wieder davonzuhuschen. Beide sind ein Greuel für den Seemann und den Perlentaucher - der Muränfisch hat einen giftigen Biss mit seinen dolchscharfen Zähnen, und der Perlbeißer ist in der Lage, selbst eine Ankerkette mit einem Biss zu durchtrennen.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Beilunker Ausgabe, 794 BF*

Muränen und Perlbeißer sind zwar harmloser als Haie, können Schwimmern und Tauchern aber dennoch das Leben erschweren: Muränen und Blindfische machen die Durchsuchung eines Wracks zu einer risikoreichen Angelegenheit, Perlbeißer sind unliebsame Konkurrenten beim Perlentauchen oder Angeln.

**BLINDFISCH**
Recht eigenartige Verwandte der Muränen sind die Blindfische, die ihren Namen nicht etwa daher haben, dass sie nichts sehen können, sondern weil sie sich im Kampfrausch gelegentlich gegenseitig auffressen oder selbst in den Schwanz beißen (deswegen werden auch menschliche Kampfgenossen, die versehentlich sich selbst oder ihren Kameraden getroffen haben, oftmals als 'Blindfische' bezeichnet).
Ähnlich den Blutfischen jagen die Blindfische in Schwärmen. Dabei lauern sie nicht nur in Tiefseehöhlen oder Wracks, sondern stoßen ebenso in seichte Gewässer vor und werden selbst dann gefährlich, wenn man nur mit den Füßen im Wasser steht. Im Kampfrausch springen diese Fische sogar wild um sich beißend an Land, wo sie binnen weniger Augenblicke elendig verenden.
Die Blindfische sind zwar weder besonders kräftig, noch stellt ihr Biss für einen Menschen eine ernstzunehmende Verletzung dar, aber dennoch sind sie nicht zu unterschätzen, denn ihre Bisse sind giftiger als die der Muränen: Das Nervengift der Blindfische (gegen das sie selbst nicht immun sind) führt zu vorübergehendem Irrsinn, schlimmstenfalls zu komatösem Wahn.

**Verbreitung:** Südmeer, Perlenmeer,
Meer der Sieben Winde (Küste, Tiefsee)
**Auftreten:** 2W20+20 Tiere und mehr
**Größe:** 3 bis 4 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 2+3W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 0 **KO** 8
**Biss: DK H** **AT 5*** **TP 1(+Gift)****
**GS** 12 **AuP** 15 **MR 5** **GW** 1
**Beute:** 1/10 Ration Fleisch (giftig; ein verzehrter, halbwegs frischer Blindfisch hat die selbe Wirkung wie das Gift)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT +7)
* Fällt beim AT-Wurf des Blindfischs ein Ergebnis zwischen 17 und 19, so hat er einen Schwarmgenossen betäubt. Ein Patzer bedeutet, dass er sich in den eigenen Schwanz gebissen hat - und vermutlich in wenigen Augenblicken am eigenen Gift sterben wird. ** Bei einem gezieltem Angriff entfaltet sich das Gift des Blindfisches (mehrfach): Stufe: 1 bis Anzahl Bisse, Wirkung: je Biss 1 SP, KL und MR je -1 (sinkt die KL des Opfers auf 0, so verfällt es zuckend in Wahnvorstellungen und nach 1W20 KR für 1W20 SR ins Koma; pro Stunde gewinnt man einen Punkt seiner KL und MR zurück), Beginn: sofort

### MURÄNE

Muränen sind schlangenähnliche Meeresfische, die warme Gewässer bevorzugen. Sie besitzen goldbraune Schuppen und ein ernstzunehmendes Gebiss. Muränen leben in untermeerischen Höhlen und in Wracks, sind sehr bissig und wehrhaft. Sie sind wegen ihres Gebisses gefürchtet, das zusätzlich noch mit Giftdrüsen gespickt ist. Auch ihr Blut ist giftig - und dennoch werden sie (vor allem in Al'Anfa und Umgebung) als Speisefisch geschätzt.

**Verbreitung:** Südmeer, Perlenmeer,
Meer der Sieben Winde (Küste, Tiefsee)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 7 bis 8 Spann **Gewicht: 5** bis 6 Stein
**INI** 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 14 **RS** 0 **KO** 12
**Biss: DK** H **AT** 12 **TP 1W6+1(+Gift)***
**GS 8** **AuP** 15 **MR 5/7** **GW** 6
**Beute:** 3 Rationen Fleisch (bei gelungener Kochen-Probe +4, ansonsten Giftwirkung bei Verzehr wie Biss)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)
* Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (mehrfach): Stufe: 2, Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer 1SP pro KR bis Wirkung vollständig.

### PERLBEIßER

Perlbeißer sind die salzwasserliebenden Verwandten der Welse in den Meeren und ausgesprochen aggressive Räuber. Je kleiner und hilfloser die Beute aussieht, umso angriffslustiger werden die Perlbeißer. Da sie sich vor allem in flachen Gewässern aufhalten, können sie auch dem Menschen gefährlich werden, den sie durchaus als Beute betrachten. Die Jagd auf Perlbeißer ist in der Gegend von Brabak ein (lebensgefährlicher) Sport unter jenen, die ihren Mut unter Beweis stellen wollen. Der Perlbeißer ist in der Lage, mit seinem Gebiss selbst Muscheln oder den Panzer von Krebsen aufzubrechen. Der mehr als unterarmdicke Fisch ist so kräftig, dass er einen Angler mit einem Ruck über Bord zu reißen vermag.



**Verbreitung:** Südmeer, Perlenmeer (Küste)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 35 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 2 **LeP** 24 **RS** 0 **KO** 15
**Biss: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+3
**GS 8** **AuP 25** **MR 5/7** **GW 8**
**Beute: 15** bis 20 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)

### NACHTALBEN ODER SHAKAGRA

*»13. Ingerimm: Sind entlang der Küste gut vorangekommen. Haben von Ferne schwarz gerüstete Gestalten gesehen. Erstes Zeichen von Phileassons sagenhaften Dunkelelfen? Haben Nachtlager aufgeschlagen und werden morgen weiter vorstoßen.«*

*—letzter Eintrag im Reisetagebuch des Phexdan Arvedson, 1017 BF*

*»Aus den Erzählungen von Abdul el Mazar und der Phileasson-Expedition sowie den Berichten von anderen Nordmeerreisenden ergibt sich folgendes Bild. Die Dunkelelfen haben elfische Proportionen und Gesichtszüge, weißes Haar und ebenholzfarbene Haut. Sie bewegen sich mit katzengleicher Geschmeidigkeit und übertreffen in ihrer Sinnenschärfe jeden Firnelfen. Als Sprache dient ihnen eine seltsam verzerrte Abart des Alt-Elfischen, was eine enge Verbindung zu den Hochelfen nahe legt. Kleidung und Schutz zugleich sind ihnen aus einem schwarzen Stahl unbekannter Herstellung (alchimistische Analysen legen eine Enduriumlegierung nahe) gefertigte Vollrüstungen, zu denen immer auch schwarze Unterkleider aus unbestimmbarem Stoff getragen werden und die auf eine bemerkenswerte Kälteresistenz schließen lassen. Gleichzeitig verhüllen sie sich damit gegen das Licht der Sonne. Dies weist darauf hin, dass sie ähnlich wie Vampire das Sonnenlicht - oder wie manche sagen: Swafnirs Fluch - fürchten müssen. Im Kampf sind sie fürchterliche Gegner. Ihre aus dem gleichen Schwarzstahl gefertigten Waffen, meist Säbel oder Streitkolben, führen sie mit tänzerischer Leichtigkeit und wildem Blutdurst.*

*Wie alle Elfen können sie zaubern und beherrschen angeblich den hochelfischen Formelschatz. Kenntnis des Sensattacco und des Leib der Luft scheinen gesichert. Sie verfügen über eine beeindruckende magische Macht und setzen diese im Kampf rücksichtslos ein. Zudem wird übereinstimmend von uns unerklärbaren magischen Effekten berichtet, eine Untersuchung der Dunkelelfenmagie in vivo oder in situ wäre wünschenswert. Leider ist bisher noch keinem Collega eine Untersuchung mittler Analys oder Oculus gelungen, da sie Menschen gegenüber für gewöhnlich feindlich eingestellt sind.*

*In Gefechten scheinen sie von seltsamen Mischwesen unterstützt zu werden, aus deren Beschreibungen sich dämoniode Körperteile (wohl von Shruuf, Zant, Heshthot) deduzieren lassen. Dies muss als erstzunehmender Hinweis auf praktische Dämonologie, womöglich sogar auf Chimärologie gelten. Weitere Erkenntnisse wären ebenfalls wünschenswert, sind auf Grund der erheblichen Kampfkraft dieser Wesen jedoch schwer zu erlangen.*

*Als Heimat der Dunkelelfen muss die Gegend um den Himmelsturm gelten, dort leben sie wohl in unterirdischen Höhlen. (Die Phantastereien Mazars über untermeerische Städte sind offensichtlich dem Fieberwahn entsprungen.)*

*Nach der Phileasson-Expedition ist keine weitere Forschergruppe erfolgreich vom Himmelsturm zurückgekehrt. Gleichzeitig gibt es vermehrte Berichte über das Auftreten von Gletscherwürmern in der fraglichen Region.*

*Seit die Hranngarsbuhle Glorana sich Paavi unterworfen und das Eis verdorben hat, wurde unter ihren Schergen auch nach Dunkelelfen Ausschau gehalten, bisher vergeblich. Damit verfestigt*

*sich unsere Überzeugung, dass die Dunkelelfen nicht nur bloße Erfüllungsgehilfen Borbarads, sondern unabhängige Verbündete des Dämonenmeisters sind.«*
*—Analyse der Akademie Thorwal für Hetmann Tronde Torbenson, unter Mithilfe der Halle des Windes zu Olport und der Efferd- und Swafnir-Geweihten, in der überarbeiteten Fassung durch Adeptus minor Jarvig Frejason, 1025 BF*

*»Im Auftrag der göttlichen Pardona gilt: In der Nähe von Ometheons Turm herumstreifende Menschlinge sind zu überwältigen. Gefangene sind zu Ehren der Göttin im Großen Tempel zu opfern.«*
*—Anweisung an die Kämpfer der Wacht über dem Meer, Ryl'Arc, 1009 BF*

Die thorwalsche Analyse fasst das aventurisch gesicherte Wissen zusammen und ist recht zutreffend. Allerdings sind Dunkelelfen weder durch Licht verletzbar, noch waren sie je Verbündete Borbarads: In ihren untermeerischen Städten Rhyl'Arc und Tieaha Mhagra huldigen sie ihrer Schöpferin Pardona, die den Priestern gelegentlich Aufträge erteilt. Da die Shakagra nun schon seit mehr als 3.000 Jahren existieren, gelten sie regeltechnisch nicht mehr als Daimoniden – und sind manifest fruchtbar. Mehr zu den Shakagra finden Sie in Firuns Atem 73.

**Verbreitung:** Hoher Norden: Untermeerische Städte, Himmelsturm (sehr selten)
**Größe: 9** bis 10 Spann **Gewicht:** ca. 60 Stein
**MU** 9–15 **FF** 10–16 KL 11–17 **GE** 10–16
**IN** 9–15 **K0** 8–14 **CH 9–15** **KK 8–16**
**Vor-/Nachteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Vollzauberer, Neugier 5–15 (Welt jenseits des Eises), Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 21** /23/27 **AuP 25/27/30** **AsP 30/32/35**
**MR 7/7/8** **GS 8/9** **RS je** nach Rüstung
**AT 10/14/19** **PA 13/11/15** FK 12/18/25
**INI** 10+W6 / 10+W6 / 11+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Finte, Wuchtschlag / Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 10), Binden, Schnellladen / Ausweichen II (PA 14), Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Scharfschütze
**Typische Waffen:** Dolche, Säbel, Hiebwaffen, Armbrust
**Typische Rüstungen:** Vollkörperrüstungen (Platte und Zeug, besonders leichtes Metall und magisch bearbeitet)
**Magie:** Etwa 60 / 80 / 100 Punkte auf Zauber in elfischer Repräsentation, insbesondere FULMINICTUS, BLITZ und BAND UND FESSEL, auch seltene, und Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch,* insbesondere die INVOCATIONES, sowie typisch borbaradianische wie HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN und eine besondere Variante der DUNKELHEIT. Ihre Repräsentation ähnelt mehr der gildenmagischen als der elfischen, hat aber eine starke dämonische Affinität.
**Besonderes:** Diese Werte gelten für einen typischen Kämpfer. Für mehr der Magie zugewandte Dunkelelfen bzw. Shakagra-Zauberweber setzen Sie etwa 60 / 120 / 180 Punkte auf die Zauber, erhöhen die AE um 0 / 10 / 20 Punkte und gestehen ihm typische Zauberer-SF zu. Dafür sinken die profanen Kampfwerte. Shakagra-Zauberweber kennen eine Variante des DSCHINNENRUF, die es ihnen erlaubt, die herbeibeschworenen Dschinne (Eis oder Wind) zum Dienst *Kampf* zu zwingen.

### WÄCHTER (DAIMONIDEN VERSCHIEDENER ERZDÄMONEN)

Die Wächter sind daimonide Geschöpfe aus den ersten Versuchen Pardonas und dienen den Shakagra als Diener und Kämpfer. Bei ihnen dominieren elfische Merkmale, sie haben aber erkennbar dämonische Gliedmaßen und sind nicht besonders intelligent

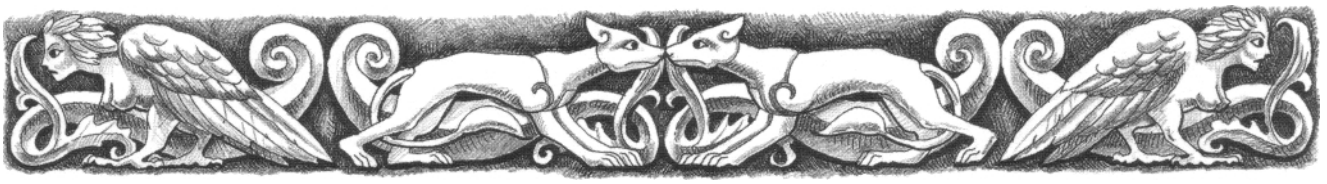
**Verbreitung:** Himmelsturm und Tiefe Städte
**Auftreten:** einzeln und als 'Rudel'
**Körperlänge:** 7–12 Spann **Gewicht:** 80 Stein und mehr
**INI** 8–13 +1 W6 **PA 5–13** **LeP** 30–70 **RS** 2–6 **K0** 12–19
**Schlag: DK HS AT 8–15** **TP** 2W6+2 bis 3W6+6
**GS 5–11** **AuP 30–70 MR 5–10** **GW 6–15**
**Jagd:** +18, Angriff **Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** eine zusätzliche Aktion pro KR, Kampfrausch, Doppelangriff, Niederschlagen
**Besonderheiten:** Wie die Gestalt der Wächter, so sind auch ihre Werte sehr variabel. Je nach Erscheinungsform muss man die passenden Kampfregeln finden, insbesondere der waffenlose Kampf **(MBK 48)** ist hier anwendbar. Im Kampf werden die Wächter von den Shakagra häufig mit einem KARNIFILO **(LC 89)** in Raserei versetzt.

### NACHTWINDE

*»Seid auf der Hut, Adepten und Magier, vor dem Nachtwind, der einem Schatten gleich mit leisen Schwingen aus den Bäumen hervorsegelt, um sich jene zu greifen, welche der Zauberei mächtig sind. Vermeintlich ist dem Vogel in vergangenen Zeiten übel mitgespielt worden – und ich frage euch: Wessen Werk mag das wohl gewesen sein, wenn nicht eine der unzähligen Schandtaten des verfluchten Dämonenmeisters – und nun rächt sich der Nachtwind an all jenen, die die Kraft besitzen, denn wie soll er unterscheiden, ob sie reinen Herzens oder finstren Geistes sind?!«*
*—Gaius Cordovan E. Galotta, in einem Gastvortrag an der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk, 995 BF*

Gleich der Eule hat der Nachtwind große Augen, um im Dunkeln besser sehen zu können (nachts keine Einbußen auf AT und PA, jedoch werden diese Werte tagsüber halbiert). Hier enden allerdings die Gemeinsamkeiten. Der Nachtwind besitzt einen schlanken Körper von etwas unter einem Schritt Größe und weit ausladende, schmale Schwingen, gefährliche Krallen und einen langgezogenen Kopf mit leicht gebogenem Schnabel. Sein Federkleid ist schwärzer als das eines Boronsraben und sein Flug leiser als der einer Eule. Der Nachtwind ernährt sich von allerlei Kleinvieh und Kleinvögeln und verschmäht in Notzeiten auch Aas nicht. Seine seltsame Eigenschaft ist aber sein angeborenes Magiegespür und der unergründliche Hass auf alle magisch begabten Lebewesen. Während der Magierkriege ist diese Rasse durch Zauberei entstanden.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln / in Scharen von etwa einem Dutzend Tiere
**Größe: 8** bis 9 Spann **Gewicht:** bis zu 3 Stein
**INI** 11+1W6 **PA 4** / 7* **LeP** 13 **RS** 1 **K0 9**
**Schnabel / Klauen:** **DK H** **AT 6 / 13* TP 1 W6+1**
**GS 1 / 25** **AuP 50** **MR 8** **GW 6**
**Beute:** 1,5 Rationen Fleisch, Gefieder (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Hinterhalt (10), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Magiegespür (15)
*) Kampfwerte am Boden / in der Luft



## NAGETIERE VERSCHIEDENER ARTEN

*»Drollig sind sie, die kleinen Hörnchen, Fehe und Hamster. Ach bräucht es doch bloß keine Tausend von ihnen, dass man mir einen Mantel daraus schneidern könnt.«*
*—Baron Eslam von Eslamsbrück bei einer Vorführung des Fahrenden Volkes, Eslamsbrück 706 BF*

Diese kleinen Tiere lassen sich vom Meister fast unbegrenzt einsetzen, nicht als große Gefahr oder wertvolle Begleitung, sondern einfach als Teil des täglichen Abenteurerlebens. Es kommt übrigens gar nicht so selten vor, dass eine Gruppe rastender Reisender durch einen futtersammelnden Nager in unnötige Alarmbereitschaft versetzt wird. Alle Nagetiere haben GW 1, die Lebensenergie bewegt sich im Rahmen von 1 (Hamster) bis 6 (Murmeltier) bzw. 18 (Biber), die Magieresistenz beträgt in der Regel 0, und soweit nicht anders angegeben treten die Tiere nur einzeln auf.

### HAMSTER

*»Von den Hamstern: Gar possierlich anzuschauen sind die Hamsterhörnchen, die selten mehr denn ein Spann lang werden und deren Fell die wunderlichsten Farben annehmen kann. Man sieht sie oft bei den Fahrenden, denn sie haben eine angeborene Schlauheit und machen so manches Kunststück. Immerfort haben sie ihre dicken Backen voll Korn, weswegen sie sich auch nicht anders äußern können denn durch Pfeifen.«*
*—Hesindiane Westfar;* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Mhanadistan, Randgebiete der Khôm (Steppe)
**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** Fell (einfach)
Hamster horten große Mengen Getreide oder wilde Grassamen in ihren unterirdischen Bauen. Im Herbst und frühen Winter lassen sich aus einem Hamsterbau bis zu 5 Rationen Proviant gewinnen.

### LEICH- ODER TODESHÖRNCHEN

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

**Verbreitung:** Orkland, Svellttal (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**INI 12+1W6 PA 8** **RS O** **LeP** 3
**Sturzangriff mit Horn:** **DK H** **AT 15** **TP 3W6**
**GS 10** **AuP 20** **MR 2/3** **GW 3**
**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** 1/5 Ration Fleisch, Fell (12S)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (5), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8).

### ORKLANDHÖRNCHEN ODER LEMMiNG

*»Von den Lemmingen: Gar seltsam sind die Orklandhörnchen oder Lemminge, die einzigen Lebewesen außer dem Menschen und dem Skorpione, welche den Freitod wählen können. Wann immer es in einem Käfig zu eng wird oder sie in Bedrängnis geraten, rennen sie ihren Kopf gegen die Stäbe, bis dass sie tot umfallen. Im Peraine machen sie auch Wallfahrten gen Enqui oder Olport, wo sie zu Tausenden über die Felder huschen und wo die Auserwählten unter ihnen sich in den Fluten ersäufen. Es kommt auch vor, dass Peraine die Ungläubigen straft, indem sie Abertausende von Lemmingen auf die Frevler und ihre Felder wirft, auf dass sie alles ratzekahl fressen.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

**Verbreitung:** überall nördlich der Linie Thorwal-Festum
**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** 1/3 Ration Fleisch, Fell (einfach)

### SCHWARZ- ODER STREIFENMAUS

*»Von den Schwarz- und Streyfenmäusen: Mag eine Streyfenmaus auf den Händen eynes Gauklers noch so anmutig tanzen — nichts sollte darüber hinwegtäuschen, dass diese Schadlinge das Korn wegfressen und uns mit mancherley gar scheußlichem Siechtum belasten. Sie hat es oft in der Compagnie von Ratten, deren flincke Diener die sind.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

**Verbreitung:** Mittelaventurien (Wald, Steppe, Städte, Felder)
**Auftreten:** einzeln und bis zu 2W6+6 Tiere **Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** Fell (einfach)

### KAISERHÖRNCHEN, FEH- ODER FEENHÖRNCHEN

*»Von den Hörnchen und vom Feh: Die stolzesten und wildesten unter den Hörnchen sind jene, die auf Eichen und Ulmen leben und ein rotes oder weißes Fell haben. Schon so mancher Waidmann musste seine Finger lassen, wenn er ein solches Thier mit der Hand ergreifen wollte. Von ihnen wiederum das Edelste ist das Feh oder Kaiserhörnchen, welches ein edles Grau wie von schimmernder Wehr am Felle trägt und darum auch in der Heraldik des höchsten Adels genannt wird.«*
*—Hesindiane Westfar,* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Mhanadistan, Liebliches Feld, Maraskan (Wald) **Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** Fell (teuer)

### BIBER

*»Vom Biber: Der größte Baumeister der Natur aber ist der Biber, welcher allein mit seinen Zähnen und seinem Schwanz gar gewaltige Dämme zu bauen vermag. Er fällt die größten Bäume hierfür und bewegt (auf seinem flachen Schwanz) auch große Massen von Lehm. Wo ein Biber seinen Damm baut, da ist auch ein Bauwerk des Menschen sicher; denn der Biber weiß um viele Gefahren der Erde und der Wasser. In seinen Bauten findet man oft sonderliche Dinge, manchesmal auch Schätze, denn der Biber sammelt, was er fandt. Aus seinen Klötzen gewinnt man einen gar starken Liebestrunk.«*
*—Hesindiane Westfar;* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Elenvina, 926 BF*

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Flussläufe)
**Auftreten:** 1W6+1 Tiere **Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** 4—12 Ration Fleisch, Fell (besser), Duftdrüsen ('Bibergeil'), ca. 2 S

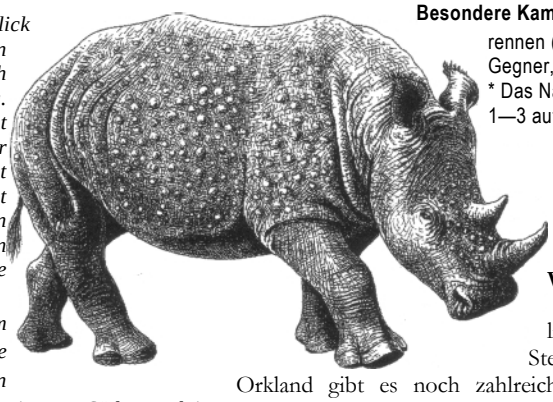
### WEITERE NAGETIERE

Neben den oben genannten gibt es noch zahlreiche weitere Nagetiere. Allen ist gemein, dass sie nur wenig Fleisch liefern und allenfalls in großen Mengen ihres Fells wegen in Fallen gelockt werden. Ne-

ben dem *Pfeiffer,* der vorwiegend im Orkland lebt, und den *Baum-, Eich-* oder *Tannhörnchen,* die alle dem Kaiserhörnchen ähnlich und mit diesem eng verwandt sind, gibt es mit dem *Murmeltier* ein größeres Nagetier, dem Biber ähnlich, jedoch mit hübscherem Fell ausgestattet und weniger bauwütig. Der *Siebenschläfer* ist mit den *Mäusen* verwandt, von denen es unzählige Arten gibt.
Doch sind dies längst nicht alle kleinen Nagetiere, und die Tierkundigen streiten sich oftmals darüber, ob der ein oder andere kleine Geselle nun zu den Kaiserhörnchen, Streifenmäusen oder zu wem auch immer gezählt werden muss.

## NASHÖRNER

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



*zum einen das Wollnashorn, welches häufig im Orkenland vorkommt und im Wald lebt. Es hat eine grauschwarze Farbe und ein Fell, wovon man nicht entscheiden mag, ob es Leder oder Wolle ist. Im Süden und im Mittellande lebt das andere Nashorn, welches Warzennashorn heißt, weil es über und über mit Warzen bedeckte graue Haut hat.«*
*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Festum, 997 BF*

Ein Nashorn ist eigentlich ein friedlicher, Gräser und Wurzeln fressender Wald- oder Steppenbewohner — solange niemand es reizt. Bedroht fühlt sich ein Nashorn zum Beispiel durch das Klimpern und Klappern schlecht verzurrter Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Vernimmt es derartig unbekannte Geräusche, dann stürmt es mit gesenktem Horn auf das nächstbeste Mitglied einer Reisegruppe los. Meistens erfolgen die ersten Angriffe eines Nashorns mit ungestümer Vehemenz, nach einiger Zeit ist dann der Schwung der ersten Wut vorbei und das Nashorn kämpft überlegter und gezielter. Solche Angriffe haben dann zwar nicht mehr die gleiche Wucht wie zu Beginn des Kampfes, aber deswegen sind sie sind nicht weniger gefährlich. Mit einem Hornstoß kann das schwere "Tier den Gegner leicht von den Beinen holen, und manchmal versucht es dann, den am Boden liegenden Gegner zu zertrampeln. Nashörner neigen dazu, plötzlich die Lust an einem Kampf zu verlieren und einfach den Kampfplatz zu verlassen (wenn sie weiter angegriffen werden, wehren sie sich natürlich). Manchmal werden sie aber auch im Verlaufe eines Kampfes wieder richtig wütend, vor allen Dingen dann, wenn sie zu unterliegen drohen.
Normalerweise trifft man Nashörner nur einzeln an, sollte man aber unerwartet auf eine Nashornkuh mit ihrem Jungen stoßen, dann sind absolute Ruhe und ein hoher Baum die besten Voraussetzungen, um zu überleben, denn eine Nashornkuh verteidigt ihre Nachkommen mit besonderem Kampfeswillen.

**Werte für alle Nashörner**
**Auftreten:** Einzelgänger und bis zu 1W3 Tiere als Familie

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 5+1 W6 | **PA** 3 | **LeP 95** | **RS** 4 | **KO** 19 |
| **Horn:** | **DK** H | **AT 10*** | **TP 1W6+5** | |
| **Trampeln:** | **DK** H | **AT** 5* | **TP** 2W20 | |
| **GS** 14 | **AuP** 40 | **MR** 0 / 7 | **GW** 14 | |

### WARZENNASHORN

Warzennashörner (siehe Abbildung) sind reine Steppenbewohner. Meistens trifft man auf das Tier in den mittelländischen und südlicheren Steppengebieten, aber auch in den weiten Steppen des Nordens lebt hier und da schon einmal eine Warzennashornfamilie. Die Dickhäuter sind sehr angriffslustig, und fast immer führen sie einen einmal begonnen Kampf zu Ende.

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Shadif, Mittel- und Nordaventurien (Steppe)
**Schulterhöhe:** 8 Spann **Gewicht:** 1.200 Stein
**Jagd:** Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff
**Beute: 550** Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Horn (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6+2), Trampeln, großer Gegner, Raserei (2, bei 16—20 auf 1W20)
* Das Nashorn setzt Trampeln jedoch nur bei 1—3 auf dem 1W6 ein.

### WOLLNASHORN

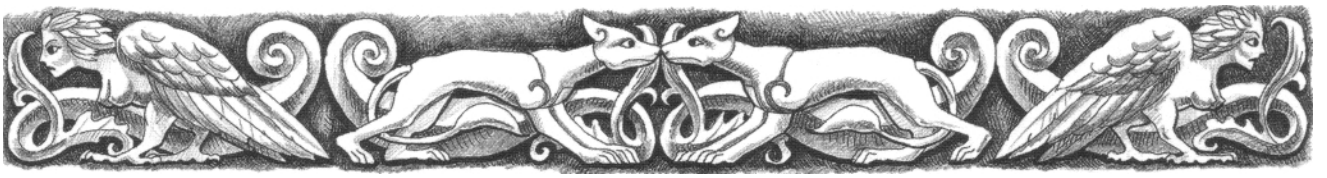
Das Wollnashorn lebt ausschließlich in nördlichen Wald und Steppengebieten, insbesondere im Orkland gibt es noch zahlreiche Exemplare dieser Spezies. Das Wollnashorn gilt als äußerst reizbar, verliert aber die Lust am Kämpfen ebenso leicht wieder und führt die meisten Kämpfe nicht zu Ende. Man sollte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

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe, Wald), Maraskan (Wald, selten)
**Schulterhöhe:** 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 900 bis 1.200 Stein
**Jagd:** Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff Beute: 450 bis 500 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Horn (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, großer Gegner
* Nach den ersten ungestümen Angriffen verliert das Wollnashorn leicht die Lust am Kämpfen: Zu Beginn jeder KR wird mit dem W6 gewürfelt, fällt eine 1, so wendet sich das Nashorn ab, sofern es nicht erneut angegriffen wird, schwer verwundet ist oder Junge verteidigt.

## NECKK

*»Efferd sandte die Zornflut, und sogar die Wälder und die Hügel mussten versaufen, und der Zorn des Wassers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Fischmenschen.« —aus* Annalen des Götteralters — Vom Anbeginn der Zeiten, *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

*»Wenig ist uns bekannt über das Meervolk, welches man auch Ozeaniden oder im Volksmunde Necker heißt. Diese Wesen, welche vor allem an der westlichen Küste leben, haben eine helle, fast blaue (mitunter auch grünliche) Haut und langes, metallisch schimmerndes Haar. Sie leben wohl im Wasser — im Meer wie auch in den Flüssen, sind aber mitunter auch auf dem Land zu finden, ohne dass sie dabei Schaden nehmen. In allem anderen sind sie den Menschen und Elfen sehr ähnlich, wiewohl sie etwas kleiner sind, breite Wangenknochen, wulstige Lippen, große ausdrucksstarke Augen haben und eine sehr glatte Haut besitzen. Kein Necker spricht die Sprache der Landvölker, und auch keinem Gelehrten ist es bisher gelungen, die Sprache der Meermenschen zu enträtseln, da sie sich zum größten Teile durch Gedankenbilder verständigen.*



*Necker müssen nie schlafen, aber wenigstens einmal am Tage müssen sie sich mit Wasser benetzen. Sie sind ein friedliches Volk, das jedoch auch Arten der Raserei kennt, besonders nach dem Genuss von Alkohol oder bei Vollmond, wo sie mitunter wild gehen. In Havena findet man sie hier und dort als Diener der feinen Herrschaften, was ihnen anscheinend keinen Ungemach bedeutet."*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Die Necker sind eines der geheimnisvollsten Völker Aventuriens. Die Legenden um die Wasserbewohner sind vielschichtig, den einen gelten sie als Geschöpfe Efferds, der sie aus Meerschaum und Seewogen geschaffen habe, andere glauben, dass die Necker die Seelen der verstorbenen Seeleute sind, die Efferd sich in sein Reich geholt hat. Wieder anderen gelten sie als Geschöpfe der Mond- und Magiegöttin Mada, zu deren Metall, dem Mondsilber, die Necker eine besondere Beziehung zu haben scheinen.
Ihre Gestalt ähnelt denen der Menschen, jedoch ist ihre Haut glatter und samtweich, zumeist in fahlem Weiß, das oft einen Blau- oder Grünschimmer hat. Der Körper ist vollständig haarlos, abgesehen vom Haupthaar, das sich in blau und grün schimmernden Wellen bis zu den Hüften ergießt. Zwischen Fingern und Zehen haben Necker kleine Schwimmhäute.
Uber diese Wesen wird gesagt, dass sie sich im Moment ihres eigenen Todes verflüchtigen oder in Wasser verwandeln, um Teil von Efferds unerschöpflichem Reich zu werden. Auch wurde nie ein alter Necker erblickt, sie erscheinen – Elfen ähnlich – vollkommen alterslos. Ebenso ist ihnen das Bedürfnis nach Schlaf vollkommen fremd. Es scheint eher das Gegenteil der Fall zu sein: Im Mondlicht werden die Necker leidenschaftlicher, und in Vollmondnächten verlassen sie sogar ihre Wasser und verlieren ihre Scheu vor Menschen. Der Vollmond scheint auch Schuld an dem so genannten *Neckerrausch zu* sein, einem berserkerartigen Zustand, in den Necker während dieser Zeit verfallen können. Auch der Genuss von Alkohol löst diesen Zustand aus.
Die anziehende Aura der Necker ist tatsächlich keine Einbildung, denn sie beherrschen eine Art der Magie, die jedem anderen aventurischen Zauberkundigen fremd ist: Ihre Begabungen liegen vor allem im Bereich der Gedanken und telepathischen Magie, sie kommunizieren mit Menschen und anderen Wesen fast nur durch Bilder. Beispielsweise 'senden' sie das Bild eines sanft wogenden Meeres, wenn sie 'Frieden' meinen, eine von Sturm aufgewühlte See hingegen bedeutet Hass oder Wut. Auch ist ihre Magie in der Lage, Wesen auf sanfte Art und Weise zu manipulieren. Necker sind nicht immun gegen Magie, aber auf sie gewirkte Zauber können sich in Dauer oder Wirkung vollkommen vom erwarteten Effekt unterscheiden.
Necker sind die enigmatischen Wesen der Meere, und eine Begegnung mit ihnen sollte nicht zufällig erfolgen. Es gibt auch Legenden von Romanzen zwischen Neckern und Menschen, die aber fast immer tragisch und tödlich endeten.

**Verbreitung:** Albernia, Liebliches Feld, Zyklopeninseln (Küsten, Fluss und Seeufer, selten), häufiger im Delta des Großen Flusses
**Größe: 8** bis 9 Spann **Gewicht:** 50 bis 65 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MU 8–15** | **FF 8–16** | **KL 8–16** | **GE 10–19** |
| **IN 9–18** | **K0 9–I7** | **CH 10–20** | **KK 6–14** |

**Vor-/Nachteile:** Aquatisches Lebewesen*, Chaotische Aura (im Text erwähnte Auswirkung der Zauber), Herausragendes Aussehen, Tiefseesprache (Gabe, die zur Kommunikation mit Wesen des Meeres befähigt), Halbzauberer; Blutrausch (ausgelöst durch Vollmond oder Alkohol), Landangst 10–15, Angst vor Feuer 5–10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**

| | | |
|---|---|---|
| **LeP 22/26/30** | **AuP 24/28/34** | **AsP 20/24/30** |
| **MR 7/8/9** | **GS 8/8/9** | **RS 0** |
| **AT 9/12/I5** | **PA 11/12/17** | **FK –/13/16** |

**INI** 11+W6 / 13+W6 / 19+W6 **TP 1** W TP(A) (Fäuste; DK H) oder je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Kampf im/unter Wasser / Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14) / Kampfreflexe
**Typische Waffen:** normalerweise keine, selten Speer, Dreizack oder Harpune
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** natürliche Begabung aller Necker, beherrschen verschiedene unbekannte Arten von Einfluss- und Elementar(Wasserl-Magie * Necker können maximal einen Tag an Land überleben. Viele von ihnen tragen Amulette aus Lapislazuli, durch die dieser Zeitraum auf drei Tage ausgeweitet wird.

## NEUNAUGEN

*»Von den Neunaugen: In vielen Seen und Flüssen finden sich Kreaturen alter Macht, welche großen Regenwürmern gleichen und Neunaugen heißen. Sie haben kurze Flossen und ein rundes Maul, und man kann ihr Alter an der Zahl der Ringe erkennen, welche ihre Haut bildet. Sie werden demnach bis zu 1000 Jahre alt und erreichen die Größe einer kleinen Seeschlange. Ihr Maul ist mit kleinen Sägezähnen besetzt, mit denen sie die Schiffe durchlöchern wie Angbarer Käse. Sie scheinen überhaupt Schiffe zu hassen, denn oftmals sieht man sie zu Hunderten das Wasser des nach ihnen benannten Sees aufzuwirbeln und Stürme beschwören, wenn ein Schiff von Trallop nach Donnerbach fahren will.«*
*aus dem* Jahresbericht der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft *970 BF*

Um den Neunaugensee ranken sich zahlreiche Schauermärchen. Was im obigen Text angesprochen wird, ist eine Fischart, deren Äußeres bis auf kurze Flossen fast dem eines riesigen Regenwurms ähnelt. Mit ihrem großen Maul, das von einem scharfen Zahnkranz gesäumt ist, verbeißen sie sich häufig an Schiffsplanken und raspeln sich nach und nach durch das Holz. Bei stürmischem Wetter treiben sie oft an die Wasseroberfläche, um Tang und abgerissene Muscheln zu fressen. Für Menschen hingegen stellen sie keine unmittelbare Gefahr dar – sie gelten sogar als außerordentliche Köstlichkeit, weswegen sie mitunter mit Hilfe von passenden Tang-Ködern geangelt werden.
Nicht nur wegen dieser Kreaturen ist der Schiffsverkehr auf dem Neunaugensee zum Erliegen gekommen, in seinen Tiefen sollen noch zahlreiche andere Ungeheuer hausen, namenlose Kreaturen, die nach der verschollenen Elfenstadt Mandalya suchen.

**Auftreten:** mindestens 2W6
**Beute:** 1 Ration Fleisch, Rogen (2 S)

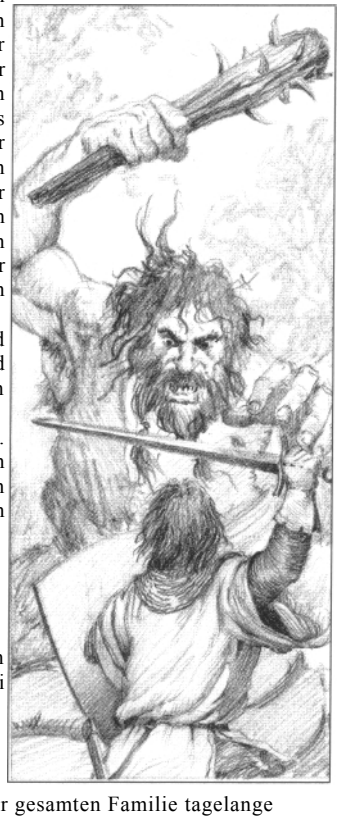
## OGER

*»Der wildeste der Giganten hieß Ogeron. Im Gigantenkrieg hatte er bereits die Mauern von Alveran erklommen und ergriff die friedliche Travia an ihrem Haupthaar, um sie zu verschlingen. Da traf ihn Praios' Sonnenszepter mit einem Blendstrahl, der alle Sphären erhellte. So groß war Praios' Zorn über den Unhold, dass Ogerons Leib in hundert mal hundert Stücke zersprang, die auf Aventurien herabregneten. Die Klumpen, von Ogerons ungestillter und unstillbarer Fressgier erfüllt, erhoben sich nach hundert Jahren, und so kamen die Menschenfresser oder Oger in die Welt.«*
*—aus* Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

*»Die Menschenfresser, auch Oger geheißen, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elfen und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenn's Vieh wäre. Hässlich sind die Oger allemal: mehr als zweieinhalb Schritt groß und bleich wie Kreide, weil sie das Angesicht Praios' scheuen und in unterirdischen Höhlen krauchen. Sie fetten*

*ihre unbehaarte Haut überdies mit Schmalz, dass sie widerlich anzusehen ist und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken; und sie geben ein Grunzen von sich wie Schweine - was wohl ihre Sprache sein soll. Aus ihrem Maul ragen gelbe, scharfe Schneidezähne, mit denen sie alles reißen, was sie erlangen können.*
*Hinterlistig sind die Oger auch. Da verbünden sie sich wohl mit Goblins und Orks, um wehrlose Menschen zu überfallen und zu verschlingen. Und wenn sie gar keinen Erfolg haben, mögen sie auch ihre Verbündeten als Speise nicht zu verabscheuen. Schlimm wird es, wenn sich das Pack zusammenrottet, wie es schon zweimal passiert ist - da kann man von Glück sagen, dass der Kaiser und tapfere Kämpfer aus allen Ländern bei den Trollzacken mehr als Tausendundeinen der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben, dass es ihnen eine Lehre gewesen sein mag.«*
—Das Bestiarium von Belhanka, *mittelreichisch bearbeitete Abschrift des Garether Hesinde-Tempels, 1015 BF*

Die Oger weisen von allen Zweibeinern die geringste Intelligenz auf; ihr Wesen wird beherrscht vom Fress- und Paarungstrieb. Ihr Hunger ist unersättlich und sprichwörtlich (`hungrig wie ein Oger'). Im Grunde genommen fressen Oger alles, was sich bewegt und kleiner ist als sie selbst. Menschenfleisch sehen sie als ihr Leibgericht an, das sie entweder roh verschlingen oder über dem Feuer in ihren Höhlen zubereiten. Daher ist es für Menschen unmöglich, mit einem Oger zu verhandeln. Sie sind von massiger Statur, ihr oftmals fetter Leih ist unbehaart, die Zähne in ihrem Maul sind scharf.



Oger sind leicht durch Magie und Überredung zu beeinflussen und lassen sich zu grässlichen Taten anstiften, da ähnen jegliche Hemmschwelle fehlt. Beim verheerenden *Zugder Oger* im Jahre I003, der halb Tobrien verwüstete, wurden sie vom schurkischen Schwarzmagier Galotta gelenkt, viele orkische Schamanen halten *Streitoger* mit Magie in Gefangenschaft und können ihnen uneingeschränkt befehlen. Freie Oger leben meist in kleinen Familienverbänden von drei bis sieben Ogern in Höhlen oder Ruinen. Von diesem spärlich ausgestatteten und notdürftig hergerichteten Quartier aus unternehmen sie manchmal mit der gesamten Familie tagelange Streifzüge. Bisweilen bleibt eines der Ogerweibchen zurück, um das Heim zu verteidigen. Sie benutzen einfache Werkzeuge und verstehen sich auf das Holzhandwerk, die Feuersteinbearbeitung und die Gerberei, für die sie üblicherweise ihren eigenen Urin benutzen. Die Vorliebe, den haarlosen Körper mit streng riechendem Fett einzureiben, hat zur Redensart `stinken wie ein Oger' geführt, das Fett und ihr schwarzes Blut sind zudem begehrte alchimistische Mittel. Oger verfügen über eine einfache Sprache, die Entlehnungen aus dem Garethi und dem Oloarkh besitzt. Oger sind stets mutig und kampflustig, doch ihre Kampfweise ist eher plump und ungestüm. Oft benutzen sie einfache, zerbrechliche Keulen, doch auch mit ihren Fäusten können sie gefährlich zuschlagen. Sie sind so dumm, dass sie selbst dann nicht fliehen, wenn sie einen Kampf schon sicher verloren haben.

In der Vergangenheit gab es einige namhafte Vertreter der Rasse, die sich durch besondere Boshaftigkeit oder erstaunliche Intelligenz auszeichneten, namentlich den tobrischen Riesenoger *Arzuch,* der vom Schwertkönig Raidri Conchobair getötet wurde, oder *Bagelak vom Reichsforst,* der klug genug ist, um Fallen zu legen und garetischen Gardetruppen zu entwischen. Die Existenz des vierarmigen *Goro,* der in den Wäldern des Kosch Wanderer zum Ringkampf auffordert, muss wohl in das Reich der Legenden verwiesen werden.

### ORKISCHE STREITOGER

Im Orkland gibt es einige Ogersippen, die von Orks gefangen und `abgerichtet' wurden. Diese *Streitoger,* die dem Schamanen des Stammes unterstellt sind, sind weitaus bessere Kämpfer als ihre wilden Verwandten. Normalerweise kontrolliert kein Schamane mehr als einen Oger. Diesen leiht er dem Stamm aus und stellt ihn für Raub- und Kriegszüge zur Verfügung. Ein orkischer Streitoger erhält eine besondere Kampfausbildung und wird mit eigens für ihn hergestellten Rüstungen und Waffen ausgestattet.

Verwandte der Oger des Orklandes sind die Hügellinge.

### SCHWARZOGER

Im Regenwald und auf den Waldinseln gelten Schwarzoger als Schrecken der Wälder. Sie unterscheiden sich von ihren nördlichen Vettern vor allem durch schwarze Hautfarbe und höhere Intelligenz. Sie verzichten auf das Einreiben mit verräterisch riechendem Fett und schleichen so geschickt wie Jaguar und Dschungelmensch. Der kultivierte Schwarzoger-Fürst *Gubbruz,* der einen herrschaftlichen Palast errichtete und in Al'Anfa lange Zeit als unbesiegbar galt, zählt ebenso zu den bekannten Schwarzogern wie der *Große Schwarze* von Altoum, von dem Matrosen angstvoll berichten. Weitergehende Informationen bietet die Spielhilfe In den Dschungeln Meridianas.

**Verbreitung:** ganz Aventurien
**Größe:** 2,60 bis 2,80 Schritt **Gewicht: 180** Stein und mehr
**MU** 15-23 **FF** 6-14 **KL** 4-7 **GE** 8-15
IN 6-13 **KO** 15-25 **CH** 5-9 KK 20-30
**Vor-/Nachteile:** Natürlicher RS, Aberglaube 10-15, Übler Geruch (durch das Einreiben mit Fett)
**Kampfwerte:**
**LeP 45** **AuP 40** **MR 1 / 8** **GS 10**
**RS 2** + Rüstung (selten)
**AT15/15** **PA10/7 INI12+W6 TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen
**Typische Waffen:** Faust (2W+5 TP(A), DK HN), Keule (3W+4, DK N)
**Typische Rüstungen:** Lederrüstung (RS 3, BE 3, nur bei Streitogern)
**Magie:** nicht bekannt
**Veränderungen nach Herkunft:** Schwarzoger (KL+4, IN+2, kein Nachteil *Übler Geruch),* Orkische Streitoger (AT 20, PA 14, TP **3W+6** (Streitkolben; DK NS), INI -2, SF: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfreflexe)
**Besonderheiten:** Der Oger gilt als *großer Gegner.*

## ORKS

*»Die Schwarzpelze sind wohl unsre grimmigsten Feinde: Grausam, gesetzlos und blutgierig sind sie, aber doch schlau genug, Waffen und Kriege zu führen. Ein Schwarzpelz ist meist ein Kopf kleiner, aber kräftiger als ein Mensch. Sie tragen einen dunklen Pelz und das Haupthaar oft lang und struppig. Ihr Dummkopf hat Augen in Rot, Grau, Schwarz oder Gelb und zwei vorspringende untere Hauer. Dämonenpriester und Schamanen führen die Brut an, oft treiben sie einen Oger mit sich. Zweimal schon haben sie die Menschenlande verheert, indem sie zu Abertausenden über Dörfer, Weiler und Felder hereingebrochen sind, doch hat beide Male nicht von ungefähr der Mensch das Oberwasser behalten.«*
*—völkerkundlicher Schulaufsatz eines Novizen der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk, 1016 BF*

*Woschru, yaschai Arbakka, gro ramram Karrka!«*
*—typisch orkische Begrüßung Menschen gegenüber.*
*Die Übersetzung lautet in etwa: "Blankhäute, gebt uns eure Klingen, oder wir spalten euch den Schädel."*

Die Orks blicken auf eine der längsten Geschichten aller Völker Aventuriens zurück. Ihr Kalender reicht über 37.000 Jahre zurück. Sie kennen keine Schrift; die Bewahrer der Traditionen sind die Tairach-Priester, denen phänomenale Gedächtnisleistungen nachgesagt werden. Durch Rivalitäten der zahlreichen Stämme untereinander haben die Orks trotz dieser langen Historie kein machtvolles Reich aufbauen können. Erst mit den Bemühungen des *Aikar Brazoragh,* des angeblichen Auserwählten des blutrünstigen orkischen Stiergottes, konnten die Orks einen tödlichen Kriegszug führen, der die Existenz des Svelltschen Städtebund beendete und im Mittelreich erst nach erbitterten, verlustreichen Kämpfen abgewehrt werden konnte. Orks sind üblicherweise einen Kopf kleiner, aber muskulöser als ein kräftiget Mensch. Der Körper ist mit einem dichten, dunklen Fell bedeckt, der im Nacken in das längere, meist struppige Haupthaar übergeht. Die kräftigen Arme reichen bis zu den Knien, die Hände sind grob. An den Fußsohlen haben Orks eine extrem zähe Sohle, die sogar gegenüber spitzen Steinen unempfindlich ist.

Das wenig behaarte Gesicht wirkt grob und platt, die breite Nase und fliehende Stirn verstärken diesen Eindruck noch. Die tief liegenden Augen sind von roter, grauer oder schwarzer Farbe, die leicht spitz zulaufenden Ohren liegen eng am Kopf an. Orks verfügen über kräftige Kiefermuskeln und ein beeindruckendes Gebiss mit vorstehenden unteren Eckzähnen.

Das Wachstum bei Orks findet schneller statt als bei Menschen, mit etwa zehn Jahren erreichen sie bereits die Geschlechtsreife. Durchschnittlich haben sie eine Lebenserwartung von 40 Jahren.



## KULTUREN UND LEBENSUMSTÄNDE

Der mit mehreren Zehntausend Mitgliedern zahlenmäßig größte Stammesverband der Orichai wird von den typischen Jägern, Sammlern und Teilzeitbauern des Orklandes gebildet. Besonders aggressiv – und fast genauso zahlreich – sind die großen und dunkelhaarigen Zholochai; die meisten von ihnen ziehen als Nomaden zwischen Blutzinnen und Orksteppe umher und sind vor allem Jäger und Krieger. Sie schmücken sich mit Skalps, gefärbten Haaren und Masken. Die **Zholochai** bildeten das Haupt-Kontingent des 'Orkensturms'; früher hausten sie nahe Phexcaer, heute sind etliche in der Nähe Khezzaras sesshaft geworden. Die etwa halb so kopfstarken **Truanzhai** in den Haldorbergen und dem Becken von Phexcaer sind als Schafhirten, Kürschner und Gerber, Kletterer und Fährtenleser bekannt. Sie sind Menschen gegenüber weniger feindselig und beschränken sich meist auf Handel und Wegzollerpressung. Die etwa genauso zahlreichen **Korogai** sind von ihrer Heimat Kharkush im Firunswall bis weit in die nördlichen Lande der Menschen vorgedrungen; sie gelten als die besten Schmiede unter den Orks.

Die folgenden Stammesgemeinschaften sind allesamt etwas geringer an Zahl – alle zählen jeweils einige Tausend Köpfe: Zahlreichen verschiedenen Stämmen entspringen die **Orks von Khezzara,** der einzigen Stadt der Orks, wo der Aikar Brazoragh regiert. In den im Orkzug eroberten Gebirgszügen hausen die kampflustigen **Thasch**-Orks zwischen Lowangen, Yrramis und dem Finsterkamm, die heimtückischen **Gharrachai** der Finstermark, die regelmäßige Tribute eintreibenden **Rhorwed-Orks** nahe Tjolmar und die eher auf Erpressung und andere Verhandlungsstrategien denn auf einfaches Plündern setzenden Hilval-Orks. Große Teile des ehemaligen Svelltschen Städtebundes werden mittlerweile von Orks bewohnt, die sogar oft ein verhältnismäßig friedliches Auskommen mit den dortigen Menschen pflegen.

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

Ausgestoßene Orks, die sich zu marodierenden Banden zusammenrotten und häufig in Nordaventurien zu finden sind, werden **Yurach** genannt. Eine weitere Gruppe Orks, die unter Führung des *Uigar Kai* im Jahre 1020 BF aus Khezzara auswanderte, hat sich am Rande der Eiszinnen angesiedelt und traf dort auf die **Shurachai,** Orks mit schneeweißem Pelz.

Orks sind im Sippenverbund organisiert, halten Zwergenponys, Steppenrinder und Hunde als Transportmittel und Nahrung und kennen Rad und Schmiedekunst. Größtenteils leben sie in einem rigiden Kastensystem aus *Ergoch* (Sklaven und Frauen), *Grishik* (Bauern), *Drasdech* (Handwerkern), *Khurkach* (Jägern) und *Okwach* (Elitekriegern und Priestern), das nach dem Recht des Stärkeren gebildet und von den zwei *Harordak,* dem Häuptling und dem Schamanen, beherrscht wird. Frauen sind völlig rechtlos und haben nicht einmal Namen.

Orks tragen Kleidung vor allem als Schmuck, bevorzugt lederne Umhänge und Röcke, sowie Harnische, Schienen und Helme aus gehärtetem Leder. Die Farbe Rot ist den Schamanen vorbehalten; Metall ist wichtigster Schmuck, bis hin zu Nasenringen, Penishülsen und Zahnaufsätzen, dazu oft gefärbte Haare oder Masken.

*Ologhaijan* ist die Hochsprache des Orklands, das primitive *Oloarkh* wird von Ausgestoßenen und Oger gesprochen. Wichtig für die Verständigung sind darüber hinaus Trommeln und Signalhörner.

**Verbreitung:** Orkland, Svellttal, Eiszinnen, sehr selten in Thorwal und Uhdenberg

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Größe: 1,55** bis 1,70 Schritt | | | **Gewicht: 60** bis 75 Stein |
| **MU** 10–20 | **FF** 7–17 | **KL 6–15** | **GE** 8–16 |
| **IN** 8–17 | **K0** 10–21 | **CH** 6–14 | **KK** 10–21 |

**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 5–10, Jähzorn 5–10, Raubtiergeruch

**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**

| | | |
|---|---|---|
| **LeP 30/39/45** | **AuP 35/44/51** | **MR O/1/4** |
| GS 8/8/8 | RS 1+Rüstung | |
| AT 13/15/19 | **PA 9/11/16** | **FK 10/14/20** |
| **INI** 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 | | **TP** je nach Waffe |

**Sonderfertigkeiten:** Biss / Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung 1

**Typische Waffen:** Byakka, Gruufhai, Arbach, Stoßspeer, Reiterbogen

**Typische Rüstungen:** Lederharnisch
**Magie:** selten, religiös geprägter Schamanismus, rituelle Beschwörungen, Beherrschung
**Veränderungen nach Herkunft:** Svelltland (MR +2), Korogai (MR +1, LeP +1, AuP +2), Molkolash, Orichai oder Truanzhai (LeP +1, AuP +2), Olochtai (Speisegebote (nur rohes Fleisch), LeP +I, AuP +4), Tscharshai (KL +1, LeP +1, AuP +2), Zholochai (Größe +2 Finger, MU +1, LeP +1, AuP +2)
**Weitere Informationen** zu den Orks finden Sie in **AH 27** und **65** (Rasse und Kulturen), **MBK 134** (Stammeskrieger), **MGS 133** (Glaube), **AG 129** (Schamanen und Geweihte), **AvAr 92** (Waffen) und dem Abenteuer **Das vergessene Volk.**

**Verbreitung:** Zyklopeninseln, südliches Horasreich (Strand, Wald)
**Auftreten:** 1W6+2 Tiere
**Körperlänge:** bis 15 Spann **Gewicht:** I50 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1W6 | **PA** 4 | **LeP 35** | **RS** 4 | **K0** 15 |
| **Schwanz:** | **DK N** | **AT 15*** | **TP 1W6+2** | |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 12*** | **TP** 1W6+3 | |
| **GS** 7 | **AuP** 50 | **MR** 6 / 8 | **GW** 9 | |

**Beute:** 50 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (9), Umreißen (2, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (12)
* Der Waran hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

### HALBORKS

Aus der Verbindung zwischen Ork und Mensch entstehen die Halborks. Sie sind so groß wie Menschen, jedoch deutlich kräftiger gebaut und am ganzen Körper stark und dunkel behaart. Sie weisen zwar keine Eckzähne auf, doch das Gesicht ist meistens grob und ebenfalls behaart. Männer weisen einen struppigen Bart auf. Wenn sie sich fortpflanzen, dominiert meistens das orkische Erbe. Halborks gelten sowohl bei den Orks wie auch bei den Menschen als Randgruppe und leben in Isolation, wenn nicht gar Verfolgung. Nur selten gelingt es einem Halbork, den Respekt der Menschen zu erwerben. Thorwal, Uhdenberg und einige svelltsche Siedlungen tolerieren Halborks wie auch Orks. Am häufigsten aber findet man Halborks in marodierenden Banden von Yurach-Orks, Goblins und menschlichen Vogelfreien.

**Verbreitung:** Svelltland, Orkland und angrenzende Gebiete
**Größe:** 1,60 bis 1,85 Schritt **Gewicht:** 60 bis 85 Stein
**MU 9–19** **FF** 7–18 KL 7–16 **GE** 8–17
**IN** 8–17 **1(0** 9–20 **CH** 6–14 KK 9–20
**Vor-/Nachteile:** Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 5–10, Jähzorn 7–12
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 28/36/41** **AuP 32/40/46** **MR O/3/4**
**GS 8 / 8 /** 8 **RS je** nach Rüstung
AT 12/14/17 PA 10/I2/16 **FK 9/13/I9**
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: –** / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1, Überrennen
**Typische Waffen:** entweder wie Mensch (je nach Kultur) oder Ork
**Typische Rüstungen:** entweder wie Mensch (je nach Kultur) oder Ork
**Magie:** sehr selten, Viertelzauberer
**Veränderungen nach Herkunft:** Svelltland-Orks (MR +2)
**Weitere Informationen** zu den Halborks finden Sie in **AH 28** und **67** (Rasse und Kultur).

### PAILOSWARANE

In ihrem Körperbau erinnern sie an hochbeinige Krokodile, doch halten sich Pailoswarane vorwiegend auf dem Land auf. Sie haben einen langen Schwanz und kräftige Beine, mit denen sie überraschend schnell laufen können. Ihr Maul ist mit zahlreichen Zähnen bewehrt, die allerdings nicht sehr scharf sind. Mit hoher Kraft versuchen sie, Brocken aus einer Beute herauszureißen, die sie gierig verschlingen. Ausgewachsene Warane werden bis zu 3 Schritt lang.



### PANTHER UND GEPARDEN

*»Von Panthern und Geparden: Die gefleckte Raubkatz gibt es in den Wäldern des Südens als auch in den Steppenländern Mhanadistans.*

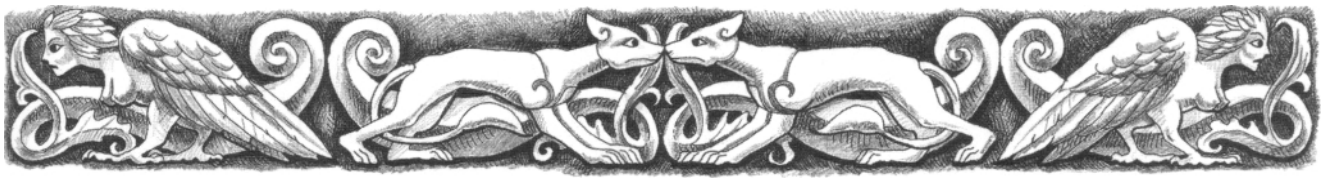
*Obwohl sich die Tiere nur ähneln, sind sie doch von gleichem Geblüt: Verschlagen und hinterlistig. Wohl wahr, dass ein Säbelzahn schon ob seiner Größe gefährlicher erscheint, doch sollt man sich hüten, im Kampf gegen einen Panther oder Geparden Leichtsinn zu üben. Die Tiere warten geradezu darauf dass ihre Opfer ihnen eine Blöße zeigen. Dann schlagen sie erbarmungslos zu, denn sie sind wie kaum ein anderes Tier zum Töten geboren.«*
*—aus dem* Bestiarium von Vinsalt, *Autor, Ort und Datum unbekannt*

*»Vom Parder: Wiewohl dieses Tier dem Maraskaner als der Frau Rondra heilig gilt, lebt es so, dass es auch der Frau Travia gefällt. Denn haben sich Parder und Parderin gefunden, so bleiben sie ihrer Lebtag beinand. Doch das macht die Katz auch gefährlich: Tötet man eine, so wird die andere nicht rasten, bis sie den Mörder zur Strecke gebracht, und mögen darüber auch Jahre vergehn.«*
*—aus Zu* Gast bei den Rebellen von Asandrio Urfanyn, *Harmlyn, 996 BF*

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

### HÖHLENPANTHER

Höhlenpanther (siehe Abbildung oben) sind beinahe die einzigen Raubkatzen, denen man in unterirdischen Höhlen oder Kavernen begegnen kann. Sie haben ein fleckiges, schmutziggraues Fell, das zudem sehr borstig ist und auf einem Basar nicht viel einbringt. Kopf und Hals tragen eine struppige Mähne. Ihre rot schillernden Augen sind so gut an ihren Lebensraum angepasst, dass sie selbst in fast völliger Dunkelheit noch etwas sehen können (Abzüge aus mangelnder Beleuchtung halbiert). Zwar lässt sich der Höhlenpanther leicht blen-



den (und verfällt dann in Raserei), doch er besitzt einen sehr ausgeprägten Geruchs- und Orientierungssinn.
Höhlenpanther ernähren sich für gewöhnlich von Ratten und anderen Höhlenkriechern. Als besonders saftige Brocken betrachten sie allerdings auch verwegene Abenteurer. Sie jagen meist in Pärchen, da sie von Natur aus recht feige sind. Sollten sie die Hälfte ihrer LE verlieren, so werden sie die Flucht ergreifen, was ihnen in ihren Höhlen auch sicherlich gelingt. Höhlenpanther können einen Menschen ohne weiteres niederwerfen.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Almada (Höhlen)
**Auftreten:** meist paarweise
**Körperlänge:** um 9 Spann **Gewicht:** 100 Stein
**INI** 11+1W6 **PA** I0 **LeP** 38 **RS** 2 **K0** 13
**Prankenhieb: DK** H **AT** 12 **TP 1W6+2**
**Biss: DK H AT 12 TP 1W6+4**
**GS 12 AuP** 30 **MR 1** / **5 GW** 9
**Jagd:** kann nur im Kampf gestellt werden, Angriff.
**Beute:** 30 Rationen Fleisch, Fell (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Höhle), Hinterhalt (10), Anspringen (7) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Raserei (3, s.o. )

**JAGUAR ODER, SCHWARZER„ WEIßER UND FLECKENPANTHER**
Jaguare sind mit etwa anderthalb Schritt Rumpflänge kleiner als die meisten anderen Raubkatzen, aber dennoch außerordentlich gefährlich. Die *Fleckenpanther* haben ein hellgelbes Fell, das sehr farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Ringen gefleckt ist (und das man als `Pardel' auch in der Heraldik kennt). Die wesentlich seltenere schwarze Variante des *Jaguars* ist dem Söldnergott Kor heilig. Auf den Gletschergipfeln des Regenwaldes lebt eine weiße Abart, die *Schneepanther* oder *Schneeleopard* heißt.
Jaguare sind fast ausschließlich in den südaventurischen Dschungeln anzutreffen. Sie leben gewöhnlich als Einzelgänger, selten einmal in Gruppen von drei oder vier Tieren. Jaguare sind sehr gute Kletterer und greifen stets von Bäumen aus an. Mit einem gezielten Sprung überraschen sie den Gegner, wobei sie ihr Opfer durchaus niederwerfen und zu einem Ringkampf auf Leben und Tod zwingen können. Sollte sich der Kampf nicht zu seinen Gunsten entwickeln, so bricht der Jaguar ihn ab und verschwindet im Dickicht.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln, in Ausnahmefällen bis zu 4 Tiere
**Körperlänge:** 11 Spann **Gewicht:** 125 Stein
**INI** 12+1W6 **PA** I1 **LeP** 40 **RS** 2 **K0** 13
**Prankenhieb: DK** H **AT I5 TP 1W6+2**
**Biss: DK** H **AT 15 TP 2W6+1**
**GS 16 AuP 45 MR** 1 / 6 **GW 10**
**Jagd:** +15, Angriff
**Beute:** 40 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Dschungel), Hinterhalt (I01, Anspringen (8)/Verbeißen, **Gezielter** Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

**PARDER**
*Parder* sind die Raubkatzen Maraskans. Sie haben eine gewisse Ähnlichkeit mit Jaguaren, jedoch sind sie etwas kleiner als diese und ihr Fell ist schwarz mit kaum unterscheidbaren schwarzen Ringen. Sie sind ausgesprochen gute Kletterer und verfügen über ein enormes Sprungvermögen — sechs Schritt aus dem Stand in die Höhe sind nicht ungewöhnlich. Doch das mag nicht verwundern, da sie fast reine Baumbewohner sind, die nur zum Beuteschlagen auftun Boden kommen. Selbst die Jungen werden auf den Bäumen in nestähnlichen Gebilden großgezogen. Parder sind nachtaktiv und jagen ausnahmslos als Paar, wobei sie ihre Beute vom Baum herab anspringen. Die sehr seltenen *Weißen Parder* kommen vor allem im Norden Maraskans vor. Von den schwarzen Pardern unterscheiden sie sich nicht nur durch die Farbe des Fells und die hellblauen Augen, sondern auch dadurch, dass sich bisweilen zwei oder mehr Parderpärchen zu einem losen Rudel vereinigen. Ihr Fell, das im Mittelreich sehr begehrt ist, gilt auf Maraskan als völlig wertlos. Im Kampf verhalten sich Parder in jeder Hinsicht wie Jaguare.
Fraglich ist, ob die sehr seltenen und ausgesprochen angriffslustigen *Roten Parder* überhaupt eine eigene Gattung sind, da man noch nie ihre Jungen gesehen hat. Sie sind ungemein verschlagen und absolute Einzelgänger, die auch schon weitab jeglichen Waldes beobachtet wurden. Ihr Fell ist dunkelrot mit schwarzen Ringen. Maraskanische Legenden behaupten, dass Rote Parder gewöhnliche Parder seien, deren Partner(in) getötet wurde.

**Verbreitung:** Maraskan (Wald)
**Auftreten:** fast ausschließlich nur als Pärchen; Weiße Parder bis zu 1W3+2 Pärchen
**Körperlänge:** 10 Spann **Gewicht:** 90 Stein
**INI** 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 34 **RS** 2 **K0** 13
**Prankenhieb: DK** H **AT 13 TP 1W6+2**
**Biss: DK** H **AT 13 TP** 2W6
**GS 15 AuP 45 MR 1** / **5 GW 9**
**Jagd:** kann nur im Kampf gestellt werden, Angriff.
**Beute:** 25 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Dschungel) bzw. Gelände (Baum), Hinterhalt (10), Anspringen (6)/ Verbeißen, Gezielter Angriff/ Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)
**Roter Parder**
Siehe oben, jedoch **INI** +I, **PA** +2, **AT +3, GS** +2 und **MR 2** / 4; **GW** I1

**KHÔMGEPARD ODER JAGDPARDEL**
Anders als die übrigen Raubkatzen Aventuriens stellt der Khömgepard keine Gefahr für den Reisenden dar, denn es ist kein Fall bekannt geworden, dass ein Gepard einen Menschen angegriffen hätte. Seine Bedeutung gewinnt dieses Tier deshalb, weil es nicht selten noch als Jungtier gefangen und von Menschen aufgezogen wird. Bei richtiger Erziehung wird aus der wilden Katze ein sanftes Haustier, das seine Kraft und Schnelligkeit nur noch zeigt, wenn der Befehl des Herren Befehl es freigibt. Daher kann man im Tulamidenland nicht nur sehen, wie vornehme Herren ihre Jagdpardel auf flinkes Wild hetzen, es gibt sogar Arenen, wo diese pfeilschnellen Tiere in Wettrennen gegeneinander geschickt werden, wobei sie in Kurven elegant mit ihrem bis zu 5 Spann langen Schwanz die Balance halten.
Ist schon der gewöhnliche, gefleckte Pardel überaus wertvoll, so erzielen die Felle der sehr seltenen, reinweißen Tiere schier unvorstellbare Preise. Für die Jagd ist dieses Tier allerdings zu auffällig und daher unbrauchbar.
Leider vermehren sich die Raubtiere in Gefangenschaft nicht, und daher kommt es bei der Beschaffung der Jungtiere durchaus zu gefährlichsten Begegnungen mit den Geparden. Zwar jagen die Raubtiere in freier Wildbahn, zum Schutz der Nachkommen wählen sich die Geparden jedoch dichtes Buschwerk. Wird der Räuber dort von den Eltern überrascht, so ist er vermutlich verloren. Selbst erfahrene Kämpfer haben bei einem solchen Unternehmen schon ihr Lehen lassen müssen.

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Khôm (Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** paarweise oder Gruppen von bis zu 1W6+1 Tieren
**Körperlänge:** 12 Spann **Gewicht** um 75 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **MU** 10 | **KL** 4 | **IN** 6 | **CH** 7 | |
| **FF** 4 | **GE** 12 | **K0** 9 | **KK** 5 | |
| **INI** 12+1 W6 | **PA** 9 | **LeP** 28 | **RS** 2 | **L0 5** |
| **Prankenhieb:** | **DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+1 | |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 13 | **TP** 1W6+3 | |
| **GS** 28 | **AuP** 20 | **MR** 1 / 4 | **GW** 6 | |

**Jagd:** +15, Flucht oder Angriff
**Beute: 15** Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Baum), Hinterhalt (6), Anspringen (4) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)
**Vor-/Nachteile:** Kehlenbiss, Schnelligkeit, Spieltrieb
**Mögliche Ausbildungen:** Jagd-, Rennpardel

## PANZERECHSEN

*»Von der gepanzerten Echse. Größer denn ein Chamaeleon aber kleiner noch als ein Alligator ist die Panzerechse, welche beiden ein wenig ähnelt. Durch ihre Haut vermag kaum ein Schwert zu dringen, und bissig und wild sind die Thiere obendrein. Im Brabacischen hält man sie als Haus-Thiere, um die Schlangen zu wehren, und die Diener des Echsengötzen H'Ranga verehren sie auch ob ihres unbändigen Wesens.«*
—*aus* Nützbares und Verdriessliches Gethier der südlichen Waldungen und Sümpfe, *Hartuvigo von Drol, Dröl und Mengbilla, 981 BF*

Wie alle Echsenarten macht auch die Panzerechse immer einen eher phlegmatischen Eindruck, der wohl durch ihr Äußeres hervorgerufen wird. Dieser Eindruck täuscht aber. In Wirklichkeit können die Panzerechsen eine erstaunliche Geschwindigkeit erreichen; sie lauern oft, bis ein Gegner nahe genug herangekommen ist, um dann urplötzlich zuzuschnappen und den Kampf zu eröffnen.
Im Kampf erweist sich die Panzerechse als recht gefährlich. Ihre dicke, gepanzerte Haut bietet Schutz gegen alle Angriffe, während sie mit dem Kiefer kräftige Bisse austeilt und ihre messerscharfen Zähne meist durch die stärksten Rüstungen tief ins Fleisch der Gegner schlägt. Wenn Panzerechsen einen Kampf eröffnet haben, so führen sie ihn immer bis zum bitteren Ende fort.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald, Sumpf, Flussläufe) **Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis l5 Spann **Gewicht:** 120 bis 150 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 11+1W6 | **PA** 7 | **LeP** 42 | **RS 5** | **K0** 17 |
| **Biss: DK** H | **AT** 9 | **TP 1W6+4** | | |
| **GS** 6 | **AuP 35** | **MR 6** / 7 | **GW 8** | |

**Beute:** 40 bis 50 Rationen Fleisch (zäh, genießbar für Achaz), Haut unbrauchbar
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Sumpf)

## PFERDE UND PONYS

Einige Fachbegriffe, die im folgenden Text auftauchen, können Sie im Pferde-Glossar auf Seite 23 nachschlagen. Die Erklärungen der zusätzlichen Werteangaben finden Sie in der Einleitung des Bestiariums auf Seite 62.

### BEILUNKER ZWERGENPONY

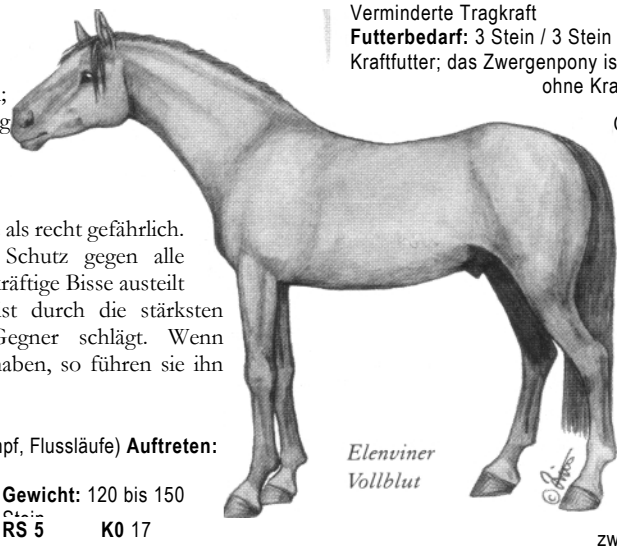
*»Ach, ich sage Euch, Verehrteste, die Pferde meiner Heimat sind von betörender Schönheit, aber niemals so schön wie auch nur der kleine Finger Eurer zarten Hand. So wie sie edelstes Shadifblut schlank und flink gemacht hat, so hat Rahja selbst Euren Leib geformt und ihn mit ihrer Grazie gesegnet. Es gibt nur eines, das ich glühender liebe als sie: Euch, Holde.«*
—*Gamallo Sohn des Garam, Galan und Lebemann, um 850 BF*

Die bereits seit langer Zeit als zierlicher Schlag der Maraskanponys gezüchteten Pferde der Brillantzwerge sind durch die Einkreuzung kostbarer Beuteshadifs zu einem verkleinerten Abbild jener edlen Pferde geworden. Bei geringerer Tragkraft glänzen sie durch Flinkheit, Trittsicherheit, Ausdauer und Genügsamkeit. Ein gut ausgebildetes, elegantes Pony ist einem Brillantzwerg beinahe so wertvoll wie ein kostbarer, schön geschliffener Edelstein.
Leider ging das traditionelle Zuchtgebiet durch die Besetzung der Schwarzen Lande durch Borbarads Schergen verloren. Jetzt werden sie allerdings wieder gezüchtet, nachdem die Zwerge im Raschtulswall ein neues Zuhause gefunden haben. Tiere, die noch zur Zucht taugen, werden von Zwergen zu horrenden Preisen aufgekauft.

**Verbreitung:** Beilunker Berge, Trollzacken, Raschtulswall
**Größe: 65 bis** 70 Finger **Gewicht:** 200 bis 220 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI 8+I** W6 | **PA** 8 | **LeP** 40 | **RS** I | **K0** 19 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 10 | **TP** 1W6 | |
| **Tritt:** | **DK N** | **AT** 10 | **TP 1W6+1** | |
| **GS 1,5/6/11** | **AU 6/5** | **MR 1/6** | **GW 5** | |
| **L07** | KK12 | **TK** x4 | **ZK** x10 | |

**Vor-/Nachteile:** Trittsicherheit (Gebirge, Geröll), Flinkheit, Verminderte Tragkraft
**Futterbedarf:** 3 Stein / 3 Stein / 4 Stein / 5 Stein (davon 1 Stein Kraftfutter; das Zwergenpony ist selbst bei mittlerer Belastung noch ohne Kraftfutter zu ernähren. Raufutter oder Gras reichen ihm.)
**Preis:** —/ 45 Dukaten, seit 1020 BF sehr selten zu finden
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Niederwerfen (7, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Reit- und Fahrpony
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Wanderreitpferd, Zirkuspferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Prunkkutschpferd, Leichtes Streitross (nur für einen Brillantzwerg, sehr selten, da es nur ein oder zwei Zwerge gibt, die genügend Kenntnisse in ihrer Ausbildung besitzen), Adelsross (als Reittier für den Nachwuchs); insgesamt sehr selten fundierte Ausbildung, da es wenige Zureiter gibt, die leicht genug für diese Ponys sind.
**Unmögliche Varianten:** novadisches/tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres/schweres Streitross, Magierpferd


*Elenviner Vollblut*

### ELENVINER VOLLBLUT

**>...** *wo die Teshkaler das älteste Zuchtbuch haben, haben die Elenviner das jüngste — und das strengste ...«*
—*Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich*

Alle Elenviner Vollblutpferde (siehe Abbildung oben) sind auf fünf Stammhengste aus edelster Shadifzucht zurückzuführen und werden heute als Begründer der fünf Blutlinien genannt *(Chalik al-Kalif* der Herrscher, *Nazir al-Orhima,* der Kluge, *Cherun al-Damacht,* der



Glänzende, *Alrik al-Djinn,* der Geschickte, und *Shabob al-Raschtul,* der Unüberwindliche). Diese Hengste wurden mit schnellen, edlen Warunkerstuten gepaart, um ein elegantes Pferd mit dem Schwerpunkt auf Leistung zu züchten. Da auch alle Warunkerstuten im Zuchtbuch verzeichnet sind, ist es wohl nur ein Gerücht, dass sich auch ein Elfenross in der Ahnenreihe der Vollblüter befindet. Die Blutlinien unterscheiden sich in den vorherrschenden Farben, wobei Braune und Füchse überwiegen. Gefordert sind bei ihnen ein starkes Temperament, ein adliges Erscheinungsbild, Schnelligkeit im Galopp und gute Springleistungen. Häufig findet man leichte Stellungsfehler, da reine Leistungszucht ohne Beachtung des Exteriors vorherrscht. Die edelsten Tiere finden sich in der berühmten Ferdoker Reitergarde.

**Verbreitung:** Mittelreich (vor allem im Westen), nördliches Horasreich
**Größe:** 77 bis 83 Finger **Gewicht:** 450 bis 500 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1W6 | **PA 8** | **LeP 60** | **RS** 1 | **K0** 18 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 11** | **TP 1W6+1** | |
| **Tritt:** | **DK** N | **AT 11** | **TP 1W6+2** | |
| **GS** 2/12/16 | **AU 5/4** | MR 1/8 | **GW 8** | |
| **L0 9** | **KK 19** | **TK x5** | **ZK** x10 | |

**Vor-/Nachteile:** Sprungsicherheit, Nervosität, Schnell
**Futterbedarf:** 12 Stein / 12 Stein / 15 Stein / 18 Stein (Ein Renntag gilt als schwere Arbeit; diese Tiere brauchen aufgrund ihres Stoffwechsels auf jeden Fall Kraftfutter.)
**Preis:** -/ 50 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** fast nicht zu finden, da es die Tiere nur in gezielter Zucht gibt und sie eher fundiert ausgebildet werden - wenn, dann Reit- oder Fahrpferd.
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Rennpferd (Sprinter), Leichtes Streitross
**Eventuell mögliche Varianten:** Rennkutschpferd
**Unmögliche Varianten:** Novadisches Kriegspferd, mittelschweres/ schweres Streitross, Magierpferd, Trosskutschpferd

## FERKINA-PONYS

*»Und du weißt nicht, was Reiten bedeutet, wenn du nicht einmal die Ferkinas auf ihren zottigen Ponys beim Buskurdh erlebt hast!«*
—Durchs wilde Mhanadistan *von Kara ben Yngerymm, 994 BF*

Das urtümliche Ferkina-Pony ist ein primitives Gebirgspferd. Der Kopf ist derb und groß, mit kleinen Augen und kräftigen Kiefern. Der Hals ist kurz, tief angesetzt und weist oft einen starken Unterhals auf. Die Schulter ist kurz und steil, der Widerrist lang und flach. Der Rücken ist kräftig und lang. Die Kruppe ist kurz, steil und schmal. Die Beine sind robust und weisen stahlharte Hufe auf. Ein nicht sehr ansprechendes, aber ausgesprochen hartes und ausdauerndes Pony von zumeist weißer, grauer oder schwarzer Farbe. Es besitzt wenig ausgreifende Gänge, aber der halsbrecherische Ritt über das 'Spielfeld' der Buskurdh zeigt den Mut und die Kraft der schlanken, zottigen Tiere.
Die Ponys lassen sich nicht einspannen, da sie im Gebirge groß werden und sich durch die Einengung der Anspannung gefährdet sehen und dagegen ankämpfen.

**Verbreitung:** Raschtulswall, Khoramgebirge
**Größe:** ca. 70 Finger **Gewicht** um 300 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 6+1W6 | **PA** 7 | **LeP** 45 | **RS** 1 | **KO** 20 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 11** | **TP 1W6** | |
| **Tritt:** | **DK** N | **AT 12** | **TP 1W6+1** | |
| **GS 1,5/6/11** | **AU 6/6** | **MR 1/6** | **GW 6** | |
| **LO 6** | **KK 14** | **TK x5** | **ZK -** | |

**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Genügsam, Trittsicherheit, Zäh
**Futterbedarf:** 3 Stein / 3 Stein / 4 Stein / 5 Stein (Die Tiere brauchen nur unter höchster Belastung ungefähr einen halben Stein Kraftfutter.)
**Preis:** 15 /- Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (7, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Reitpferd oder Tragpferd, die Ferkinas kennen keine fundierte Ausbildung, allerdings entsprechen die dort ausgebildeten Ponys wertetechnisch dem leichten Streitross und erleiden unter einem Ferkina keine Einbußen im Kampf.
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Wanderreitpferd (ohne Vorteil Eingefahren)
**Unmögliche Varianten:** alle Arten von Kriegs- und Streitrossen, Magierpferd, alle Kutschpferdausbildungen

## GOLDFELSER

Beheimatet am Westrand der Khôm, gehören zu diesem Pferdeschlag häufig goldene Füchse oder auch Falben von fast rotem Deck- und schwarzem Langhaar. Schimmel haben einen Schimmer, Sprenkel oder eine deutliche Äpfelung in goldener bis roter Tönung. Weiße Abzeichen gibt es bei reinrassigen Tieren nicht. Sie sind wie auch die übrigen Wüstenpferde von schlankem, beinahe drahtigem Wuchs mit edlen Hals- und Rückenformen und einem vollendeten Kopf mit geradem Nasenrücken, breiter Stirn, großen, braunen Augen und kleinen Nüstern. Mähne und Schweif sind lang und voll. Von den temperamentvollen drei Arten der `Novadipferde' sind die Goldfelser (selten auch `Goldfelser Shadif') noch die fügsamsten.
Einige wenige Novadis oder Tulamiden lassen sich dazu überreden, für einen Freund aus dem Norden eines dieser Pferde zu schulen und es an ihn weiterzugeben - wobei der spätere Reiter ein Vierteljahr am Ende der Schulung zugegen sein muss, damit er das Vertrauen des Rosses gewinnt. Das ist für die meisten Nordländer auch die einzige Möglichkeit, etwas über die Kunst der novadischen Schlachtrossausbildung zu erfahren - doch trotz allem wird kein Novadi das Geheimnis über die Ausbildung der Fähigkeiten *Stille Wacht* oder von *Rastullahs Schwingen* weitergeben. Ein Erlernen mag fast unmöglich erscheinen, da der Novadi das Verständnis zum Pferd scheinbar mit der Muttermilch einsaugt.
Ein Goldfelser widersetzt sich im Geschirr und ist für Zugdienste untauglich.

**Verbreitung:** Goldfelsen, Westrand der Khôm, Südliches Horasreich
**Größe:** 75 bis 78 Finger **Gewicht: ca. 450 Stein**

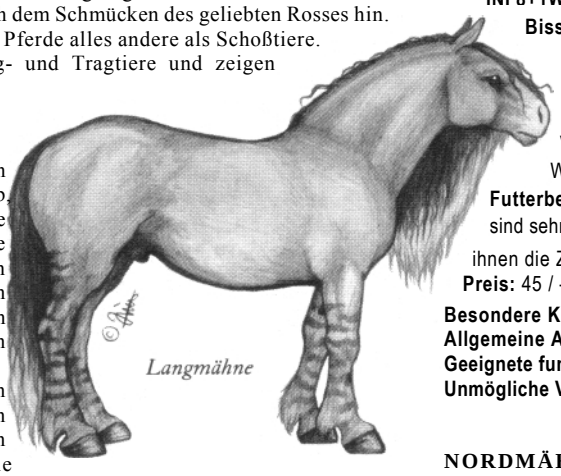
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1W6 | **PA 8** | **LeP** 57 | **RS** 1 | **K0** 19 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT 11** | **TP 1W6+1** | |
| **Tritt:** | **DK** N | **AT 11** | **TP 1W6+2** | |
| GS 2/12/15 | **AU 6/5** | **MR 1/8** | **GW 8** | |
| **L0 9** | **KK** 22 | **TK x5** | **ZK -** | |

**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Eigenwillig, Feurig, Nervosität, Schnell
**Futterbedarf:** 12 Stein / 10 Stein / 12 Stein / 15 Stein (Pferde, die an die Verhältnisse in der Khôm gewöhnt sind, fressen oft Datteln und decken ihren Energiebedarf über den in ihnen enthaltenen Zucker. Bei diesen Tieren kann das Kraftfutter durch die Hälfte der Menge an Datteln ersetzt werden.)
**Preis:** 50 / 75 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (5, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** selten - nur Reitpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** tulamidisches Kriegspferd, Rennpferd (Steher), Wanderreitpferd, Zirkuspferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Adelsross, Botenpferd, leichtes Streitross
**Unmögliche Varianten: alle** Arten von Kutschpferdausbildungen, novadisches Kriegspferd, Magierpferd, mittelschweres/schweres Streitross

## LANGMÄHNEN

*»Es ist erstaunlich, mit welcher Hingabe sich die Thorwaler ihren kleinen, stämmigen Pferden widmen: Vor Feiern werden diese stundenlang gestriegelt und geputzt und mit einer Unzahl von Zöpfchen, Bändern, ja, sogar Glöckchen und Blüten versehen. Auch an ganz normalen Wochentagen tragen die langmähnigen Ponys immer irgend etwas Schmuckes im Haar.«*
*—Kapitänin Carna aus Kuslik, 972 BF*

Der Haarschmuck ist als Glücksbringer gedacht – und so manches Thorwalerkind gibt sich täglich dem Schmücken des geliebten Rosses hin. Trotzdem sind die stämmigen Pferde alles andere als Schoßtiere. Sie sind unentbehrliche Zug- und Tragtiere und zeigen dabei erstaunliche Kräfte und schier unglaubliche Zähigkeit.




Sie stammen von den Wildpferden des Orklandes ab, was die Streifung ihrer Beine und das eigentümliche `Trendeln' verrät. Die Falben mit der weiß gesäumten schwarzen Mähne und dem dunklen Aalstrich werden trotz dieser sehr bequemen Gangart von den hünenhaften Thorwalern allerdings selten einmal geritten. Ausnahmen sind hierbei häufiger die wandernden Skalden und Swafnir-Geweihten oder Jarle und Hetleute zu Repräsentationszwecken.

**Verbreitung:** Thorwal
**Größe:** ca. 75 Finger **Gewicht:** ca. 480 Stein
**INI** 8+I W6 **PA** 7 **LeP** 60 **RS** 1 **K0** 20
**Biss:** **DK H** **AT 10** **TP 1W6+1**
**Tritt:** **DK N** **AT I0** **TP 1W6+1**
**GS 1,5/7/10 AU7/5** **MR 2/8** **GW 7**
**L0** 6 KK 16 **TK x6** **ZK** x14
**Vor-/Nachteile:** Eigenwillig, Erhöhte Trag- und Zugkraft, Genügsam, Trendeln, Trittsicherheit, Zäh
**Futterbedarf: 8** Stein / 8 Stein / 10 Stein / 12 Stein (Die genügsamen Tiere brauchen erst ab mittlerer Arbeit die Zufütterung von Kraftfutter.)
**Preis: 30 / –** Dukaten (Diese Tiere sind in Mittelaventurien ein ungewöhnlicher Anblick und nur zu entsprechendem Aufpreis (wenn überhaupt) zu erwerben.)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (6, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Zug- und Tragpferd, selten Reitpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Wanderreitpferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Trosskutschpferd
**Unmögliche:** alle Kriegs- oder Streitpferde, Magierpferd, alle Rennvarianten, novadisches Kriegspferd

## MARASKANER- ODER SEEMANNSPONY

*»Die Herkunft der Maraskanischen Ponys ist rätselhaft, weiß man doch, dass zur Zeit der Echsenverbannung keinerlei Pferde auf der Insel weideten. Als jedoch die ersten Mittelreicher dort siedelten, fanden sie eine gute Anzahl Ponys vor und begannen alsbald, diese gutmütigen und berggängigen Pferdchen zu zähmen. Ob sie etwa Schiffsbrüchige aus dem Riesland sind?«*
*—aus* Küsten und Häfen des Perlenmeeres,
*Admiral Sanin, Beilunk, 1005 BF*

Unmöglich scheint dies nicht, da diese äußerst genügsamen Pferde nicht nur steile Gebirgspfade oder Höhlenstege ohne Zagen nehmen, sondern auch Seereisen nicht scheuen. Sie sind meist Braune mit schwarzem Langhaar und Aalstrich. Ihr Fell ist dicht, aber fein, wodurch sie recht unempfindlich gegen Hitze sind. Der Kopf ist lang und gerade, mit breiter Stirn, großen Nüstern und starken Kiefern; der Rumpf ist tief und breit mit langem Rücken. Die Beine haben kurze Röhren, starke Gelenke und harte Hufe.

**Verbreitung:** Maraskan, Mittelaventurien
**Größe:** um 70 Finger **Gewicht:** ca. 350 Stein
**INI 8+1W6** **PA 7** **LeP** 45 **RS** 1 **K0** 20
**Biss:DK** H **AT** 10 **TP 1W6**
**Tritt:** **DK N** **AT I0** **TP 1W6+1**
**AU 6/5** MR 1/6 **GW 6**
**GS** 1,5/6/10 TK x5 **ZK** x10
**L0 7**
**Vor-/Nachteile:** Genügsam, Trittsicher, Wasserliebend, Zäh
**Futterbedarf:** 4 Stein / 4 Stein / 5 Stein / 6 Stein (Die Tiere sind sehr genügsam, selbst bei stärkster Arbeitsbelastung reicht ihnen die Zufütterung einer Handvoll Kraftfutter.)
**Preis:** 45 / – Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (6, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Reit-, Zug- und Tragpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Wanderreitpferd
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, Novadisches Kriegspferd

## NORDMÄHNEN

»*… 'Du bist so stark', sagte das güldene Ross bewundernd. `Und du bist so schön', entgegnete das starke Pferd. `Dann lass uns Kinder haben, die so stark sind wie du und so schön wie ich, denn dann wird man sie lieben und in Ehren halten.' ...«*
*—aus dem Weidener Sagenkreis*

Aus dem Svellttaler hervorgegangen, vielleicht durch eine Vermischung mit edleren Pferden südlicher Gegenden, sind die Nordmähnen des Weidener Landes. Sie sind etwa anderthalb Schritt hoch, von kräftiger Statur, mit blondem bis braunem Deckhaar und hellblonder, langer Mähne. Geschätzt werden sie als ausdauernde, anspruchslose Zugtiere, aber auch als Reittiere auf langen Strecken haben sie sich bewährt. So liegt ihre Zucht hauptsächlich in bäuerlicher Hand, was ein leicht unterschiedliches Aussehen bedingt. Die Merkmale der Nordmähnen sind ein großer, wenig edler Kopf mit leicht aufgewölbtem Profil, der von einem kurzen, kräftigen Hals getragen wird. Die Schulter ist oft kurz und steil, doch kräftig, der Rücken lang und weich, die Hinterhand gut bemuskelt, mit gespaltener, steiler Kruppe. Leichte Stellungsfehler sind häufig. Neben Füchsen, Rappen und Braunen kommen auch Tigerschecken und Grauschimmel vor.

**Vor-/Nachteile:** Erhöhte Zugkraft, Genügsam, Gutmütig **Futterbedarf:** 10 Stein / 10 Stein / 12 Stein / 15 Stein (Kraftfutter wird erst ab mittlerer Arbeit nötig.)
**Preis:** 35 / – Dukaten
**Verbreitung:** Weiden
**Größe:** um 75 Finger **Gewicht:** ca. 500 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP 62** **RS 1** **K0 23**
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
**Tritt:** **DK N** **AT** 11 **TP** 1W6+3
**GS 1,5/8/13 AU 6/5** **MR 1/8** **GW 8**
**L0** 7 KK 26 **TK x6** **ZK x14**
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Reit-, Zug- und Tragpferde
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Trosskutschpferd, mittelschweres und schweres Streitross
**Eventuell mögliche Varianten:** Wanderreitpferd
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, novadisches Kriegspferd

## ORKLAND- UND ORKPONYS

*»Orkpferde? Seit wann reiten Orks?«*
*—Ritter Gerbold von Weiden im Jahr 1009 BF*

*»Eines muss man den Schwarzpelzen lassen: Ihre Reiterei ist zwar ein niederhöllisch wirrer Haufen, aber von nicht zu unterschätzender Kampf kraft und Wendigkeit.«*
*—Ritter Gerbold von Weiden während einer Einsatzbesprechung vor der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen, Tsa 1012 BF*

Eine der Überraschungen des Orkensturms waren die berittenen Einheiten der Schwarzpelze. Hatte man vorher zu der Überzeugung geneigt, dass `der Ork' außer Schweinen und ein wenig Federvieh keine Tiere domestiziert habe, zeigte sich in den orkischen Kriegshunden und den struppigen, kleinen Ponys, dass dies eine gefährliche Fehleinschätzung gewesen war.
Wer die wilden Orklandponys - zumeist mausgraue Falben mit zerrupfter Stehmähne und von kleinem Wuchs - vor Augen hat, hätte die zähen, robusten Reittiere der Schwarzpelze kaum dem Orkland zugeordnet, obwohl auch sie die unverkennbare Gangart der wilden Ponys, das Trendeln, beherrschen.
Die Orkponys sind etwas größer, drahtiger und kommen außer als Falben auch als Rappen und Füchse vor. Sind die Wildponys des Orklandes auch scheu, waren die orkischen Reiter häufig mitten im Getümmel auf äußerst unerschrocken und schlagkräftigen Pferden zu finden - so manches Weidener Ritterpferd machte mit ihren harten, kleinen Hufen schmerzhafte Bekanntschaft.

**Verbreitung:** Orkland und angrenzende Gebirge (Orklandponys auch Svellttal)
**Größe:** ca. 70 Finger (Orklandponys 60 Finger)
**Gewicht:** ca. 420 Stein (Orklandponys 350 Stein)

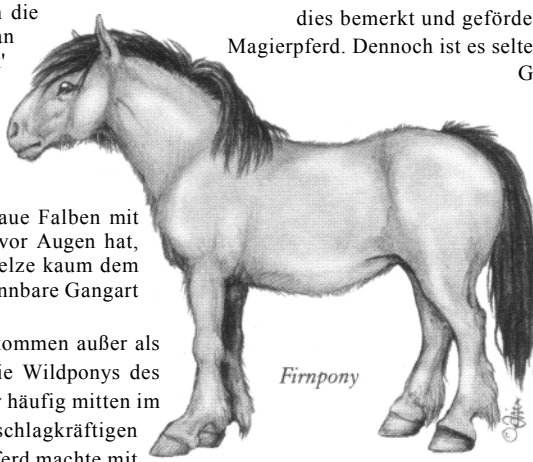
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI 8+1 W6** | **PA 7** | **LeP 50** | **RS 1** | **K0 20** |
| **Biss:** | **DK H** | **AT 11** | **TP 1W6+1** | |
| **Tritt:** | **DK N** | **AT 12** | **TP 1W6+1** | |
| **GS 1,5/7/10** | **AU7/5** | **MR 2/7** | **GW 7** | |
| **L0** 5 | KK 14 | **TK** x5 | **ZK** x10 | |

**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Genügsam, Trendeln, Zäh (beim wilden Orklandpony gelten die im Abschnitt **Wildpferde** auf Seite 26 genannten weiteren Einschränkungen.)
**Futterbedarf: 4** Stein / 4 Stein / 5 Stein / 6 Stein (Die Pferde kommen selbst bei schwerster Belastung mit Raufutter aus.)
**Preis:** 15 /- Dukaten (Diese Tiere sind in Mittelaventurien ein ungewöhnlicher Anblick und nur zu entsprechendem Aufpreis (wenn überhaupt) zu erwerben.)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (6, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Reit und Tragtier, selten Zugtier **Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Wanderreitpferd; Orks kennen keine fundierte Ausbildung im Sinne der Menschen - allerdings entsprechen die Kriegsponys der Orks wertetechnisch dem leichten Streitross.
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, alle weiteren Streitrosse, Rennpferde

## PAAVI- UND FIRNPONY

*»Vorm Ehernen Schwerte hats ein kleines, struppges und gar wildes Pferdchen von kaum sechs und einen halben Spann in der Höh, dasz ganz den hellst Tralloper Falben ähnlich sieht, hat es doch ein weisz Fell und schwarz Mähn und Schweif mit eim dunkl Strich dazwischen. Auch sind die Huf für ihre Grösz von beachtlicher Weit und unter ähnlich Behang versteckt. Die Elfen sollen sie zähmen, doch hats auch der gutwillge Mensch schon zum Freund der ramsnasgen Dickköpfgebracht.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka; *Ilsurer Abschrift, 802 BF*

Inzwischen sind diese kleinsten Pferde Aventuriens im gesamten Norden als Haustier verbreitet, auch wenn es sie noch durchaus wild gibt. Ihr dichtes und zottiges Fell schützt sie gut gegen die Unbilden der Witterung, und mit ihren großen Hufen haben sie auch wenig Schwierigkeiten mit vereistem Felsboden oder verharschtem Schnee. Vor allem bei den norbardischen Händlern sind diese Ponys als Reit-, Pack-, Wagen- und Schlittenpferde beliebt. Die Steppenelfen halten das etwas größere, zierlichere und schnelle Firnpony, das aus besonders treuen Paaviponys gezüchtet wurde.
Bei Paavi- und Firnponys kommt es vor, dass ungefähr jedes hundertste Fohlen mit einem natürlichen Magiegespür auf die Welt kommt. Wird dies bemerkt und gefördert, wird daraus ein sehr anhängliches Magierpferd. Dennoch ist es selten möglich - bedingt durch die geringe Größe -, dass es geritten werden kann.


Firnpony

**Verbreitung:** Hoher Norden, Grüne Ebene, Bornland
**Größe:** 65 Finger
**Gewicht:** ca. 320 Stein

| | | |
|---|---|---|
| **INI 8+1** W6 | **PA** 7 | **LeP** 42 |
| **RS** 1 | **K0** 20 | |
| **Biss: DK** H | **AT** 11 | **TP** 1W6 |
| **Tritt: DK** N | **AT** 10 | **TP** 1W6 |
| **GS 1/4/9** | **AU 6 /5** | |
| **MR 2/6** | **GW 5** | |
| **L0 7** KK 13 | **TK x5** | **ZK** x11 |

**Vor-/Nachteile:** Eigenwillig, Erhöhte Zugkraft, Genügsam, selten Magiegespür, sehr guter Orientierungssinn, Trittsicher, Zäh
**Futterbedarf:** 4 Stein / 3 Stein / 4 Stein / 5 Stein (Die Tiere kommen auch bei schwerster Arbeit mit der Zufütterung einer Handvoll Kraftfutter aus.)
**Preis:** 25 / 40 Dukaten (Diese Tiere sind in Mittelaventurien ein ungewöhnlicher Anblick und nur zu entsprechendem Aufpreis (wenn überhaupt) zu erwerben.)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (6, Tritt)
**Allgemeine Ausbildung:** Trag- und Zugpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** keine sinnvollen
**Eventuell mögliche:** Magierpferd
**Unmögliche:** alle anderen

## SHADIF

*»Sieh dir dieses feine Geschöpf an - edel und rein, mit geblähten Nüstern wartet es darauf, die Lüfte zu trinken und meinen Gegner zu zerschmettern. Kann man sich einen besseren Kampfgefährten wünschen als dieses lebende Geschenk Rastullahs?«*
*—ein novadischer Stammeskrieger am 26. Firun 1008 BF zu einem Fremden vor der Schlacht am Szinto*

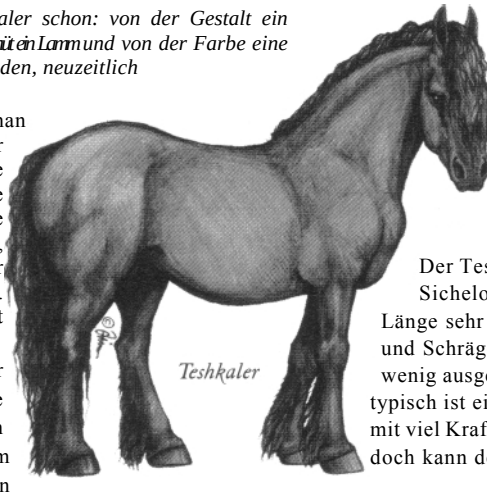
Aus der Gegend um Unau stammend und von etwas kleinerem Wuchs als die Goldfelser, sind die Shadif die eigentlichen Pferde der Novadis. Sie züchten ausschließlich Rappen und reinweiße Schimmel, wobei das seidige Langhaar die gleiche Färbung aufweisen muss. Abzeichen gibt es keine.
Ein feingliedriges, temperamentvolles Pferd von ausgeprägtem Adel mit freundlichem, menschenbezogenem, doch nicht immer einfachem Charakter - Pferde von überragender Härte und Ausdauer. Die Nasenlinie ist eine Spur nach innen gebogen, der Schweif wird erhoben getragen. Ein echtes Shadif, von Novadikrieger zum Kriegspferd ausgebildet, ist diesem ein Freund, ein Mitglied seiner Sippe. So wird man nie ein solches erwerben können, außer es stammt aus einem Raub. Und man sei gewarnt vor dem Kauf solcher Rösser: Es gibt meist einige Novadi, die das Pferd erkennen könnten. Auch sind die Tiere so auf ihren Krieger fixiert, dass sie unter anderem Reiter oft äußerst widersetzlich sind. Außerdem sind viele der sogenannten `Novadi-Kriegspferde' der grenznahen Märkte nicht mehr als erprobte Tiere

allgemeiner Ausbildung und bedürfen einer sorgfältigen abschließen den Schulung von Meisterhand.
In Al'Anfa zieht man die Glanzrappen der Shadif als *Boronsmähnen.*

**Verbreitung:** Shadif, Balash, südliche Khöm, Al'Anfa
**Größe:** um 77 Finger **Gewicht:** ca. 450 Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 8 **LeP** 57 **RS** 1 **KO** 18
**Biss:** **DK** H AT 11 **TP** 1 W6+1
**Tritt:** **DK N** **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 2/12/15 **AU 6/5** **MR O/8** GW 8
**L0** 10 KK 21 TK x5 **ZK —**
**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, sehr lernfähig, Nervosität, Schnell, Zäh
**Futterbedarf:** 12 Stein / 12 Stein / 13 Stein / 15 Stein (Pferde, die an die Verhältnisse in der Khôm gewöhnt sind, fressen oft Datteln und decken ihren Energiebedarf über den in ihnen enthaltenen Zucker. Bei diesen Tieren kann das Kraftfutter durch die Hälfte der Menge an Datteln ersetzt werden.)
**Preis: —** / 150 Dukaten, selten auf dem freien Markt zu bekommen.
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Reitpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** novadisches / tulamidisches Kriegspferd, leichtes Streitross, Rennpferd (Steher)
**Eventuell mögliche Varianten:** Adelsross, Botenpferd, Hütepferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd (hier entfällt jeweils die Sonderfertigkeit *Eingefahren)*
**Unmögliche Varianten:** alle Arten von Fahrpferden, Magierpferd, Schützenpferd

## SVELLTTALER KALTBLUT

*»Ein wunderliches Pferd ist der Svellttaler schon: von der Gestalt ein Ritterpferd, von der Stärke ein tapatischer Bulle, vom Gemüt ein Lamm und von der Farbe eine Bornländer Bunte.« —Walpurga von Weiden, neuzeitlich*




Die Vorzüge des Svellttalers erkennt man vor dem Pflug, als Vierergespann oder als Holzrückepferd. Durch ihre unglaubliche Kraft sind sie beliebte Streitrösser für schwer gerüstete Krieger. Sie sind ruhig und freundlich, so dass auch ein ungeübter Reiter selten Schwierigkeiten mit ihnen hat. Es gibt sie in allen Farben, zumeist jedoch als Braunschecken. Zusammen mit der sehr widerspenstigen Mähne, die kurzgeschnitten gerade hinauf in den Himmel zeigen kann, und dem traditionell meist eingebundenen Schweif sind sie zwar auf weite Entfernung durchaus mit einer Kuh zu verwechseln — aber nicht bei näherer Betrachtung. In den Orkkriegen wurden die meisten Gestüte im ehemaligen Svelltschen Städtebund zerstört oder geplündert, aber gerade der Stolz der Svellttländer auf ihre Rösser und einige nach Lowangen und Donnerbach gerettete Tiere des geschleiften Königlich Tiefhusener Marstalls haben eine gute Nachzucht möglich gemacht.
Ein elegantes, harmonisches Kaltblutpferd mit fein modelliertem, geradem Kopf, großen Augen und breiter Stirn, langem, schön gewölbtem Hals, einer für ein Zugpferd ausgezeichneten Schulter und gutem Widerrist, einer breiten und tiefen Brust, einem tonnigen Rumpf und einem festen, kurzen Rücken, der in einer langen, leicht schrägen, gespaltenen Kruppe endet. Es verfügt über verhältnismäßig schlanke, gut bemuskelte Läufe mit breiten, korrekten Gelenken und stabilen Knochen, harten Hufe und wenig Behang. Trotz seiner Masse verfügt es über leichte, aktive Gänge mit hervorragendem Trab.

**Verbreitung:** Svellttal, Nordrand des Neunaugensees
**Größe:** 92 bis 100 Finger **Gewicht: 850 —** 950 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 82 **RS** 1 **K0** 23
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
**Tritt:** **DK N** **AT** 11 **TP** 2W6+1
GS 1,5/7/12 AU 5/4 MR 2/10 GW 9
**L0** 8 KK 28 TK x6 **ZK x15**
**Vor-/Nachteile:** Erhöhte Trag- und Zugkraft, Gutmütig
**Futterbedarf:** 17 Stein / 17 Stein / 19 Stein / 21 Stein (trotz seiner Masse ein überraschend genügsames Pferd, das jedoch ohne Kraftfutterzugabe nicht auskommt.)
**Preis:** 40 / 60 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Zug- und Tragpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Trosskutschpferd, schweres Streitross
**Eventuell mögliche Varianten:** Wanderreitpferd (hier entfällt die Fähigkeit Sprungsicherheit), Zirkuspferd (für Akrobatik)
**Unmögliche:** alle weiteren

## TESHKALER

*»Un so worn zwee Rappe für de Beutel von XXX guelden Dublon us Lowanger Burg erworn, up dasz se met de dunkle Stut kräfige Fülle hart.« —ältestes erhaltenes Dokument des* Teshkaler Zuchtbuches, *etwa 193 BF*

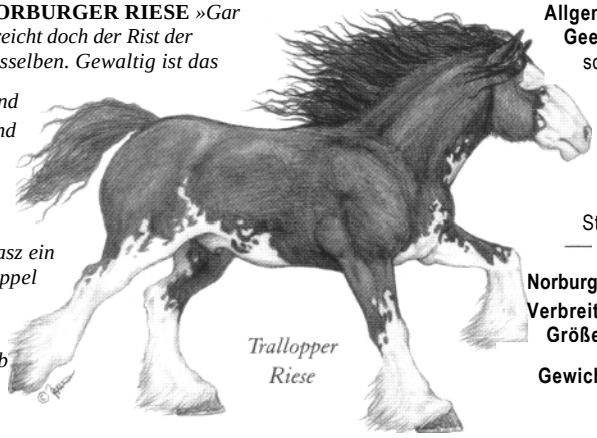
Die erwähnten Rappen dürften Svellttaler Kaltbluthengste gewesen sein, während man nur vermuten kann, dass es sich bei den Stuten um Orklandponys gehandelt haben könnte. Die in Teshkal gezüchteten glänzend schwarzen Kaltblüter mit Mähne und Schweif von auffallend langem und dichtem Wuchs sind hervorragende Wagenpferde mit eleganter Aufrichtung und einem äußerst schlanken, muskelstarken Körperbau, sie erzielen in geschulten Vierergespannen für Prunkkarossen schwindelerregend hohe Preise. Allerdings braucht man eine geduldige und konsequente Hand für diese Rösser, da sie zuweilen etwas eigensinnig sind.
Der Teshkaler hat einen ausdrucksvollen Kopf mit kleinen Sichelohren. Der Hals ist hoch aufgesetzt und bei mittlerer Länge sehr kräftig. Schulter und Kruppe sind von guter Länge und Schräge, bei einem manchmal etwas weichem Rücken mit wenig ausgeprägtem Widerrist. Die Läufe sind kräftig und lang, typisch ist ein üppiger Fesselbehang. Der Teshkaler bewegt sich mit viel Kraft und Eleganz, alle Gangarten sind rund und rollend, doch kann der Trab ein beachtliches Tempo entwickeln.

**Verbreitung:** nördliches Andergast
**Größe:** 80 Finger **Gewicht:** ca. 600 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 7 **LeP 65** **RS** 1 **K0** 20
**Biss:** **DK** H **AT I1** **TP 1W6**
Tritt: **DK** N **AT 11** **TP** 1W6+2
GS 1,5/11/13 AU 6/5 **MR 1/9** **GW 8**
**L0** 7 **KK** 24 TK x6 **ZK** x13
**Vor-/Nachteile:** Eigenwillig, Elegante Erscheinung, Erhöhte Trag- und Zugkraft, Weiche Gänge
**Futterbedarf:** 16 Stein / 14 Stein / 16 Stein / 18 Stein (Der Teshkaler ist recht genügsam, kommt aber nicht ohne Kraftfutter aus.)
**Preis: 35** / 55 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (3, Tritt), großer Gegner

**Allgemeine Ausbildung:** Zug- und Reitpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Prunkkutschpferd, Adelsross, mittelschweres Streitpferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Schützenpferd, Trosskutschpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, novadisches Kriegspferd, schweres Streitross

**Tritt:** **DK N** **AT** 11 **TP** 2W6+2
GS 2/7/12 **AU 5/4** MR 2/I0 GW 9
**L0** 9 KK 30 TK x6 **ZK** x16
**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd (Schritt und Trab), Erhöhte Zug- und Tragkraft, Gutmütig, Stark
**Futterbedarf:** 18 Stein / 18 Stein / 21 Stein / 24 Stein (Bedingt durch seine Größe und Masse braucht der Tralloper Riese selbst für seinen Erhaltungsbedarf schon Kraftfutter.)
**Preis:** 60 / 100 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2, Tritt), großer Gegner

**TRALLOPER RIESEN,**
**TOBIMORA-FALBE UND NORBURGER RIESE** *»Gar mächtig ist das Ross des Ritters, reicht doch der Rist der Schimmel gar über den Helm desselben. Gewaltig ist das*




*starke Fleisch unter dem glänzend weiszen Fell, machtvoll Schritt und Sprung, der Deren erbeben lässt. Und hat auch ein Huf die Grösz eines Kindskopfs,*

*sinds doch von solch Edelmut, dasz ein Kind von kaum vier Jahr zur Koppel hinweg sie reiten könnt, wenn es denn nur hinaufgelangte. Doch heiszts, sie stammten ab vom Einhorn und Albing,*

*eines der Riesrösser,, auf deren Rücken die Riesgen dereinst Dere durchritten. Und warfen die ihre Köpfe und Mähnen, so hättens die Wolken vom Blau des Himmels gefegt.« —aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Menzheimer Version, um 870 BF*

Die Tralloper Riesen sind die größten Pferde Aventuriens. Tatsächlich sind die meisten von ihnen Schimmel, wenn *auch* die immer dunkel geborenen Fohlen erst mit *etwa zehn* Jahren *reinweiß* sind. Dabei kann sich durchaus eine Fliegen- oder auch Apfelschimmelung erhalt*en,* der zottelige Behang über den gewaltigen Hufen *ist* ebenfalls oft dunkler. Dann folgen zahlenmäßig die Rappen. Selten dagegen sind Falben, Pferde *mit* hellem Fell und schwarzen Langhaaren und einen *sich auf* dem Rücken entlangziehenden Aalstrich. Schecken sind am seltensten und nicht gerne gesehen. Aber alle sind von ruhiger Art und vermögen ungeheure Lasten zu schleppen und nicht geringere auch zu ziehen. Die Tralloper sind *die* Schlachtrösser der Ritter von *einst* und jetzt und *in* dieser *Aufgabe* durch nichts *zu* ersetzen.

Der *lange,* schmale, aufgewölbte Kopf wird *von einem* korrekten, mittellangen Hals getragen, der einer guten Schulter entspringt. Der Rumpf *ist* kompakt, *von* enormer Tiefe. Die manchmal *etwas* höhere Hinterhand mit leicht *schräger* Kruppe *ist* gut bemuskelt, *was* durch *die* oft gestutzten Schweife noch betont wird. *Die Beine sind* länger als *die* anderer Kaltblüter, *von* mittlerer Stärke, und *der* lange, seidige Behang bedeckt *die großen,* platten Hufe *fast* völlig. *Die* Gangarten sind fleißig, *häufig hoch* und rund.

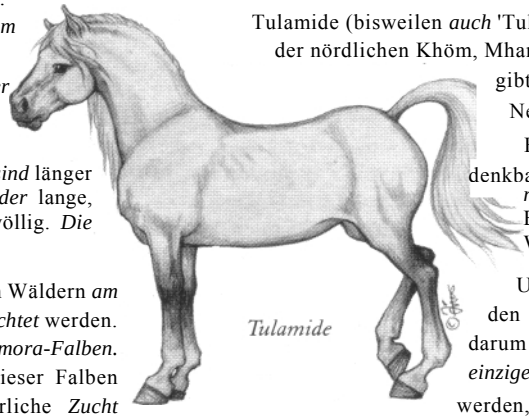
Eine bekannte Abart sind *die Norburger Riesen, die in* den Wäldern *am* Born schwerste Lasten ziehen und meist als Falken *gezüchtet* werden. In Tobrien fand *man sie unter* der Bezeichnung *Tobimora-Falben.* Heute sind davon nur *noch sehr wenige* Exemplare dieser Falben bekannt. Fraglich, ob sie reichen, um diese bäuerliche *Zucht* weiterzuführen. *Auch* in Oron wurden Tralloper *Riesen in einer* Abart gezüchtet. *Diese Arania-Pferde* werden nun dort *zur Zucht* von *Shadifrijtim (Seite 79)* verwendet und befinden *sich im* Aussterben.

**Tralloper Riesen**
**Verbreitung:** Weiden
**Größe:** 95 bis 105 Finger **Gewicht:** ca. 1.000 bis 1.200 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP 85** **RS** 1 **KO** 25
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1

**Allgemeine Ausbildung:** Zug- und Tragpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** schweres Streitross, Trosskutschpferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Adelsross, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd (Akrobatik)
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, novadisches Kriegspferd, leichtes und mittelschweres Streitross

**Norburger Riesen und Tobimora-Falben**
**Verbreitung:** Bornland bzw. Tobrien
**Größe:** 90 bis 100 Finger
**Gewicht:** ca. 850 bis 1.000 Stein
**INI** 7+1 W6 **PA** 6 **LeP** 80 **RS** 1
**Biss: DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
**Tritt: DK N** **AT** 11 **TP** 2W6+2
GS 2/7/12 AU 5/4 MR 2/10 GW 9
**L0** 9 KK 29 TK x6 **ZK x15**
**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd (Schritt und Trab), Erhöhte Zug- und Tragkraft, Gutmütig, Stark
**Futterbedarf:** 17 Stein / 17 Stein / 20 Stein / 22 Stein (Bedingt durch seine Größe und Masse brauchen diese Kaltblüter selbst für ihren Erhaltungsbedarf schon Kraftfutter.)
**Preis:** Norburger Riese: 60 / 100 Dukaten; Tobimora-Falben 40 / 60 (nur noch selten auf dem Markt zu bekommen)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (1, Tritt), großer Gegner
**Ausbildung:** siehe Tralloper Riesen

**TULAMIDE**




*So groß wie* der Goldfelser, *aber um ein weniges* stabiler *ist* der Tulamide (bisweilen *auch* 'Tulamiden-Shadif' genannt) *aus* der nördlichen Khöm, Mhanadistan und Südaranien. Ihn gibt *es häufig* als Apfel- und Nebelschimmel, aber auch als Falbe und in allen anderen denkbaren Farben. Der *Saae nach* hatte Leomar von Baburin, als *er* Rondra *zur* Wettfahrt forderte, *die* Urväter der Tulamiden *vor* den *Wagen* gespannt. Wohl darum kann der Tulamide *als einziges Wüstenpferd gefahren* werden, *ja,* er *ist* das *doch wird* seine Eleganz unter dem Sattel *der im Zuge* immer *nachstehen.*

Eine weitere Besonderheit der Tulamiden sind die sogenannten *Magierpferde.* Sie empfinden eine seltsame *Zuneigung zu magisch* begabt*en* Personen, lassen *sich* von diesen auch leichter reiten *und zähmen.* Dadurch ist *es* möglich, auf *ihrem* Rücken *Magie ohne* Einschränkungen einzusetzen. Und obwohl sich die allermeisten Magierpferde dem Anlegen einer Rüstung widersetzen, erzielen sie zumindest den doppelten Preis eines vergleichbaren Tulamiden.

Der Tulamide ist ein kraftvolles, wendiges Pferd, nervenstark mit gelassenem Temperament, leicht zu reiten und leicht zu versammeln mit runden, erhabenen Bewegungen, die weich zu sitzen sind, trotz einer hohen Trabaktion. Er verfügt über flüssige, raumgreifende Bewegungen. Der mittelgroße Kopf ist meist leicht aufgewölbt und sitzt auf einem sehr starken, geraden Hals, der einer langen, manchmal steilen Schulter entspringt. Der Rücken ist kurz und tragfähig, der Rumpf tief, aber nicht sehr breit und in die typische, schräge Kruppe übergehend mit tiefem Schweifansatz. Er steht auf stahlharten, trockenen Beine mit hervorragenden, harten Hufen, manchmal etwas säbelbeinig und kuhhessig.

**Verbreitung:** nördliche Khômwüste, Mhanadistan, Südaranien **Größe:** 77 bis 80 Finger **Gewicht:** ca. 450 bis 500 Stein

**INI** 9+1 W6 **PA** 7 **LeP** 60 **RS** 1 **K0** 19
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1 W6+1
**Tritt:** **DK N** **AT** 11 **TP** 1W6+2
**GS 2/11/14 AU 6/5** **MR O/8** **GW 8**
**L09** **KK 22** **TK x5** **ZK x12**

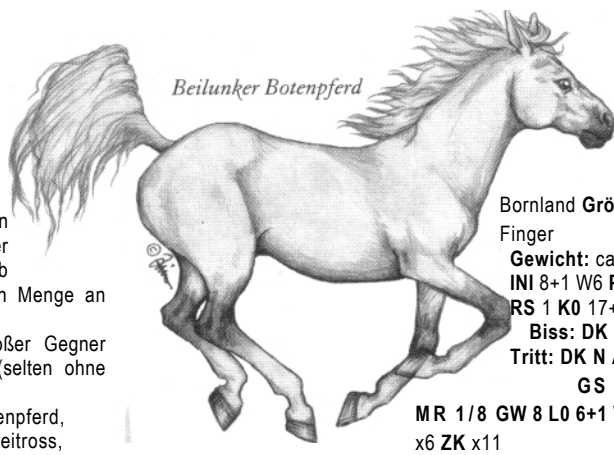
**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Magiegespür (selten), Schnell, Zäh
**Futterbedarf:** I2 Stein / 12 Stein / 14 Stein / 16 Stein (Ein genügsames Steppen- und Wüstenpferd; auch bei dieser Rasse kann bei Gewöhnung die Kraftfutterration, die ab leichter Arbeit nötig wird, durch die Hälfte der nötigen Menge an Datteln ersetzt werden.) **Preis:** 80 / 120 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Fahr-, Reit- und Tragpferd (selten ohne fundierte Ausbildung)
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Streitwagenpferd, Rennkutschpferd, tulamidisches Kriegspferd, leichtes Streitross, Rennpferd (Steher), Magierpferd (wenn Vorteil Magiegespür) **Eventuell mögliche Varianten:** Prunkkutschpferd, Adelsross, Botenpferd, Linienkutschpferd, Schützenpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd
**Unmögliche Varianten:** mittelschweres und schweres Streitross

## WARUNKER PFERDE

*»Was man heute alles Radromtaler oder Warunker Pferd nennt, ist erstaunlich. Zwar kann man sagen, dass alle diese Pferde in etwa von gleicher Größe sind, aber sonst ähneln sie sich meist weder vom Externa noch vom Interior. So vielseitig, wie man diese Pferde einsetzen kann, so vielseitig sind ihre Schläge — und manch eine Zucht tut recht daran, auf seine Pferde stolz zu sein.«*
*—Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich*

Die Kriegerin spricht damit ein wahres Wort. Zwar entsprechen die *Warunker* oder *Radromtaler* dem Bild, das einem bei dem Wort `Pferd' sofort in den Kopf kommt, aber eine einheitliche Pferderasse sind sie nicht. Man nennt einfach alle Rösser Warunker, egal ob sie aus Mischungen entstanden oder einer der vielen Landschläge sind, die der normalen Erwartung eines Pferdes am nächsten kommen. Sie bilden somit die zahlenmäßig stärkste Gruppe der aventurischen Pferde. (Übrigens sind diejenigen, die sich um eine geordnete Zucht guter Pferde aus der Vielfalt der Warunker bemühen, unangenehm berührt, wenn man ihr Ross ohne viel Pferdeverstand mit "... ach, ein Warunker ..." abtut!)
Manche dieser Pferde entwickeln auch etwas, was man mit Rinderverstand bezeichnen könnte. Diese Tiere sind in der Lage, die Bewegungen von Rindern, aber auch anderen Herdentieren vorauszuahnen und sehr schnell darauf zu reagieren. Oft findet man diesen Schlag in Weiden, wo sie den Balihoer Kuhhirten bei ihrer Arbeit helfen. Als seltene *Rahjarösser* werden sie aus fundierter Ausbildung als erprobte Tiere für 400 Dukaten verkauft.

*»Unter den Warunkern gibt es viele, die einfache Mischlinge sind, weil der Bauer zum Decken seiner Stute eben kein anderes Pferd als den Hengst vom Nachbarbauern fand. Aber die besten Pferde entstammen doch den vielen Gestüten, die mit Liebe und Verstand ein Pferd für ihren Nutzen zu formen wissen und dafür auch durchaus verschiedene Rassen kreuzen. So sucht man in Tobrien die Tizamtaler zu besonders treuen Rössern zu züchten, während die Beilunker Botenpferde vor allem ausdauernd und schnell sein sollen. Das Ferdoker Warmblut stammt aus edlem Elenviner Vollblut, gekreuzt mit Warunkern, um Schnelligkeit mit leichter Umgänglichkeit zu paaren. Und auch die Amazonenrösser führen sich auf edle Shadif und kräftige, aber dennoch wendige Radromtaler zurück.«*
*—Reichsrätin Hitta vom*




**Verbreitung:** Mittelreich, Andergast, Nostria, Horasreich, Nordaranien, Bornland **Größe:** 75 bis 90 Finger
**Gewicht:** ca. 450 bis 600 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA 8** **LeP** 55+1W6
**RS** 1 **K0** 17+1W3
**Biss: DK** H **AT** 11 **TP 1W6**
**Tritt: DK N AT 11 TP 1W6+2**
**GS 2/11/13 AU 6/5**
**MR 1/8 GW 8 L0 6+1** W3 KK 20+1W3 **TK** x6 **ZK** x11

**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Ruhiges Temperament, Sprungsicherheit
**Futterbedarf:** 14—15 Stein / 14—I5 Stein / 16—17 Stein / 18—19 Stein (Im Erhaltungsbedarf können diese Pferde im Allgemeinen noch ohne Kraftfutter auskommen. Sobald sie aber arbeiten, sollte Kraftfutter zugegeben werden.)
**Preis:** 40 / 80 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen **(4,** Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** Reit-, Zug- und Tragtiere
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** alle außer den unten ausgeschlossenen
**Unmögliche Varianten:** novadisches/tulamidisches Kriegspferd, Magierpferd, schweres Streitross, Rennpferd, Rennkutschpferd

## YAQUIRTALER

Von vielen außerhalb Almadas als einfacher Warunker abgetan, gilt es vielen in seiner Heimat jedoch als Krönung der Pferdezucht. Da sich der Typ dieser Tiere, die wohl aus der Einkreuzung von edlen Shadifs in einen schweren Landschlag entstanden, mittlerweile konsolidiert hat und sie über ein einheitliches Erscheinungsbild verfügen, kann man sie jetzt inzwischen als eigenständige Rasse ansehen — zumal in Almada strikt vermieden wird, fremdes Blut einzukreuzen.
Der Yaquirtaler ist agil, temperamentvoll, willig und gehorsam, verfügt über runde und erhabenes Gangwerk mit deutlicher eleganter Knieaktion, bei der die Vorderbeine bei jeder Bewegung weit zur Seite schwingen. Mit seinem hochgesetzten Schritt und seinen ausgreifenden Gängen ist er der Star jeder Vorführung. Dieses noble Pferd ist besonders für die Hohe Schule geeignet, ist kompakt, mittelgroß, muskulös, von eleganten Bewegungen und großer Sprungkraft. Der Kopf ist edel, mit meist geradem oder leicht aufgewölbtem Profil, der Hals kräftig und hoch aufgesetzt, die Schulter schräg und die Mittelhand kurz. Die Läufe sind schlank, manchmal etwas leicht, die Hinterhand gut bemuskelt. Häufigste Farben sind Schimmel, aber auch Braune, Falben und Rappen sind zu finden.

**Verbreitung:** Almada
**Größe:** 75 bis 80 Finger **Gewicht:** ca. 500 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1 W6 | **PA** 8 | **LeP 55** | **RS** 1 | **KO** 20 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 11 | **TP** I W6+1 | |
| **Tritt:** | **DK N** | **AT** 11 | **TP 1W6+2** | |
| GS 2/1I/I3 | **AU 6/5** | **MR O/8** | **GW 8** | |
| **L0 9** | **KK 25** | TK x6 | **ZK** x12 | |

**Vor-/Nachteile:** Elegante Erscheinung, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Lernfähig, Weiche Gänge
**Futterbedarf:** 12 Stein / 12 Stein / 14 Stein / 16 Stein (Genügsam im Erhaltungsbedarf, verlangt dieses Pferd bei Arbeit nach Kraftfutter.)
**Preis: –** / 120 Dukaten
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
**Allgemeine Ausbildung:** selten Reit- oder Fahrpferd
**Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten:** Adelsross, Prunkkutschpferd, mittelschweres Streitross, Schützenpferd, Zirkuspferd
**Eventuell mögliche Varianten:** Trosskutschpferd, Hütepferd, Streitwagenpferd, Wanderreitpferd
**Unmögliche Varianten:** Magierpferd, novadisches Kriegspferd

## RATTEN

*»Von den Ratten: Die Ratten sind ein gar scheußlich Gezycht und eine wahre Landplage. Man find' sie yberall, ob in Stadt, auf dem Hofe und auf dem Boronanger, im Walde und in Hoehlen, gar im Sumpfe und auf Schiffen wurden sie gesehen. Sie fressen das Korn und das Fleisch aus Scheuer und Kammer und sind so gefraeszig, dasz sie schon das Kind von der Mutter weg und auch ganze Ochsen im Stall gefressen haben.*
*Die Ratten sind nagende Tiere mit einer spitzen Schnauz und scharfen Zaehnen, und alle haben einen greuszlich nackichten Schwanz. Von der Farb des Fells und der Groesz unterscheiden wir die Ratten voneinand. Die gemeine oder Hausratte hat ein braun oder schwarzes Fell und wird so lang wie eines Mannes Elle; die Wolfsratt hat ein grau oder weiß Fell und wird doppelt so groß; und die Sumpfratt hat ein Fell von graugryn und wird so groß wie die Wolfsratt. Alle Ratten findt man nie allein, immer in Haufen von vielen bis Hunderten. So eine weiße Ratt dabei ist, ist es wohl ihr Herzog, und man tut gut daran, ihn zuerst zu erschlagen, denn dann verläuft sich die Meut. Trifft man aber aufein einzig Thier, dann ist es eine Werratt, welche Menschengestalt annimmt, sobald sie Madas Licht erblickt.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*nostrische Ausgabe, 670 BF*

Ratten finden sich immer in Rudeln von 20 oder mehr Tieren und greifen einen Menschen nur an, wenn sie in solch einer Zahl erscheinen oder in die Enge getrieben wurden. Gefährlich an diesen Nagern ist nicht nur ihre große Zahl, sondern auch, dass sie oftmals Krankheiten übertragen. Daher werden zu Zeiten von Rattenplagen sogar Fangprämien ausgesetzt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI 9+2W6** | **PA 0** | **LeP 4** | **RS 1** | **K0 9** |
| **Biss:** | **DK H** | **AT 5** | **TP 1 W–3*** | |
| **GS 4** | **AuP 20** | **MR O** | **GW 1** | |

**Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** 1/5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig), bisweilen Fangprämien bis zu 3 H je Ratte
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/ PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)
* Wenn man durch Rattenbisse mehr als **5** SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanas (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

### HAUS- ODER FELDRATTE

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

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer dem Hohen Norden
**Auftreten:** 1W20+10 bis zu 3W20+30 Tiere
**Körperlänge: 2,5** Spann **Gewicht:** bis 0,25 Stein

### WOLFSRATTE

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld
**Auftreten: 2W6+6** bis zu 2W20+20 Tiere
**Körperlänge:** 3,5 Spann **Gewicht:** bis 0,6 Stein
**LeP 6** **TP** I W–2*

### SUMPFRATTE

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

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Sumpf, Flussläufe) **Auftreten:** W20+20, manchmal bis zu **3W20+30 Körperlänge:** 3 Spann **Gewicht:** bis 0,5 Stein
**AT 6**



## RIESEN

*»Von den Riesen: Von den ehemals vierundzwanzig leben heute nur noch sieben in unserer Welt, darunter das einzige Weib, Yumuda, auf einer Insel weit westlich von Olport, so dass sie nur dann mit den riesigen Kerlen zusammenkommen kann, wenn das Meer der Sieben Winde einmal zugefroren ist, wovor uns die Götter beschützen mögen. Wenn aber Riesin und Riese nicht zueinander finden, wird es niemals mehr junge Riesen geben, und nach und nach wird die Welt wohl frei von diesen Ungetümen werden.*
*Jeder Riese ist eine echt Plage für das Land, das er bewohnt, denn sein Appetit ist so gewaltig, dass keine Bauernschaft - und sei sie noch so fleißig - ihn zu ernähren vermag.*
*Zum Glück hausen die sechs Riesenkerle, die uns verblieben sind, samt und sonders in den entlegensten Gegenden und sorgen selbst für ihre Speisen.*
*Ihre wahren Namen sind uns unbekannt und sollen es auch bleiben, denn mit diesen kann man sie herbeirufen, und davon wollen wir ein für allemal Abstand nehmen! Also nennen wir hier die Namen, die die Menschen den Riesen gegeben haben, und zur allgemeinen Warnung geben wir auch den jeweiligen Aufenthaltsort bekannt:* Yumuda *lebt auf der Insel Schneeland; im Orkland hausen* Neunfinger, Orkfresser *und* Glantuban - *von denen* Glantuban *der mächtigste sein soll der übellaunige* Milzenis *hat*

*sich im Bornland breit gemacht; Felsknacker geht auf Maraskan um, und im Raschtulswall schließlich soll es einen geben, der Adawadt heißt. Von allen sagt man, dass sie älter als manche Götter seien, was aber nicht stimmen muss und leicht eine Lästerung sein kann!*

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

*Er spricht eine Sprache, die kein Mensch versteht, und fuchtelt beim Reden wild mit den Händen. Besser, man versucht gar nicht erst, mit ihm i ein Wort zu wechseln, sondern nimmt die Beine in die Hand, sobald man ihn nur von fern erblickt.« —aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*



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

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

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

Die in obiger Quelle genannten Riesen sind vermutlich nicht Überlebende der Schöpfung, sondern stammen aus einer folgenden Generation – die ursprünglichen Riesen müssen noch viel größer und mächtiger gewesen sein.

**Verbreitung:** einzelne Exemplare
**Größe:** bis 7 Schritt **Gewicht:** 5.000 Stein und mehr
**MU** 17–25 **FF** 5–12 **KL** 6–10 **GE** 6–10
**IN** 10–17 **K0** 40–80 **CH** 7–11 KK 40–60
**Kampfwerte**
**LeP** 120–I80 **AuP** 150–200 **MR** 6–25 / 25
**GS** 8–10 **RS 5** + Rüstung (extrem selten)

**AT 12–16*** **PA** 8–14 **FK** I2–16 (Steine, Bäume und ähnliche Gegenstände, je nach Größe mehrere W20 TP) **TP** je nach Waffe
**Typische Waffen:** Faust (3W+8 TP, DK HNS(, kleiner Baum (1W20+10 TP, DK NSP), Findling (IW20+5 TP, DK NS oder FK(
**Typische Rüstungen:** keine **Magie:** vermutet
**Zum Kampf:** Ein Kampf Mensch gegen Riese lässt sich nicht befriedigend in Regeln darstellen. Sollte es dennoch dazu kommen: Improvisieren Sie! Die Chance, einen Riesen zu jagen und zu töten, ist selbst für mehrere hoch erfahrene Charaktere fast gleich null. Ein Riese gilt als *sehr großer Gegner.*
* Beachten Sie die AT-Mali beim Kampf gegen kleine Ziele **(MBK S. 70).**

## RIESENALKEN

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

*—aus dem* Bestiarium von Vinsalt, *Autor; Ort und Datum unbekannt*

Die Riesenalken haben sich an ihre steinerne Umgebung im Ehernen Schwert gut angepasst: Größere Beutetiere, wozu sie auch die Menschen zählen, jagen sie, indem sie sie zunächst mit Steinbrocken bewerfen. Wegen ihrer überaus scharfen Augen sind die Riesenalken dabei sehr zielsicher. Die Raubvögel müssen außerdem recht intelligent sein, denn sie halten sich so lange mit ihren Angriffen zurück, bis die Beute auf einer großen, freien Fläche ohne Deckungsmöglichkeiten schutzlos dasteht.

Wenn die Vögel glauben, ihre Beute auf diese Art und Weise genügend geschwächt zu haben (meist nach zwei bis drei Treffern pro Gegner), setzen sie zur Landung an, um die begehrte Nahrung im Nahkampf zu töten und sie anschließend zum Verzehren in den Horst zu tragen.

Berichten zufolge sollen die Riesenalken auch in den Nebelzinnen heimisch geworden sein.

**Verbreitung:** Glorania, Ehernes Schwert, Hoher Norden (Gebirge)
**Auftreten:** einzeln / in Scharen von etwa 1W6 Tieren
**Spannweite:** 20 bis 25 Spann **Gewicht:** 25 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 8+1W6 | **PA 3** | **LeP** 24 | **RS** 2 | **K0** 13 |
| **Schnabel:** | **DK** H | **AT 8** | **TP 1W6+2** | |
| **Steine:** | **DK** Fern | **AT I0*** | **TP 2W6+2** | |
| **GS** 1 / 15 | **AuP** 65 | **MR** 2 / 4 | **GW** 10 | |

**Beute:** 8 bis 13 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Gelände **(Gebirge)**
* Das Ausweichen gegen Wurfangriffe ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Alk beim Wurf unter seinem AT-Wert bleibt.

## RIESENAMÖBEN

*»Vom wandernden Schleim: Gar gräußlich anzusehen ist der wandernde Schleim, welchem der Kundige in allerlei feuchten Grüften und Krypten begegnen kann. Ohne Knochen, wie er ist, zwängt sich der Modder auch durch die engsten Ritzen. Man erzählt, dass er aus der Triefnase Verstorbener entsteht und alles, was auf seinem Wege liegt, mitnimmt, so er es nicht verdauen kann. Aus diesem Grunde sieht man in den Klumpen oftmals auch Metall verschiedenen Wertes, vom Armreif bis zu Ochsenherde. Gefährlich ist es, den Schleim zu berühren, sondert er doch eine ätzende Flüssigkeit ab. Auch die Kraft dieses Monsters ist erstaunlich; es kann einen Bullen glatt erwürgen.«*

—Almanach des Volksglaubens, *Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF*

Riesenamöben halten sich vorzugsweise in dunklen, feuchten Gewölben auf. Alles in ihrer Nähe werden sie als Beute betrachten und stumpfsinnig, aber stetig angreifen. Da sich die Riesenamöbe nur langsam fortbewegt, kann man ihr ohne Schwierigkeiten ausweichen. Sie wird sich jedoch auf die Spur ihrer Beute setzen und kann so einige Stunden nach der ersten Begegnung wieder auftauchen, um ihr Mahl einzunehmen. Amöben bilden Scheinarme aus, mit denen sie versuchen, ihre Opfer zu umschlingen. Einmal in Fressrausch geraten, sondern sie beständig einen Verdauungssaft ab, der zu starken Verätzungen der Haut führt.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** um 3 Schritt **Gewicht:** 50 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **INI** 1+1W3 | **PA** 0 | **LeP** 30 | **RS** 0* **K0** |
| **Scheinarm:** | **DK** H | **AT** 6** | **TP** 1W3+KR/2** |
| **GS** 0,25 | **AuP** unendlich | | **MR** 18 / 10 GW 6 |

**Beute:** Mageninhalt
**Besondere Kampfregeln:** großer Gegner, Umklammern (0)
Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.
** Gelingt es der Riesenamöbe einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig *zu Umklammern* (ihn quasi *zu* verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, *so* ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert.
Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

## RINDER

### MILCH- UND FLEISCHRINDER

Die braunweiß bzw. schwarzweiß gescheckte Bornländer Bunte trifft man sowohl auf Almen wie Flussauen; sowohl als Milch- als auch als Fleischrind geeignet, ist es ein Allzwecktier von ruhigem Gemüt, dessen Ochsen gut als Zugtiere geeignet sind. Die Zucht wird mit ausgesuchten Bullen betrieben.
Das Abilachter Fleckvieh ist ein Milchkuhschlag, der aus der Bornländer Bunten hervorgegangen ist. Ihr Euter ist überdurchschnittlich groß, aus ihrer Milch wird der *Abilachter Stinker,* ein Magerkäse, gewonnen, dessen Verzehr einigen Mutes bedarf.
Als Fleischrinder werden Güldenländer **Braunvieh** wie dessen lokale Variante, die Warunker Braunen (seltener: Warussikühe) gezüchtet. Meist werden bereits die Kälber um ihres besonders zarten Fleisches willen geschlachtet. Einzig der *Sembelquast-Hartkäse* aus der Milch der Warunker Braunen kann heute nicht mehr produziert werden, da das Aroma wohl vorwiegend von den Kräutern bestimmt war, die die Kühe in ihrer ursprünglichen Heimat fraßen. Es scheint, dass er auf immer verloren ist, denn ob die Scholle nach einer eventuellen Befreiung der Schwarzen Lande noch die gleiche Frucht trägt, darf bezweifelt werden.

**Milch- und Fleischrinder**
**Größe:** bis zu 6,5 Spann Rückenhöhe **Gewicht:** bis zu 650 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| **INI** 5+1 W6 | **PA** 4 | **LeP 60** | **K0** 16 |
| **Stoß:** | **DK** H | **AT 6** | **TP** 1 W6+2 |
| **Trampeln:** | **DK** H | **AT 8** | **TP** 3W6 |
| GS 2/5/8 | **AuP 40** | MR 2/8-10 | **GW 6** |
| **L0** 8 KK 26 | **TK** x7 | **ZK** x14 | |

**Beute:** 300 Rationen Fleisch, Haut (einfach), Leder (besser)

### ZUGOCHSEN

Puniner Hornochsen sind die ältere der beiden mittelaventurischen Zugtierrassen. Sie fallen durch ihre weit ausladenden Hörner auf, die seit einiger Zeit bei den Thorwalern als übergroße Trinkgefäße beliebt sind. Die Kühe hält man zur Zucht oder schlachtet sie recht bald, wobei sie ein zähes und widerstandsfähiges, braunes oder schwarzes Leder liefern, das für Bespannungen, Kutschenfederungen, Lederseile und ähnliches verwendet wird. Ihr Fleisch mit dem gelb gefärbten Fett wird gern in Suppen und Eintöpfen verwandt.
Die hellbraunen Darpatbullen (oder besser: Darpatochsen) stellen einen moderneren Schlag der Zugochsen dar. Sie verfügen über einen mächtigen Buckel und kurze Hörner, sind häufig unter schweren Lasten oder bei der Feldarbeit zu sehen. Die Kühe liefern wenig Milch, verrichten dafür aber auch leichtere Zugarbeit. Das Leder ist im Gegensatz zu den starken Sehnen von derber Qualität und findet außer für starre Lederrüstungen und Beschläge kaum Verwendung.
Die Weißen Gadangstiere sind so genügsam wie die Wildrinder, von denen sie abstammen. Sie sind hervorragende Zugtiere- und gute Schwimmer, trotz ihrer kargen und trockenen Hochlandheimat. Milch geben sie nur wenig und ihr Fleisch ist zäh, aus ihrer weißen Haut jedoch lässt sich ein exzellentes, weiches Leder für noble Kleidungsstücke, Bucheinbände und feines Pergament gewinnen.
Nahe Verwandte der Gadangstiere sind die Brabaker Wasserbüffel. Sie sind *die* Arbeitstiere Südaventuriens und helfen den Südländern bei fast allen Arbeiten in Reisfeld und Sumpf. Sie schwimmen ebenso gut wie ihre Verwandte und sind sehr anspruchslose Rinder, die auch in sumpfigsten Gebieten geweidet werden können. Nur ihre Farbe unterscheidet sie erheblich von ihren Vettern: Sie sind in aller Regel schwarz. Auf Altoum und den Waldinseln kommen wilde Wasserbüffel vor.

**Zugochsen**
**Größe:** bis zu 7,5 Spann Rückenhöhe **Gewicht:** bis zu 900 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| INI 4+1W6 | **PA** 5 | **LeP** 70 | **K0 18** |
| **Stoß:** | **DK** H | **AT 5** | **TP** 1 W6+3 |
| **Trampeln:** | **DK** H | **AT** 7 | **TP** 3W6 |
| GS 2/6/10 | **AuP 60** | MR 2/8-10 | |
| **L0 8** | **KK** 30 | TK x8 | **ZK** x16 |

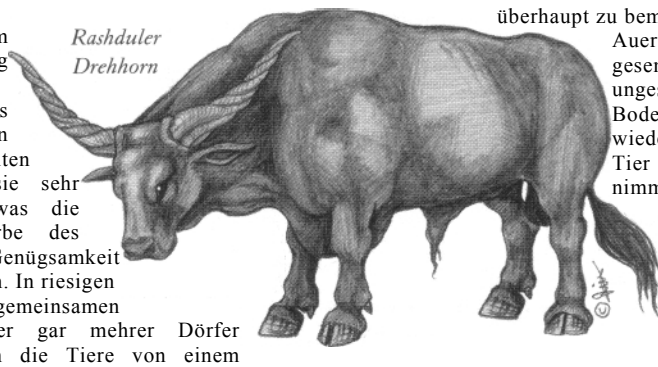
**Beute:** 500 Rationen Fleisch, Hörner (Trophäe), Haut (einfach), Leder (besser)

### GEBIRGSRINDER

Die Hausrinder der unzugänglichen Gebirge des Nordens sind die Haarigen Gepürgsküh. Sie sind eigentlich nur noch im Bornland, im Kosch, in Thorwal und im Gjalsker Hochland anzutreffen. Dort aber sind sie unentbehrliche Helfer der Gebirgsbauern, da sie selbst in

schwierigem Gelände große Lasten sicher tragen können und sich sogar reiten lassen. Sie haben kurze Hörner und einen langen Hals. Unter ihrem langen grauen bis schwarzen Fell verbirgt sich zähes Fleisch (was die Gjalskerbarbaren trotzdem gerne verwerten), ihre intensiv schmeckende Milch gilt als sehr nahrhaft. Eine Kreuzung mit anderen Rindern war bisher unmöglich, weshalb sich die Gelehrten uneinig sind, ob die Haarigen Gepürgsküh überhaupt zu den Rindern zählen. Ihre Vorfahren sind wohl unter den **Firnyaks** zu suchen.

In den Gebirgen der Tulamidenlande werden die **Rashduler** Drehhörner gehalten. Mit ihrem fast rechteckig hervorragenden Buckel und den bis zu vier Spann langen, gedrehten Hörnern sehen sie sehr urtümlich aus, was die blauschwarze Farbe des Fells und ihre Genügsamkeit noch unterstreichen. In riesigen Herden, die den gemeinsamen Besitz eines oder gar mehrer Dörfer darstellen, werden die Tiere von einem Weidegrund zum nächsten getrieben. So bilden diese halbwilden Rinder die Lebensgrundlage der Bergbewohner Mhanadistans. Diese sammeln selbst noch den Dung ihrer Drehhörner und trocknen ihn, um daraus Brennmaterial oder, mit Lehm vermischt, Baustoff zu gewinnen.


*Rashduler Drehhorn*

**Hausrinder des Gebirges**
**Größe:** bis 6,5 Spann Rückenhöhe **Gewicht:** bis 500 Stein

| | | | |
|---|---|---|---|
| INI 7+1W6 | **LeP 65** | | |
| **Stoß:** | **DK** H | **AT** 7 | **TP** 1W6+3 |
| **Trampeln:** | **DK** H | **AT 8** | **TP** 2W6+4 |
| GS 2/6/11 | **AuP 55** | **MR 2/7-9** | |
| **L0 8** | KK 28 | TK x8 | **ZK** x15 |

**Beute: 250** Rationen Fleisch, Hörner (Trophäe), Haut (einfach), Leder (besser)

## AUEROCHSE

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

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

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Wald)
**Auftreten:** 1 Bulle und 1W3+1 Kühe
**Schulterhöhe: 9** Spann **Gewicht:** 1.000 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 7+1 W6 | **PA 5** | **LeP** 80 | **RS 2** | **K0** 18 |
| **Stoß:** | **DK** H | **AT 8** | **TP** 1W6+3 | |
| **Trampeln:** | **DK** H | **AT 9** | **TP** 3W6+3 | |
| **GS** I0 | **AuP** 30 | **MR O** / 10 | **GW** 12 | |

**Jagd:** +8, Angriff
**Beute: 550** Rationen Fleisch, Hörner (Trophäe), Haut (einfach), Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (9, 3W6), Niederwerfen (5, Stoß), Trampeln, großer Gegner, Raserei (5, Einhörner)

## WILDRINDER

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

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

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


*Firnyak*

Wildrinder sind zwar im Allgemeinen mutig, aber nicht unbedingt als aggressiv zu bezeichnen. Angesichts ihrer stolzen Hörner ist es aber auch nicht gerade empfehlenswert, die Tiere zu reizen oder sich ihnen in den Weg zu stellen.

Ein zum Angriff gereizter Bulle greift stets mit gesenkten Hörnern an. Dabei können die Stöße eine solche Wucht erreichen, dass der Gegner zu Boden geworfen wird. Nach einem Überrennen setzt das Tier mit Hornstößen nach oder entfernt sich, um zu einem neuen Angriff anzusetzen.

### FIRNYAK

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

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

Firnyaks tragen ein zotteliges hellbraunes Fell, das im Sommer von der gelblichweißen Tracht nur teilweise abgelöst wird. Ganz und gar weiße Felle sind seltene Beutestücke, die einen hohen Preis erzielen. Firnelfensippen verstehen sich darauf, einzelne Tiere von einer großen Herde wegzulocken, so dass keine Panik unter den Rindern entsteht. Der Grunzochse des Raschtulswalls und des mhanadistanischen Hochlands ähnelt dem Firnyak, ist jedoch selten und nur in kleinen Familiengruppen anzutreffen.

**Verbreitung:** Hoher Norden (Steppe)
**Auftreten:** 1 Bulle und 1W3+2 Kühe / bis zu über hundert Tieren
**Schulterhöhe:** 8 Spann **Gewicht:** 300 Stein
INI 6+1W6 **PA 5** **LeP** 50 **RS** 3 **KO** 19
**Stoß:** **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2
**Trampeln:** **DK** H **AT** 11 **TP** 3W6
**GS** 8 **AuP** 50 **MR O /** 7 **GW** 11
**Jagd:** +7, Angriff
**Beute:** 140 Rationen Fleisch, Horn (Trophäe), Fell (teuer, in reinem Weiß Luxusware) oder Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (5, 2W6+1), Niederwerfen (0, Stoß), Trampeln, großer Gegner

### ONGALOBULLEN

Ongalobullen (eigentlich: -rinder), die man vor allem im Südosten Aventuriens antreffen kann, leben in größeren Herden zusammen — manchmal sind es nur sechs Tiere, manchmal sogar bis zu zwanzig. Die Tiere erreichen eine Schulterhöhe von eineinhalb bis zwei Schritt und haben am ganzen Körper ein langes, zottelig schwarzes Fell. Ihre Hörner sind lang und leicht gedreht und von blauschwarzer Farbe. Die Tiere sind nicht besonders angriffslustig, aber es kann sehr gefährlich sein, den Weg einer Herde zu kreuzen, da die Ongalobullen keine Mühe haben, selbst eine größere Gruppe von Menschen zu überrennen. Zu einem wirklichen Kampf kommt es höchstens dann, wenn man ein von der Herde isoliertes Tier antrifft, das sich verirrt hat. Manchmal greifen solche unberechenbare Einzeltiere von sich aus an — normalerweise aber erst dann, wenn man sie dazu reizt.

**Verbreitung:** Aranien, Balash, Mhanadistan, Oron, Thalusien (Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** 3W6+3 Tiere
**Schulterhöhe: 9** Spann **Gewicht:** 600 Stein
**INI** 6+1 W6 **PA** 4 **LeP** 58 **RS** 3 **1(0** 18
**Stoß:** **DK H** **AT 8** **TP 1W6+2**
**Trampeln:** **DK** H **AT** 9 **TP** 3W6
**GS 9** **AuP 40** **MR O/8** **GW 12**
**Jagd: +4,** Angriff
**Beute:** 300 Rationen Fleisch, Hörner (Trophäe), Haut (einfach), Leder (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (7, 2W6+2), Niederwerfen (6, Stoß) Trampeln, großer Gegner

### STEPPENRIND

Steppenrinder sind die angriffslustigsten und auch gefährlichsten wilden Rinder. Sie leben in den nordaventurischen Steppengebieten in kleinen Gruppen zusammen, die aus je einem Bullen und zwei bis vier Kühen bestehen. Steppenrinder erreichen eine Schulterhöhe, die in etwa der Größe eines ausgewachsenen Menschen entspricht. Sie haben an Kopf, Hals und Schultern ein hellbraunes, etwa fingerlanges Haarkleid, der größte Teil des Körpers ist dagegen mit einem sehr kurzen Fell bedeckt, aber ebenfalls von hellbrauner bis grauer Farbe. Sie besitzen mächtig ausladende Hörner von fast 20 Stein Gewicht.

Die weiblichen Tiere einer Gruppe beteiligen sich nie am Kampfgeschehen, sondern beobachten ihren Bullen, wie er versucht, das Revier (darunter verstehen die Rinder jene Wiese, die sie gerade zum Weiden auserkoren haben) und seinen Anspruch auf die Kühe gegen Eindringlinge zu verteidigen.
Steppenbullen kämpfen sehr geschickt und klug: Wenn sie einen Treffer mit ihren Hörnern landen, so versuchen sie ihren Gegner, wenn er durch die Wucht des Aufpralls zu Boden geht, sofort wieder anzugreifen, um ihn zu zertrampeln. Ein Steppenbulle führt einen begonnen Kampf immer zu Ende — solange er noch weitere Eindringlinge vorfindet, greift er diese auch dann an, wenn er schon einen Gegner besiegt hat.



**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe) **Auftreten:** 1 Bulle und 1W3+1 Kühe **Schulterhöhe:** etwa 9 Spann
**Gewicht:** I.000 Stein
**INI** 6+1 W6 **PA** 4 **LeP** 80
**RS** 2 **K0** 18
**Stoß:** **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2
**Trampeln: DK H** **AT 12** **TP 3W6+5**
**GS** 14 **AuP** 65 **MR O** / 10 **GW** 13
**Jagd:** +12, Angriff **Beute:** 600 Rationen Fleisch, Hörner (Trophäe), Haut (einfach), Leder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (10, 3W6), Niederwerfen (6, stoß), Trampeln, großer Gegner

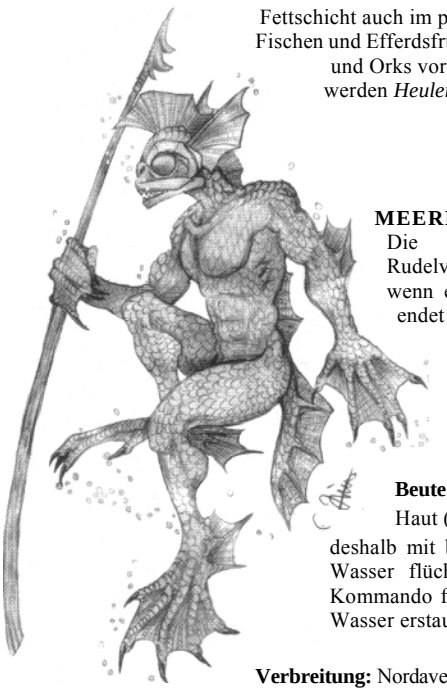
### RISSO

*Von den Risso: Die ersten Exemplare dieses untermeerischen Volkes tauchten auf dem Festland im Jahr 1000 BF bei dem Dorf Ranak bei Brabak auf. Die Expeditionsmannschaft der Korisande brachte einige Erkenntnisse über diese seltsamen Wesen und suchte sogar ihren König auf. Man berichtete von drei verschiedenen Arten von Risso, die jeweils für Ernährung, Handwerk und Glauben zuständig sein sollen. Ihr Priester, Biagha genannt, sollen eine rätselhafte magische Energie freisetzten, deren Wirkung in dem Schlag eines Zitterrochen entspricht.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Belhanka, Auflage von 1027 BF*

Wie aus obigem Zitat ersichtlich, kennen die Aventurier die Risso erst seit kurzer Zeit. Ihre Heimat soll im tiefen Südmeer liegen, aber in den letzten Jahren wurden auch vereinzelte Risso auf den Inseln im Süden Aventuriens und der so genannten Blutigen See, den dämonisch verseuchten Gebieten des Perlenmeers, gesehen. In die zuletzt genannten Regionen sollen die Risso als Sklaven durch die Krakonier verschleppt worden sein, oder sie sind als Söldner tätig.
Die Haut der Risso ist mit glatten Fischschuppen bedeckt, die von silbrig-grüner, silbrig-blauer oder gänzlich silberner Farbe sind, wobei man die Unterschiede nur aus der Nähe ausmachen kann. Wie die Menschen haben sie fünf Finger und Zehen, zwischen denen sich jedoch feine Schwimmhäute spannen. Die Füße, die auch zum Greifen benutzt werden können, enden in langen Krallen. Gleicht ihr Körper noch dem eines schlanken Menschen mit breiter Brust, so zeigt der Kopf die Fremdartigkeit dieser Wesen: Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den haarlosen Schädel bis zur Hüfte, wo er sich vom Körper trennt und in einem etwa anderthalb Spann langen Stummelschwanz ausläuft. Die großen, pupillenlosen Fischaugen, in verschiedensten dunklen Grüntönen leuchtend, stehen leicht vor und weit auseinander, so dass ihr Sichtbereich größer als der eines Menschen ist. Die Ohren der Risso sind nach hinten langgezogen und erinnern an Flossen.

Risso können sowohl an Land wie auch im Wasser atmen, entfernen sich jedoch nur sehr ungern vom Meer. Sie verehren große Meereslebewesen (Wale, Kalmare oder Oktopoden) als Abgesandte der großen und alles durchdringenden *Mououn* (`Mutter Meer'). Im Umgang mit Menschen sind sie aufgrund schlechter Erfahrungen zurückhaltend, und sie meiden den Kontakt mit Echsenwesen. Selten bieten sich Risso als Dolmetscher zwischen Menschen und Ziliten an.

**Verbreitung:** Südliche Südmeerinseln, Blutige See, Meer der Sieben Winde
**Größe:** um 1,70 Schritt **Gewicht** um 60 Stein
**MU** 8-18 **FF** 7-17 **KL** 8-17 **GE** 9-18*
**IN** 8-16 **K0** 9-18 **CH** 6-15 KK 9-16



**Vor-/Nachteile:** Aquatisches Lebewesen*, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Aberglaube 5-8, Höhenangst 5-8, Lichtscheu, Landangst 5-10
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):**
LeP 22/27/32 AuP 28/34/40
**MR** 4/ 6/ 8 **GS** 9 (Wasser), 7 (Land)
**RS 1** + Rüstung
AT 10/13/17 PA 9/12/14
**INI** 10+W6 / 11+W6 / 16+W6
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Kampf unter Wasser / Aufmerksamkeit, Finte / Gezielter Stich, Kampfreflexe, Überrennen (auch unter Wasser)
**Typische Waffen:** Zackenmesser (wie Kurzschwert), Dreizack, Fischspieß (wie Speer ) **Typische Rüstungen:** keine

**Magie:** Ritualmagie (Biagha; vor allem Wasserelementar-Zauberei)
* Im Wasser erhalten Risso zwei Bonuspunkte auf ihre GE. Sie können nur kurze Zeit (ohne magische Unterstützung: W20+10 Stunden) an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben. Alle anstrengenden (Kampf-)Aktionen an Land kosten sie doppelt so viele AuP wie in **MBK** für Landbewohner angegeben. Jede Stunde Aufenthalt an Land bringt ihnen einen Punkt Erschöpfung ein.

## ROBBEN

*»Von den Meerkälbern und Seethigern: Wie große, plumpflossige Otter erscheinen uns Meerkalb und Seethiger. Erstere sind noch recht klein und besitzen ein dichtes Fell von weißer, blauer oder blauschwarzer Farbe, während die Seethiger von riesiger Statur sind (bis zu sechs Schritt in der Länge!), eine graue, faltige Haut, einen borstigen Bart, einen Hahnenkamm aus Knochen und fürwahr riesige Hauer im Gesicht haben. Auch ihre Zähne, welche scharf und spitzig sind, sollte kein Jäger unterschätzen. Beide Thiere fressen Fisch und tauchen wohl viele Schritt thief. Auf dem Lande oder auf dem Eise bewegen sie sich hoppelnd und rutschend auf ihren Flossenfüßen fort. Doiten sieht man sie auch des Nachts, wie sie bellen und quieken und zum Monde heulen. Den Seethiger nennen die Nivesen auch das `ungeheuerliche Seeschwein', ist es doch für die Küstenbewohner eine schier unerschöpfliche Quelle an Nahrung, für Riemen und Decken, für Lichter und für alles Handwerk. Wer alleine in einem Boot auf die See fährt, um das Thier zu erlegen, den schätzt man als mutig und einen wahren Krieger.<*
*—aus* Kleine Kunde von den Wilden Thieren,
*Hesindiane Westfar, Elenvina, 926 BF*

Auf die verschiedenen Robbenarten wird im Norden häufig Jagd gemacht: Die Tiere liefern Fell, Leder und Sehnen, vor allem aber Fleisch und Bein, Fett und Tran - und mit den Eingeweiden werden die Schlittendachse gefüttert. Aus den Hauern des Seetigers fertigen die Nivesen und Firnelfen Beinschnitzereien, die im Süden Höchstpreise erzielen und deshalb oft von norbardischen Händlern durch die Lande transportiert werden. Wie bei den Walen kann auch im Magen der Seetiger Ambra gefunden werden, eine wertvolle Substanz für die Herstellung von Parfümen und Elixieren.

### FELS- ODER PELZROBBEN

Die Pelzrobben bevölkern in großer Anzahl die Küsten Nordaventuriens (wo man sie häufig in der Sonne liegen sieht, was ihnen den Namen Felsrobbe eingebracht hat). Ihr grau-braunes, oftmals dunkel gepunktetes Fell ist dicht und wasserabweisend, sie können durch eine dicke Fettschicht auch im polarkalten Wasser überleben. Sie ernähren sich von Fischen und Efferdsfrüchten, dienen selbst jedoch neben Menschen, Elfen und Orks vor allem auch Firunsbären als Nahrung. Die Jungtiere werden *Heuler* genannt, ihr Fell ist heller als bei ausgewachsenen Tieren und besonders begehrt.

### MEERKALB

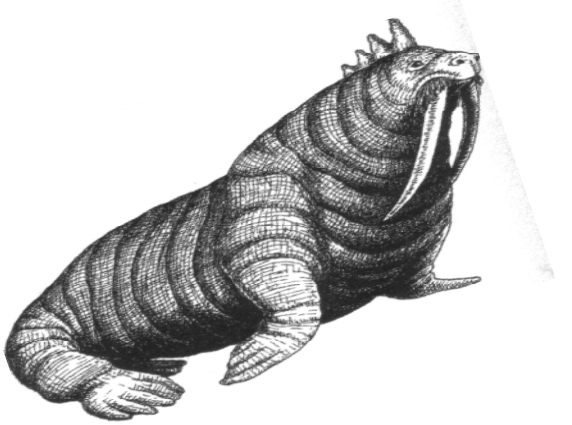
Die harmlosen Meerkälber leben in großen Rudelverbänden, jedoch greifen meist nur einige Tiere ein, wenn es zum Kampf kommt. Die Jagd auf Meerkälber endet oft deshalb mit bescheidenem Erfolg, weil angegriffene Tiere ins Wasser flüchten und ein großer Teil des Rudels wie auf Kommando folgt. Die an Land plump wirkenden Tiere sind im Wasser erstaunlich wendig und können gut tauchen.

**Verbreitung:** Nordaventurien, Hoher Norden (Küste)
**Auftreten:** 1W6+1 Tiere
**Länge:** 6 bis 8 Spann **Gewicht:** bis 100 Stein.
**Jagd:** +2, Flucht
**Beute:** bis 45 Rationen Fleisch, Talg (Fett, Öl, 5 S), Tran (1 D), Haut (Fell, besser, von Jungtieren teuer)

**Verbreitung:** Nordaventurien, Hoher Norden (Küste)
**Auftreten:** 1W3+3 Tiere bis mehrere Hundert
**Länge:** 11 bis 13 Spann **Gewicht:** bis 400 Stein
**INI** 9+1 W6* **PA** 4* **LeP** 48 **RS** 1 **KO** 15
**Biss:** **DK** H **AT** 12* **TP** 1 W6+1
GS 10/4 **AuP 50** **MR 3/5** GW 8
**Jagd:** +8, Flucht
**Beute:** bis 250 Rationen Fleisch, Tran (5-7 D), Haut (Leder, besser)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)
* An Land werden die Werte halbiert.

### SEETIGER

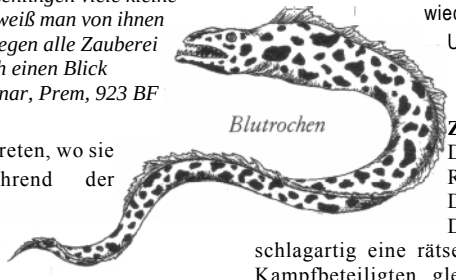
Seetiger sind im allgemeinen recht angriffslustig. Ähnlich den Meerkälbern mischen sich andere Tiere des Rudels nur selten in einen Kampf ein, jedoch muss der Angreifer – insbesondere nach dem Tode eines Seetigers - immer damit rechnen , plötzlich von anderen Rudelmitgliedern attackiert zu werden. Seetiger können mit ihren Hauern wuchtige Hiebe austeilen, und es ist ein leichtes für sie, ein Kajak zu versenken.



**Verbreitung:** Nordaventurien, Hoher Norden (Küste)
**Auftreten:** 1W20+30 Tiere
**Länge:** 5 Schritt **Gewicht:** bis 2.500 Stein
**INI** 8+1W6* **PA** 2* **LeP** 96 **RS** 2 **KO** 20
**Hieb:** **DK** H **AT** 12* **TP** 1W6+4
**GS 8*** **AuP 60** **MR 3 / 8** **GW 10**
**Jagd:** +13, Angriff
**Beute: 250-300** Rationen Fleisch, Tran (12-I5 D), Haut (Leder, besser), Bein (teuer), Ambra (3 D)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), großer Gegner, Niederwerfen (0, Hieb)
* An Land werden die Werte halbiert.

## ROCHEN

*»Von den Meergleitern. Groß und mächtig sind die Gleiter, auch Rochen genannt, welche man vom Schiffe aus tief drunten im klaren Wasser beobachten kann. Sie sind mutige Majestäten der Meere, die auch den Kampf mit dem blutrünstigen Hai nicht scheuen. Sie verschlingen viele kleine Fische und haben ein edles Aussehen - viel mehr weiß man von ihnen nicht. Der Große Rochen soll widerstandsfähig gegen alle Zauberei sein, und der Zitterrochen kann seine Opfer durch einen Blick lähmen.« —aus* Prems Tierleben, *Hetmann Ragnar, Prem, 923 BF*


Blutrochen

Rochen können an vielerlei Orten auf See auftreten, wo sie kleinere Meereslebewesen jagen. Während der Zitterrochen durch eine Berührung reißende Schmerzen - eine Art kalter Verbrennung - verursachen kann, ist es möglich, sich mit einem Dreiecksrochen anzufreunden und sich von ihm durchs Wasser ziehen zu lassen. Am gefährlichsten sind jedoch die Rochenwürmer, die ihre Beute auch an Bord von Schiffen suchen. Diese Arten von Meereslebewesen sind jedoch allesamt recht selten, so dass man ihnen nicht oft begegnet.

### DREIECKS- ODER SEGELROCHEN

Der Dreiecksrochen, dessen Oberseite glänzend schwarz und dessen Unterseite weiß mit schwarzen Tupfen gefärbt ist, hat die Phantasie der Menschen, die ihn majestätisch durch das Wasser gleiten sahen, immer wieder inspiriert. Er ist ein Raubfisch, der den Meeresgrund aufwühlt und allerlei Kleingetier verschlingt. Mit Menschen hat er nichts zu schaffen, es sei denn, sie versuchen, ihn mit Harpunen zu spicken. Dann zeigt sich, dass der Rochen eine Körperkraft von etwa 50 Punkten hat und mühelos Menschen oder kleine Boote weit ins offene Meer hinausziehen kann.

**Verbreitung:** alle Meere (Offenes Meer, Küstengebiete)
**Auftreten:** einzeln
**Größe: 8** / 10 Schritt (Länge / Spannweite) **Gewicht:** 2 Quader
**INI** 6+1 W6 **PA** 4 **LeP** 90 **RS** 1K0
**Biss:** **DK** H **AT** 8 **TP**
**GS** 6 **AuP** 40 **MR 5** / 9 **GW 10**
**Beute:** 400-600 Rationen Fleisch
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)

### ROCHENWURM ODER BLUTROCHEN

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch (der vom Aussehen her auch ein abgeplatteter Drache des Meeres sein könnte) greift manchmal Boote und kleinere Schiffe an - genauer gesagt, er springt an Deck und kann dort eine Weile lang Unheil stiften. Bei Gefahr rollt er sich zusammen und bringt sich mit einem Schwung seines mächtigen, etwa 4 Schritt langen Steuerschwanzes in Sicherheit. Unter Wasser ist der Rochenwurm in der Lage, sich durch Säureabsonderung als Beute unbeliebt zu machen. Manchmal hüllen Rochenwürmer ihre Gegner auch mit dem Schwanz ein, um ein Opfer mit der Säure zu töten.

**Verbreitung:** alle Meere (Offenes Meer, Tiefsee)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 6 bis 10 Schritt **Gewicht:** um 750 Stein
**INI 9+1W6** **PA 4** **LeP 67** **RS 3/I** ** **KO 17**
**Hieb:** **DK** HNS **AT** 13 **TP** 1W6+6*
**Biss:** **DK H** **AT 10** **TP 1W+5**
**GS 2/9** **AuP 60** **MR 5/8** **GW 12**
**Beute: 350** Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Umklammern (8), Umreißen (4, Schwanzschlag gegen Beine), großer Gegner
* Mit einem gezielten Angriff gelingt es dem Rochenwurm, sein Opfer zu umklammern und seine Säure einzusetzen: pro KR RS -1 und 1W6+1 TP.
** Der Bauch des Tieres ist nur schwach geschützt, jedoch nur einem *umklammerten* Opfer (nach Meisterentscheid) zugänglich.
Ein Rochenwurm kämpft 2W6 KR an Deck eines Schiffes, dann muss er wieder für dieselbe Anzahl KR ins Wasser (einen Umhüllten nimmt er dabei mit).

### ZITTERROCHEN

Dieser oberseits graugrüne, unterseits fast weiße Rochen hat die Form eines langgestreckten Dreiecks mit einem peitschenförmigen Schwanz. Der Zitterrochen ist in der Lage, im Kampf schlagartig eine rätselhafte magische Energie auszusenden, die alle Kampfbeteiligten gleichermaßen trifft und im schlimmsten Falle lähmen kann (was im Wasser zum Ertrinken führen kann). Der Rochen macht normalerweise Jagd auf Kleinfische. Er hält sich bevorzugt in der Nähe des Meeresgrundes auf, wo er auch Muscheln erbeutet. Das Fleisch des Zitterrochens soll sehr schmackhaft sein - so behaupten zumindest die Einwohner von Selem.

**Verbreitung:** alle Meere (Tiefsee, Offenes Meer, Küstengebiete)
**Auftreten:** einzeln
**Größe: 4 /** 6 Schritt (Länge / Spannweite) **Gewicht:** 250 Stein **INI** 5+1 W6 **PA** 0 **LeP** 48 **RS** 1 **K0** 17
**Biss:** **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+1"
**GS 8** **AuP 40** **MR 5/8** **GW 8**
**Beute:** 100 Rationen Fleisch (ungenießbar, Ausnahme: selemitische Küche)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser)
*Alle 2W6 KR sendet der Rochen einen Schlag aus (2W6 SP - nur im/unter Wasser; pro Schritt Entfernung ist von der Schadenswirkung ein Punkt abzuziehen). Misslingt eine KO-Probe + halbe SP, ist das Opfer gelähmt, bis ihm die Probe gelingt, wobei pro KR ein Versuch erlaubt ist. Gelähmte - und damit ertrinkende - Schwimmer erleiden pro KR einen Verlust von 1W6 AuP; ab einer Ausdauer von 0 einen Schaden von 1W6 SP pro KR.

## ROTE MARANE

*»In der Geschicht, wie die Hasenfrau den Haran der Marane traf, da heißt's am Schlusse so: "Ein arroganter Bursch ist er; und seine Sippschaft ist voll Überheblichkeit und Stolz!" Dem mag man zustimmen, denn welches Federviech wird sich sonstens wohl erdreisten, den Drach zum Strauß zu fordern und hat damit bisweilen noch Erfolg?«*
*—aus Zu* Gast bei den Rebellen, *Asandrio Urfanyn, Harmlyn, 996 BF*

Der Rote Maran ist wohl der bunteste unter den großen Raubvögeln: rotbraunes Gefieder, gelbe Brust- und schwarze Schwungfedern, so sieht seine Färbung aus. Ein geckenhafter Vogel, mag man zunächst denken, verwirft dieses Urteil aber angesichts seines mächtigen Schnabels und der ungewöhnlich stark ausgebildeten Fußsporne.
Der Rote Maran ist ein derart guter und ausdauernder Flieger, dass manche Gelehrte sogar behaupten, dass er nie lande und keine Horste baue, sondern seine Jungen im Fluge aufziehe. Zwar hat man noch nie ein Marannest gefunden, doch möglicherweise befinden sich seine Niststätten auch nur fernab auf den unzugänglichen Gipfeln der Maraskankette oder im Ehernen Schwert. Mit den einheimischen Perldrachen scheint diesen roten Riesen eine lange Feindschaft zu verbinden, denn oft genug sah man beide Geschöpfe in Luftkämpfe verwickelt. Es gibt sogar mehrere glaubhafte Berichte, nach denen die Geschuppten schließlich dem streitlustigen Vogel das Feld überließen.

**Verbreitung:** Maraskan, Ehernes Schwert (Gebirge / Steppe, Felder)
**Auftreten:** einzeln
**Spannweite:** 20 Spann **Gewicht:** bis zu 15 Stein
**INI 10+1W6 PA 1 / 6* LeP 20 RS 2 K0 10**
**Schnabel / Klauen: DK H AT 0 / 16* TP 1W6+4**
**GS 1/23 AuP 150 MR 2/4 GW 8**
**Beute:** 8 Rationen Fleisch, Gefieder (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Gelände (Gebirge)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft. Zu Boden gezwungen, versucht der Maran verzweifelt wieder aufzusteigen und verzichtet auf jegliche Angriffe.

## SÄBELZAHNTIGER

*»Vom Säbelzahn: Die größte Raubkatz aller Länder ist der Säbelzahnthiger, welcher gar ein Mammut zu reißen vermag. Fürwahr ist es ein majestätischer, gleichwohl furchteinflößender Anblick, wenn sich das Thier mit geblecktem Maule aufstellt. Sein Fauchen ist ein Dröhnen in den Ohren und schüttelt einen durch und durch bis aufs Mark. Zwecklos, das Weite zu suchen, denn wer dem Säbelzahn einmal ins Auge blickt, dem stellt der Fürst der Katzen nach, bis dass einer von beiden sein Leben lässt.«*
*—aus* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Hesindiane Westfar, Elenvina, 926 BF*

Säbelzahntiger sind eine ungemein gefährliche Raubkatzenart, die bis zu drei Schritt lang und fast sieben Spann hoch werden kann. Es gibt drei bekannte Arten des Säbelzahntigers: den gestreiften Dschungeltiger und den größeren Steppentiger des aventurischen Nordens; in den Wäldern Nordaventuriens lebt eine besonders robuste Art, die wegen ihrer silbernen Mähne und ihres hellen Fells Silberlöwe genannt wird.
Der Säbelzahntiger hat ein ausgedehntes Revier, das er verbissen gegen Eindringlinge verteidigt. Er wird zwar nur selten eine ganze Menschengruppe angreifen, aber immer danach trachten, abseits gehende Reisende zu attackieren. Hat er sein Opfer bezwungen, so verschleppt der Säbelzahntiger seine Beute (GS 4 und Verzicht auf Paraden) und lässt erst von ihr ab, wenn er eine Wunde hingenommen hat.
Ein angegriffener Säbelzahntiger wehrt sich erbittert. Einen einmal begonnenen Kampf bricht ein Säbelzahntiger nur dann ab, wenn seine LE unter 10 sinkt *und* die Gegner in der Überzahl sind. Das Fell eines Säbelzahntigers hat eher einen hohen symbolischen Wert; man erzielt zwar recht ordentliche Preise dafür, dennoch rechtfertigen sie keinesfalls das Risiko, bei der Jagd nach der furchterregenden Raubkatze sein Leben aufs Spiel zu setzen. Gleiches gilt für die Zähne, aus denen Beinschnitzer kleine Kunstwerke zu fertigen verstehen.

**Werte für alle Tigerarten**
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 17 Spann **Gewicht:** 250 Stein
**INI 10+1W6 PA 10 LeP 50 RS 2 K0 16**
**Prankenhieb: DK H AT 16 TP 1W6+5**
**Biss: DK H AT 16 TP 2W6+3**
**GS 14/4* AuP 50 MR 1/8 GW 12**
**Jagd:** +10, Angriff
**Beute:** 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Anspringen (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (2, Prankenhieb)

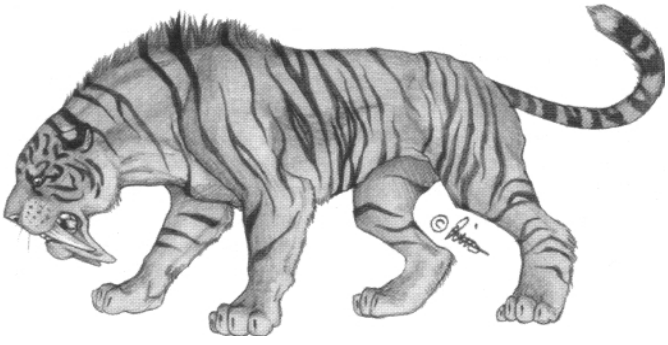
### STEPPENTIGER

Als der eigentliche Säbelzahntiger gilt der Steppentiger (siehe Abbildung unten) der nordaventurischen Ödländer. Wird allen Tigern oftmals unterstellt, dass sie Eindringlingen weit über die Grenzen ihres Reviers hinaus nachstellen, so gilt dies insbesondere für den Steppentiger. Entscheidend ist jedoch, ob die mächtige Raubkatze den Gegner als gleichwertigen Rivalen ansieht: Das ist der Fall, wenn die Summe aus MU und CH einen Wert von 30 übersteigt, hierbei sind ausschließlich diese beiden Werte relevant, der Nachteil *Raubtiergeruch* addiert 3 Punkte, andere Vor- und Nachteile zählen nicht. Dabei kommt es oft vor, dass der Steppentiger seinem Kontrahenten gegenübertritt und ihn in Augenschein nimmt, um sich dann abzuwenden und ihn erst Stunden oder Tage später zum Zweikampf zu stellen.
Einer ganzen Reisegruppe wird der Tiger nicht nachstellen; wenn es aber zwischen einem der Menschen und dem Steppentiger zu einer solch denkwürdigen Begegnung gekommen ist, dann mag es sein, dass die Raubkatze die Gruppe verfolgt, bis sich ein günstiger Moment für einen ungestörten Zweikampf mit dem Rivalen ergibt.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe)

### DSCHUNGELTIGER

Der Dschungeltiger ist zwar nicht ganz so groß wie seine Artgenossen, dennoch bietet sein Anblick keineswegs Anlass zur Sorglosigkeit. Die Fangzähne des Dschungeltigers sind ausgesprochen lang, und das Fell ist besonders farbkräftig ausgeprägt, wobei die typischen schwarzen



Streifen mit einem kupferroten Saum vom goldbraunen Fell abgesetzt sind.
Beinahe lautlos kann der schwere Dschungeltiger durch das Dickicht des südaventurischen Dschungels schleichen oder geduckt abwarten, um in einem günstigen Moment seine Beute hinterrücks anzugreifen.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Körperlänge:** 16 Spann **Gewicht:** 220 Stein
**Besondere Kampfregeln (zusätzlich):** Gelände (Dschungel), Hinterhalt (12), Anspringen (10)

**SILBERLÖWE**

Am wenigsten typisch für die Gattung der Säbelzahntiger ist der Silberlöwe. Die dunkelgrauen Streifen heben sich vom silbergrauen Fell meist nur so wenig ab, dass man sie erst hei Annäherung auf ein bis zwei Schritt erkennt (sie werden vom Kürschner allerdings bisweilen mit einer speziellen Färbetechnik meist farbfremd hervorgehoben).

Darüber hinaus trägt das Tier eine silbergraue Mähne. Daher erklärt sich auch der Name des Silberlöwen. Welcher Art man das Tier auch immer zuordnen mag, in einem Punkt sind sich die Gelehrten einig: Gefährlich ist der Silberlöwe allemal.

Ähnlich dem Steppentiger kommt es auch beim Silberlöwen vor, dass er einem für ebenbürtig befundenen Gegner nachstellt, jedoch ist das Tier wählerischer: Erst, wenn die Summe aus CH und MU einen Wert von 32 überschreitet, mag ein Mensch dem Silberlöwen als Rivale erscheinen, andernfalls als Beute.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Wald)
**Besondere Kampfregeln (zusätzlich):** Gelände (Wald), Hinterhalt (8)

## SCHAFE

Das größte Schaf, das auch die meiste Wolle gibt, ist ohne Zweifel das Premer **Mähnenschaf.** Es liefert die Grundlage der Thorwaler Wolltuche, die zu den wichtigsten Ausfuhrgütern der Region gehören. Die Tiere sind an das raue Klima gut angepasst und liefern neben Wolle auch eine erhebliche Menge würzig schmeckenden Fleisches. Etwa jedes zehnte Lamm ist schwarz, so dass seine Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muss.


Walbergwidder

Die halbwilden **Walbergwidder** des östlichen Bornlandes sind sehr hochbeinig und dabei kurzwollig, ja, wirken beinahe zierlich. Dafür besitzen die Widder einen Hornschmuck, der jedem Steinbock zur Ehre gereichen würde und den sie auch effektiv als Waffe einzusetzen wissen. Die Tiere geben eine raue, richtig versponnen jedoch sehr wärmende Wolle. Vor der Schur müssen sie mit speziellen Fangschnüren niedergeworfen und sogar betäubt werden, um die Scherer zu schützen. So eignen sie sich kaum als Beute der Viehdiebe, sind dagegen bei Wilderern und Gesetzlosen im Überwals umso beliebter. Das **Eisenwalder Langohrschaf,** ein gerne von Zwergen gehaltener Hochlandschlag, wird recht zahm. Die Angroschim verwerten ihre Schafe bis zur letzten Faser - selbst für Witze über Elfen müssen die kräftigen und berggängigen Tiere herhalten. Ihr Leder ist sehr weich und wird von den Zwergen zu den unterschiedlichsten Kleidungsstücken verarbeitet.

Die trägen Phraischafe der Zyklopeninseln und des Lieblichen Felds kamen unter Kaiser Sighelm auch nach Maraskan. Sie liefern die edelste Wolle Aventuriens, die interessanterweise am besten in Rot-und Gelbtönen zu färben ist, weshalb sich die Wolle in der Travia-Kirche großer Beliebtheit erfreut. Dem guten Ruf werden allerdings nur Produkte aus den Küstenregionen wirklich gerecht, Wolle aus küstenferneren, trockeneren und auch nördlicheren oder südlicheren Gegenden ist dagegen von minderer Qualität. Trotzdem ist es auch dort Sitte geworden, das *Akkharid,* das Hochzeitstuch der Novadis, aus der Wolle eigener Phraischafe zu fertigen. Auf Maraskan nennt man das Gewebe allgemein *Roabwolltuch,* auch wenn man es durch unzählige Webmuster und Arten der Einfärbung vielfältig veredelt. Das Fleisch dieser Schafe ist ein reines Nebenprodukt und eine zähe Speise für die Armen, da nur alte oder verletzte Tiere geschlachtet werden.

**Schafe (Werte gelten für alle Arten)**
**Größe:** 4- 5 Spann **Gewicht:** bis 70 Stein, Böcke bis zu 100 Stein **LeP**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **20** | **GS 2/5/10** | **AuP 30** | **MR 1/5** |
| **L0** 6 | KK 10 | TK 5*KK | **ZK** 10*KK |

**Beute:** Wolle, Milch (wird meist zu Käse verarbeitet), Horn (bei Widdern)
**Mögliche Ausbildungen (nur Mähnen- und Langohrschaf):** Trag- und Zugtier (nur dann gelten die o.g. TK und ZK-Werte).

## SCHLANGEN

*»Von Vipern, Nattern und Ottern: Man mag bei vielen Arten unserer Schlangen bezweifeln, dass diese Tiere der Göttin der Weisheit geweiht sind, handelt es sich doch oftmals um hinterhältige Laurer, Mörder und Räuber. Vielgestaltig ist ihr Aussehen, sowohl was die Farbe ihrer Schuppenhaut, als auch was ihre Länge anbetrifft. Allen gemein ist jedoch das lidlose Auge und die gespaltene Zunge, mit denen sie ein gefährliches Zischeln hören lassen. Viele Schlangen mögen Musik - besonders auf Flöten - und lassen sich davon geradezu betören. Wir unterscheiden bei den Schlangenarten die meist harmlosen* Nattern, *die gefährlichen* Vipern *und die tödlichen* Ottern, *die durch ihre besondere Heimtücke bekannt sind. Alle Schlangen fressen Fleisch, sei es von Mäusen und Hörnchen, sei es von Raubkatzen oder gar vom Menschen. Viele verfügen über Gift, welches sie mit langen, spitzigen Zähnen in ihre Opfer spritzen, auf dass es lahm oder tot wird.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Wehrheimer Ausgabe, 716 und 960 BF*

*»Wenngleich sich Schlangen von allerlei Kleingetier ernähren, welches sie überraschend packen, indem sie sich anschleichen (solches Verhalten hat ihnen den Namen `Schleichen' eingebracht), so muss dies doch wohl als Teil jener Ordnung erkannt werden, welche Firun erschaffen und über die er wacht, dass all Getier frisst und gefressen wird. Sehr wohl ist aber zu bemerken, dass die Schlangen einen feinen Geruchssinn haben und dass die Zunge mitnichten gespalten ist, weil das Tier falsch ist, sondern vielmehr, weil es damit, einer Wünschelrute gleich, Magie erspüren kann. Dass die Schlangen oftmals giftig sind, entspringt nicht etwa besonderer Heimtücke, auf dass sie ihre Beute damit wehrlos machen, es ist allenthalben eine Vorsehung der Götter, dass sie der Schlange ein Werkzeug gaben, sich zu wehren. Wie viele Schlangen würden wohl von den Puniner Burschen erschlagen, und wer weiß, wo sich solche Unsitte noch breitmachen tät, wenn die Schlangen nicht eine gewisse Wehrhaftigkeit besäßen. So verhält es sich mit den Tieren unserer Göttin, und niemand soll fürderhin falsch Zeugnis über die Schlangen ablegen!«*
*—Autor unbekannt,* Kusliker Kommentare - Notwendige Ergänzungen und Erläuterungen zum Groszen Aventurischen Almanach und anderen Enzyklopaedien, *Kuslik, 923 BF*

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

Leider kommt es nur zu oft vor, dass Schlangen unbeabsichtigt in die Enge getrieben werden, denn die Tiere können sich beinahe lautlos durchs Gras bewegen und werden daher leicht übersehen. Da die Tiere über einen sehr feinen Geruchssinn verfügen und sich überdies auch von anderen als Nahrungsgerüchen angezogen fühlen, tauchen

Schlangen bisweilen in der Nähe von lagernden oder rastenden Reisenden auf. Bei solcher Gelegenheit haben Wanderer schon ihr Leben lassen müssen, weil sie sich auf das unbemerkt nähergekommene Tier gesetzt hatten.
Die gespaltene Zunge der Schlangen ist extrem magieempfindlich, das Tier wird deswegen gerne (meist von Druiden, Magiern oder Hesinde-Geweihten) in Unfreiheit gehalten und zum Aufspüren magischer Gegenstände oder zur Untersuchung ebensolcher Phänomene eingesetzt. Die Tiere fühlen sich zu magiebegabten Wesen hingezogen, wenngleich dieser Umstand Magiebegabte keineswegs vor einem Angriff schützt. Darüber hinaus sind es vor allem natürliche Duft-und Lockstoffe, die die Schlange neugierig machen.
Viele Schlangen sind mehr oder minder giftig, wobei die Wirkung vielfältig variieren kann (von körperlicher Lähmung über Sinnestrübung bis hin zum Wahn). Gifte können nur dann ihre Wirkung entfalten, wenn der Biss der Schlange kräftig oder gezielt genug ist, um eine Rüstung zu durchdringen oder eine ungedeckte Stelle getroffen wurde *(Gezielter Angriff,* sonst müssen die erzielten TP über dem RS liegen). Oftmals entscheidet die Dosis eines Giftes über Leben und Tod des Gebissenen. In kleineren Mengen werden Schlangengifte hingegen von Alchimisten zum Herstellen von Tinkturen und Elixieren verwendet, und sogar vom Medicus zur Heilung eingesetzt.
Giftschlangen werden auch gern von Meuchlern eingesetzt; vor allem in Al'Anfa und Mengbilla ist dies eine beliebte Methode, einen Konkurrenten oder Gegner aus dem Weg zu räumen. Doch nicht nur die giftigen Exemplare können gefährlich werden: Der Anblick einer Würgeschlange, die gerade einen Jaguar verschlingt, sollte selbst den mutigsten und erfahrensten Helden das Blut in den Adern stocken lassen.

**EXPERTE: GEWINNUNG vON SCHLANGENGIFT**
Um an das Gift einer lebenden Schlange heranzukommen, muss sie knapp hinter dem Kopfe mit einer Astgabel passender Größe zu Boden gedrückt werden. Ein solches Unterfangen erfordert Wagemut, Geschicklichkeit und oftmals ein wenig Glück. Zunächst wird eine Tierkunde-Probe abgelegt. Die TaP* dieser Probe können zum Ausgleichen der nachfolgenden Eigenschaftsproben verwendet werden. Als nächstes folgt eine MU-Probe, dann eine FF-Probe, erschwert um die halbe INI-Basis der Schlange. Misslingt die MU-Probe, war man zu zögerlich und es kommt unweigerlichen zum Angriff der Schlange (dem nur ausgewichen werden kann), nach misslungener FF muss eine Ausweichen-Probe gegen den halbierten Ausweichwert abgelegt werden.
Da sie sich stark bedroht fühlt, setzt die Schlange in einer solchen Situation in jedem Fall ihr Gift ein. Anschließend wird das Tier quasi `gemolken', indem das Sekret aus den Drüsen durch die Zähne in eine kleine Phiole gedrückt wird. Bei einer (frisch) getöteten Schlange hingegen besteht dieses Risiko natürlich nicht.

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

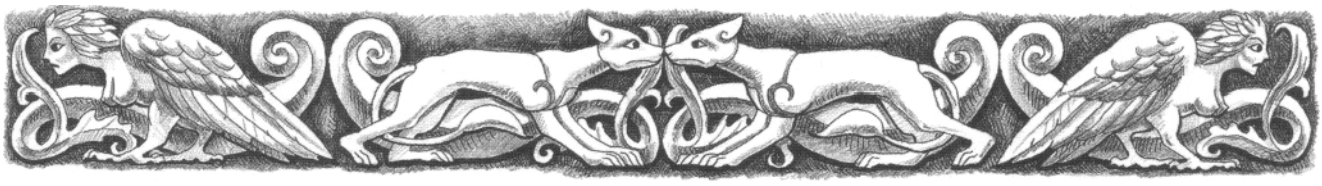
**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 1 Spann **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 10+2W6 **PA** 0 **LeP** 2 **RS** 0 **K0** 11
**Biss:** **DK** H **AT 15** **TP** 1W3 (+Gift)*
**GS** 1 **AuP** 20 **MR 6 /** 2 **GW** 6
**Beute:** Gift (3 D), Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (14), Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+8)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Blattkopfotter zum Tragen (einmalig): Stufe 8; Wirkung: KL und IN sinken pro Stunde jeweils um 1 Punkt; die Art der Halluzinationen ist abhängig von einer MU-Probe: bei Gelingen rauschartige Halluzinationen, bei Misslingen Wahnvorstellungen und MU -1. Sinken KL oder IN auf 0, so hat dies nachhaltige Auswirkungen auf den Geisteszustand des Opfers: Das Opfer erhält den Nachteil *Einbildungen;* hat es bereits *Einbildungen, so* werden daraus *Wahnvorstellungen.* Ein Opfer, das bereits *Wahnvorstellungen* hat, verfällt entweder friedlich lallend oder irre rasend endgültig dem Wahn (je nach Ergebnis der MU-Probe). Über-lebt das Opfer geistig gesund, so regenerieren sich die Eigenschaften mit einem Punkt pro Stunde nach Aussetzen der Giftwirkung; Beginn: 2W20 Stunden; Dauer: 1W20 / 1W20/2 Stunden.

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



ein Schwein binnen weniger Herzschläge zu lähmen und kurze Zeit später zu töten.

**Verbreitung:** Südaventurien, Maraskan (Flussläufe, Sumpf)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 17 bis 19 Spann **Gewicht:** 20 bis 25 Stein
**INI** 6+2W6 **PA** 7 **LeP** 20 **RS** 1 **K0** 12
**Biss:** **DK** HN **AT** 14* **TP** 1W6+2 (+Gift)**
**Würgen:** **DH** H **AT** 16* **TP** 1W3+1 TP(A)



**GS** 3 **AuP** 20 **MR 6 /** 4 **GW** 11
**Beute:** 10 bis 12 Rationen Fleisch, Gift (4 D), Haut (Leder, Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (10(, Gelände (Sumpf), Gezielter Angriff (SP statt TP), Würgen (6)
* Wurde ein Gegner gebissen, so versucht die Schlange ihn mit der folgenden AT auf den Baum zu ziehen –was ihr bis zu einem Gewicht von 75+W20 Stein auch gelingt– und ihn zu würgen. ** Verursacht der Biss SP, kommt bei 3–6 auf W6 das Gift der Boronsotter zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 10; Wirkung: 2 SP / 1 SP pro KR und AT/PA/GE/FF/KO/KK je -1 pro KR, danach Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit einem Punkt pro Stunde. Fällt die KO auf 0, besteht pro SR eine 5%-ige Chance (20 auf 1W20), dass es zum Herzstillstand kommt, was dann binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; Beginn: sofort; Dauer: 3W6/ 1W6+3 KR.

**KI.APPERSCHLANGE**
Die unscheinbare graubraune Klapperschlange hat ihren Namen von den bis zu zwanzig hornigen Schwanzgliedern, die heftig klappern, wenn die Schlange erregt ist. Verwandt mit ihr ist die *Goldrassel,* deren Schuppen helle Sandtöne besitzen. Das bis zu 3 Schritt lange Tier kommt am häufigsten in den Randgebieten der Khômwüste vor, wird aber auch sonst in Aventurien vereinzelt angetroffen. Sie verfügt über ein recht schwaches Gift, das sie aber beliebig oft einsetzen kann. Die Klapperschlange gilt als recht angriffslustig.

**Verbreitung:** Khöm, Mhanadistan, Aranien, Almada (Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 13 bis 15 Spann **Gewicht:** 3 bis **5** Stein
**INI** 8+2W6 **PA** 2 **LeP** 12 **RS** 0 **KO** 10
**Biss:** **DK** HN **AT** 14 **TP** 1W6 (+Gift)*
**GS 4** **AuP 15** **MR 6/3** **GW 4**
**Beute: 1,5** bis 2,5 Rationen Fleisch, Haut wertlos, Gift (5 S), Rassel (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5)
* Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 zusätzlich das Gift der Klapperschlange zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 1; Wirkung: 1W6/ 1W3 SP; Beginn: sofort.

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

**Verbreitung:** Svellttal, Weiden, Salamanderwälder, Grüne Ebene (Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 2 Schritt **Gewicht:** 4 Stein
**INI** 7+2W6 **PA** 2 **LeP** 10 **RS** 0 **K0 9**
**Biss:** **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+1 (+Gift)*
**GS 3** **AuP 15** **MR 6/3** **GW 5**
**Beute:** 2 Rationen Fleisch, Gift (15 S), Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (9), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)
* Verursacht der Biss SP, kommt bei 3–6 auf W6 das Gift der Kvillotter zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: 2 SP / 1 SP pro KR und KK und KO–1 pro KR / KK–1 pro 2 KR, danach Regeneration der KK mit einem Punkt pro Stunde; fällt die KO auf 0, besteht pro SR eine 5%-ige Chance (20 auf 1W20), dass es zum Herzstillstand kommt, was binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 / 1W6 KR.

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

**Verbreitung:** Südaventurien (Flussläufe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 2 Schritt **Gewicht:** bis 5 Stein
**INI** 6+2W6 **PA** 4 **LeP** 11 **RS** 0 **K0** 11
**Biss:** **DK** HN **AT** 10 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
**GS** 2 **AuP** 30 **MR 6 /** 3 **GW 5**
**Beute:** 2,5 Ration Fleisch, Gift (25 S), Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)
* Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 das Gift der Mysobviper zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung: 1W6+1 SP / 1 W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3 ... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer innerhalb der nächsten 6 Stunden); Beginn: sofort.

**NESSELVIPER**
Die Nesselviper ist eine kleine Giftschlange, die etwa anderthalb Schritt lang wird, während der Körper so schlank bleibt, dass er mit einer Hand zu umfassen ist. Die graugelb gebänderte Nesselviper leb bevorzugt von kleinen Nagetieren. Sie greift große Wesen nur an wenn sie sich bedroht fühlt. Viel häufiger geschieht es jedoch, dass die Schlange ein Pferd aufschreckt. Ihr Gift ist nicht sehr stark.

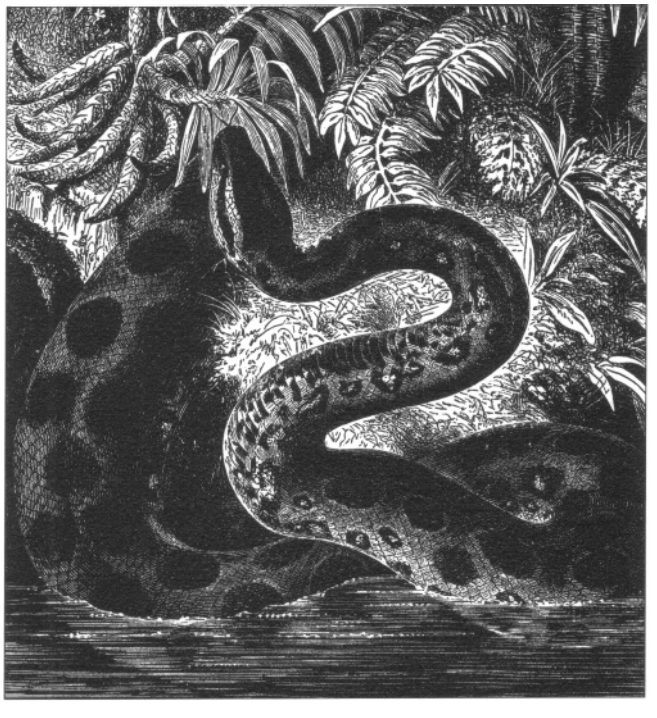
**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien bis hinunter nach Aranien (Waldrand, Steppe, Felder)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 1,5 Schritt **Gewicht:** weniger als 1 Stein **INI** 9+2W6 **PA** 2 **LeP** 5 **RS** 0 **KO 9**
**Biss:** **DK** H **AT** 10 **TP** 1W3 )+Gift)*
**GS** 3 **AuP** 15 **MR 6 /**2 **GW 4**
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch, Gift (9 S, kann zu Tinzal **(GA 213)** weiterverarbeitet werden), Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)
* Verursacht der Biss SP, kommt bei 5–6 auf W6 das Gift der Nesselviper zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 2; Wirkung: 2W6 / 1W6 SP (erster Gifteinsatz), 1W6 / 1W3 SP (folgende Bisse); Beginn: sofort.

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

**Verbreitung:** Maraskan (Wald, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 3 Spann **Gewicht:** weniger als 1 Stein
**INI** 9+2W6 **PA** 2 **LeP** 4 **RS** 0 **K0** 10
**Biss:** **DK** H **AT** 13 **TP** 1W3+1 (+Gift)*
**GS** 2 **AuP** 12 MR 6/2 **GW** 7
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch (nur für Achaz genießbar), Gift (10 D), Haut (Leder, Luxusartikel)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+4/ PA+7)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Noralec-Otter zum Tragen (einmalig): Stufe 20; Wirkung: Das Opfer legt direkt nach dem Biss (und nach der Resistenzprobe) und von nun an alle zwei Monat eine KO-Probe +2 /—2 ab. Misslingt die Probe, so sinkt die KO permanent um 1, die LE permanent um 1W3, Beginn: sofort, Dauer: gegen das Gift wirkt ausschließlich ein Absud aus verschiedenen Hornmehlen in Verbindung mit dem Spruch KLARUM PURUM.

## PALMVIPER

Die nur anderthalb Schritt lange Palmviper ist ein ausgesprochen agiles Tier. Durch ihre grüne Farbe im südaventurischen Dschungel — ihrem eigentlichen Lebensraum – hervorragend getarnt und von unglaublicher Geschicklichkeit, vermag sie selbst Schwerthieben auszuweichen. Sie ist für ihre Angriffslust berüchtigt und verfügt über ein schweres Gift, das kleine Tiere auf der Stelle tötet und selbst Menschen gefährlich werden kann.



**Verbreitung:** Südaventurien (Wald) **Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 1 Stein
**INI** 12+2W6 **PA** 7 **LeP** 6 **RS O** **K0 10**
**Biss:** **DK** H **AT** 16 **TP** 1W3+1 (+Gift)*
**GS** 4 **AuP** 15 MR 6/2 GW 6
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch, Gift (12 S), Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (13), Sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7)
* Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Palmviper zum Tragen (einmalig): Stufe: 3; Wirkung: 5W6 / 2W6+3 SP; Beginn: sofort; Dauer: 4 KR.

## SCHEINBASILISK

Diese Schlange, die in den nördlicheren Gefilden Aventuriens vor-kommt, erreicht eine Länge von zwei Schritt und wirkt dabei ausgesprochen dick. Ihre giftgrüne Haut, ihr gelber Hornfortsatz auf dem Haupt und der ekelhafte Geruch, den sie ständig verströmt, lassen viele Tiere glauben, sie hätten einen Basilisken vor sich – und die Flucht ergreifen. Wird die Schlange angegriffen, so verspritzt sie ein übelriechendes Sekret gezielt auf den Gegner.

**Verbreitung:** Nordaventurien (Steppe) **Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 2 Schritt **Gewicht:** um 10 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 2 **LeP** 15 **RS** 1 **K0** 11
**Speiangriff:** **DK** HNS **AT** 12 **TP** Sekret*
**GS** 2 **AuP 30** **MR 6 / 3** **GW** 2
**Beute:** 6 Ration Fleisch (essbar, aber von üblem Geschmack), Haut wertlos
**Besondere Kampfregeln: —**
* Das Sekret verursacht 1W6 SP und einen Hustenanfall, der das Opfer 2W6 Kampfrunden außer Gefecht setzt (beides Beginn: sofort). Ein von der Brühe getroffenes Opfer unterliegt dem Nachteil *Übler Geruch,* bis eine gründliche Reinigung erfolgt ist (Wasser allein genügt nicht). Dem Speiangriff kann nur mit einer Ausweichen-Probe auf den halben Ausweichwert entgangen werden.

## SPEIOTTER ODER SPEIKOBRA

Die Speiotter mit ihrem verbreiterten, flachen Hals und ihrer gezackten, gelbgrünen Rückenzeichnung ist ein typisches Tier der Flussaum Mhanadistans. Sie erreicht Längen von bis zu drei Schritt und wird oft von Schlangenbeschwörern zur Schau gestellt (meist werden zuvor die Giftzähne herausgebrochen). Die Speiotter kann ihr Gift nicht nur durch ihre hohlen Giftzähne, sondern auch – wenn sie sehr erregt ist – mit ihrer Zunge auf das Opfer schleudern.
Sie dringt auf der Jagd nach Ratten und Mäusen häufig in Felder und Dörfer vor. Während der Mittagshitze versteckt sie sich an ruhigen, dunklen Plätzen. Beim Herumstöbern in selten benutzten Räumen kann man jederzeit auf ein Exemplar stoßen.

**Verbreitung:** Mhanadistan, Südaranien (Flussläufe, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Länge:** 3 Schritt **Gewicht:** 5 Stein
**INI** 7+2W6 **PA** 4 **LeP** 14 **RS** 0 **KO** 12
**Biss:** **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+1 (+Gift)*
**Speiangriff:** **DK** NSP **AT** 17 **TP** Gift**
**GS** 3 **AuP** 25 **MR 6 /** 3 **GW** 8
**Beute:** 2 Rationen Fleisch, Gift (25S(, Haut (Leder, teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP bei Biss, Speiangriff: Gesicht oder Augen getroffen: doppelter Schaden und Erblindung für 1 SR), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+5)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Speiotter zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 8; Wirkung: 3 SP / 1SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer: 2W6/ 1W6 KR.
** Dem Speiangriff kann nur mit einer Ausweichprobe auf den halben Ausweichwert entgangen werden. Auf der Haut verursacht das Gift pro Treffer 1W6 / 1W3 SP.

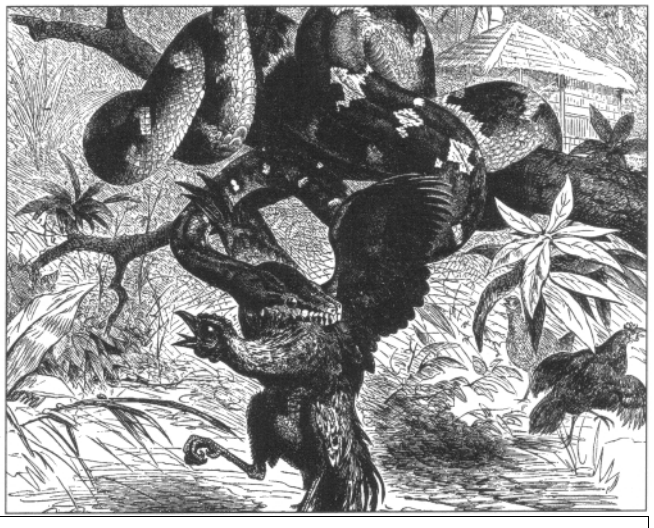
## WÜRGESCHLANGE

Die tropische Würgeschlange (moh.: *Boa),* ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier, wird bis zu I0 Schritt lang, wobei sie einen Körperumfang von fast Mannsdicke erreicht. Man findet sie südlich der Hohen Eternen, wo zu ihren Beutetieren Affen, Raubkatzen und auch Menschen gehören. Sie fällt ihre Opfer aus dem Hinterhalt – meist von Bäumen herab – an und versucht, sie durch ihre Umschlingungen zu erdrücken.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald, Gebirge)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis 10 Schritt **Gewicht:** 150 bis 250 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INI 6+1W6 | **PA O** | **LeP** 60 | **RS** 1 | **K0** 15 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 10* | **TP** 1W6+2 | |
| **Würgen:** | **DK** H | **AT** 15* | **TP** KR x 1W6 TP(A) | |
| **GS** 2 | **AuP** 50 | **MR 6** / 8 | **GW** 12 | |

**Beute:** 100 bis 200 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer) **Besondere Kampfregeln:** Würgen (20(, Hinterhalt (9)
* Sobald die Schlange sich an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.



**WEITERE SCHLANGEN**

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

| Name | INI | LE | KO | R | GS | Au | MR | A | P | TP / Gift | Giftstufe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Smaragdnatter | 8+2W | 7 | 10 | 0 | 2 | 12 | 5/3 | 12 | 2 | W6+I/– | – |
| Pechnatter | 7+2W | 8 | 10 | 0 | 2 | 15 | **5/3** | 13 | 2 | W6+1 /– | – |
| Blutotter | 8+2W | 5 | 11 | 0 | 2 | 10 | **6 / 4** | 14 | **3** | W3TP/1W6–1 | 1 |
| Bodirwurm | 5+2W | 6 | 12 | 1 | 1 | 12 | 3 / 2 | 12 | 0 | W3 TP / 1W6+1 | 1 |
| Güldenschlange | 6+2W | 10 | **9** | **0** | 2 | 20 | **6/5** | 10 | 2 | W3+1 TP / 2W6 | 2 |

**Beute:** etwa 1 Ration Fleisch, Haut (Leder teuer; bei Bodirwurm unbrauchbar); **Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Aranien, Mhanadistan (Steppe, Flussläufe); der Bodirwurm kommt nur in Thorwal und dem Orkland vor; **Auftreten:** meist einzeln; GW: 1 bis 3

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

## SCHLINGER

*»Vom Schlinger: Das blutrünstigste Raubtier des ganzen Landes ist der Schlingen eine riesige, aufrecht gehende Echse, die fast vier Schritt Höhe erreicht. Ihr Körper ist mit giftgrünen Schuppen bedeckt, ihre Arme sind höchstens ein Drittel so lang wie ihre mächtigen Beine, ihr Schwanz misst noch einmal drei Schritt in der Länge, und ihre Kiefer sind mit Aberhunderten von scharfen Zähnen gefüllt.*
*Schlinger fressen alles, was sie erblicken, sie sind so gierig, dass sie gar Steine schlucken – und was sie nicht fressen können, das machen sie doch tot und hängen es an einen Baum, um es später zu verschlingen. Man find' sie im Selemschen und Harodrölschen, wo sie ein Graus für Mensch und Tier sind. Sie sollen dem Götzen H'Ranga heilig sein.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *Vinsalter Ausgabe, 998 BF*


Schlinger

Diese riesige Raubechse ist in der Tat ein Schrecken für Mensch und Tier. Nicht nur, dass sie in der Lage ist, mit ihrem Gebiss und ihrem Schwanz gleichzeitig anzugreifen, nein, sie ist überdies auch noch ein schneller (wenn auch kein ausdauernder) Läufer. Ihre Blutrünstigkeit ist kaum zu überbieten: Der Schlinger reißt alle Tiere, die größer als ein Schwein und kleiner als ein Elefant sind.
In den Sümpfen östlich von Selem sind sie noch recht häufig. Die dort lebenden Echsenmenschen machen häufig in Gruppen Jagd auf das Scheusal. Man kann zwar außer der Haut und den Zähnen kein Teil des Tieres verwenden, aber wer einen Schlinger besiegt, der wird bei den Echsenmenschen als tapferer Krieger angesehen und hat gute Chancen bei der nächsten Häuptlingswahl.

**Verbreitung:** Südaventurien (Sümpfe)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** um 4 Schritt **Gewicht:** 1.200 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INI 9+1W6 | **PA 5** | **LeP** 110 | **RS** 3 | **I(0** 20 |
| **Biss:** | **DK** HN | **AT** 14* | **TP** 2W6+4 | |
| **Schwanz:** | **DK NS** | **AT 6*** | **TP 1W6+4** | |
| **GS** 12 | **AuP** 25 | **MR 6** / 10 | **GW** 17 | |

**Beute:** 400 Rationen Fleisch (nur für Achaz genießbar), Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe) **Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen
* Der Schlinger kann in einer KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

## SCHNECKEN UND WÜRMER

*»Von den Schnecken und Würmern: Im Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung heißt es, aus den ersten Tränen LOS' wurden die Würmer und die Schnecken. Darum soll man auch das Schleimgetier nicht gänzlich missachten. Die behausten Schnecken sind all der Travia gefällig, wenn sie auch im Garten gar gefräßige Gäste sind, sei's die gelbe* Schnirkelschnecke, *die große helle* Weinbergschnecke *oder die spindelförmige* Tigerschnecke. *Die orange* Wegschnecke *und die schwarze* Nacktschnecke *sind wohl von der Göttin verflucht, haben kein Haus, sind ständig unterwegs und doch zu langsam dazu. Von den winzigen* Modderschnecken *im Sumpf fragt man sich, wozu sie gut sind, denn in die Stiefel zu schleimen. Mag sein, dass sie zu den Würmern gehören, die wohl nur sind, die Vögel und Fische zu nähren, wie der große* Regenwurm, *der* Borstenwurm *am Strand und der kleine* Schlammwurm. *Rein widerlich sind der* Sockenwurm, *der sich in schmutziger Kleidung umtut, der* Ohrwurm, *der dir im Feldlager nächtens ins Hirn kriecht, und der* Drehwurm, *der*

*die Schafe und Rinder wahnsinnig tanzen macht, bis sie tot werden. Dementgegen sind die Egelwürmer, welche der Medicus aufsetzt, dass sie dir giftiges Blut aus den Adern saugen, ein nützliches Gewürm."*

*—aus einem Schulaufsatz des Prinzen Throndwig von Warunk, nachmals Markgraf, 964 BF*

Es gibt zahlreiche Arten von Schnecken und Würmern in Aventurien. Besonders letztere können sich für Helden und ihre tierischen Begleiter als gefährliche und hartnäckige Parasiten herausstellen. Wir verzichten jedoch darauf, regelrelevante Daten anzugeben. Schnecken dienen schon seit Ewigkeiten den Achaz als Delikatesse, auch in einigen menschlichen Küchen werden sie mittlerweile zubereitet.

## SCHNEELAURER

*»Vom Schneelaurer: Ein heimtückischer Feind der Herden und der Menschen des Nordens ist der Schneelaurer oder Weißschreck, der nur so groß wie ein Dachs erscheint, aber die Kraft eines Bären hat und wie ein Vielfraß mehr reißt denn er vertilgen kann.*

*Er hat eine spitzige Schnauze mit messerscharfen Zähnen und gräbt Höhlen unter den Schnee, durch die er*

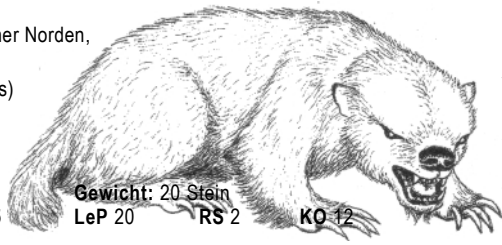
*an seine Beute heranpirscht. Sein Fell ist begehrt bei den Nivesen*

*und dorten auch ein Zeichen der Würde, denn es braucht einen wahren Krieger für den Kampf mit dem Untier, das als der Bote des Daimonen Nagrach gelten muss.«*

*—Uriel von Uspiaunen,* Thiere der Heimat, Thiere der Fremde;

*Festum, 997 BF*

Der selten anzutreffende Schneelaurer wohnt in sehr kargen schneereichen Gegenden, weswegen er fast alles angreift, was essbar erscheint. Auch vor Menschen macht er nicht halt. Sobald seine Beutetiere jedoch größer als er selbst sind, wird er versuchen, sie aus dem Hinterhalt anzufallen und ihnen die Kehle zu durchbeißen. Da er durch seine weiße Farbe schwer zu erkennen ist und er vermutlich immer unterschiedliche Helden angreift, kann so aus einer Landpartie ein beklemmendes und spannendes Abenteuer werden. Wird der Schneelaurer im Kampf verletzt, dann wächst seine Gefährlichkeit noch, denn er wird mit jedem verlorenen Tropfen seines schwarzen , Blutes aggressiver. So wird aus dem verhältnismäßig ungefährlichen Tier ein schreckliches Ungeheuer.



**Verbreitung:** Hoher Norden, Nordaventurien (Steppe, Wald, Eis)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 1 Schritt
**Gewicht:** 20 Stein
**INI** 12+1W6 **PA 5** **LeP** 20 **RS** 2 **KO** 12
**Biss:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **DK H** | **AT 12** | **TP 1W6** |
| **GS 9** | **AuP** 20 | **MR** 12 / **5** | **GW** 6 |

**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8(, Raserei (1, je Treffer, kumulativ; hält bis zu 3 Tagen an)
**Besonderheiten:** Ein Schneelaurer versucht sich nach jeder geglückten Attacke vollständig aus einem Kampf zurückzuziehen, um später an anderer Stelle wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

## SCHRATE

**Anmerkung:** Die aventurische Tierkunde rechnet zu den `Schratigen' auch noch *die Bergschrate* (die Sie unter Trolle, S. 181 finden) und die *Schneeschrate* (gemeinhin Yetis genannt, S. 188).



### WALDSCHRATE

*»Vom Waldschrat: Wo auch immer ein Waldschrat haust, kann man nicht mehr sicher durch den Wald gehen, denn der Waldschrat hält*

*den ganzen aventurischen Wald für sein Revier und greift all jene an, die er für Eindringlinge hält. Er gibt nicht Ruh, bis er sein Opfer vertrieben oder getötet hat. Wie oft schon hat man einen toten Köhler oder Holzfäller gefunden, der nichtsahnend bei der Arbeit hinterrücks von einem Waldschrat erschlagen wurde. Der Waldschrat hat eine borkige Haut, die ihm guten Schutz bietet, und Haare wie frisches Laub. Es ist fürwahr schwer, ihn unter Bäumen ausfindig zu machen, solange er sich nicht bewegt.«*

—Kleine Kunde von den Wilden Thieren,

*Hesindiane Westfar; Elenvina, 926 BF*

Baumhoch sind sie wirklich, diese Hünen des Waldes, so dass man sie kaum von den Bäumen der Umgebung unterscheiden kann, Laub und Nadeln sind ihr Haar, Äste ihre Arme und Wurzeln ihre Beine. Ihre Gesichter sind häufig nur schwer in der verholzten Rindenhaut auszumachen. Die Waldschrate sind die wohl unumstrittenen Könige der Wälder. Sie bewachen ohne Skrupel ihr `Revier' gegen Frevel jeglicher Art. Sie greifen immer blitzschnell aus den Tiefen der Wälder an, um nach einigen Attacken wieder dorthin zu verschwinden. Es soll unterschiedliche `Rassen' von Waldschraten (wie Eichen- oder Lindenschrate) geben, und selbst die Waldmenschen kennen vereinzelte Schrate.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Größe: 3** bis 4 Schritt **Gewicht: 180** bis 250 Stein
**INI 10+1W6 PA** 6 **LeP** 50 **RS 6** **K0** 20
**Hieb:** **DK N** **AT 14** **TP 2W6+3**
**GS** 11 **AuP** 40 **MR** 10 GW 11
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (20(, Niederwerfen (5, Hieb), Gelände (Wald)
**Besonderheiten:** geringe magische Kräfte (vorwiegend ähnlich Sprüchen der satuarischen Repräsentation) möglich

### WÜHLSCHRATE

*»Von den Wühlschraten: Die Wühlschrate sind ein Schrecken für alle Zwerge, graben sie ihnen doch Gänge kreuz und quer durch die wohldurchdachten Stollenwerke. Oftmals, wenn man von einem Stolleneinbruch Kunde nimmt, handelt es sich nicht etwa um die Nachlässigkeit eines Baumeisters, sondern um den Unfug dieser lichtscheuen Kreaturen. Dabei suchen sie nicht einmal nach Gold noch nach Edelsteinen, und es ist überhaupt ein Rätsel, warum sie sich unter die Erde durch Felsen beißen. Die Wühlschrate gibt es – zum Leidwesen der Zwerge und aller Minenbesitzer – fast in allen Bergen und Gebirgen Aventuriens. Sie sind von so unterschiedlicher Größe, dass man nur schlecht ein Maß angeben kann, im Durchschnitt aber wohl eineinhalb Schritt groß. Ihre Haut ist wie Stein und nicht mit einer Waffe zu durchdringen. Alle Wühlschrate haben große schwarze Augen, können aber doch nicht sehr gut sehen und sind lichtscheu, weil sie ihr ganzes Leben in Höhlen und Gängen hausen, sie fliehen gar vor einer Fackel oder sphärischem Licht.*

*Ihr Gebiss, womit sie die Felsen bearbeiten, ist scharf wie eine Spitzhacke – wenn sie damit zubeißen, trennen sie einem wohlmöglich gar die Knochen durch. Die Wühlschrate sind aber sowieso ungeschickt und feige, da muss man wohl nicht befürchten, dass sie überhaupt angreifen. Überdies sind sie von dumpfestem Geiste, weil sie nie etwas von der Welt zu sehen bekommen.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Beilunker Ausgabe, 3. Überarbeitung, 1010 BF*

Unter den Wühlschraten gibt es große und kleine Exemplare, magere und wohlgenährte. Sie leben oft in kleinen familienähnlichen Gruppen, in denen auch der Nachwuchs aufgezogen wird. Wühlschrate besitzen eine dunkelgraue, rissige Haut, die ihre Beweglichkeit stark einschränkt, aber von Waffen kaum zu durchdringen ist. Die Zähne sind so hart und die Beißmuskeln so kräftig, dass die Schrate Fels zerteilen können – angeblich leben sie sogar von zerkleinertem Stein.

Diese degenerierten Vertreter der Schratigen graben ihre Tunnel ohne erkennbares System und flüchten vor jeglichen Lebewesen. Sie sind zudem sehr lichtscheu, so dass man ihrer kaum ansichtig wird. Die Wühlschrate können sich jedoch in reißende Bestien verwandeln, wenn man sie bedroht und in die Ecke treibt. Ähnlich wie Ratten legen sie dann eine verzweifelte Raserei an den Tag, so dass jeder Gegner sich vor ihren todbringenden Gebissen in Sicherheit bringen muss. Ihre Augen sind an die Dunkelheit angepasst.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Gebirge)
**Auftreten:** kleine, familienähnliche Sippen (1W6+1)
**Größe:** 3 Spann bis 2 Schritt **Gewicht:** 10 bis 90 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 9+1 W6 | **PA 5** | **LeP** 35 | **RS** 8 | **K0** 17 |
| **Hieb:** | **DK H** | **AT 10** | **TP 1W6+4** | |
| **GS 2** | **AuP 75** | **MR 10** | **GW 9** | |

**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (Biss)* / Verbeißen, Gelände (Gebirge, Höhle), Raserei (1, wenn in die Ecke gedrängt)
**Besonderheiten:** Wühlschrate sind *lichtempfindlich,* aber verfügen über *Nachtsicht.*
* **Bei** einem gezielten Angriff gelingt dem Wühlschrat ein Biss mit seinen gewaltigen Kiefern (3W6+4 TP); für je 10 TP sinkt der RS permanent um 1.

## SCHRECKKATZEN

*»Von der Schreckkatz: Im Orkenlandt, da lebt eine gar eigenartige Katz, welche unter allen Thieren als das hässlichste Wesen gelten muss. Da, wo die Katz gewöhnlich ihren Schwanz hat, ist bei der Schreckkatz nichts denn eine Fellquaste, die sich heftigst hin- und herbewegt, wenn die Schreckkatz in Aufregung gerät. Das Tier ist so fett, dass man es auf den ersten Blick für ein gut gemästet Schwein hält, und der Hals ist so lang, dass der Kopf beinah von allein am Boden hängt. Wenn die Schreckkatz fauchen will, dann klingt es wie ein Orchestra schlecht geschmierter Wagenräder. Ein prächtig Fell hat das Thier auch nicht, eher gleicht es den Wänden eines feuchten Kellergemäuers in grün und braun und grau. Kein Wunder wohlwahr, dass dies hässliche Vieh vor Schreck und Scham tot umfällt, wenn es sein eigen Spiegelbild im Wasser erblickt.«*
—Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Uriel von Uspiaunen, Festum 997 BF*

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

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

**Verbreitung:** Orkland (Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** 1W6 bis 2W6 Tiere
**Körperlänge:** 6 Spann **Gewicht:** 35 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 8+1 W6 | **PA** 7 | **LeP** 21 | **RS** 1 | **K0** 11 |
| **Biss:** | **DK H** | **AT 10*** | **TP 1W6+1** | |
| **GS 9** | **AuP 20** | **MR 2** | **GW 4** | |

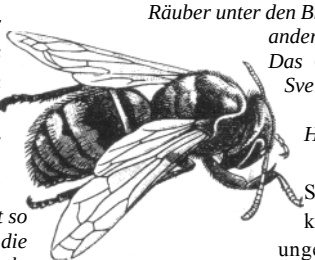
**Jagd: +5,** Flucht oder Angriff
**Beute:** 12 Rationen Fleisch (nur für Orks und Goblins genießbar), Fell wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Raserei (1, zufällig, s.u.)
* Die Schreckkatze ist sehr launisch: Pro KR wird mit dem 1W6 ermittelt, ob sie den Kampf abbricht (1), normal weiterkämpft (2–4) oder plötzlich in Rage einen wütenden Angriff vorträgt (5–6, Raserei).

## SCHWARM–, HAUFEN– UND UNGEZIEFER

Hier finden Sie alle gewöhnlichen Insekten Aventuriens versammelt. Besonderheiten wie den Borbarad-Moskito (S.76) oder den Ikanaria-Schmetterling (S. 116) ausgenommen.

### BIENEN, WESPEN UND HORNISSEN

*»Von den Bienen, Wespen und Hornissen: Die* Bienen *mögen uns ein Beispiel an Fleiß und gemeinsamer Arbeit unter einem Herrscher sein. Diese schwarzgelben, summenden Thierchen, kaum einen Finger lang, holen in langer Arbeit den Honig aus den Blüten und schenken ihn auf Peraines Geheiß den Menschen. Nicht ganz so arbeitsam, sondern eher ein Volk von Kriegern sind die Grünbienen, von gleicher Größe wie die gemeinen Bienen, jedoch von giftgrüner Farbe, und die* Wespen, *welche kleiner noch als die Bienen, doch in stärkerem Kontrast gebändert sind. Beide Völker verteidigen ihren Honig wie ein Fürst seine Heimatburg. Die* Hummeln *hingegen pflegen das Leben eines Müßiggängers und vergessen oftmals, wo sie ihren Honig gelassen haben. Sie sind behäbig und kaum aufzustören und sehen einem braunschwarzen, fliegenden Fellklümpchen ähnlich. Die Räuber unter den Bienenvölkern sind die* Hornissen, *welche von dem Honig anderer leben und die über einen vergifteten Stachel verfügen. Das Gift von sieben Hornissen reicht aus, um selbst ein Svellttaler Pferd umzubringen.«*
*aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Daria Sichelstich, Perricum, 955 BF*



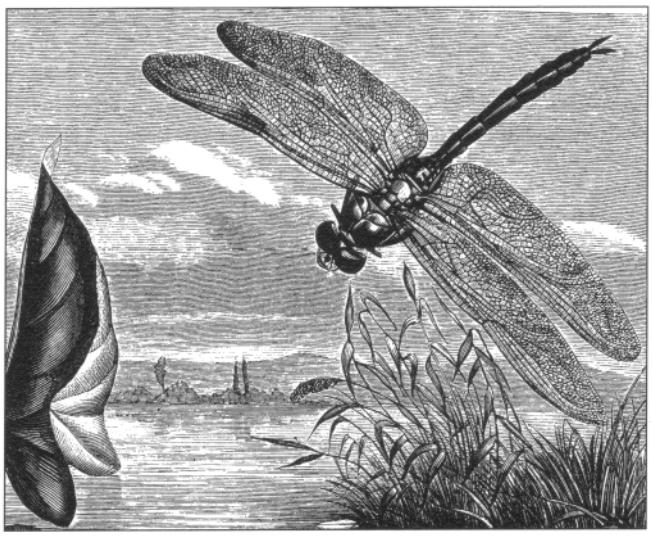
Sofern Menschen nicht in die Nähe eines Stocks kommen, sind Bienen, Wespen oder Hornissen ungefährlich. Die Stiche der Tiere verursachen kaum Schaden, jedoch kann es bei jedem Stich zu einer empfindlichen Reaktion auf das Gift kommen (bei 20 auf W20; Gift: Stufe 1; Wirkung W3 /–, 2W3 / W3, 3W3 / 1W3 SP ... bei der 1., 2., 3. ... Reaktion, Beginn sofort).

Lebensbedrohlich können die Stiche jedoch werden, wenn man einen Schwarm aufbringt, etwa, wenn man den Stock eines Volkes plündern oder zerstören will. Durch die schiere Menge der angreifenden Tiere – im Spätsommer besteht ein Stock bei Bienen und Wespen aus mehreren Tausend, bei Hornissen 500 bis 800 Exemplaren – sind die Stiche oft nach kurzer Zeit tödlich, da die Atemwege zuschwellen können und der Erstickungstod droht. Das einzig wirksame Mittel in Aventurien ist ein eilig gesprochener KLARUM, PURUM. Imker schützen sich deshalb mit fein gewebten Netzen, die Bienen fernhalten, und räuchern den Stock vorher mit Kräutern aus ihrer Imkerpfeife ein. Während der Skorpionkriege wurden Bienenstöcke mit Katapulten in die gegnerischen Schlachtreihen geschleudert.

### BLUTFLIEGEN, SCHNAKEN UND BREMSEN

*»Von den Blutfliegen: Blutgierige Insekten hat die Daimonin Mishkara sonder Zahl gemacht.* Stechmücken, Mirbelfliegen, Kribbelmücken, Wadenstecher, Stechfliegen *und* Bremsen *kommen zuhauf* Schnake *und* Orkbremse *sind gar so groß, dass sie es alleine wagen, doch kannst du dir nie sicher sein, dass nicht weitere von ihnen folgen. Allesamt sind sie hinter dem Lebenssaft her und Feinde Borons zudem, denn hast du eine in der Stube, nimmt dir schon ihr Summen den Schlaf Da gereichen uns Peraines Gaben zum Segen, die die Sauger verbannen, sei es Knoblauch, Schnaps, Pfeifenkraut, Rauch, Zedernöl, Perainäpfelblüten, Fliegenleim vom Orazal, Egelschreck Sansaropaste oder am besten Mirbelstein.«*

—Folianth der Kreutherkunde, *Schwesternschaft der Mada, Ort unbekannt, aus den Dunklen Zeiten*



Für alle blutsaugenden Schwarminsekten gelten die für Moskitos unten aufgeführten Regeln, jedoch sind die Größe der Schwärme (SG) und die Anzahl der hinzukommenden Insekten pro KR bei größeren Schwärmen (/KR) unterschiedlich. Gleiches gilt für mögliche Krancheits- oder Giftfolgen. Sie können die Schwarmgrößen beinahe beliebig variieren, im Falle der Flucht legen Sie bitte selbständig fest, wie viele Insekten pro KR noch hinzukommen bzw. abgehängt werden.

| Insekt | SG | /KR | AT | Folgen |
|---|---|---|---|---|
| **Stechmücken/-fliegen** | **5W20** | **1W20** | **SG/5** | (1) |
| **Kribbelmücken** | **8W20** | **2W20** | SG/10 | **(2)** |
| **Mirbelfliegen** | 1W6 | 1W6 | **8** | **(3)** |
| **Wadenstecher** | **2W20** | **2W6** | **SG/2** | **(4)** |
| **Bremsen** | **1W20** | 1W6 | **SG/2** | **(4)** |
| **Schnake** | 1W3 | 1W6 | **5** | **(4(** |
| **0rkbremse** | 1W3 | 1W6 | 6 | (4) |

**Verbreitung:** Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perricum (Seen, Flüsse und Sümpfe)
**Auftreten: 2W20** Libellen
**Größe:** um 2 Spann **Gewicht:** 0,2 bis 0,3 Stein
**INI 8+2W6** **PA** 0 **LeP 5** **RS** 0 **K0** 10
**Biss:** **DK H** **AT 6** **TP 1W3**
**GS 5** **AuP** 100 **MR 15 / 5** **GW 4**
**Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)

Bei keinem der oben aufgeführten Insekten entsteht relevanter Schaden durch den Stich oder das Saugen, es besteht jedoch für jede gelungene AT eines Insektenschwarms eine 5 %ige Chance (20 auf 1W20), dass sich einer der Stiche entzündet (siehe Folgen).

1) *Eitrige Beulen:* 1 SP und CH -1 (Gesicht; 1, 2 auf W6), FF - 1 (Hand; 3, 4 auf W6), GE -1 (Körper; 5, 6 auf W6).
2) *Rötung, Taubheitsgefühl, Nervenentzündung:* 1 SP und KK–1, GE -1.
3) *Schmerzhafte Beule:* 1W6 SP im Verlauf von 1W6 Stunden
4) *Infektionsgefahr wie Moskitos, jedoch mit folgenden Krankheiten (W20):* Lutanas (1-5), Schlafkrankheit (6-7), Sumpffieber (8—15), Rascher Wahn (16—20)

### DRACHENLIBELLE ODER. FEUERLIEGE

*»Die riesigen Drachenlibellen, die man auch Feuerfliegen heißt, rotten sich sommers zu Schwärmen zusammen und fallen dann über Mensch und Vieh her. Dieses fast 2 Spann große Geziefer ist ein wahrer Fluch des Orkkrieges. Ehedem eine Plage fürs garetische Vieh, hat man schon unter den Klugen Kaisern ihre Brutteiche trockengelegt und die Mordfliegen mit Druidenmacht vertrieben. So fand man sie nur noch bei den Orken. Die aber in ihrer widerlichen Natur tranken Wasser und Larven als Suppe. Da Rondras und des Kaisers Schwert sie auf den Feldern vor Gareth niederstreckte, blieben auch ihre geplatzten Wasserschläuche zurück. Und Sommers darauf kehrte die sirrende Brut zurück. Indes sind sie bis zum Angbarer See, an den Darpat und gar bis an den Radrom vorgedrungen, und das vielstimmige Dröhnen und Feuerglitzern ihrer Schwärme ist der Schrecken aller Bauersleute und Reisigen.«*

*—aus dem Jahresbericht der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, 1018 BF*

Drachenlibellen jagen in großen Schwärmen. In heißen Sommern werden die Schwärme so gierig, dass sie sich sogar auf erwachsene Menschen stürzen.

### FANGSCHRECKEN

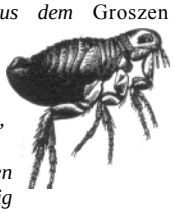
*»Von den Fangschrecken. Die Praiosanbeterin gibt's nur jenseits von Perricum und Neetha. Das ist ein handgroßesgrünes Untier mit langen Armen, das Fliegen, Schmetterlinge, kleine Vögel und gar Mäuse frisst. Achte nur darauf, dass sie dir nicht ins Bett kriecht. Der Schnetzer ist eine noch größere Fangschrecke mit starken Kiefern, die sich im Grasland versteckt und dem Wanderer unversehens Nase und Ohr abbeißt.«*

*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Sherizeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

Dem einzelnen Wanderer werden weder Praiosanbeterin noch Schnetzer gefährlich. Es existieren jedoch erschreckende Zeugnisse aus den Zeiten der Skorpionkriege, in denen menschengroße Praiosanbeterinnen von den sie beherrschenden Magiern als Soldaten ins Feld geführt wurden.

### FLÖHE. LÄUSE, WANZEN UND ZECKEN

*»Von den Flöhen: Auf Pferd und Hund, auf Ratt und Rind und auch auf dem Menschen hat es des öfteren Flöhe, übermäßig viele jedoch nur, wenn ein harter Winter vor der Thür steht. Sie thun nichts, aber merken, wenn's dich wo juckt, und kratzen dich. Ohne Flöhe kämst du mit dem Kratzen gar nicht mehr nach. Werden's aber zuviel, dann kratzen sie, wo's gar nicht juckt, und machen so Malesse. Dann sollt man beizeiten ein Badehaus aufsuchen, um sie mit kräftigem Kräutersud wegzuspülen.« —aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *nostrische Ausgabe, 670 BF*



*»Von den Läusen. Die Läuse sind Begleiter des Menschen, welche man selten auf einem andren Thiere findt. Sie nisten in den Haaren, weshalb man am besten mit ihnen fertig wird, indem man das Haupthaar regelmäßig scheren lässt und es sich hin und wieder mit Anchopaler Carbol einstreicht.«*

*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach, *nostrische Ausgabe, 670 BF*

*»Von den Wantzen und Heckenböcken. Die größten Blutsauger sind die Wantzen, welche man in warmen Betten und Kleidern des Menschen findt, und die Heckenböcke, welche im Gebüsch lauern, um Mensch und Pferd und Hund anzuspringen und ihnen das Blut abzusaugen. Heckenböck und Wantzen macht man von sich abfallen, indem man sie mit heißem Wachse begießt.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Nostrische Ausgabe, 670 BF*

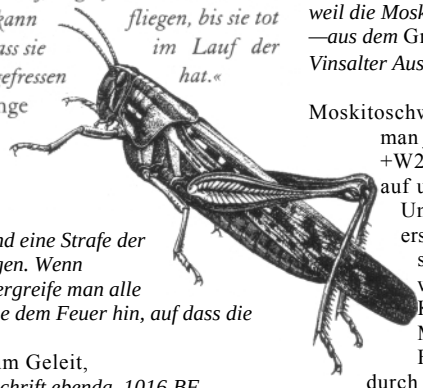
Die verschiedenen Krabbeltiere gehören zum täglichen Leben eines Aventuriers wie die Allgegenwart der Götter. Läuse oder Flöhe zu haben, ist kein gesellschaftlicher Makel — und nur die wenigsten Gasthäuser können damit werben, dass sie kein Ungeziefer in ihren Mauern beherbergen. Mittels *Mirbelstein, Sansaro* und *Egelschreck* (Siehe Seiten 251, 262 und 235) kann man das Ungeziefer eine Weile lang vom Körper fernhalten.

**GURVANMADEN ODER PERJINBULBEN**
*»So die Gurvanmaden (welche der Maraskaner Perjinbulben heißt) sich im Gemäuer eingenist haben, hilft nur ein Magus, welcher das Ungeziffer so in Schrecken versetzt, dass es von den Wänden fällt.«*
—Almanach des Volksglaubens, *Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF*

Die Maden hinterlassen in und auf den Gemäuern, in denen sie leben, ihre Ausscheidungen, fingernagelgroße kupferfarbene Kristalle, deren Ausdünstungen unangenehme Folgen haben: Wer sich lange Zeit in einem Raum aufhält, der von Gurvanmaden befallen ist, bekommt unerträgliche Kopfschmerzen. Pro Stunde sinken KL und IN um je einen Punkt — die Eigenschaftswerte erholen sich nach Verlassen des Raumes etwa genauso schnell. Aus dem Mauerwerk lassen sich die Schädlinge nur mit Magie vertreiben (z.B. einem FULMINICTUS in der Variante `Welle der Reinigung' u.ä.).

**GRILLEN UND HEUSCHRECKEN**
*»Von den Heuschrecken: Ein Graus und Greuel für den Bauern sind die Heuschrecken, namentlich die von der gelben Art, welche in Scharen, die kein Mensch zu zählen vermag, über die Felder herfallen und binnen weniger Herzschläge kein Korn mehr an den Ähren lassen. Wenn sie kommen, dann*

*»Von den Grillentieren. Allesamt hüpfen können die* Wollgrille, *die in der Sommerhitze wunderhübsch musiziert, das* Heupferdchen, *das nur ein wenig zirpen kann, und das* Heimchen, *das den Staub aus der Stube frisst. Die* Zikade *im Land der Ersten Sonne dagegen lärmt so, dass man keinen Schlaf findet. Die* Gelbe Heuschrecke *hingegen ist eine dämonische Heimsuchung. Sie tritt nur in Schwärmen auf, so groß, dass nicht einmal die Tulamiden dafür eine Zahl kennen, kann fliegen, bis sie tot vom Himmel fällt, und ist so gefräszig, dass sie im Lauf der Zeit die ganze Khôm und halb Aranien gefressen hat.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange
*der Hesinde-Geweihten Sherizeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*



*kann kein Magus und keine kundige Frau und kein Priester zu Hilfe eilen, denn sie sind eine Strafe der Götter und eine Warnung für die Ungläubigen. Wenn Heuschrecken über das Land ziehen, dann ergreife man alle Götterlästerer des Landstriches und gebe sie dem Feuer hin, auf dass die himmlische Brut wieder verschwindet.«*
*—Autor unbekannt,* Dem Landesherren zum Geleit,
*Gareth zur Priesterkaiserzeit, in einer Neuschrift ebenda, 1016 BF*

Heuschreckenschwärme sind weit gefürchtet und gelten in der Bevölkerung als überderisches Unheil. Es gibt Erntesegnungen Peraines, und so wird eine Heuschreckenplage oft als Strafe der Göttin interpretiert, die ihren Segen von dem Landstrich genommen hat. Eindeutig dämonisches Wirken war der *Große Schwarm,* der während der Skorpionkriege Gorien verwüstete. Von diesen Auswirkungen hat sich die Region bis heute nicht erholen können.

**LIBELLEN**
*»Von den Libellen: Im Fluge wunderbar anzuschauen, doch auch höchst gefährlich sind die Libellen oder Glasflügler, von der halbfingerlangen* Wasserjungfer *bis zu der spannlangen* Maraskanfeder *und der alanfanischen* Stechlibelle. *Wenn sie in der Luft stehen bleiben, als würden sie Sumu trotzen, sind sie wohl ungefährlich, doch wehe dem, der eine Spann lange grüne Libelle aufstört! Sie fliegt nicht nur schnell und geschickt und verfolgt den Störenfied selbst bis in seine Gemächer, nein, sie sticht auch so heftig zu, dass ihr Leib dabei zerbricht und sie elendiglich verendt. Das Gift, das sie dabei in den Leib des Opfers spritzt, reicht aus um selbst den Stärksten in den Irrsinn zu treiben.«*
*aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Sherizeth Gerdenwald, Punin, 972 BF*

**MARASKANFEDERN**
*Drumb sagget der Heyligen Frouwe, unsrer Kaiserin Praiadne: Nit die Thapferkeyt der Hayden läszt sie den Heyligen Legioniten des Herre Praios in ihren Wälden widerstunden, sondern ihr widerlichs Gewyrm! Da ist eyns, Feder nennen sie's. Glücklich, der vorzeitig sieht seinen ekligen Schleym, doch verloren, wer siehet die Wyrmlinge selbst. Denn alsbald isses grün und gelb in der Luft von seynen Horden. `s läszt sich nieder auf Mann und Pferd. Da hilfet auch kein Rüsthzeugs, kriecht der Wyrmling ja selbst durch's Visier!«*
*—Praiokal-Rittmeisterin Alrike v. Tramp, 7. Bericht, 353 BF*

Die *nur in* den maraskanischen Wäldern vorkommende (und nicht mit den gleichnamigen Libellen zu verwechselnde) Maraskanfeder rollt sich zusammen und schnellt bei Bodenerschütterungen reflexartig bis zu 3 Schritt weit (AT: 10—RS des Opfers). Das Kontaktgift einer Feder (Stufe 2; Beginn: 2 KR; Dauer: die GE-Einbuße hält 1W6 x Anzahl Treffer Stunden an) senkt die GE um einen Punkt. Üblicherweise treten die Tiere in Schwärmen von 3W6, in der Nähe eines Harnischträgers (siehe dort) von bis zu 3W20 Tieren auf

**MOSKITOS**
*»Von den Moskitos, auch Selemer Sumpffliegen genannt: In allen aventurischen Sümpfen sind diese unscheinbaren Stechmücken beheimatet. Wehe dem, der in einen Schwarm gerät, denn die Moskitos finden immer eine ungeschützte Stelle, wo sie zustechen können. Nicht, dass die Wunden tödlich wären — dafür sind die Moskitos zu klein, nein, oft erkrankt man am Sumpffieber, wenn man von ihnen gestochen wurde. Mit vielen Mitteln hat man schon versucht, der Plage beizukommen, aber es will nicht gelingen, weil die Moskitos so zahlreich und so weit verbreitet sind.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Moskitoschwärme zählen meist 3W20 Insekten, im Hochsommer kann man jedoch auch in größere Schwärme geraten (3W20 Insekten +W20 hinzukommende Insekten je KR). Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder (AT: Schwarmgröße/10). Um einen saugenden Moskito mit der flachen Hand zu erschlagen, ist eine GE-Probe erforderlich, fällt dabei eine 1, so konnten gar zwei Fliegen `mit einer Klappe erschlagen' werden. Flieht man vor den Schwärmen, so kommen pro Kampfrunde 1W20-(3XKR) (seit Fluchtbeginn) neue Moskitos hinzu, während man W6 in der Luft schwirrende Fliegen abhängen kann. Während der Flucht können nur durch Zufallstreffer (1 auf W20) auf der Haut sitzende Fliegen erschlagen werden. Für jede gelungene AT eines Moskitoschwarms besteht eine 5%-ige Chance, dass man sich bei einem der Stiche mit Brabaker Schweiß (auch *Sumpffieber* genannt) infiziert hat, wobei es vom Resistenzwurf (KO-Probe) abhängt, ob die Krankheit ausbricht oder nicht. Zehn Moskitostiche summieren sich zu einem Schadenspunkt auf

### MOTTEN UND SCHABEN

*»Die Motten und auch die Schaben sind nicht so sehr ein Feind des Menschen, sondern seines Hab und Guts. Sie vernichten das Kleid im Schrank und das Mehl in der Kammer. Man kann sie abhalten, wenn man am 30. Hesinde einen trockenen Kanten Brot dorthin legt, wo das Ungeziefer ist — und es wird sich ein ganzes fahr lang nur von jenem Brote ernähren.«*
*—Almanach* des Volksglaubens, *Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF*

### SCHMEIßFLIEGEN UND MÜCKEN

*»Von den Dungfliegen und anderem Geschmeiß. Die* Sommermücken, Schlammfliegen *und* Eintagsfliegen *tun dem Menschen kein Leid, denn sie holen von ihm nur den Saft wie die Bienen von den Blüten. Einige kriechen ins Ohr, sie vom Schmalz zu säubern, andere trinken den Schweiß von der Stirn oder den Grind vom Hals. Ärgerlicher sind die* Dung-, *Sturm-,* Brumm- *und Schmeißfliegen, welche das Obst faul und das Fleisch madig werden lassen. Am besten haut man sie mit einem Lappen tot.*
*Die* Dasselfliege *schließlich ist die Plage der Reiter und Hirten. Wo sie das Pferd oder Rindvieh sticht, da wächst ihr eine Dasselbeule, darunter ein Wurm vom Fleische frisst. Darob werden die Tier oft waldlöwenwild, bocken und steigen auf und lassen sich nicht ins Geschirr nehmen.«*
*—aus dem* Bestiarium *von* Belhanka, *Ausgabe der Friedenskaiserzeit*

Ein Reittier verliert *für jede* Dasselbeule 1W3 LeP, *die* erst *nach* 1W Wochen — mit dem Ausschlüpfen der *neuen* Dasselfliegen — *regener*iert werden können. Für *jede* Beule sind alle Reiten-Proben *um je* 1 *erschwert.*

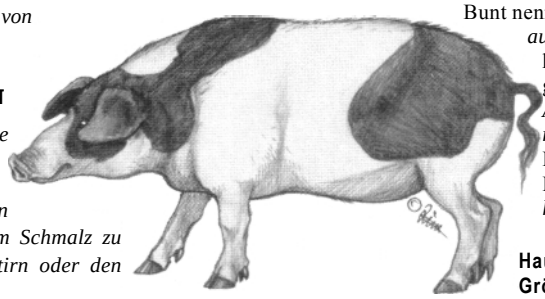
### SCHMETTERLINGE

*»Wo die schmucken Schmetterlinge herkommen, weiß man nicht recht. Gemeinhin nimmt man an, dass manchesmal eine Blüte, an der so ein Falter genascht hat, von Liebe erfüllt hinter dem anderen herfliegt. Bisweilen wird auch behauptet, dass die schädlichen Raupen, die allenthalben auf Obstbäumen und Kohl fressen gehen, wenn sie sterben, als Mumien bestattet werden und dann als Schmetterlinge auferstehen.*
*Am häufigsten hiezulande sind* Kohlweißling *und* Urmotte, *am herrlichsten der gelb-schwarze* Schwalbenschwanz, *das* Pfauen*auge und der blau gelbe* Horasmantel. *Fast jeder Gott hat einen, der ihm heilig ist:* der Tsafalter, *der durchscheinende* Ifirnsschmetterling, *der hellgelbe* Praiosfalter, *das graue* Phexenauge. *Auch nächtliche Flieger gibt es:* Nachtschwärmer, Eulenfalter, Nachtgespenst, Totenkopf, Madafalter *und* Leuchtfalter.
*Je heißer die Lande, desto größer und bunter werden die Schmetterlinge: im Osten der* Feuerfalter, *der hellblaue* Himmelsfalter, *der* Goldfalter *und der bunte* Gaukler, *im Südosten der schwarze, rotgesäumte* Patriarch, *der* Tulamidische *Fächer und die* Geflügelte Sharisad *(dort auch nur `Sharisad' genannt, was daselbst Schmetterling heißt), im Süden der hesindigofarbene* Admiral, *der* Nymphenfalter *und der scharlachrote* Taumler. *Auf Altoum schließlich hat es achtzig verschiedene Schmetterlinge. Über dem Raschtulswall soll man schon Riesenfalter gesehen haben, auf denen ein Mensch hätte reiten können.*
*Auch Zauberfalter gibt es mehrere: Viele haben Augen auf den Flügeln, damit sie mehr sehen. Der Falter, den man das* Schwarze *Auge nennt, kann gar alles Verborgene sehen und auch durch Mauern fliegen, weswegen man ihn um Hilfe fragen soll. Die* Blütenjungfer *sieht halb wie eine Maid aus. Vom* Lotosfalter *gibt es so viele Arten wie vom Lotos. Es heißt, wenn er vom Pollen genascht hat, nimmt er stets die Farbe der Blüte an. Mag sein, ein Lotosfalter, der von jeder Farbe genascht hat, wird zum Ikanaria-Schmetterling.«*
*aus einer unbetitelten Monographie des Tsa-Geweihten Sumudan Legrini, Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1003 BF*

Der **Ikanaria-Schmetterling** wird *auf Seite* 116 *näher* beschrieben.

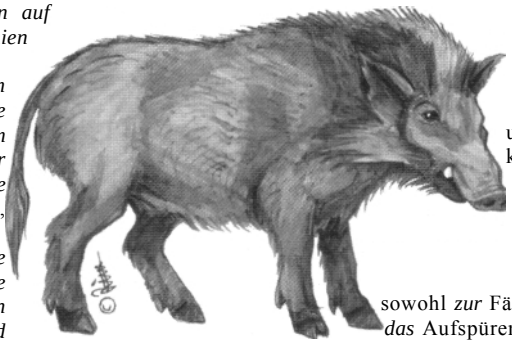
## SCHWEINE

*Das* **Bunte Hausschwein** Nord- und Mittelaventuriens stellt *für* jeden Hof *eine wahre* Goldgrube *dar* und ist dabei *so* fruchtbar, *dass eine* gute Zuchtsau *für einen Bauern* durchaus erschwinglich ist.
Sie verwandeln jegliche *Essensreste, ja,* Bodendreck *in* nahrhaftes Fleisch. Bunt nennt man sie, weil ihr fassförmiger Leib *auf* den kurzen Beinen mit *einem* kurzen, braun-*weiß* oder *schwarzweiß* gescheck*ten* Borstenfell bedeckt *ist. Am* liebsten streunen *sie auf* der *Suche nach* Fressbarem *in* der *Nähe* des Hofes herum, *wobei das* jüngste der Bauernkinder *häufig* ausreicht, *sie zu hüten.*



**Hausschwein**
**Größe: 30** bis **35** Finger
**Gewicht: 150** Stein
**LeP 35 GS 2/5/10 AuP 30 MR 1/5**
**L0 7 KK 6 TK 5*KK ZK 10*KK**
**Beute: 150** Rationen Fleisch, Fett, Leder

Im Süden Aventuriens wird *das* kaum halb *so große* **Selemferkel** gehalten. *Dieses* besitzt *ein* recht langes, *graues* Borstenkleid und *ist* außerordentlich vermehrungsfreudig. Ob sein Name von dem Ort herrührt, wo es zuerst gezüchtet *wurde,* oder von *seinem* streng*en Geruch* und der Vorliebe *für* Sumpflöcher, *weiß* niemand *mehr genau.* Erstaunlich *ist* der *feine* Geschmack des Fleisches *(wenn man es nicht* ausschließlich mit fauligen Sumpfpflanzen ernährt).
**Wühlschweine** sind *etwa so groß wie* Selemschweine, *wenn auch* ungleich robuster, weil *mit* Wildschweinen näherverwandt. *Sie* werden *in* den mittelaventurischen Wäldern halbwegs *frei* gehalten, *wo sie* mit flachen Rüsseln und breiten Klauen den Boden *nach Würmern,* Wurzeln und Pilzen umgraben. *Sie haben einen* ausgesprochen *feinen* Geruchsinn und sind immerhin *so* klug, dass *man sie* sowohl *zur* Fährtensu*che* als *auch für das* Aufspüren seltener Pflanzen *wie* Trüffel und Alraune abrichten kann.



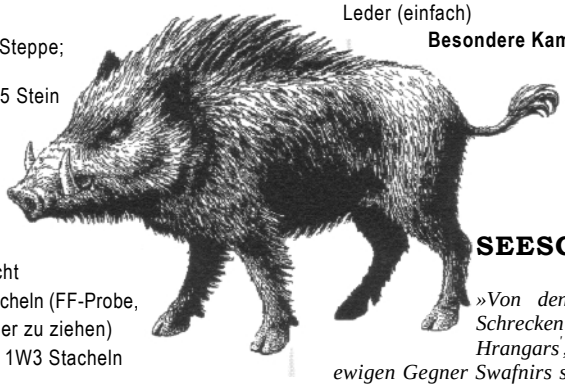
**Selemferkel und Wühlschwein**
**Größe:** um 20 Finger **Gewicht: 60** Stein
**LeP 15 GS 1/3/6 AuP 15 MR 1/5**
**LO 7 KK 3 TK 3*KK ZK 5*KK**
**Beute:** 20 Rationen Fleisch, Fett, Leder
**Besonderheit:** Das Wühlschwein verfügt über einen Fährtensuchwert (FS) von 7.

### MARASKANISCHES STACHELSCHWEIN

*»Vom Maraskanischen Stachelschwein: Etwa vier Spann groß wird das Maraskanische Stachelschwein, welches am ganzen Körper Stacheln trägt. Meist sind sie zurückgekämmt, doch wenn das Schwein sich in Gefahr wähnt, stellt es die Stacheln auf und schleudert sie auf den Angreifer. Man solle sich in Acht nehmen vor diesem Vieh, das das Unterholz des Dschungels durchwühlt, denn wie alle Tiere auf Maraskan, so kann auch das Stachelschwein Menschen gefährlich werden.«*
*—aus dem* Bestiarium *von* Belhanka, *Belhanka, Auflage von 1027 BF*

Das Maraskanische Stachelschwein zeichnet sich durch seine vielen etwa 1 Spann langen Stacheln aus, die es auf seinem Rücken mit sich trägt. Die in Herden lebenden Stachelschweine sind sehr scheu und ängstlich, haben aber einen für Maraskan typischen Schutz entwickelt. Wenn sie sich bedroht fühlen, wenden sie ihr Hinterteil der Gefahr zu und schütteln die locker sitzenden Stacheln ab, die durch den Schwung auf den Gegner geschleudert werden. Die hohlen Stacheln enthalten ein Gift, das neben einer direkten Schadenswirkung stark lähmend ist. In hinreichender Dosis führt es zu Herzstillstand, Lungenlähmung und zum Versagen sämtlicher Organe.
Sollte man überraschend einer solchen Stachelschweinherde gegenüber stehen, so sollte man sich sehr wenig bewegen, um die Tiere nicht zu erschrecken. Unangenehm könnte es allerdings werden, wenn die recht neugierigen Stachelschweine etwas Interessantes im eigenen Gepäck gerochen haben und sich nicht so leicht wieder entfernen wollen.
Das Gift der Stachelschweine wird häufig als Bestandteil des Meuchlergiftes der Zaboronitensekte genannt, das als `Tod ohne Ursache' traurige Berühmtheit erlangte.

**Verbreitung:** Maraskan (Dschungel, Steppe; selten) **Auftreten:** W20+10
**Größe:** 2 Spann **Gewicht:** 25 Stein
INI 7+1W6 **PA 0** **LeP** 15
**RS 0**
**Stachel*:** **DK** HNSP **AT** 15
**TP** 1W (+Gift)**
**GS 2** **AuP 20** **MR 1 / 1**
GW 1 (bei aggressiven Verhalten und in der Herde bis zu 10) **Jagd:** +7; Flucht
**Beute:** 1 Ration Fleisch, 2W20+30 Stacheln (FF-Probe, um sie inklusive Giftdrüse aus dem Tier zu ziehen)
* Pro Angriff wirft ein Stachelschwein 1W3 Stacheln auf einen einzelnen Gegner.
** Verursacht ein Stachel Schaden, so kommt das Gift zur Wirkung (kumulativ): Stufe 6; Wirkung 1W3 SP, GE, KK—1 für eine halbe Stunde, sollte die GE oder die KK auf 0 fallen, so führt dies innerhalb einer Spielrunde zum Tod.



### WILDSCHWEIN

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

*—aus Gräfin Ulmhilds* Notmärker Waidwerk-Kompendium, *Notmark und Festum, 958 BF*

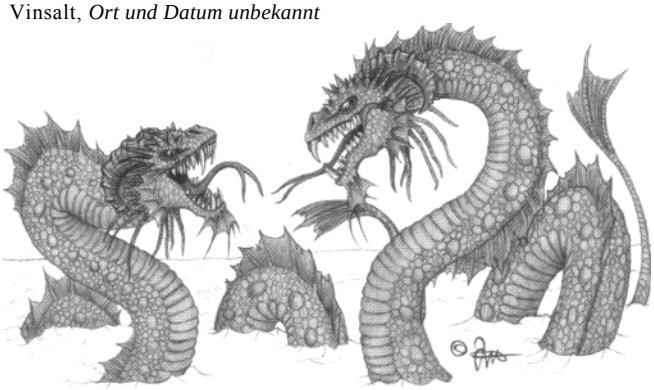
Die aventurischen Wildschweine (siehe Abbildung oben) sind sehr aggressiv und sehr zahlreich. Man kann praktisch in jedem Wald auf ein oder mehrere Rudel der nacht- und dämmerungsaktiven Tiere stoßen. Wildschweine fühlen sich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört, und man kann sie schon durch Kleinigkeiten derart provozieren, dass sie wutschnaubend angreifen. Im Kampf versuchen die Wildschweine oft, ihre Gegner durch Überrennen zu Boden zu zwingen. Einmal niedergeworfen, lassen sie von ihrem Gegner nicht so schnell ab.
Da Wildschweine halbwegs intelligent sind, fliehen sie, sobald sie im Kampf zu unterliegen drohen. Goblins können Wildschweine als Reittiere abrichten.
Von Wildschweinen sind mehrere Fälle von Riesenwuchs bekannt, namentlich der *Mendenische Eber*, die *Sau von Baburin*, der *Eber von Sirokeln* (Bornland) und das *Schwarze Schwein* aus dem Reichsforst. In Aranien gibt es eine Abart, die zu den hässlichsten Tieren Aventuriens zählt und daher oftmals mit dem ehemaligen Notmärker Grafen Uriel verglichen wird. Diese Warzenschweine haben neben den unzähligen Warzen aber auch besonders kräftige Hauer im Gesicht.

**Verbreitung:** Mittel- und Nordaventurien (Wald, Waldrand); Warzenschwein: Aranien, Oron, Mhanadistan (Wald)
**Auftreten:** 1W3+3 Tiere
**Größe:** bis 6 Spann **Gewicht:** bis 250 Stein
**MU 9** **KL 5** **IN 2** **CH 2**
**FF 3** **GE 7** **KO 13** **KK 12**
**INI 8+1** W6 **PA** 6 **LeP** 26 **RS** 2
**Stoß / Biss: DK H** **AT 13** **TP 1 W6+3***
**GS** 10 **AuP** 60 **MR O /** 6 GW 11
**L0** 7 **TK** 5*KK **ZK** 10*KK
**Jagd:** +2, Angriff
**Beute:** bis 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe), Fell (billig) oder Leder (einfach)
**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (2, Stoß) **Mögliche Ausbildung:** Reitschwein * Aranisches Warzenschwein: 1W6+2

### SEESCHLANGEN

*»Von den Seeschlangen: Garstig anzusehen und ein Schrecken für alle, die die Meere befahren, sind die `Kinder Hrangars', die Seeschlangen, die die Thorwaler als die ewigen Gegner Swafnirs sehen. Die kleinsten mögen wohl zehn Schritt in der Länge messen, derweil die größten viele hundert Schritt lang sind. In ihrem Maul sind sieben Reihen Zähne, ein jeder Zahn so lang und scharf wie ein Dolch. Was sie mit einem Biss nicht packen können, das umschlingen sie und ziehen es in die kalte Tiefe. Man sagt, diese grün geschuppten und mit Tang behangenen Kreaturen seien auch dem Efferd ein Gräuel, doch die Macht der Alten Götter beschütze sie.«*

*—Autor unbekannt,* Das Bestiarium von Vinsalt, *Ort und Datum unbekannt*



Eine durchschnittliche Seeschlange misst etwa 30 Schritt in der Länge und hat einen Leibesdurchmesser von zwei Schritt. Es gibt jedoch immer wieder Berichte über noch größere Meeresbewohner ähnlichen Aussehens, die gehörnten Seeschlangen, die wohl eher zu den dämonischen Präsenzen als zu den gewöhnlichen Kreaturen zu rechnen sind (oder vielleicht ein Abart der Drachen darstellen). Selbst der Anblick einer `gewöhnlichen' Seeschlange sollte ausreichen, um jeden noch so Tapferen die Flucht ergreifen zu lassen — wenn es auf dem Wasser einen erkennbaren Fluchtweg gäbe.
Die eigentlichen Gegner der Seeschlangen sind die Pottwale und die Riesenkraken, mit denen sie sich auf und unter Wasser heftige Duelle liefern. Einzelnen Schwimmern schenken die Seeschlangen

nur selten Beachtung, und auch ein kleines Schiff ist relativ sicher vor diesen Ungetümen. Große Schiffe werden jedoch oft irrtümlicherweise *für* konkurrierende Meeresbewohner gehalten und erbarmungslos angegriffen. Eine solche Begegnung auf See ist selbst auf einem schweren Kriegsschiff gefährlich genug.

**Verbreitung:** alle Meere (Offenes Meer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 20 bis 20 Schritt **Gewicht:** bis 25 Quader
**INI** 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 200+ (Länge x 10) **RS** 3 **K0** 30
**Biss:** **DK** HNSP **AT** 8 **TP** 1W20+12
**GS** 10 **AuP** 150 **MR** 15 **GW** 20
**Beute:** bis 20.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder, Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner

## SKORPIONE

*»Die Skorpione tragen ihre Jungen auf dem Rücken herum. Im Sommer sieht man sie in der Sonne spazieren, dann packen sie sich an ihren Zangen und tanzen einen Reigen um Steine und Blumen. Wenn sie angegriffen werden, treiben sie sich den eigenen, giftigen Stachel in den Rücken, und aus dem toten Körper schlüpfen nach 7 mal 7 Wochen zwei neue Skorpione.«*
—Das Bestiarium von Belhanka, *Autor unbekannt, Belhankaner Ausgabe unbekannten Datums*

*»Uralt war der güldene Skorpion, den mir ein Händler in Brabak zeigte. Ein kostbares Stück war's, das er in Händen hielt, mit almadinen Augen und einem silbrigen Stachel. Niemals wieder sah ich solch seltsame Zeichen wie auf seinem Panzer und gar seltsam war auch, dass er sich von Brabak aus, einem eigenartigen Kompass gleich, immer nach Osten ausrichtete, die Zangen voran.«*
*—Rhayamanthys Saimodos, Geweihter des Aves*

*»Der feyrige Skorpion, der aus der Glut eines ungeloeschten Feyers entsteht, kann mit seinem Schwanz auf die Erd schlagen, dasz eine Flamme aus ihr entspringt. Das arme Opfer seines Stiches faellt um und kann sich nicht mehr mehren, so dasz der Skorpion es bey lebendigem Leibe auffrisst.«*
—Dye ZwelfArten des Gezychts und wo's im Derenkreis ist, *Perainholdia von Methumis, Methumis, 799 v.BF*

Den Spinnen verwandt sind die einzelgängerischen Skorpione, die man am häufigsten in trockenen Gebieten Südaventuriens fandet. Sie haben vier Beinpaare und zwei Greifarme. Der Stachel, in den der langgestreckte Körper ausläuft, trägt ein gefährliches Gift in sich.
Am Tage verbergen sich die meisten Skorpione und verlassen ihren Unterschlupf erst in der Nacht, um zu jagen. Wenn sie dann zurückkehren, kann es bisweilen passieren, dass sie sich in einen Stiefel, einen Rucksack oder ein Bett verirren, in das sie nicht gehören. Der Skorpion wird einen menschlichen Gegner nie von sich aus angreifen, sondern nur dann zustechen, wenn er aufgestöbert wurde und sich bedroht fühlt.

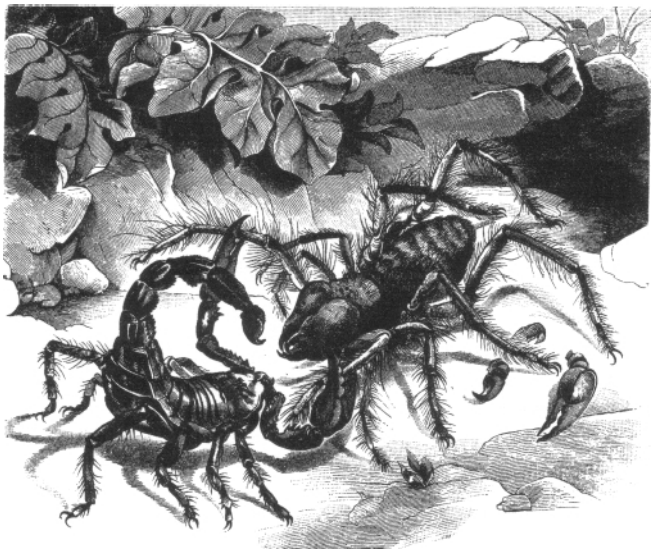
### EXPERTE: GEWINNUNG VON SRORPIONSGIFT

Aus einem *toten* Skorpion kann man das Gift gewinnen, sofern das Tier nicht kurz zuvor zugestochen hat. Allerdings ist höchste Vorsicht geboten, da selbst kleine Verletzungen genügen, damit das Gift in die Blutbahn gelangt: Die TaP* aus einer *Tierkunde*-Probe +4 erleichtern eine folgende FF-Probe +4. Misslingt die FF-Probe, so hat man sich beim Versuch, das Gift zu gewinnen, selbst gestochen. Diese Regel gilt auch für die ungleich größeren Maraskantaranteln. Ein Skorpion hat stets nur eine Dosis Gift im Körper, eine Maraskantarantel LA/3 Portionen.

### FEUERSKORPION ODER ROTER SKORPION

Junge Feuerskorpione haben einen schwarzen Körper mit einer roten Flammenzeichnung, die im Alter deutlicher und größer wird, bis schließlich das erwachsene Tier vollends leuchtendrot gefärbt ist. Der Stich des Skorpions ist nicht tödlich, doch immer extrem schmerzhaft.

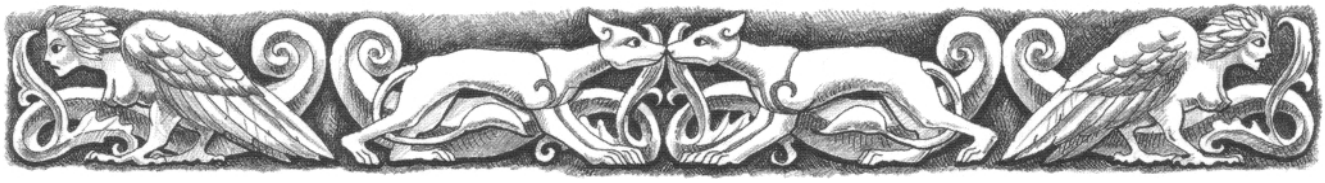
**Verbreitung:** Khômgebiet, Südaventurien, Mhanadistan (Wald, Wüstenrand)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 1 bis 2 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 5+1 W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 1 **K0** 11
**Stachel:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1 W3(+Gift)*
**GS 1** **AuP 10** **MR 8/3** **GW 2**
**Beute:** Gift (25S)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), Winziger Gegner (AT+8)
* Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Feuerskorpions zum Tragen (einmalig): Stufe 8; Wirkung wie der Zauber HÖLLENPEIN, jedoch mit 1W6 Punkten Ausdauerverlust pro KR / 1W3 Punkten Ausdauerverlust pro KR, Beginn: sofort, Dauer: 1W6 x 1W6 KR / 1W3 x 1W3 KR.



### GELBSCHWANZSKORPION

Der Gelbschwanzskorpion ist von dunkelbrauner Farbe und besitzt einen gelben Stachelschwanz. Die größten Exemplare werden bis zu fünf Fingern lang. Man findet sie in den Wäldern und Grasländern des Südens. Aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions kann das üble Waffengift *Gonede (GA* 212) gewonnen werden, das besonders von räuberischen Wüstenstämmen verwendet wird.

**Verbreitung:** Südaventurien, Khômgebiet, Mhanadistan, Khoramgebirge (Wald, Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 3 bis 5 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 5+1 W6 **PA** 0 **LeP** 2 **RS** 1 **K0** 12
**Stachel:** **DK** H **AT 12** **TP 1W3+1(+Gift)***
**GS 1** **AuP 10** **MR 8/3** **GW 2**
**Beute:** Gift (8S)



**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (10), Winziger Gegner (AT+6)
* Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Gelbschwanzskorpions zum Tragen (einmalig): Stufe 3: Wirkung: 3x 1W6 SP / 1W3 SP; Beginn: sofort; Dauer: Der Schaden entsteht in der ersten, vierten und zehnten Kampfrunde nach dem Stich.

### MARASKE ODER MARASKANTARANTEL

*»So tueckisch wie der Maraskaner und seyne Frau ist das Maraskansche Tarantulum. Im Wald lauert's, wo's anbauet den Eytrigen Krötenpilz. Schon mancher, der das Echsengold suchte, liesz sich vom Pilze teuschen! Doch oweh! Gehet er zum Krötengolde, kimmt alsbald das Tarantulum gerennet und rammt dem Unsel'gen den Dorn in den Leyb, so dasz die Gall ausleuft und den Kerper vergiftet.«*

*—Autor unbekannt,* Mären des Haendlers Ronderich, *Pilkamm, 337 BF*

Die Maraske ist ein den Spinnen wie Skorpionen gleichermaßen verwandtes Tier. Sie besitzt zwei feine Tastfühler anstelle von Greifzangen und am Hinterleib einen Stachel, den die Maraske ähnlich den Wespentieren ein Stück verlängern kann. Die Maraske erreicht im Laufe ihres Lebens von maximal 12 Jahren einen Durchmesser bis 2 Schritt, ihr auffälligstes Merkmal sind grellrote und gelbe Tupfen, die sich auf dem dünn behaarten dunklen Leib deutlich abzeichnen. Seit 1000 BF wurden auf Maraskan wiederholt auch schwarzgepunktete Marasken gesichtet, womit ein zuvor als Hirngespinst geltender gleichlautender Bericht aus der Priesterkaiserzeit nachträglich bestätigt wurde.

Die Maraskantarantel ist ein Pflanzenfresser und ernährt sich beinahe ausschließlich vom *Eitrigen Krötenschemel,* einer hochgiftigen Pilzart. Folge davon ist, dass ihr Gift, aus dem durch Destillation das hochwirksame *Sunsura (GA* 213) gewonnen werden kann, mit jedem Lebensjahr gefährlicher wird. Der Geruch von Ogerfett vertreibt Marasken, besitzt jedoch einen *Üblen Geruch.* Menschen greift die Maraske nur an, wenn sie sie als Nahrungskonkurrenten ansieht (was allerdings meistens der Fall ist). Das Tier vollführt im Kampf überraschend schnelle Drehungen und Wendungen.

**Verbreitung:** Maraskan, Aranien, Mhanadistan (Wald, Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Lebensalter (LA):** bis 12 Jahre (2W6)
**Größe:** 1 bis 10 Spann (je nach Alter)
**Gewicht: 5** bis 50 Stein (je nach Alter)
**INI** LA+1 W6 **PA** LA/4+3 **LeP** (LAx3)+20 **RS** LA/2 **K0** 20
**Stachel:** **DK** HN* **AT** LA/2+6 **TP** LA/2+1 W6(+Gift)**
**GS** LA/2 **AuP** 20 **MR** LAx2 **GW** LAx1,5
**Beute:** Gift (2 S–12 D)
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (SP statt TP)
"Ab einer Größe von 5 Spann kann die Maraske ihren Stachel auch in der Distanzklasse N einsetzen.
** Verursacht der Stich SP, kommt das Gift der Maraske zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe LA/2; Wirkung: 1W6 SP pro KR / 1W3 SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer: LA/2 KR.

### WÜSTENSKORPION

Der gelbbraun gebänderte Wüstenskorpion ist kaum größer als sein gelbschwänziger Vetter – aber ungleich gefährlicher. Er wird bis zu sieben Finger lang und lebt in allen aventurischen Wüsten und in den Hügelländern Mhanadistan. Er verkriecht sich gerne an dunklen, warmen Orten (zum Beispiel unter dem Wüstensand oder in abgelegten Stiefeln) und ist äußerst stechfreudig. Das Gift des Wüstenskorpions wird von Alchimisten zu einem üblen Gift konzentriert, dem *Omrais (GA* 213).

**Verbreitung:** Khômregion, Mhanadistan, Aranien (Wüste, Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 6 bis 7 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 5+1 W6 **PA** 0 **LeP** 2 **RS** 2 **K0** 11
**Stachel:** **DK** H **AT** 13 **TP** 1 W3+2(+Gift)*
**GS** 2 **AuP 15** **MR 8** **GW 5**
**Beute:** Gift (2D)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (12), Winziger Gegner (AT+2)
* Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Wüstenskorpions zum Tragen (einmalig): Stufe 2; Wirkung: 1W20 SP / 2W6 SP; Beginn: sofort; Dauer: 2 SP/KR / 1 SP/KR, bis Wirkung vollständig.

## SPHINGEN

*»Als aber das Zeitalter der Gryphonen zu Ende ging, da sprach Praios sein Urteil(...) Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen dereinst mangelte (...)«*

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF*

*»Wenn nun GreIf und Sphinx gleichen Ursprungs sind, weshalb ziert ein Menschenhaupt den Leib? Ist es vielleicht so, dass die Sphingen gebrandmarkt sind mit dem Haupt derjenigen Wesen, die in einem jeden Zeitalter die Vorherrschaft haben? Wie wäre es sonst zu erklären das es bei Tsh Awah in den Echsensümpfen eine steinerne Sphinx mit Echsenhaupt gibt deren Flanken geschuppt sind wie die Haut eines jeden Echsenwesen?«*

*—Bewahrer Rakorium Muntagonus, Anmerkungen zum Original des* Codex Sauris, *1000 BF*

Die Spur dieser Wesen zieht sich durch Legenden und Erzählungen vieler Völker. Im Laufe der Zeit sind einige Orte bekannt geworden, an denen sie wirken, z.B. die Eissphinx des hohen Norden und die Höhle von Gron'gu'mur, oder Orte, an denen man ihre Abbilder findet, so z.B. die Höhlenmalereien der Waldmenschen vom Stamm der Anoihas, die Monumente in der im Regengebirge verborgenen Stadt Ancchir, die Steinsphingen östlich des Raschtulswalls und allen voran das mysteriöse Sphingenmonument vor Fasar.

Eine Sphinx ist kein Gegner für die Helden. Sie ist ein von Mythen umgebenes Wesen, auf das man nur selten durch Zufall trifft. Meist sucht man sie auf, um die Antwort auf eine wichtige Frage zu erhalten, da sie alle Geschehnisse aus Vergangenheit und Zukunft sowie alle Weltenrätsel zu kennen scheint. Dennoch wirkt eine Sphinx so entrückt, dass man das Gefühl bekommt, sie sei am Gang der Welt vollkommen uninteressiert. Und die Antworten der Sphinx fallen meist so orakelhaft und doppeldeutig aus, dass es oft passiert, dass ihre wahre Bedeutung zu spät offenbar wird. Nie sagt eine ihrer Antworten ein Ereignisse in aller Klarheit voraus, dies verhindert die Macht Satinavs – doch auf wundersame Art und Weise treffen stets alle ihre Aussagen ein. Im Spiel sollte die Sphinx daher als echtes Mysterium Verwendung finden, die allein schon Grund genug für eine Expedition in die frostkalten Nordlande darstellt.

Keine Macht Aventuriens kann eine Sphinx zu etwas zwingen, sie gibt nur Antwort, wenn es ihr gefällt. Falls man gegen sie Gewalt anwendet, weicht sie aus und verschwindet auf spektakuläre Weise. Beispiele sind ein Sturz in eine bodenlose, sich plötzlich auftuende Gletscherspalte, oder das – keine Wellen verursachende – Eintauchen in ein Gewässer. Doch nicht nur als Orakel kann eine Sphinx in Erscheinung treten, andernorts trifft man auf diese Wesen auch als Wächter und Beschützer (siehe **Meridiana 198).**

Überliefertes Zitat:
*»Unter deiner Führung werden Heere aufeinandertreffen, wenn Rache aus den Bergen jene schwächt, die sich eitel im gerechten Lichte sonnen und deren Herzen doch verschattet sind. Unvergessen macht die Schicksalsschlacht die Diener der Löwenhäuptigen.«*
*—die Sphinx zu Anshag von Glodenhof während seines Exils um 315 BE*
*Der spätere Marschall des Theaterordens zog aufgrund dieser Prophezeiung 336 BF beim Marsch des Marschalls gegen die Truppen der Priesterkaiser und wurde von Goblins geschlagen.*

**Verbreitung:** ganz Aventurien (sehr selten)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 10 Spann (Schulterhöhe), 3 Schritt (Länge)
**Gewicht:** um 350 Stein
**GS 2 /** 12 **AuP 500 MR 22**
**Besonderheiten:** Die Sphinx weicht jedem Kampf aus. Magische Waffen haben gegen sie nur normale Wirkung und alle Zaubersprüche die man auf sie zu wirken versucht, werden von ihr mit einer Variante des INVERCANO auf den Zauberer zurückgeworfen.

## SPINNEN

*Von den Spinnen: Die vielbeinigen Krabbelthiere findt man im ganzen Land. So sie groß sind, töten sie Thiere mit ihrem Gift und fressen sie auf Sind sie aber klein, so findt man sie in Schwärmen, wie sie in alle Körperöffnungen kriechen und das armselige Opfer von innen ausnagen, bis nur noch eine leer Hülle übrig bleibt. Spinnen hats in allen Größen, vom Sternspinnchen bis zur riesigen Höhlenspinne. Auch alle Farben haben sie, jedoch immer der Beine acht.«*
—Das Bestiarium von Vinsalt, *Autor, Ort und Datum unbekannt*

*»Wenn du blutst unt die Wund will nit heylen, so nimm vom Spinnetz an dem noch Morgentauw klebet und legs auf Blessur und Schramm, und du wirsth vortrefflich genehsen. Auch bey dem Mond der Frouw ist eyn Tee aus Spinnweb unt Wyrselkrauth eyn trefflich Medicin.«*
*—Autor und Datum unbekannt, aus der Sammlung verbotener Schriften des Praios-Tempels zu Wehrheim*

*»Wie Wanze und Kakerlak entsteht auch die Spinne aus Staub und Unrat. Sie lebt zum Schaden aller anderen Wesen, und wo du auf sie triffst, sollst du sie zertreten und zerstoßen.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*nostrische Ausgabe, 670 BF*

Beinahe jede Spinne ist giftig, beinahe jede in der Lage, ein Netz zu spannen, und fast jede lebt und jagt als Einzelgänger. Dennoch gibt es ganz und gar harmlose Spinnen, solche, die keine Netze weben, andere wiederum, die stattdessen das Opfer im Kampfe einspinnen, oder Spinnenarten, die in Schwärmen über ihre Opfer herfallen. Jede Begegnung mit einer Spinne ist durch bestimmte Eigenheiten der jeweiligen Art geprägt, daher lassen sich kaum allgemeine Regeln aufstellen. Einzig bezüglich der Giftgewinnung gelten generell die gleichen Regeln wie für Skorpione (siehe Kasten Seite 174).

### FISCHERSPINNE

Das Tier trägt seinen Namen, weil es ein klebriges, praktisch unzerreißbares Beutenetz über seine Opfer wirft. Hat die Fischerspinne ein Opfer gefangen, stürzt sie sich auf ihre wehrlose Beute, um ihr das Blut auszusaugen. Die Fischerspinne hat einen kürbisgroßen Leib und Beine von fast einem Schritt Länge. Ihre Kiefer ähneln dicken, leicht gebogenen Dolchklingen und sind innen hohl, denn die Spinne benutzt sie als Beiß- und Saugwerkzeuge zugleich. Beliebter Aufenthaltsort von Fischerspinnen sind Höhlendecken oder Bäume, wo sie auf ihre Opfer lauern.

**Verbreitung:** Almada, Darpatien, Aranien, Mhanadistan (Gebirge, Wald, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** etwa 2 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
**INI 5+2W6** **PA 6 / 0*** **LeP 20** **RS 1** **KO 10**
**Fangnetz:** **DK** NSP **AT** 11 **TP-**
**Aussaugen:** **DK** H **AT** automatisch **TP 1 SP**
**GS 7** **AuP 20** **MR 10 / 8** **GW 6**
**Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8), Netz **(8)**
* Während sie saugt, kann sich die Fischerspinne nicht verteidigen.

### GRÜNSCHRECKE ODER SCHWARMSPINNERIN

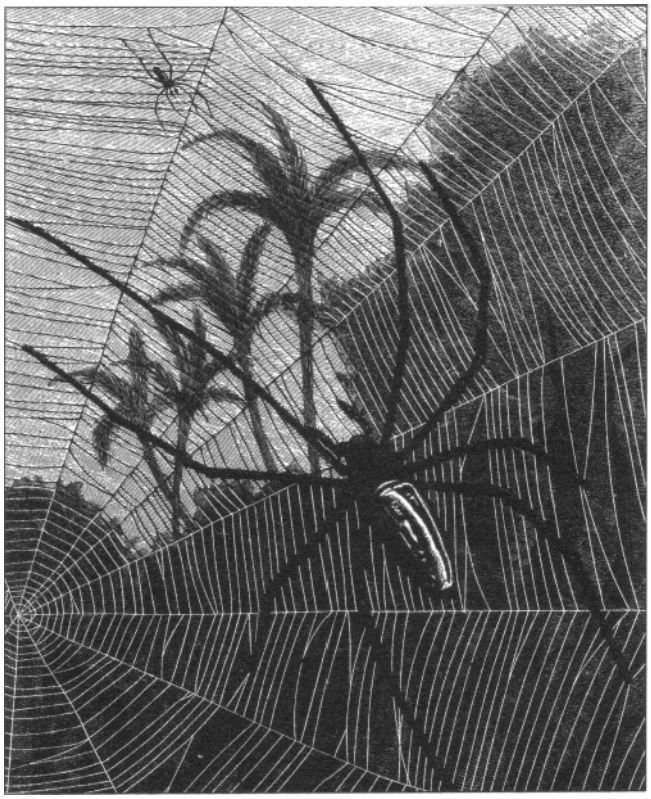
Im Buschwerk ist die grüngefärbte Schwarmspinnerin kaum auszumachen, und so kann es geschehen, dass ein ganzer Schwarm daumenlanger Spinnen sich plötzlich aufein Opfer stürzt und beginnt, es eilig einzuspinnen. Binnen einer Minute können die Grünschrecken um einen Menschen einen dichten Kokon weben, der das Opfer völlig hilflos macht. Danach beginnen die unzähligen kleinen Plagegeister, das Blut aus ihrem Opfer zu saugen. Oftmals lassen sie es aber als `lebenden Proviant' erst ein paar Tage liegen.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Schwarmgröße (SG): W20+30** Spinnen
**Größe:** etwa 3 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI SG** **PA 0** **LeP 1** **RS 0** **K0 12**
**Einspinnen:** **DK** H **AT SG/10*** **TP GE-1,** FF-1, RS +1
**Aussaugen:** **DK** H **AT** automatisch* **TP SG/10***
**GS 2** **AuP 20** **MR SG/2** **GW SG/4**
**Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt )9), Winziger Gegner (AT+7)
*AT-Wert und TP-Zahl gelten für den gesamten Schwarm. Jede gelungene AT bedeutet, dass der Kokon um das Opfer dichter geworden ist, der dabei ansteigende RS repräsentiert den Umstand, dass er dadurch immer seltener von den Spinnen gebissen wird. Das Opfer kann pro Aktion entweder versuchen, mit einer FF-Probe eine Spinne zu zerquetschen (wodurch sich die Schwarmgröße und damit die Kampfwerte ändern), oder mit einer GE-Probe seinen Arm in wenig zu befreien, um einen Punkt Einbuße auf FF wieder wettzumachen. Einmal ganz eingesponnen (GE auf 0) ist das Opfer hilflos und wird innerhalb der nächsten 3W20 Stunden völlig leergesaugt und so getötet. Versucht jemand dem Angegriffenen zur Hilfe zu eilen, so kann dies hei größeren Schwärmen durchaus dazu führen, dass die Spinnen sich aufteilen und auch den Helfer angreifen.

### HÖHLENSPINNE UND BAUMSPINNE

Die recht seltene *Höhlenspinne* findet man in Grotten und Felsspalten in ganz Aventurien. Das Männchen unterscheidet sich nur auf Grund seines schwarzen Fells vom Weibchen, das ein eher braunes Fell aufweist, in dem sich bisweilen eine rotbräunliche, kreuzförmige Zeichnung zeigt. Die Höhlenspinne besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift. Aus den Giftdrüsen der Höhlenspinne können fähige Alchimisten das bekannte Waffengift Arachnae und das ungleich effektivere *Arax* (beide: GA 212) gewinnen. Das Tier greift nur an, wenn sich Beute im Netz verfängt.
Die *Baumspinne,* eine südländische Abart der Hôhlenspinne mit deutlich ausgeprägter Kreuzzeichnung bei Männchen wie Weibchen, spannt keine Netze, sondern klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Wald) bzw. Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Körpergröße:** 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 30—20 Stein
**INI** 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **K0** 13
**Biss:** **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)*
**GS 5** **AuP 20** **MR 9/8** **GW 5**
**Beute:** Gift (2 D)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (6), Netz (2), Gelände (Höhle / Baum)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 2; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.



SAGUARASPINNE
Die Saguaraspinne mag zwar klein sein, sie ist nichtsdestotrotz gefürchtet. Wo immer man solch ein grauschwarz gebändertes Spinnentier sieht, sollte man Vorsicht walten lassen: Die Saguaraspinne beißt zwar nur, wenn sie sich bedroht fühlt, dann aber kann ihr Biss üble Folgen haben. Wenn ihr Gift in die Blutbahn gelangt, ruft es neben einer schweren Vergiftung auch Sinnestrübungen und heftige Schmerzen hervor.

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien, Tobrien, Aranien, Almada, Liebliches Feld (Wald, Felder, Städte und Dörfer)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** etwa 2 Finger **Gewicht:** unbedeutend
**INI** 2+2W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 0 **K0** 10
**Biss:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W3–1(+Gift)*
**GS** 1 **AuP** 20 **MR** 8 **GW 5**
**Beute:** Gift (2 D)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+8)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Saguaraspinne zum Tragen (einmalig): Stufe 9; Wirkung: KL–5, IN -3 und 2W20 SP/ KL–3, IN–2 und 1W20 SP; Beginn: sofort; Dauer: Eigenschaftsabzüge für 1W6+3 SR / 1W3+2 SR, Schaden mit 2 SP pro KR, bis Wirkung vollständig.

**SMARAGDSPINNE**
Der glatte, etwa 4 Spann hohe Leib und die unbehaarten Beine der Smaragdspinne glänzen dunkelgrün. Die Männchen dieser Spinnenart besitzen die Fähigkeit, unbewusst ihre Gefühle auszusenden, die empathische Begabung der Weibchen — die sich übrigens niemals aus dem Bau entfernen — sind weitaus stärker ausgeprägt. Sie vermögen sogar Gefühle und vermutlich auch Gedankenbilder zu empfangen. Mehrere dieser halbintelligenten Achtbeiner leben zusammen in selbstgegrabenen Tunnelbauten.

**Verbreitung:** Thorwal, Orkland, Gjalskerland, Svellttal (Wald, Sumpfrand, Gebirge)
**Auftreten:** 'Familien' von 3W6 Spinnen
**Größe:** etwa 1 / etwa 2 Schritt **Gewicht:** um 20 / 30 Stein
MU 20/15 FF 11/8 KL 6/9 GE 17/15
IN* 13/20 K0 13/12 CH 6/7 KK 7/10
**Kampfwerte:**
**INI** 6+2W6 **PA 7 /** 9 **LeP** 20 / 25 **RS** 2
**Biss:** **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)**/1 W6+3
**GS** 9/6* **AuP 20** MR 12/10 GW 7/5
**Beute:** Gift der Männchen (12 S)
**Besondere Kampfregeln: –**
Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für Männchen, die nach dem Schrägstrich für Weibchen.
* Die Telepathie der Weibchen funktioniert wie ein SENSIBAR, für den das Weibchen so viele ZfP besitzt, wie ihre IN angibt. ** Verursacht der Biss eines Männchens SP, kommt das Gift der Smaragdspinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung: KO-Probe, sonst Ohnmacht/ KO-Probe–3, sonst Ohnmacht; Beginn: Sofort; Dauer: 3W6 x 5 KR / 1W6 x 5 KR. Bei Folgebissen wird die KO-Probe je Biss um einen Punkt erschwert.

**SPEISPINNE**
Diese seltene Spinnenart, die erst im Jahre 1008 BF entdeckt wurde, ist durch einen metallisch blau schimmernden Chitinpanzer geschützt. Sie verfügt über eine besonders heimtückische Angriffswaffe: Die Speispinne ist in der Lage, klebrige Spinnwebfäden auf ihre Opfer abzuschießen, um sie so langsam einzuspinnen und wehrlos zu machen. Die Speispinne meidet den Nahkampf und nähert sich einem Opfer erst, wenn es hilflos eingesponnen ist. Das Opfer der Spinne dient ihr zu zwei Zwecken: Zum einen saugt sie es aus, zum anderen jedoch legt sie ihre Eier in die — zumeist noch lebenden — Wesen ab.

**Verbreitung:** Maraskan (Wald, Waldrand)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** um 1 Schritt **Gewicht: 5** Stein
**INI** 3+3W6 **PA** 5 **LeP** 10 **RS** 1 **K0** 12
**Speiangriff: DK** NSP **AT** 18* **TP –**
**Biss:** **DK H** **AT 9** **TP 1W6**
**GS 6** **AuP 25** **MR 9/8** **GW 5**
**Beute:** wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Netz (2)
* Die Spinne speit alle 2 KR einen klebrigen Faden nach dem Opfer, das dem Faden nur mit einer Ausweichen-Probe gegen den halben Ausweichwert entgehen kann. Verwenden Sie die Regeln zum Wurfnetz **(Arsenal 23),** für jeden weiteren Treffer steigt der Netzwert um 2. Erst wenn das Opfer wehrlos ist, versucht die Spinne es auszusaugen.

### VOGELSPINNE

Die aventurische Vogelspinne erreicht eine Größe von bis zu eineinhalb Spann, wobei sie durch ihre dichte dunkelbraune bis schwarze Behaarung und ihre langen Beine oftmals noch größer wirkt. Die Tiere sind eher feige, besser gesagt: Sie wissen, was sie als Beute betrachten können und was nicht. Ein Netz spinnt die Vogelspinne nicht, und Menschen greift sie nur selten an. Ihre Nahrung sind Vögel, deren Eier und große Insekten. Gelegentlich nimmt sie es sogar mit Eidechsen auf



**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Khômgebiet, Almada, Liebliches Feld, Südaventurien, Maraskan (Waldrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 1 Spann (Weibchen 1,5 Spann) **Gewicht:** unbedeutend **INI** 3+2W6 **PA** 2 **LeP** 6 **RS** 0 **K0** 12
**Biss:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W3+1(+Gift)*
**GS 2** **AuP 25** **MR 8** **GW 2**
**Beute:** Gift (1 S)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Vogelspinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 1; Wirkung: 1W6 SP; Beginn: sofort

### WALDSPINNE

Die schwarzpelzigen Waldspinnen werden maximal einen Schritt groß. Sie leben in den Wäldern Nordaventuriens, wo sie sich von Hasentieren, Rehkitzen und ähnlicher Beute ernähren. Oft leben mehrere Tiere zusammen in einem Waldstück, wo sie ein gefährliches Gewirr von Netzen arrangiert haben. Waldspinnen sind nicht giftig, sie töten und zerteilen ihre Beute mit ihren starken Zangen.

**Verbreitung:** Nordaventurien, Andergast, Nostria (Wald)
**Auftreten:** **1W6** Spinnen
**Größe:** um 1 Schritt **Gewicht:** 20 bis 30 Stein
**INI** 2+2W6 **PA** 5 **LeP** 22 **RS** 2 **K0** 13
**Biss:** **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2
**GS** 2 **AuP** 15 **MR** 10 / 8 GW 5
**Beute:** wertlos **Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (9), Netz (5)

### WEITERE SPINNEN

Neben den oben vorgestellten Spinnenarten gibt es zahlreiche Kleinspinnen. Sie sind typische Bewohner verrotteter Gemäuer, leben aber ebenso unter Rinde, in selbstgegrabenen Höhlen oder in Felsritzen, werden Menschen aber nicht gefährlich. Im Gegenteil, sie sind oft eher nützlich, da sie so manchen Schädling auffressen.
Ebenso nützlich und eine Spinne von großer wirtschaftlicher Bedeutung ist die *Alanfanische Seidenspinne*. Aus den abgehaspelten Fäden ihrer Beutekokons wird Seide gewonnen.
Andere Spinnen wiederum sind nicht so gefährlich, wie es ihr Ruf besagt: Die *Schwarze Witwe* beispielsweise, eine der unzähligen arachniden Webkünstler der südlichen Wälder, gilt als extrem giftig, jedoch vermag sie damit gerade einmal kleine Beutetiere zu betäuben — tödlich ist das Gift ausschließlich für andere Spinnen, die sich zu nahe an das Netz der Witwe heranwagen. Ähnlich ist es um die *Rote Jungfer* bestellt, die man beizeiten in Pferdeställen und Scheunen findet.
Die Tatsache, dass beinahe alle Spinnen giftig (und zudem schnell) sind, macht den Menschen offenbar derartige Angst, dass sie sich immer wieder in Phantasien über riesenhafte Spinnenwesen ergehen: Allerlei Seemannsgarn wird um eine haushohe Riesenspinne gesponnen, die angeblich auf einer der Waldinseln leben soll. In den Spinnenbergen, etwa 50 Meilen nördlich von Hôt-Alem, im Gebiet der Keke-Wanaq, liegt Shan'r'trak, die Stadt des Spinnen-Götzen, und allein dort soll es ein Dutzend sonst unbekannter Spinnenwesen (und übrigens auch Skorpionarten) geben (Meridiana 197).
Den aventurischen Tierkundlern sind nur die wenigsten Spinnenarten bekannt. Nicht einmal die Waldmenschen kennen alle im Regenwald beheimateten Spinnen, obwohl diese Tiere einigen Stämmen in gewissem Sinne heilig sind: Die Waldmenschen glauben, dass jede Spinne den Lebensfaden eines Menschen hinter sich herzieht.

## SPRINGCHAMÄLEONS

*»Vom Chamaeleon: Im Süden, namentlich in den dampfenden Wäldern, gibt es ein den Salamandern verwandtes Thier, welches oftmals aufrecht geht, einen hohen Kamm und einen langen Schwanz hat und ohne selbigen sechs Spann Länge erreicht. Es hat große Glotzaugen, die es in alle Richtungen drehen kann, und eine Zunge, die fast einen halben Schritt lang ist. Damit fängt das Tier seine Beute, die aus kleinen Eidechsen, Mäusen und Vögeln besteht. Die Zunge ist so klebrig, dass das Chamaeleon sie abbeißen muss, wenn sie sich an einem Ast oder dergleichen verfängt. Sie wächst aber binnen einem Tag wieder nach. Das besondere am Chamaeleon ist jedoch, dass es aus freiem Willen seine Farbe ändern kann, wie immer es ihm gefällt. So ist es auf der Jagd im Gebüsch fast unsichtbar und bei der Paarung leuchtend rot.«*
—Thiere der Heimat, Thiere der Fremde, *Uriel von Uspiaunen, Festum, 997 BF*

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

Das Chamäleon stößt im Todeskampf ein Sekret aus, das seine Haut mit einem giftigen Schleim überzieht und bei Berührung 2W6 SP verursacht. Die Haut behält die Farbe, die das Tier vor seinem Tode hatte.

**Verbreitung:** Südaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Rumpflänge:** 6 Spann **Gewicht:** 20 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 5+1 W6 | **PA** 5 | **LeP** 22 | **RS** 2 | **KO** 10 |
| **Klauen:** | **DK H** | **AT 8"** | **TP 1W6+2** | |
| **Zunge:** | **DK** HN | **AT** 1* | **TP** 1W6 TP(A) pro KR | |
| **GS 3** | **AuP 15** | **MR 6/2** | **GW 5** | |

**Beute:** 15 Rationen Fleisch (ungenießbar, für Achaz genießbar), Haut (Leder, besser)
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (Zunge), Würgen (0), Hinterhalt (15)
* Bei einem Gezielten Angriff versucht das Chamäleon mit der Zunge den Hals Gegners zu umschlingen. Gelingt der Angriff, so pariert das Tier fortan nicht mehr und versucht, das Opfer zu erdrosseln, bis es erschlagen ist.

## STINKMARDER

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

—Thiere der Heimat, Thiere der Fremde,
*Uriel von Uspiaunen, Festum, 997 BF*

*»So erbermlich ist sine Gestanck, dasz auch keyn Feuer huelfft! Denn kaum isse das heydnisch Viech verrecket, da wirft's der Herre Boron auch wieder aus sine Gemach! Drumb, in Seynem Namen, - drteyfach heylig! - soll der tapfre Soldat des Herre zwimal in der Woch vom Wasser nehmen, sonst ist's Suend!«*

*—Weibel Praiotin Zerbelhenne, Predigt vor dem II. Rgt. der Sonnenlegion, Jergan 344 BF*

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

### ILTIS

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

**Verbreitung:** Nord- und Mittelaventurien (Waldrand, Felder, Dörfer und Städte)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis '3 Spann **Gewicht:** bis 1,2 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 10+1W6 | **PA** 8 | **LeP** 6 | **RS** 2 | **K0** 7 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 11 | **TP** 1W3 | |
| **GS 8** | **AuP 20** | **MR O** | **GW** 2 | |

**Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** 0,5 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (billig)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+5)
Nach dem Kampf mit einem Iltis gilt CH-1 für einen Tag, außerdem besteht eine 5%-Wahrscheinlichkeit, dass er von der *Marderkrätze* (siehe den Text zum Baumschleimer auf Seite 183) geplagt wird, wenn der Resistenzwurf misslingt.

### STINKTIER

Die schwarzweiß bebänderten Stinktiere (und auch ihre südlichen, etwas kleineren Verwandten, die *Baumschleimer* oder *Tachik)* sind zwar genauso wilde Räuber wie die anderen Marder auch, verteidigen sich aber gegen übermächtige Gegner nicht durch scharfe Krallen, sondern durch ein übelriechendes Sekret, das sie zielsicher zu verspritzen wissen. Auch mit kräftigem Schrubben lässt sich der Gestank kaum entfernen, er führt eine Woche lang zu dem Nachteil *Übler Geruch.* Wenn sich also das possierliche Tierchen auf seine Vorderbeine stützt und seinen 2,5 Spann langen Körper in die Höhe streckt, ist es angeraten, schleunigst das Weite zu suchen - das Tier kann auf bis zu 3 Schritt zielgenau treffen.

**Verbreitung:** Liebliches Feld, Almada, Mhanadistan, Aranien, Oron, Maraskan (Wald, Waldrand, Felder)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** bis **2** Spann **Gewicht:** bis 5 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI 9+1 W6** | **PA 7** | **LeP 9** | **RS 2** | **K0 8** |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 7 | **TP** 1W3+1 | |
| **Sekret:** | **DK NSP** | **AT 15** | **TP** Nachteil Übler Geruch* | |
| **GS 7** | **AuP 35** | **MR 1** | **GW 2** | |

**Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** 1,5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)
**Besondere Kampfregeln:** Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+2)
* Für vom Sekret getroffen besteht eine 50%-Wahrscheinlichkeit, dass er sich die Marderkrätze (siehe den Text zum Baumschleimer auf Seite 183) zugezogen hat, wenn kein Resistenzwurf gelingt.


Stinktier

### STINKFRETTCHEN

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

**Verbreitung:** Maraskan (Wald, Waldrand)
**Auftreten:** einzeln
**Körperlänge:** 2 Spann **Gewicht:** 0,5 Stein
**LeP** 2 **RS** 2 **MR** 1 GW 1
**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** Fell wertlos, Duftdepots, etwa 1 **S**

### S T R A U ß E




*»Von den Straußen: Fast drei Schritt misst der Strauß und ist gar seltsam anzuschauen. Prächtige weiche Federn schmücken den Schwanz und die verkümmerten Flügelspitzen, welche sich weiß vom schwarzen Gefieder abheben. Der lange Hals und die Beine hingegen sind völlig kahl, dass es scheint, als habe die Federpracht nicht für den ganzen Vogel ausgereicht. Laufen können die Straußenvögel, als wollten sie dadurch ihre fehlende Flugeigenschaft rechtfertigen, wenngleich es fürwahr befremdlich und schon ein wenig lächerlich aussieht, wie der Vogel dahertrabt. Von einem Straußen-Ei kann sich eine große Familie das Mittagsmahl zubereiten, jedoch ist es sehr gefährlich, in die Nähe eines Nestes zu kommen; schon so manch einer wurde dabei von dem Thier zu Tode getreten. Man sollte daher nicht darauf vertrauen, dass der Strauß bei Gefahr den Kopf in den Sand steckt, wie er es beizeiten zur Belustigung aller Umstehenden tut.«*
—Kleine Kunde von den Wilden Thieren,
*Hesindiane Westfar, Elenvina, 926 BF*

Strauße sollte man nicht unterschätzen, auch wenn sie, von ihrer Größe einmal abgesehen, nicht besonders bedrohlich wirken. Da sie sehr schnelle Läufer sind, wird dem Unberittenen die Flucht aus einem Straußenrevier nicht ohne weiteres gelingen. Die Vögel können zwar nicht fliegen, aber durch ihre starke Beinmuskulatur können sie ohne weiteres einen Gegner mit einem Tritt zu Boden werfen. Strauße sind nur angriffslustig, wenn Gefahr für das Nest besteht, dann allerdings kennen sie keine Furcht, und der Hahn verteidigt zusammen mit seinen 1W6 Hennen seine Nachkommen bis aufs Blut. Aranische Adlige züchten Strauße wegen ihres prunkvollen Gefieders. Auch werden, zur allgemeinen Belustigung, in Mhanadistan und Aranien von den jungen Burschen Reiterspiele auf gezähmten Straußen ausgetragen.

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Khöm (Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln / Hahn mit 1W6 Hennen
**Größe:** bis 2,5 Schritt **Gewicht:** 150 Stein
**MU** 15 **KL** 3 **IN** 7 **CH 6**
**FF** 3 **GE** 11 **K0** 10 KK 15
**INI** 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **RS** 2
**Biss:** **DK** HN **AT** 12 **TP 1W6+2**
**Tritt*:** **DK HN** **AT** 10 **TP** 1W6+2
**GS** 18 **AuP 55** **MR 2** / **5** **GW 9**
**Jagd:** +2, Angriff
**Beute:** 50 Rationen Fleisch, 15 bis 60 Eier im Nest (jedes Ei eine Ration), Gefieder (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Niederwerfen (2, Tritt) / Biss*, Großer Gegner
* Der Strauß versucht den Gegner mit einem Tritt niederzuwerfen und setzt bei Erfolg noch in derselben KR mit einer zweiten AT beißend nach.

### S U M P F E C H S E N

*»Von der Sumpfechse: Obwohl die gemeine Echse in allen Sümpfen beheimatet ist, bekommt man sie selten zu Gesicht, versteht sie es doch, sich ihrer Umgebung anzupassen und lange Zeit in Ruhe zu verharren. Für gewöhnlich ist die schuppige Haut wohl grünlich oder braun, aber es mag sein, dass die Echsen auch andere Farben vortäuschen können. Die gemeine Echse misst einen, manchmal auch zwei Schritt in der Länge und reicht einem Menschen fast bis an die Hüfte.«*
—Prems Tierleben, *Hetmann Ragnar, Prem, 923 BE*

Die in kleinen Gruppen lebenden Echsen ernähren sich von Kleinsäugetieren und Pflanzen. Sie greifen Menschen und andere große Lebewesen nur dann an, wenn sie sich durch deren Nähe bedroht fühlen. Da sie sich ihrer Umgebung sehr gut anzupassen verstehen, kann es leicht vorkommen, dass man den Tieren zu nahe kommt, weil er sie schlichtweg übersehen hat. In einem solchen Fall haben die Echsen einen Überraschungsangriff frei. Zwar sind sie erstaunlich bissige und zähe Kämpfer, aber es ist zu bedenken, dass sie nur kämpfen, um ihr Leben zu verteidigen. Es kann daher vorkommen, dass sich die Echsen schon nach zwei oder drei Kampfrunden wieder zur Flucht wenden, wenn sie erkennen, dass darin ihr größtes Heil besteht. Die archaischen Achaz haben diese Tiere domestiziert.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Sumpf)
[1] **Auftreten:** 1W3+2 Tiere*
**Körperlänge:** 5 bis 9 Spann **Gewicht:** 20 bis 60 Stein
**INI** 6+1 W6 **PA** 7 **LeP** 25 **RS** 2 **K0** 10
**Biss: DK H** **AT 9** **TP 1W6+3**
**GS 6** **AuP 30** **MR 6/5 GW 5**
**Beute: 15** bis 20 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer; wird zu Iryanleder verarbeitet)
**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8), Gelände (Sumpf)
* Sumpfechsen leben in Gruppen zusammen und kämpfen gemeinsam. Entschließt sich eine Echse zur Flucht, so folgen die übrigen ihr binnen 1W3 KR nach.

## SÜß- UND BRACKWASSEPFISCHE SOWIE ANDERE FLUSSBEWOHNER

*»In den Binnengewässern hat es wohl ein halbes Hundert verschiedentliche Speisefische. Überall firunwärts von Yaquir und Darpat findet man die farbenfrohe* Regenbogenforelle *und den* Roten Saibling *im Großen Fluss die rotgepunktete* Ferdoker Forelle, *die alle schnelle, starke Springjäger von drei Spann Länge sind. Die etwas kleinere* Walsäsche *zwischen Walsach und Misa hat eine auffällig große Rückenflosse. Ein wundersamer Verwandter ist die* Eis- *oder auch* Frostforelle, *die in Bergseen lebt und sie ringsum so kalt wie Eis macht, ohne dass sie gefrieren. Die grün-rote* Kvillforelle *und die schwarz gepunktete* Neunaugenforelle *sollen gar zaubern können.*
Hechte *sind schnelle Räuber, die nur mit lebendem Köder zu fangen sind, vom fünf Spann großen* Pfeilhecht *über den* Weidener Kettenhecht, *den* Wasserwolf *und den* Angbarer Rondrahecht *bis zum seltenen* Darpathecht, *der bis zu acht Spann messen kann. Den* Flussbarsch, *der sogar auf Maraskan und in Mysobien gefischt wird, erkennt man am hohen Rücken mit der zweifachen Rückenflosse. Abarten sind der ellenlange* Angbarsch, *der kleinere* Kaulbarsch *und der bis zu einen Schritt lange* Wehrheimer Zander.
*Der* Karpfen *ist ein Grundwühler mit grauslich wuchernden Schuppen: Da gibt s den* Flusskarpfen, *den aranischen* Spiegelkarpfen, *den* Schmierkarpfen *aus den großen Seen, den* Flederkarpfen *des aventurischen*

*Nordens, der sich oft an Flöße und Boote hängt und vor allem den Garetischen* Zuchtkarpfen. *Weil der gar so faul ist, setzen ihm die Garetier oft den sprichwörtlichen Hecht in den Karpfenteich, damit er nicht nur Fett ansetzt. Karpfen messen meist um die vier Spann, aber da sie unsterblich sind, wachsen sie bisweilen zu unglaublicher Größe. Verwandte Arten gibts zuhauf Die rotflossige, ellenlange* Plötze *findet man vom Großen Fluss bis ins Bornland, die etwas dickere, grünliche* Schleie, *die von einer Schleimschicht bedeckt ist, in ganz Aventurien. Der tulamidische* Gold*fisch dient nur zur Zierde. Die bläuliche* Tobritze *und die grüne* Gnitze *sind Fischlein von nur einem Spann, finden sich aber in ganz Mittel- und Nordaventurien und sogar in Berggewässern und haben besonders zartes Fleisch.*

*Ganz nutzlos und grätig sind der* Dumblinger, *auch* Quappe *genannt, ellenlang, braun gesprenkelt, mit langen Saumflossen und von modrigem Geschmack, und der spannenlange, dornenflossige* Stichling. *Beide wirft der Fischer unter Fluchen ins Wasser zurück. Der* Bornstör *ist wunderlich gepanzert, zahnlos und wird etwa sechs Spann lang. Im Bornland schätzt man seinen Rogen, den Kaviar, noch mehr als sein Fleisch. Das* Schlammdythlindchen, *welches sich am Grund der Bäche verbirgt, bietet ein sehr schmackhaftes Mahl.*

*Die größten Süßwasserräuber sind die* Welse, *nächtliche Urviecher mit massigem Kopf ekligen Barteln, langer Afterflosse unterm Bauch und runder Schwanzflosse, die jede Angelschnur und oft auch das Netz zerreißen: der* Bartenwels, *der* Oblomonsschatten, *der* Harnischwels *und der* Schenkelfresser *messen anderthalb Schritt, der* Knurrwaller, *der maraskanische* Panzerwels *und der* Mhanadiwürger *werden mannsgroß, und im Neunaugensee solls* Grundwelse *von vier Schritt Maß haben, die ganze Schwäne vom Seespiegel und Fischer aus dem Boot holen.*

*Keine reinen Süßwasserfische sind* Elbenlachs *und* Bodirsalm, *überarmgroße, selten sogar schrittlange Springjäger mit gekrümmtem Unterkiefer. Zur Laichzeit im Peraine schickt sie die Lachskönigin aus, und sie ziehen zu Tausenden die Flüsse Nordaventuriens hinauf, überwinden sogar Stromschnellen und werden dann von Menschen, Elfen, Bären und Wölfen zuhauf gefangen. Auch der* Aal *verbringt das meiste Leben im Meer der Sieben Winde und zieht nur zum Laichen die westlichen Flüsse hinauf sofern er das überlebt, kann er zwei Schritt lang werden. Wenn der Aal nicht geräuchert oder gekocht wird, ist er giftig.«*

*—aus Gräfin* Ulmhilds Notmärker Waidwerd-Kompendium, *Notmark, 958 BF*

*»Der spannenlange Flusskrebs bewohnt manche Flussläufe, vor allem um den Großen Fluss. Besonders gerne hält er sich in Furten und flachen Becken auf, also jenen Orten, die auch von Wanderern benützt werden. Wird er hier aufgescheucht, greift er in hellen Scharen an und lässt erst los, wenn er kurze Zeit an die Luft gelangt.«*

*--aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 1000 BF*

Tobritze und Gnitze (beide weniger als *eine* halbe *Ration)* lassen *sich* nur *mit* Netz oder Reuse fangen. Forelle und Schleie (je 1 *Ration),* Walsäsche *und* Plötze *(je* 1/2 Ration) kann *man* außerdem *mit einer* Angel erbeuten. *Wasser, in* dem *sich* Eisforellen befinden, verursacht *pro* Spielrunde Aufenthalt 1W3 SP.

Mit Angel oder Speer, bedeutend schwerer mit Netzen lassen sich Barsche (2 bis *3* Rationen), Karpfen *(3* bis 4 Rationen), Hechte (5 bis *7* Rationen) und Aale *(bis 10* Rationen) *jagen.* Aale sind dabei mit Speeren *nur schwer zu* erbeuten.

*Nach* Stör *(4* bis 6 Rationen), Wels *(50* und *mehr* Rationen), Lachs und Salm (2 bis 4 Rationen) sollte mit starken Netzen oder Speer *gefischt* werden. In reichen Fischgründen oder *mit* viel Geduld können *Lachs* oder Salm mit der bloßen Hand gefangen werden (FF+ 10, bei den Elfen verbreitet).

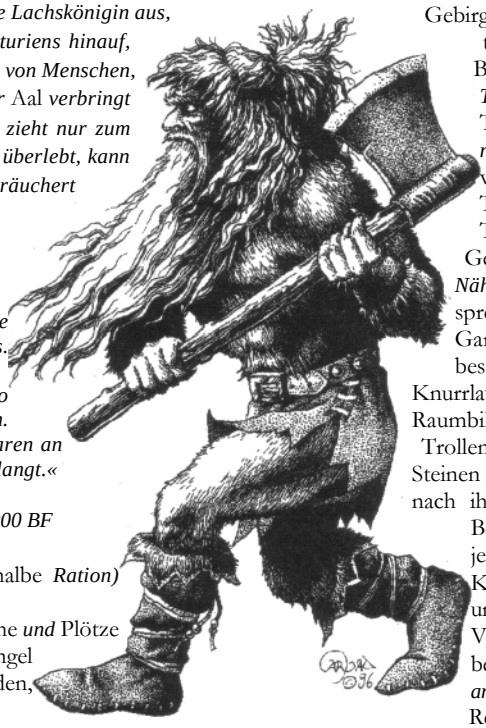
Flusskrebse (1/2 Ration) können mit Käscher oder der bloßen Hand erbeutet werden. *Sie greifen* allerdings *an, was sehr* schmerzhaft *sein* kann (1W3 TP).

## TROLLE

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

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

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



*Die* Trolle sind *eines* der ältesten Völker Aventuriens. Nahezu in allen Gebirgen finden *sich* Überreste der vergangenen trollischen Kultur. Ihr Ende wurde *von* Belen-Horas besiegelt, der *in* den *Trollkriegen von 873 bis 858* v.BF *fast* alle Trolle ausrotten ließ, *so dass* heute nur *noch* kaum tausend *dieser* Hünen vornehmlich *in* den namensgebenden Trollzacken leben. *Vereinzelt* kommen Trolle *in* allen nördlichen Gebieten *vor, manche* wohnen *sogar in der Nähe* menschlicher Siedlungen. Solche Trolle sprechen meist auch *ein* paar Brocken Garethi. *Die* urtümliche Sprache *der* Trolle besteht *aus* komplexen Brumm- und Knurrlauten und wird in dreidimensionalen Raumbildern und Steinsetzungen `verschriftlicht'.

Trollen *wird eine* besondere Beziehung zu Steinen nachgesagt, den Legenden nach sollen sie nach ihrem Tod gar selbst zu einem werden. Bekannte Trollfriedhöhe gibt es keine, jedoch haben sie *häufig* an *magischen* Knotenpunkten steinerne Stelen, Menhire und so genannte *Trolltische* errichtet. *Die* Vorliebe *für* Stein *scheint auch* Gebäude *zu* betreffen: Man hört *häufiger* von Trollen, *die an* Brücken leben, *diese* bewachen und *von* Reisenden Geschenke einfordern, bevor *sie sich* `trollen'.

Verhandlungen mit Trollen sind schwierig, denn sie sind sehr *stur* und eigensinnig. Mit Süßigkeiten kann *man sie* beruhigen und *sich gewogen machen,* denn Trolle *mögen* alles *Süße. Wenn sie* der Heißhunger packt, dann fallen *sie* auch über Obstgärten und Zuckerrübenfelder her und verschlingen die halbe Jahresernte. In freier Wildbahn schätzen sie die wilden Trollbirnen und die Butter- und Trollblumen.

Neben *ihrer* Vorliebe *für Süßes* haben Trolle *auch eine* leidenschaftliche Zuneigung *zur* Musik (obgleich sie keine Instrumente spielen) *und zum* Sammeln aller möglichen Dinge. *Manche* Trolle sammeln

Miniaturen, andere Schnitzereien - es mutet bisweilen skurril an, welche Sammelleidenschaft diese sonderlichen Riesen an den Tag legen. Üblicherweise tragen sie ihre Sammlungen stets hei sich. Trolle sind recht intelligent; sie werden etwa 300 bis 400 Jahre alt und neigen im Alter bisweilen dazu, einen gewissen Sinn für derben Humor zu entwickeln. Doch man sollte bei gutgelaunten Trollen nicht unvorsichtig werden, denn sie sind sehr wankelmütig. Manchmal reicht eine einzige falsche Bemerkung, um die Stimmung des Trolls zu verdunkeln, und ein schlechtgelaunter Troll kann wirklich sehr, sehr wütend werden. Oft zerstören sie irgendetwas ohne böse Absicht, sondern nur, um ihren Zorn zu kühlen. Es kommt selten vor, dass sie sich hinterher für eine Schandtat entschuldigen, aber kluge Trolle schämen sich wenigstens dafür. (Man hüte sich davor loszulachen, wenn das vorkommen sollte, auch wenn ein Troll, der bis über beide Ohren rot wird, geradezu putzig aussieht.) Die Trolle kennen kein Mitleid, aber im hohen Alter entwickeln sie meist ein, wenn auch nur sehr schwaches, Mitgefühl für andere Wesen.
Trolle sind normalerweise nicht bewaffnet; wenn sie wütend werden, schlagen sie meist mit einer provisorischen Keule, einem herumliegenden Ast oder der bloßen Faust zu. Wenn sie sehr wütend werden (man nennt das in 'kalte Trollwut geraten'), verfinstert sich ihre Miene. Dann legen sie sich einen regelrechten Schlachtplan zurecht und machen sich auch die Mühe, eine angemessene Bewaffnung (für gewöhnlich eine zwei Schritt hohe Axt) zu suchen oder eigens herzustellen. Jeder Held, der irgendwie am Leben hängt, sollte darauf verzichten, einen Troll in diese kalte Wut zu versetzen.

**Verbreitung:** ganz Aventurien (Gebirge), vor allem Trollzacken und Raschtulswall
**Größe:** um 2 Schritt **Gewicht:** 600 Stein und mehr
**MU 20-25 FF 8-2 KL 6-12 GE 6-13**
**IN 9-12 KO 20-30 CH 8-12 KK 25-20**
**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz; Aberglaube 5-8, Neugier 5-10, Trollwut 10-15*
**Kampfwerte:**
**LeP** 60 / 70 / 80 **AuP** 120 **MR** 5-10 / 10
**GS** 7 **RS 2** + Rüstung
**AT** 15 / 13 / 13 **PA** 11 **INI** 12+W6 / 11+W6 / 10+W6
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Gerade, Schmetterschlag, Beinarbeit, Auspendeln, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Überrennen **Typische Waffen:** Faust (2W+7 TP DK HN), Keule (3W+7, DK NS), Axt (2W+6 TP, DK NS)
**Typische Rüstungen:** keine, gelegentlich Fellkleidung (RS 2)
**Magie:** selten, Schamanismus (Elementarismus, Ahnenkult, Heilmagie)
**Besonderheiten:** Trolle gelten als *Große Gegner.*
* Die Trollwut ist eine Mischung aus Jähzorn und Rachsucht, wie weiter oben beschrieben.

## UNTOTE

Jegliche Arten von Untoten, seien es *Eisleichen, Lebende Leichname, Mumien, Skelette, Tierkadaver, Wasserleichen* oder *Zombies* finden Sie ausführlich in MGS 78 beschrieben.

## VAMPIRE

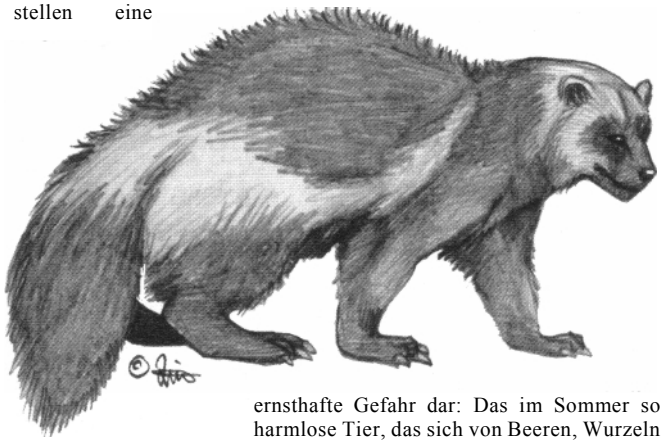
Ausführliche Beschreibungen und Werte von *Vampiren,* von *Feylamias, Lamijahs* und Minderen Vampiren sowie Informationen zu deren Verwundbarkeiten finden Sie in MGS 112.

## VIELFRAßE

*»Vom Vielfraß: Ein blutrünstiger Räuber ist der Vielfraß, gefürchtet im Bornlande und bei den Thorwalern. Im Winter kommt dieser Fluch Firuns über die Menschen, reißt das Vieh im Stall und auf den Weiden, schlägt die Hunde, macht auch vor dem Menschen nicht halt und ist zu klug, um in die Fallen zu gehen, die man ihm stellt. Es reißt seinen Opfern die Köpfe ab und hängt sie in die höchsten Wipfel der Bäume. Der Vielfraß ist von schwarzbrauner Farbe mit einem weißen Streifen auf dem Rücken, und er stinkt stets so nach Aas, dass die anderen Thiere vor ihm weichen.«*
—Kleine Kunde von den Wilden Thieren,
*Hesindiane Westfar, Elenvina, 926 BF*

*»Ein widerlich Aasfreszer ist das haydnisch Thier! Hängt sine schleymig Beut allibberall hin, scheuet auch nit das Hause des Herre Praios! Drum ist's Ihm gefellig, dasz Ihr das Croppzeug verbrennet! Doch huet Euch vor sine Geyfer!«*
*—Weibel Praiotin Zerbelhenne, Predigt vor dem II. Rgt. der Sonnenlegion, Jergan, 341 BF*

Die plump wirkenden und ein wenig drollig dreinschauenden Vielfraße stellen eine



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

### VIELFRAß ODER BÄRENMARDER

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

**Verbreitung:** Nordaventurien (Wald)
**Auftreten:** einzeln
**Größe:** 5 Spann **Gewicht:** bis 28 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 8 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 9
**Biss:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+3
**GS 7** **AuP 50** **MR O/2** **GW 6**
**Jagd: +6,** Flucht oder Angriff (Winter)
**Beute:** 8 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (besser)
**Besondere Kampfregeln:** Verbeißen, Raserei (3, von Boron bis Phex), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+2)

### BAUMSCHLEIMER ODER SPUCKMARDER

Baumschleimer sehen aus, als hätten sich die Götter nicht entscheiden können, ob dieses Geschöpf ein Marder oder ein kleiner Bär werden sollte. Die gedrungenen, gelb-schwarz gestreiften Tiere ernähren sich hauptsächlich von Hörnchen, Kleinaffen und Vögeln. Ihr Name kommt daher, weil sie ihre erlegte Beute an Bäumen aufhängen und mit einem schleimigen Sekret einspeicheln, das den Verfall verlangsamt. Dieser Speichel, mit dem die Tiere sehr zielsicher spucken können, ruft bei Zweibeinern einen nässenden Ausschlag am ganzen Körper hervor. Den größten Teil des Jahres sind Baumschleimer furchtsame Tiere, die sich nach Möglichkeit fauchend und spuckend zurückziehen. In den maraskanischen Wintermonden packt sie jedoch eine ungeahnte Wildheit. Selbst größere Tiere gehen ihnen - und ihrem kräftigen Gebiss - dann aus dem Wege.

**Verbreitung:** Maraskan (Wald) **Auftreten:** einzeln **Körperlänge:** 3 Spann



**Gewicht:** 18 Stein
**INI** 8+1 W6 **PA** 7 **LeP** 17 **RS** 2 **KO 8**
**Biss:** **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
**Spucke:** **DK** HNSP **AT 15*** **TP** CH-2, FF-1, Marderkrätze*
**GS 9** **AuP 20 MR 1** **GW 2**
**Jagd:** +5, Spucken und Flucht oder Angriff (Winter)
**Beute: 6** Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Baum), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+5), Raserei (2, von Firun bis Peraine)
* Die Baumschleimer spucken nur zur Eröffnung des Kampfes und wenn sie sich zur Flucht wenden. Der nässende Ausschlag verursacht, wenn kein Resistenzwurf (KO-Probe) gelingt, während der nächsten zwei Wochen 1W6-1 SP pro Tag (die sogenannte *Marderkrätze,* **eine** Krankheit der Stufe 5).

## VÖGEL VERSCHIEDENSTER ART

Hier nicht aufgeführt sind alle größeren Greifvögel Aventuriens, die jeweils ihren eigenen Eintrag besitzen: Adler (S. 64), Falken (S. 94), Geier (S. 101), Habichte und Weihen (S. 105), Nachtwinde (S. 140) und Rote Marane (S. 161).

### STADT- UND DORFVÖGEL

*»Von den Voegeln in Hof und Gasse: Mancherley Vogel baut seyn Nest nah unsern Behausungen. Zuvoerderst ist dies der* Langbeynstorch, *Peraines Bote, der seyn maechtig Nest zum Segen auf das Dach setzt, der uns das Wetter kuendet und dessen Ey eyn nuetzlich Gegengift sey.*
*Am First wohnen die* Tauben, *da es viele Arten gibt: die weysze* Jubeltaube *ruft juchhu, die kleyne graue* Trteltaube *kommt stets zu zweyt, die schwarzbehaubte* Scheyteltaube *ist von Kuslik bis Punin eyne echte Stadtplage gewoerden, und die weysze* Brieftaube *findet stets ihren Schlag, und wenn sie von Khunchom heymkehren musz.*
*Unter dem Dachgiebel nesten die huebschen* Silberschwalben, *die schwarz-bleychen* Marboschwalben *und die Segler mit weyszem Leyb und herrlich schwarz-roten Fluegeln; sie jagen die Fliegen weyt oben, wenns schoen bleybt, nah dem Boden, wenns Wetter drueckt.*
*Im Stall wohnt der* Ziegenmelker, *gefaerbt wie eyn Stueck Rinde, der naechtens zum Steynerweychen singt. An Waenden und Staemmen laeuft der* Turmkleyber *stets kopfueber.*
*Auf Hof und Gasse tschilpen* Spatz *und* Sperling *stets um Samen streytend, dieweyl der groeszere Schabernack gar vom Tische stiehlt. Der braune* Wendehals *scheucht dich stets herum mit geh, geh, auf dasz er, wo du stehst, nach Wuermern bohre. Der* Kuhgimpel *oder* Blutfink *nascht beym Vieh und ist auch winterhart. In der Hecke schliesslich wohnt der winzge* Zaunkoenig, *der aber singen und schmettern kann wie keyn andrer.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Ausgabe der Friedenskaiserzeit*

### SINGVÖGEL

*»Von den Singvoegeln: In Feld und Heyde findt man die besten Saenger. Als erste stehen morgens die unscheynbare* Chorlerche *und die* Schwarmgeytze *trillernd ueber dem Acker. Auch* Singdrossel *und* Heckenschmaetzer *sehen gewoehnlich aus und singen unverkennbar. Die* Blauamsel *und die* Totenamsel *kennst du beyde am gelben Schnabel und am Floeten. Die Zunge der* Koschammer *schaetzt man vor allem als Delikatesse. Der gelbe, schwarzflueglige* Praiosgrueszer *oder* Pirol *ruft duedlio, warnt rechtschaffne Leut aber mit lautem Kraechzen vor eynem Hinterhalte. Gar lieblich musizieren und zwitschern die* Purpurmeyse, *die man auch verspeyst, die gelbbruestge* Blaumeyse, *sowie* Rotkehlchen *und* Blaukehlchen *mit ihrem traurigen Lied.*
*Der gruen-braune* Spoetter *kann die lautesten Geraeusche noch nachschreyen, was schon manchen Wandersmann grimmig erschrecket. Ueberhaupt haben die groszschnaebeligen Voegel meyst weniger eyn Lied als eynen kenntlichen Ruf. Der rotgraue* Wiedehopf *oder* Weydenhuepfer *hat drey Schopffedern und ruft upupup, der schwarz-weysze* Kiebitz *hat eyne Schopffeder und ruft seynen Namen. Der* Klunckerpick *stiehlt dir glattweg das Brot aus der Hand und keckert dann mit groszem Schnabel. Obstraeuber sind der rotbruestige* Kirschfresser *zwischen dem Lieblichen Feld und den Salamandersteynen und der blaugelbe* Krikrali, *den man eher von Garetien bis Aranien sieht. Der* Kaeferspieszer, *gruen und schwarz gesprenkelt, und der* Neuntoedter, *weysz mit braunen Fluegeln, schmuecken Hakendorn, Weyszdorn und Akazie mit erbeuteten Kaefern und Raupen. Den blauen* Madenhacker *endlich sieht man leys auf dem Rindvieh werken und auch auf dem Warzennashorn.«*
*—aus dem* Bestiarium von Belhanka, *Ausgabe der Friedenskaiserzeit*

### RABENVÖGEL

*»Von den Raben und Krähen: Kein anderer Vogel ist so mit Aberglauben behaftet wie das Tier des Totengottes. Der* Boronsrabe *ist ein edles Tier,* Nebelkrähe, Kornkrähe, Sandkrähe *und* Gespensterkrähe *sind unedle; aber alle folgen Boron. Sie hören die letzten Worte der Sterbenden*

*und kennen daher alle dunklen Geheimnisse. Wenn man zu einer Handlung ansetzt und ein Rabenvogel schreit, ist das eine Warnung vor Todesgefahr oder einem solchen Geheimnis. Ein Unglücksrabe, der dich stumm betrachtet, hat also vor, dich deinem Schicksal zu überlassen, oder er plant sogar etwas Böses. Wer einen Raben tötet, stirbt binnen sieben Tagen, wer eine Krähe tötet, wird in seinem nächsten Leben selber eine. Ein Verwandter ist der* Galgenvogel, *der sich nur auf Schlachtfeldern und anderen Stätten des Todes blicken lässt. Der schwarz-weiße* Streifenmeister *ist wohl eher ein Tier des Phex, denn er stiehlt alles was glänzt und legt richtige Horte an. Ein kleiner Rabenvogel der Berge ist die* Dohle. *Sie ruft klack, wenn man sich zu weit Richtung Alveran gewagt hat.«*

—Was glaubt das Volk?, *Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF*

**SPECHTE, KLOPFER UND ANDERE WALDVÖGEL** *»Von den Waldvögeln: Der Waidmann sollte die Waldvögel kennen, die ihm Gefahr und Tageszeit verraten, ihn aber auch dem Wild vermelden. Die übelsten Petzen sind* Raubhäher, Eichelhäher *und* Tannenhäher, *die allesamt `rätsch' rufen, kaum beginnt man zu schleichen. Das Hämmern von* Rotspecht, Grünspecht, Buntspecht *und dem kopfüber hängenden* Klopfspecht *heißt, dass der Wald sicher ist (es sei denn, man trifft auf den fast sechs Spann hohen* Dickspecht (siehe Abbildung rechts), *der üble Schnabelhiebe verteilen kann), ihr Lachen, dass sie Gefahr merken. Allesamt ihren Namen rufen der kleine* Fink, *den es in vielen Farben gibt, der rastlose* Witti *und der rot-gelb-weiße* Stieglitz.



*Der grau gesprenkelte* Brillenkuckuck *ruft vor allem im Frühling den Abend herbei; die* Nachtigall *singt ab der Nachtigallenstunde, der zehnten Stunde nach Mittag, und der* Madasänger *mit seinem dunkel-glänzenden blau-grünen Kleid singt nur zur Geisterstunde. Der schwarze* Henkervogel *mit dem roten Kopf fliegt im Wald stets über der nächsten Straße, denn er frisst Getier, das Pferdehufe und Wagenräder aufscheuchen oder zermalmen. Der* Webervogel *im Süden schließlich verdirbt jede Jagd, denn er baut mit seinem Schwarm eine Stadt und steht davor Wache. Wo einer auffliegt, fliegen alle auf, und das bemerkt sogar das blinde Nashorn.«*

—Notmärker Waidwerk-Kompendium, *Autor unbekannt, 958 BF*

**WASSERVOGEL**

*»Von den Wasservoegeln: Dreyerley Arten von Voegeln hats am Wasser. Ad primum die Schreither und Water und Steltzer haben allesamt elend lange Beyn, sind eyn Schritt grosz und haben eyne praechtig Farb. Sie sind stets zuhauff und stochern im Wasser nach Frosch und Fisch. Da haett es* Flammenreiher, Kronreiher, Silberreiher *und* Fischreiher, *der rufen tut wie ein kleynes Kindt in Noth. Da haett es* Goldkranich, Rubinkranich *und* Kaiserkranich. *Trennest sie im Fluge, da der Reiher fliegt mit eingezognem Halse, der Kranich aber mit ausgestrecktem. Trennest sie am Landt, weil die Reiher am Baume nesten und alles ringsum anreihern, dieweylen die Kranich sauber sind. Gen Firuns Haelfte haett es auch noch wilde* Perainvoegel, *naemlich den schwarzen* Kvillstorch *und den schneeweiszen* Eisstorch. *Gen Praios' Haelfte sind noch der gelbgefiederte* Gorische Ibis *und der morgenrote* Flamingo, *welch einziger eynen krummen Schnabel, weil er Kraut friszt.*

*Ad sekundum die Schwimmer und Taucher haben einen runden Leib und Paddelfuesz. Damit lauffen sie uebers Wasser; so sie landen oder fortfliegen, und sind elfengleich in Luft und Wasser, aber wahre Toelpeln an Land. Allesamt halten sie Travias Treue und schwimmen zu zweyn, was die Voegel sonst nit kennen.* Ifirnsschwan, Trompeterschwan *und* Schwarzer Schwan *sind groeszer als Gaense und recht edel.* Stockente, Eiderente, Prachtente, Prunkente *und* Pfeifente *schnattern unentwegt und lassen die Fluegel prasseln, so sie auffliegen. Wunderlich sieht der* Haubentaucher *aus.*

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

—Heymatland – Fremdes Land, *Bastan Munter; Datum unbekannt*

**KÜSTEN VÖGEL**

*»Von den Küstenvögeln: Die meisten Küstenvögel findet man an allen Stränden und Klippen Aventuriens gleichermaßen, und in riesigen Kolonien zudem. Die zahlreichsten sind die Möwen:* Blaumöwe, Raubmöwe *(auch Skuagenannt),* Fischräuber, Löffelmöwe, Sturzflieger *und* Sturmvogel *sind auf hoher See ein sicheres Zeichen für nahes Land und, wenn sie sich in Schwärmen im Hafen treffen, für einen nahenden Sturm. Die* Lachmöwe *fandet man auf den großen Flüssen, wo sie sich in Scharen abwärts treiben lässt, um dann, einem geheimen Signal folgend, aufzufliegen und sich flussaufwärts niederzulassen, auf dass das Spiel von Neuem beginnt.*

*Unter den tauchenden Watschelvögeln ist der weiße* Albatros *mit zweieinhalb Schritt Spannweite ein großartiger Flieger, vom* Alk *und vom* Tölpel *aber fragt man sich, was sie anders können als über die Klippen zu taumeln. Der schwarze* Kormoran *dagegen ist auch auf den Klippen des Perlenmeeres beweglich. Der* Goldregenpfeifer *lebt als einziger am Strand, nicht auf den Klippen, und ist in Nordaventurien heimisch. Im ewigen Eis schließlich soll es die wundersamen* Boronskuttentaucher *geben, die sich, kaum eines Schiffs ansichtig geworden, im Eiswasser ertränken. Die Firnelfen nennen sie wohl `puin guin'.«*

—Prems Tierleben, *Hetmann Ragnar; Prem, 923 BF*

**EXOTISCHE VÖGEL**

*»Von den exotischen Vögeln: So heiß das Land der Ersten Sonne ist, so bunt ist es, auch was seine Vögel angeht. Der* Herzogensittich *hat einen prachtvoll blauen Mantel und eine orangefarbene Brust, der rote* Khômfink *ein weißes Häubchen, die* Goldleier *ein prachtvoll glänzendes Gefieder. Der kleine, blau-weiße* Possenreißer *vollführt einen unglaublichen Schreittanz, der grün-braune* Trompetervogel *brüllt die Gegend zusammen; der langbeinige braune* Aranische Rennkuckuck *rast ziel- und planlos durch die Steppe. Der* Sturzpelikan *wirft sich in flachste Gewässer wie Loch Harodröl und Mhanadi und füllt seinen Schnabelsack mit Fischen. Und der metallisch-bunte* Wüstengalan *(siehe Abbildung) mit den langen Schwanzfedern ist vor allem im Shadif heimisch, lässt sich aber im Gegensatz zu* Saphirpfau *und* Goldfasan *nicht als Parkvogel halten.«*



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

**REGEN-, BUNT- UND PARADIESVÖGEL**

*»Von den Voegeln des Regenwaldes: Ein gar daimonisches Spektaculum vollfuehren die rothen, gruenen, blauen und gelben* Kreischer, *welche die Mohas* Pa-Pa-Gai *nennen und die allesamt kraeftiger zukneiffen koennen als ein Schmied mit seiner Zang. Da haett es den winzgen* Lori, *den kleinen* Sittich, *den putzigen* Ca-Ca-Du, *den riesig beschnabelten* Pfefferfresser, *den sie* Tou-Can *nennen, und den groeszten, den raukehligen* Buntschreier, *den sie* Ara *nennen. In den Werkstätten der Alchimisten werden* Blaupfuscher *gehalten, deren Gefieder sich von cyanblau über gelb nach rot verfärbt, sollte Gift in der Luft liegen.*

*Gar wundersam sint der schwirrende* Colibri *und der schillernd bunte* Alverani, *beyde so klein, dasz sie wie Schmetterlinge vor Blueten stehen und daraus den Necktar trinken. Noch bunter ist der* Paradiesvogel, *der*

*dem Aves heylig ist und zwei Spann misst, hat aber mehr denn eyn Schritt Schleppe hinterdrein. Und endlich haett es wohl manch echte Zaubervoegel mit einer Stimm, die bezaubern tuth, oder Federn aus purem Gold.« —aus* Die Dampfenden Waelder – Von den mittaeglichen Eilanden, *Bastan Munter, Datum unbekannt*

Aeniko, eine der äußeren Waldinseln, wird auch `Die Vogelinsel genannt'. Unzählige Arten von schillernd bunten Alveranis, Kolibris, Pfefferfressern, Papageien, Kormoranen, Tölpeln und Albatrossen brüten hier, von den Eingeborenen unbehelligt. Nennenswert sind jedoch vor allem die legendären, riesigen **Rochs** und die Dodotuko (moh.: `sehr dummes Essen da oben'), fast drei Schritt hohe Laufvögel, deren Hälse und Beine dick wie Elefantenbeine sind. Sie gelten als zahm und dumm, laufen sie doch nicht davon, wenn einer ihrer Artgenossen erschlagen wird. Mehr zur Vogelinsel finden Sie in Meridiana 125.

## WALE

*»Von den Walfischen: Die wahren Riesen aber sind die Kinder Swafnirs, die Walfische. Auf allen Meeren sind sie zu Hause und bereisen wohl die ganze bekannte Welt. Selbst nach dem Güldenland schwimmen diese bis zu fünfzig Schritt langen Tiere. Man kann sie oft aus der Ferne schon erblicken, wenn sie eine Fontäne ausstoßen, die wohl zwanzig Schritt hoch schießt. Unberechenbar wie ihr Gottvater, mal zutraulich wie ein Lamm, mal rasend wie ein Löw', haben sie in der Tat alle Eigenheiten der Rondra und des Efferd.«*
*—aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*Vinsalter Ausgabe, 998 BF*

Als Meister können Sie Wale entweder als Begleiter auf den Meeren erscheinen lassen, wo ihr Auftreten sicherlich Staunen hervorrufen wird (ein Grünwal ist etwa so lang wie die größten aventurischen Schiffe), oder Sie können die Charaktere an einer Jagd auf die Riesen der Meere teilnehmen lassen. Eine solche Jagd ist ein wirkliches Kräftemessen zwischen Mensch und Tier, in dem beide ihr Leben einsetzen und oftmals verlieren. Die Walfänger nähern sich dem Tier in kleinen Booten und versuchen, es mit Speeren zu spicken, während der Wal durch Abtauchen zu fliehen versucht oder sich mit heftigen Bissen, Rammangriffen oder Schlägen seiner Schwanzflosse wehrt. Ein Wal bringt bis zu 150 Quader auf die Waage, und fast alles an ihm ist von Nutzen – ein wahres Geschenk Efferds also, das von den Beschenkten allerdings äußersten Einsatz fordert.
Thorwaler haben eine stark hiervon abweichende Ansicht: Während auch sie einen an den Strand gespülten Wal als Zeichen Efferds ansehen und mit Freuden verwerten, lehnen sie die Jagd auf die heiligen Tiere Swafnirs, der selbst als riesiger Pottwal durch die Meere streifen soll, kategorisch ab.
Einzelne Schwimmer oder auch eine Gruppe von Schwimmern greifen Wale nicht an. Die äußerst friedlichen Tiere achten in der Regel sogar darauf, andere Lebewesen (wie Menschen) im Wasser nicht unnötig in Bedrängnis zu bringen, indem sie zu nahe heranschwimmen. Die Tiere scheinen andererseits ein Gespür für mentale Schwingungen zu besitzen: Wer sich in der völlig sinnlosen Absicht nähert, den Wal im normalen Kampf zu töten, gerät leicht unter die Tiere und droht zu ertrinken.

### GRÜNWAL

Seinen Namen hat dieser sich von Plankton und Kleinlebewesen ernährende Wal von der tiefgrünen Farbe seines mächtigen, glatten Rückens. Seine gefurchte Unterseite ist wesentlich heller. Dieser Riese ist ausgesprochen friedlich, aber nicht zu unterschätzen, wenn er verwundet ist oder sich gegen Waljäger zur Wehr setzt und dabei auch größte Schiffe versenken kann.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer)
**Auftreten:** 1W3 Tiere
**Größe:** bis 20 Schritt **Gewicht:** bis 250 Quader
**INI** 2+1 W6 **PA** 0 **LeP** 700 **RS** 1 **K0** 30
**Sog*/**:** **DK** HNSP **AT** 12 **TP –**
**GS** 10 **AuP 150** **MR 1/15** GW 18
**Beute:** ca. 100.000 Rationen Fleisch, Tran (300 bis 500 D), Bein (teuer), Ambra (25 D), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (s.o.), Sehr großer Gegner
* Grünwale schwimmen einfach auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 2W20+5 KR unter das Tier (AuP-Verlust, evtl. Ertrinken).
** Mit einem *Gezielten* Angriff verschluckt der Grünwal seinen Gegner einfach: Im Magen 1 SP pro KR – wie man von dort wieder ins Freie gelangt, ist ein tödliches Abenteuer für sich.

### PLATTWAL UND OLPORTWAL

Der Plattwal hat seinen Namen von seinem ungewöhnlichen Körperumfang. Bei einer Länge von fast 20 Schritt wird dieser oberseits grauweiß gefleckte, unterseits reinweiße Wal nur drei Schritt hoch. Auffällig sind sein Nasenbuckel (die gut einen halben Schritt Höhe messende Ausblasöffnung), seine mächtigen Brust- und Schwanzflossen und seine gesellige Lebensweise. Selten einmal wird man einen Plattwal alleine antreffen, vielmehr kann man häufig Schulen dieser Tiere beobachten, wie sie ein fischreiches Gebiet regelrecht 'abweiden'. Sie besitzen als Kleinfischjäger ein Gebiss aus kurzen Barten; ihr Magen enthält kein Ambra, sondern einen `Walgalle' genannten Verdauungssaft, der stark zersetzend auf fast alle organischen Materialien wirkt.
Der Olportwal fällt vor allem durch seine tiefen Kehlfurchen, seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen, seinen vorgereckten Unterkiefer und den mit dicken Warzen besetzten, flachen Oberkiefer auf. Der gleichmäßig grau gefärbte Olportwal ernährt sich fast ausschließlich von Kleinkrebsen und kleinen Fischen. Er ist bekannt für die große Menge Ambra, die er im Magen ansammelt. Von seinen Werten entspricht der Olportwal in etwa dem Plattwal.

**Plattwal**
**Verbreitung:** Meer der Sieben Winde, Südmeer (offenes Meer, Küste)
**Auftreten: 1W6+3** Tiere
**Größe:** bis 20 Schritt **Gewicht:** bis 30 Quader
**INI 5+1 W6** **PA 0** **LeP 300** **RS 1** **K0 30**
**Sog*:** **DK HNSP AT 7** **TP**
**GS 11** **AuP 150** **MR 2 / 7** **GW 17**
**Beute:** etwa 15.000 Rationen Fleisch, Tran (100–120 D), Bein (teuer), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner * Plattwale schwimmen einfach auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 3W6+2 KR unter das Tier (AuP-Verlust, evtl. Ertrinken).

**Olportwal**
**Verbreitung:** Meer der Sieben Winde, Ifirns Ozean (offenes Meer)
**Auftreten:** 1 bis 2W6 Tiere
**Größe:** bis 16 Schritt **Gewicht:** bis 30 Quader
**Beute:** 12.000 Rationen Fleisch, Tran (80–100 D), Bein (teuer), Ambra (20 D)

**POTTWAL**

Der Pottwal ist das heilige Tier des Swafnir und wird von den Thorwalern in hohen Ehren gehalten. Walfänger anderer Länder kennen den bis zu 20 Schritt langen, fisch- und krakenfressenden Wal als hochintelligenten Kämpfer, der selbst den eingespieltesten Schiffsbesatzungen noch einen Schauder der Ehrfurcht über den Rücken jagt. Der weiße bis graue Wal wird nicht nur wegen seines Fleisches, Fettes, Tranes und seiner Haut gejagt, sondern auch wegen des 'Walrats', eines feinen Öles, das sich in der Kopfhöhle der Tiere befindet. Auch sein Mageninhalt, aus dem man das wertvolle Ambra gewinnt, wird hoch geschätzt.

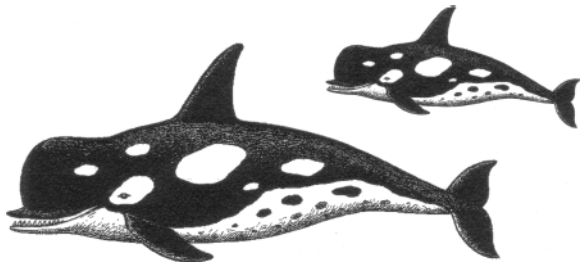
Ein verwunderter Pottwal ist ein fürchterlicher Gegner: Mit hoher Geschwindigkeit rast er auf die Schiffe zu, um sie zu rammen, zerschmettert kleine Boote mit einem Schlag seiner Schwanzflosse und beißt selbst im Todeskampf noch um sich.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer)
**Auftreten:** 1W20 Tiere
**Größe:** bis 20 Schritt **Gewicht:** bis 70 Quader
**INI 8+1 W6 PA 0** **LeP 500** **RS 2** **K0 30**
**Biss:** **DK** H **AT 8** **TP 2W6+10**
**Sog*:** **DK HNSP AT 9** **TP**
**GS** 12 **AuP 150 MR O** / 10 **GW** 20
**Beute:** etwa 20.000 Rationen Fleisch, Tran (200—300 D), Bein (teuer), Ambra (10 D), Walrat (50 D), Mageninhalt (Treibgut, Wert stark variierend)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner, Verbeißen
" Der Sog wirkt nur, wenn der Bissangriff nicht geglückt ist. Gerät der Angegriffene in den Sog, so wird er für 1W20+5 KR unter das Tier gezogen (AuP-Verlust, evtl. Ertrinken).

**ZWERGWAL**

Der Name dieses Wales täuscht den Unerfahrenen — ein Zwergwal erreicht eine Länge von sieben Schritt und ist neben dem Pottwal einer der größten Jäger der Meere. Ein wütender Zwergwal ist auch in der Lage, Menschen anzugreifen oder sich in hitzige Gefechte mit einem Perlbeißer einzulassen. Die Tiere fallen durch ihre hohe Rückenflosse und ihre königsblaue, von unregelmäßigen weißen Flecken durchbrochene Farbe auf, wenn sie mit hoher Geschwindigkeit das Wasser durchpflügen.

**Verbreitung:** alle Meere (offenes Meer, Küste)
**Auftreten:** meist einzeln, bis zu 1W20 Tiere
**Größe:** bis 7 Schritt **Gewicht:** bis 2 Quader
**INI 10+1W6 PA** 2 **LeP 110** **RS 1** **KO 25**
**Biss:** **DK** H **AT 13** **TP 3W6+2**
**GS 18** **AuP 80** **MR O/2** **GW 19**
**Beute: 1.500** Rationen Fleisch, Tran (18—25 D), Ambra (5 D)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner, Verbeißen



## WERKREATUREN

*»Fluch und Krankheit gleichermaßen ist die Lykanthropie, die Menschen in wilde Tiere verwandelt: die Werwesen. Wenn das Madamal voll ist oder wenn sie in Wut geraten, bricht das Wertier hervor. Manche Opfer werden gänzlich zum Tier, andere verwandeln sich in ein Mischwesen. Nicht Gewalt noch Vernunft können sie halten, sie müssen hinaus, um mit den Wölfen zu heulen oder durch die Wildnis zu streifen. Ihre Blutgier ist größer als die jeder Kreatur. Sie kennen nicht Freund noch Gemahl. Und nichts kann sie erlösen als einen Klinge von purem Silber.«*
—Bestiarium von Belhanka, *Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin, 1000 BF*

Werwesen sind extrem aggressiv und greifen alle Lebewesen außer ihrer eigenen Art an. Dabei nehmen sie keine Rücksicht auf ihre eigene Gesundheit und fliehen auch nicht aus einem Kampf. Verwandelte können nicht sprechen, können aber mit Tieren ihrer Art kommunizieren (und stacheln sie meist zu Angriffen an). Tiere anderer Art, die über empfindliche Sinne verfügen, spüren die Nähe eines Werwesens frühzeitig und versuchen zu fliehen. Es ist unmöglich, ein Werwesen mit Hellsichtmagie zu identifizieren, sie sind gänzlich unmagisch — es sei denn, der verwandelte Mensch ist Vollzauberer. In diesem Fall ist es ihm sogar noch möglich, einfache Zauber zu wirken.

Nähere Informationen zum Einsatz von Werwesen im Spiel finden Sie ab Seite 55. Dort finden Sie auch Regeln zur Ansteckung mit der Krankheit.

**WERTETECHNISCHES ZUR LYKANTHROPIE**

Profane und magische Waffen richten ebenso wie Schadensmagie nur den halben Schaden gegen Lykanthropen in verwandelter Gestalt an, geweihte Waffen jedoch normalen Schaden. Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber oder einem magischen Metall wirkend verletzend (richten also doppelte TP an) und schlagen zusätzlich zum normalen Waffenschaden mit jedem Schadenstreffer eine *Wunde.*

Lykanthropen haben erstaunliche Regenerationsfähigkeiten, so dass ihre normalen Verletzungen (also solche, die nicht durch die oben genannten Metalle hervorgerufen wurden) in Minutenschnelle verschwinden: Alle zwei Kampfrunden regeneriert sich ein Lebenspunkt, so dass ein Verlust von 15 LeP innerhalb von 30 KR (also einer Minute) ausgeheilt wäre. Sobald der Lykanthrop auf diese Weise den ganzen Schaden, der nicht schwer heilend ist, regeneriert hat, verschwinden regeltechnische Wunden in einer Geschwindigkeit von einer Wunde pro Spielrunde. Dies gilt ebenfalls natürlich nur für Wunden, die *nicht* durch die oben genannten Metalle geschlagen wurden. Alle Verletzungen, die von Silber oder magischen Metallen herrühren, heilen so schnell wie die Verletzungen normaler Menschen: mit 1W6 Punkten pro Nachtruhe plus eventueller Zuschläge durch KO-Proben und Vorteile.

**Werte eines Werwesens in Tiergestalt**
**LeP** wie Mensch, **MR** Mensch +01+7"
**INI, AT, PA** Tier +2, **TP** Tier +1
Alle übrigen Werte entsprechen den Werten des Tieres *
Illusionszauber wirken nicht auf Werwesen

Folgende Kreaturen wurden bereits als Werwesen gesichtet: alle *Hunde, Walbergwidder, Kronenhirsch, Weißhirsch, Rehbock, Elch, Ongalobulle, Wildschwein, Bergadler, Seeadler, Sumpfranze, Orklandbär, Borkenbär, alle Füchse, Schneedachs, Streifendachs, Vielfraß, Mysobviper, Steinbock, Höhlenpanther, Jaguar,* alle großen *Raubvögel* außer dem *Nachtwind, Khoramsbestie, Steppenhund,* alle *Wölfe, Hammerhai, Streifenhai, Meerkalb, Seetiger, Muräne, Alligator* und *Schneelaurer.*
Nur in Ausnahmefällen eignen sich Wildrinder, größere Bären, Säbelzahntiger und Delphin.

## WIESEL, MUNGOS UND ANDERE KLEINMARDER

*»Von den Kleinmardern: Gar vielgestaltig ist die Familie der kleinen Marder, welche sich alle ähneln und doch untereinander so verschieden sind wie Moha und Thorwaler. Da gibt es das gelbe* Koschfrettchen, *das selbst des Basilisken Blick nicht fürchtet und diese Monstren von innen auffrisst, und das weiße* Hausfrettchen, *welches ein Rattenjäger ohne Gnade ist, und die* Mungos *auf Maraskan, welche sich zur Jagd zusammenrotten. Es gibt den* Wiesel, *diesen bluttrinkenden Hühnerräuber, und seinen noch wilderen Verwandten, den* Hermelin, *welcher ein edles Winterfell trägt; den* Ratz, *den* Ulmenmarder, *den* Nerz *und den* Zobel *– und nicht zu vergessen die* Fluss- *und* Fischotter. *All diese Thiere haben ein dichtes Fell, das dem Kürschner Freude macht, und sind allesamt wilde Räuber.«*
*— aus dem* Groszen Aventurischen Almanach,
*nostrische Ausgabe, 670 BF*

*»Vom Mungo: Ein Heimlichtuer und arger Täuscher ist der kleine Räuber! So wandert er wie seine Beut, ein Tier hinter dem and, jung und alt, so dass er ähnelt einer langen, pelzigen Schlange! Im Rahjamonde sitzt er zu Gericht: Da sieht man nächtens zehn, gar zwanzig Alte im Kreis beisammen glucken, als gelt es wicht ges zu beraten! Fragt man die schleichend Katz, was da zu verhandeln sei, so grinst sie spöttisch: Ich weiß es, Menschlein, doch du nicht!«*
— Der Haran von Honingen, *Denderajida Sadeljiar, Tuzak, 830 BF*

Die marderartigen Tiere sind in ganz Aventurien verbreitet, vorzugsweise jedoch nördlich des Yaquir. Sie mögen kleine und schnelle Räuber sein, die dem Reisenden das Fleisch vom Lagerfeuer wegstibitzen und sich entschlossen wehren, wenn man sie stellt, eine echte Bedrohung geht von ihnen aber nicht aus (meist GW 1, LeP 5 (Wiesel) bis 15 (Fischotter), MR 0 bis 2). Einzig für den Jäger sind die Kleinmarder von Bedeutung, denn die Felle mancher Arten erzielen auf aventurischen Märkten und Basaren recht gute Preise (von Kosch-/Hausfrettchen (teuer), Ulmenmarder (teuer), Fluss- und Fischotter (teuer), Nerz (Luxusartikel), Zobel (Luxusartikel), Boronsnerz (schwarze Abart des Nerzes, Luxusartikel)). Manche Gaukler halten zahme Mungos und lassen sie wie Gladiatoren gegen Schlangen kämpfen, Frettchen könne zu Ratten- und Mäusejägern ausgebildet werden.

### WIESEL UND HERMELINE

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

**Verbreitung:** ganz Aventurien außer Maraskan
(Wald, Waldrand, Felder, Städte)
**Jagd:** Fallenstellen **Beute:** 1/2 Ration Fleisch, Fell (Luxusartikel)

### MUNGOS

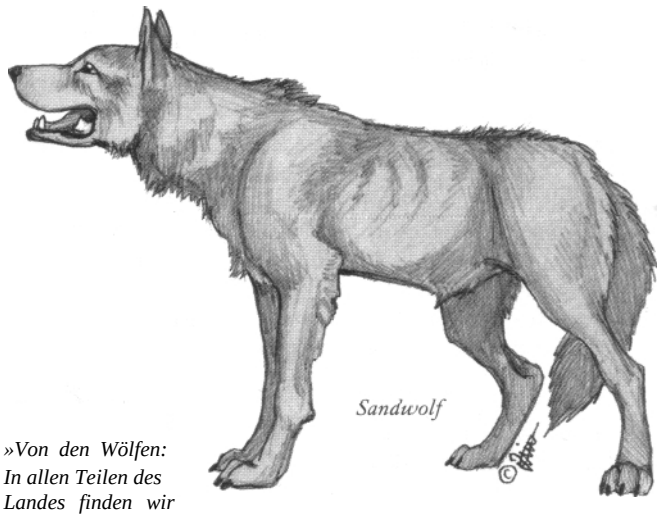
Allen Mungos gemein sind der walzenförmige Körper, niedrige Beine, spitze Schnauze, runde Ohren und ein spitz zulaufender Schwanz. Ihre Größe beträgt – je nach Unterart – von anderthalb Spann bis zur Größe eines ausgewachsenen Katers. Die Fellfärbung reicht von sandbraun bis schwarz, jedoch gibt es auch Arten mit deutlich abgesetzten dunklen Streifen. Im Herbst und Winter nimmt das Fell aller Mungoarten eine schwache Rottönung an. Die Hauptnahrung der zumeist nachtaktiven Räuber sind Ratten und Schlangen, gegen deren Gifte – mit Ausnahme dessen der Noralec-Otter – Mungos immun sind. Manche Arten vertilgen auch Würmer, Käfer oder Tausendfüßler.
Vor allem in den Nächten des späten Rahja kann man Zeuge eines noch unerforschten Phänomens werden, wenn sich 20 oder mehr Tiere an einem Fleck versammeln und nichts weiter tun, als sich anzufauchen und zu maunzen.

**Verbreitung:** Aranien, Oron, Mhanadistan, Balash, Maraskan (Wald, Waldränder)
**Auftreten:** einzeln, im Rahja bis zu 2W20 Tiere
**Körperlänge: 3,5** Spann **Gewicht:** bis 1 Stein

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **INI** 13+1W6 | **PA** 13 | **LeP 6** | **RS** 1 | **K0** 13 |
| **Biss:** | **DK** H | **AT** 10 | **TP** 1W3 | |
| **GS 12** | **AuP 20** | **MR O** | **GW 2** | |

**Jagd:** Fallenstellen
**Beute:** Ya Ration Fleisch (für Achaz giftig), Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln: Gezielter** Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6)

### WÖLFE




*»Von den Wölfen: In allen Teilen des Landes finden wir die Wölfe, welche kluge, dem Hunde ähnliche Tiere sind. Wenn wir den Nivesen Glauben schenken wollen, so sind die Ahnen der Wölfe die eigentlichen Herren der Welt: Man mag dies bestätigen, wenn man gesehen hat, wie umsichtig eine Wolfsmeute ein Wild hetzt, es umstellt, sich auf die Lauer legt usf. Wölfe, zumal die höchst klugen Waldwölfe, besitzen einen ausgesprochenen Familiensinn und eine strenge Ordnung, die der des Menschen gleicht, wenn sie auch keinen Kaiser oder König, sondern nur Herzöge und Fürsten haben.*
*Wölfe sind der Mada besonders verbunden, weshalb ihre Kräfte zu Zeiten des Vollmonds auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen der Mada Hymnen dar, wobei der älteste Wolf zugleich der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung.«*
—Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Hesindiane Westfar, Elenvina, 926 BF*

In Aventurien gibt es mehrere Arten von Wölfen, die alle ein bestimmtes Verbreitungsgebiet haben. So findet man *Rauwölfe* nur selten südlich des Salamandersteine, während *Sandwölfe* fast ausschließlich im Gebiet der Khôm leben. *Waldwölfe* bevorzugen die lichten Laubwäl-

der des gesamten aventurischen Mittellandes und die *Grau-* oder *Griswölfe* halten sich eher in den Mischwäldern Andergasts, Garetiens oder Tobriens auf.
Wölfe jagen stets im Rudel, das im Sommer vielleicht einen Familienverband von vier bis acht Tieren umfasst, in einem harten Winter aber leicht eine Meute von mehr als 20 Tieren erreicht. Normalerweise meiden Wölfe den Menschen und ziehen sich schnell zurück, wenn sie ernsthafte Gegenwehr erleben. Der Hunger kann jedoch aus den Wölfen reißende Bestien machen, die nicht nur das Vieh, sondern auch ganze Dörfer angreifen. Dabei sind die Wölfe vor allem als Überträger der *Tollwut* oder des *Raschen Wahns* gefürchtet. Wölfe lieben das freie Umherschweifen - in tiefen Höhlen oder Grotten wird man sie nie finden.
Für die Zähmung und Abrichtung eines Wolfswelpen braucht man schon einen guten Tierkenner und -bändiger, zuvor jedoch einen mutigen Kämpfer, der sich anschickt, den Welpen aus dem schützenden Kreis seiner Familie zu rauben.

**Werte für alle Wölfe**
**Auftreten:** 1W6+2 Tiere, im Winter bis zu 1W20+10 Tiere
**Körperlänge:** 6 Spann **Gewicht: 50** Stein
**INI** 9+1 W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11
**Biss:** **DK** H **AT 10** **TP 1W6+3***
**GS 12** **AuP 100 MR 1** **GW 5**
**Beute:** 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)
* In einem Rudel. Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1-15 auf 1W20) oder die Tollwut (16-20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

### GRIS- ODER GRIMWOLF

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

**Verbreitung:** Andergast, Nostria, Garetien, Weiden, Tobrien, Aranien (Wald, Waldrand)

### WALDWOLF

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

**Verbreitung:** Mittelaventurien, Almada, Liebliches Feld (Wald)

### RAUWOLF

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

**Verbreitung:** Nordaventurien, Hoher Norden (Wald, Waldrand, Steppe)

### SILBERWOLF

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

**Verbreitung:** Svellttal, Grüne Ebene (Steppe)
**TP** 1W6+2*

### SANDWOLF

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

**Verbreitung:** Khôm, Khoramgebirge, Mhanadistan (Wüstenrand, Steppe)
**Auftreten:** einzeln, manchmal bis zu 2W6+6 Tiere
**Körperlänge: 5** Spann **Gewicht: 25 Stein**
**INI 9+1 W6** **PA 9** **LeP 19** **RS 2**
**Biss:** **DK** H **AT 11** **TP 1W6+2***
**GS 12** **AuP 120 MR 2** **GW 5**
**Beute:** 7 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)
* siehe alle Wölfe

## YETIS

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

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



Die Insel Yeti-Land im hohen Norden ist die Heimat der Schneeschrate, die sich kaum in andere Regionen wagen. Sie sind scheu - nur einige Firnelfen haben Kontakt zu ihnen - und zeigen sich Reisenden selten; ihr dichtes, weißes Fell tarnt sie zu diesem Zweck hervorragend. Größe, Verhalten und Sprache lassen sie als kleinere Verwandte der Trolle erscheinen.




Das Land ist karg, und somit hängt das Überleben von einer starken Gemeinschaft ab: Niemand überlebt alleine, und ein Angriff auf ein Stammesmitglied ist ein Angriff auf den gesamten Stamm. So kann es passieren, dass der erste Kontakt von Reisenden mit Yetis durch Unkenntnis oder Einfalt blutig endet. Kundige können verschiedene Stämme unterscheiden. Die Yetis leben in niedrigen, gut getarnten Schneehütten und ernähren sich von der Jagd, die sie mit primitiven Knochenspeeren betreiben: Fische, Boronskuttentaucher, aber auch Firunsbären und Mastodons sind ihre Beute. Feuer ist ihnen zuwider und sie verzehren alle Speisen roh. In der Kälte legen sie Vorratskammern an, in denen das Fleisch lange frisch bleibt.

**Verbreitung:** Hoher Norden, vor allem Yeti-Land
**Größe:** um 3 Schritt **Gewicht** etwa 200 Stein
**MU 9-15** **FF 6-10** **KL 5-8** **GE 7 -13**
**IN** 9-13 **K0** 12-18 **CH** 6-10 KK 15-20
**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (3), Richtungssinn; Aberglaube, Jähzorn
**Kampfwerte**
**LeP 35-50** **AuP** 100 **MR 2** / 10 **GS** 10 **RS** 3
**AT** 13 **PA 9** **INI 10+W6**
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Niederwerfen
**Typische Waffen:** Faust (2W+2 TP(A), DK N), Keule (2W+7, DK N)
**Magie:** vermutet, Schamanismus
**Besonderheiten:** Yetis gelten als *große Gegner.*

## ZIEGEN

Die größten Ziegen Aventuriens sind die **Mherwedböcke,** oftmals der einzige Besitz der tulamidischen Bergstämme in den kargen Hochländern Mhanadistans und Thalusiens. Diese weißen Ziegen mit ihren kurzen, sichelförmig nach hinten gebogenen Hörnern liefern Milch, Fleisch, Horn und Haut - eine Haut übrigens, aus der sowohl feines Ziegenleder als auch hochwertiges Pergament gewonnen werden kann.

Das helle Meckern der Goldfelser **Klippziege,** die in vielen Farbschlägen vorkommt, hört man auf beinahe jedem Gehöft Aventuriens - wie auch ihr strenger Geruch schon von weitem zu riechen ist. Aus ihrer Milch wird jener nahrhafte, haltbare Ziegenkäse gewonnen, der vielen Abenteurern als eiserne Ration dient. Ihre Haut, die wie ihr Fell vielerlei Farben zeigt und sogar gescheckt sein kann, wird überall dort verarbeitet, wo man wasserdichtes, haltbares, aber nicht zu starres Leder benötigt: für Wasserbeutel, einfache Bucheinbände oder für die Herstellung vielteiliger Kleidungsstücke.

Ausschließlich im Norden Aventuriens, dort aber bisweilen recht zahlreich, leben die **Schneeziegen.** Diese von den Orks domestizierten Ziegen werden von den Schwarzpelzen nicht mit der notwendigen Ernsthaftigkeit gehalten und gezüchtet. Daher entkommen immer wieder Tiere. Nimmt der Bestand allzu sehr ah, gleichen die Orks den Verlust durch den Fang wilder Ziegen aus. Man triff deshalb sowohl wilde als auch verwilderte Ziegen an unt kann sich nie sicher sein, oh das Tier nicht zum nahe gelegenen Orkdorf gehört.

Die Steineichen-Gemsen in Andergast sind Verwandte der Schneeziegen.

**Ziegen (Werte gelten für alle Arten)**
**Größe:** 25 bis 55 Finger
**Gewicht:** bis zu 120 Stein
**LeP 22** **GS 2/5/10** **AuP 30** **MR 1/5**
**L0** 7 KK 11 TK x5 **ZK** x10
**Beute:** 50 Rationen Fleisch, Horn, Leder
**Mögliche Ausbildung:** Tragtier, Zugtier (nur dann gelten die o.g. Werte für TK und ZK)

### GEBIRGSBOCK ODER HORNZIEGE

*»Vom Gebirgsbock: In den Wal-Bergen und im Ehernen Schwert springen die Gebirgsböcke in großer Zahl einher. Vereinzelt kann man ihnen auch in anderen Gebirgen begegnen. Die Gebirgsböcke sind den Ziegen ähnlich: gleichermaßen bockig wie diese und auch von gleicher Statur, wenngleich wesentlich kräftiger, wendiger und größer. Mehr als einen Schritt messen die Gebirgsböcke bis zur Schulter und sind beinahe eineinhalb Schritt lang. Sie sind einfarbig braun, weiß oder schwarz; zuweilen auch weißbraun oder schwarzweiß gescheckt. Auf dem Kopf tragen die Böcke leicht gebogene, gedrehte Hörner von beeindruckender Länge, bei weitem nicht mit dem Gehörn einfacher Ziegenböcke zu vergleichen. Man nennt sie daher einigerorts auch Hornziegen - anderswo werden sie dagegen Steinböcke geheißen, weil man sie nur hoch im Berg auf nacktem Fels find'. Einem Kletterer können die Gebirgsböcke beizeiten übel mitspielen, denn sie greifen dann und wann an, wo sie sich selbst zwar flink und geschickt bewegen können, ein Mensch aber kaum Halt hat.«*
*—aus* Kleine Kunde von den Wilden Thieren, *Hesindiane Westjar, Elenvina, 926 BF*



Gebirgsböcke sind im Grunde genommen nicht angriffslustig, aber sie mögen es absolut nicht, wenn jemand in ihr Revier eindringt, das sich zumeist in hohen Berglagen befindet. Aggressiv werden sie aber ausschließlich in der Brunftzeit im Frühling. Dann kann ein Steinbock für einen Bergsteiger eine erhebliche Gefahr darstellen, denn die Tiere verstehen es ausgezeichnet, sich in widrigen und steilen Berghängen zu bewegen, und können einen Menschen daher auch während schwieriger Kletterpassagen bedrängen.

**Verbreitung:** Bornland, Nord- und Mittelaventurien (Gebirge)
**Auftreten:** im Winter einzeln oder 3-2 Tiere, ansonsten 2W+2 Tiere
**Körperlänge:** 7 bis 9 Spann **Gewicht:** bis 120 Stein
**INI** 5+1 W6 **PA** 2 **LeP** 38 **RS** 2 **K0** 10
**Stoß:** **DK** H **AT** 10 **TP 1W6+2**
**GS 6** **AuP 50** **MR O/2** **GW 5**
**Jagd:** +20, Angriff
**Beute:** 60 Rationen Fleisch (zäh), Fell (einfach), Horn (Trophäe)
**Besondere Kampfregeln:** Gelände (Gebirge), Überrennen **(2,** 1W+2), Niederwerfen (0, Stoß)

## ZILITEN

*»Über die Fischmenschen: Im Süden, in den Echsensümpfen, hat man diese eineinhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie daherwandeln, gleichen sie einem aufrechten Molch. Die Fischmenschen haben Kiemen, womit sie im Wasser atmen können, aber sie können auch lang an Land sein, ohne zu ersticken. Wenngleich die Fischmenschen recht seltsame Laute von sich geben - ungewohnt und nicht lange zu ertragen, ohne den Verstand zu verlieren -, haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja, man kann sich mit ihnen sogar mittels Zeichen ein wenig verständlich machen. Geschickt sind sie, die Fischmenschen, und schlau wie Füchse, dass sie Hinterhalte legen und Fallen stellen. Woher die Fischmenschen kommen und wo sie leben, ist ungewiss. Von den Echsenmenschen werden sie Ziliten genannt. So man auf deren Gerede etwas geben will, sind die Ziliten dem Gott H'Ranga geweihte Heilige, die in Höhlen unter dem Wasser hausen und nur selten in heiliger Mission an Land kommen. Es wollen aber Seeleute die Fischmenschen viel weiter im Süden gesehen haben - und zwar beileibe nicht in Unterwasserhöhlen, sondern in richtigen Häusern aus Lehm.«*
*—aus* Was glaubt das Volk?, *Errik von Dannike, Wehrheim, 988 BE*



Die recht intelligenten *Ziliten* leben hauptsächlich in den Echsensümpfen bei Selem, in der Nähe von H'Rabaal, bei Hôt-Alem und am Flusslauf des Mysob. Auch auf Benbukkula und den benachbarten Inseln gibt es einige kleine Siedlungen der Ziliten. Diese Dörfer bestehen aus Höhlen, Grotten oder kleinen, runden Strohhütten, die meist am Ufer eines Gewässers errichtet wurden, so dass ein Drittel auf Pfählen über das Wasser reicht.
Auch wenn die Ziliten vielleicht in der Lage wären, mehr als aus Algen geflochtene Netze oder feuergehärtete Holzspieße herzustellen, so tun sie dies nicht und leben ganz im Einklang mit der Natur und ihren Göttern, die denen der Achaz ähneln.
Ziliten ernähren sich fast ausschließlich von Algen, anderen Wasser-und Landpflanzen sowie Fischen, die sie mit Netzen fangen oder mit Spießen und anderen harpunenähnlichen Waffen jagen. Metallene Gegenstände jeglicher Art bereiten ihnen Unbehagen, ebenso wie Rüstungen. Sie sind sehr geschickt und flink, besonders im Wasser. Trotz anders lautender Berichte sind sie nicht unbedingt auf das Wasser angewiesen, weshalb sie auch oft an Land wohnen.
Die Sprache der Ziliten ist von Menschen nicht zu erlernen - sie wird mit den Kiemen erzeugt - und ermöglicht es ihnen, sich sowohl an Land als auch unter Wasser verständlich zu machen. Neben ihrer eigenen, aus Zischlauten und Pfeiftönen bestehenden Sprache, können sie keine anderen Sprachen sprechen, ihnen fehlen hierzu die Stimmbänder. Bei H'Rabaal gibt es Achaz und auch wenige Menschen, die sich mittels einer Zeichensprache mit den örtlichen Ziliten verständigen können, und bisweilen finden sich Risso, die des Zilitisehen mächtig sind. Einige der Ziliten - vielleicht Schamanen oder Priester - besitzen teilweise erstaunliche Fähigkeiten, weshalb sie von vielen Echsenmenschen als heilige Männer oder Frauen, so genannte H'Chazz, verehrt werden.

**Verbreitung:** Südaventurien (Sümpfe), Waldinseln
**Größe:** etwa 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** um 50 Stein
**MU 8-16** **FF 10-18** **KL 8-17** **GE 9-17**
**IN 8-16** **K0 9-16** **CH 8-17** **KK 6-15**

**Vor-/Nachteile:** Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Innerer Kompass; Landangst 10-12, Raubtiergeruch
**Kampfwerte (unerfahren / erfahren*):**
**LeP 20/27** **AuP 28/32** **MR 5/7**
**GS** 7 (Wasser), 8 (Land) **RS** 2
**AT 9/13** **PA 10/13** **INI** 10 + W6 / 11 + W6
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Kampf unter/im Wasser, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 und II (PA 12)
**Typische Waffen:** Fischspieß (wie Speer)
**Typische Rüstungen:** keine
**Magie:** Schamanen (fremdartige Ritualmagie, die teilweise an Wunder grenzt)
**Weitere Informationen** zu den Ziliten finden Sie in MWW **127** (Magie) und **GKM 118** (Glaube).
* Es gibt keine Veteranen-Kämpfer unter Ziliten.

## ZWERGE

*»Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Zwerge haben den Goldenen Blick: Sie wissen immer, wie viel ein Mann in der Tasche hat. Sie sind sie so stur, dass sie eher versteinern als ihre Meinung ändern. Zwerge können nicht reiten; wenn man sie auf einen Esel zwingt, fallen sie tot herunter. Die Zwergenschmiede Aurin und Raurin haben die größten Wunderwaffen und die herrlichsten Schätze geschaffen und versteckt.«*
*—aus dem* Almanach des Volksglaubens, *Honingen, 921 BF*

*»Nom rogolrun Barobarabba ... (Übers.: Schon in unserem Epos Taten der Altvorderen steht geschrieben ...)«*
*—typischer Zwergenspruch*

Die Zwerge sind vor mehr als 10.000 Jahren entstanden. Sie selbst nennen sich *Angroschim* (Ez. *Angroscho; wird für männliche Zwerge, aber auch als Oberbegriff benutzt) bzw. Angroschax* (Ez. *Angroschna für Zwerginnen).* Ihre Geschichte ist vom Kampf gegen die Drachen geprägt.
Zwerge sind klein und stämmig gebaut, ungewöhnlich robust und zäh und dazu sehr geschickt. Zwillings- und sogar Vierlingsgeburten männlicher Zwerge sind häufig, weibliche Kinder dagegen deutlich seltener (und weibliche Zwillingsgeburten unbekannt). Sie wachsen bis zum dreißigsten Lebensjahr, und der Bart der Männer kann bis dahin bereits einen Schritt lang sein. Die Lebenserwartung eines Zwergen beträgt 300 bis 400 Jahre, aber auch von 1.000-jährigen Zwergen wurde schon vereinzelt berichtet. Es gibt keine Mischlinge mit anderen kulturschaffenden Rassen. Zwerge stehen fast jeder Magie ablehnend gegenüber und haben eine hohe Resistenz dagegen. Sie träumen selten und neigen zur Wasserscheu sowie der Angst vor offenen Flächen. Ihre Trinkfestigkeit ist berühmt, ihre Sturheit berüchtigt.

### ZWERGE IN IHREN LEBENSRÄUMEN

Zwerge leben meist unterirdisch in tiefen Stollen. Ihre Beziehung zu Ingerimms Schätzen (Erz, Edelmetalle, Edelsteine, Kohle) ist so sprichwörtlich, dass Metalle wie Zwergengold und Zwergensilber nach ihnen benannt sind, während Zwergenstahl eine Legierung darstellt, die nur von Zwergen angefertigt werden kann. Kaum ein Viertel der Zwerge widmet sich Ackerbau und Viehzucht; die Versorgung erfolgt vor allem über Handel mit den Menschen - die *Lex Zwergia* und vergleichbare Gesetze schützen den Sonderstatus der Zwerge im Mittel- und Horasreich. Das *Rogolan* ist eine dunkle, brummende Sprache mit verschluckten Vokalen.
Tradition bestimmt die Gesellschaft der Zwerge: Der Vorgeborene steht

den Stammvätern näher, darum gebührt ihm Ehre, und sein Wort ist Gesetz. Die Feuertaufe zum 35. Geburtstag nimmt sie in die Gesellschaft auf, die von den Sippen und deren Handwerk gebildet wird. Das größte und älteste Zwergenvolk der Erzzwerge wohnt in seinen tiefen unterirdischen Städten in den Ingrakuppen, im Eisenwald – unterirdisch bis nach Schradok– sowie vor allem in den Koschbergen. Erzzwerge sind äußerst konservativ, ernsthaft und traditionsbewusst, als hätten sie die gesamte Geschichte ihres Volkes selbst erlebt. Sie kleiden sich in schwarzen Loden und Filz, zuweilen golddurchwirkt. Sie sind die besten Baumeister, neigen zu Zahlenmystik und legen größten Wert auf ihre jeweiligen Sippenzugehörigkeiten. Sie glauben an Angrosch als den *Allmächtigen Baumeister der Welt* und eine bevorstehende *Letzte Schlacht gegen den Drachen.* Ihre Toten bestatten sie in bodenlosen Schächten.

Die Ambosszwerge, das bekannteste Zwergenvolk, stammen von Auswanderern und Drachenkämpfern um *Athax Stahlauge* ab. Sie sind hervorragende Krieger und Schmiede, kampflustig und besonders magiefeindlich. Erkennbar sind sie an Lederkleidung, ritueller Körperbemalung mit Kohlensalbe und dem selbstgeschmiedeten *Drachenzahn.* Ihr Reich umfasst die Höhlen, Almen und Forste des Amboss. Ihrer Kultur entspringen so vorurteilsbeladene Elemente wie Körpergeruch, Besäufnisse, einfallslose Pfannengerichte, dröhnende Schlaginstrumente und einsame Zwergenschmiede. Unter Menschen sind sie vor allem als Söldlinge unterwegs.

In der Gegend von Angbar findet man die verborgenen Hügelbauten, Gärten und Weiden der Hügelzwerge, die als deutlich weltoffener als andere Völker gelten. Hügelzwerge bevorzugen deftige, großzügig gewürzte Küche. Sie lieben Gär- und Schimmelprodukte, insbesondere streng riechenden Käse, und ihre Trinkfestigkeit ist ein Kapitel für sich. Dementsprechend sind sie meist wohlbeleibt und tragen weite Gewänder. Hügelzwerge bewahren heilige Heimsteine und verehren recht häufig Menschengötter wie Ingerimm oder Travia.



Sie sind bekannt als geübte Armbrustschützen und leidenschaftliche Sammler.

Die Brillantzwerge sind ein kleineres Volk, das von den Schergen Borbarads aus seiner Heimat Lorgolosch in den Beilunker Bergen vertrieben wurde; ihre neue Heimat Angralosch liegt in den tiefen Tälern des Raschtulswalls unweit der Metropole Fasar. Sie sind als große Künstler und als Kavaliere bekannt, verehren außer Angrosch bisweilen Phex und andere Menschengötter und gelten als die reiselustigsten Angroschim. Verbreitet ist bei ihnen sogar die Tradition des Reitens, wofür sie die robusten Zwergenponys verwenden.

Insgesamt nur etwa 2.000 Häupter zählen die Stämme in **Finsterkamm** und den Drachensteinen sowie einzelne Sippen in fast allen anderen Gebirgen, wie etwa die Roten Zwerge des Orklandes.

**Verbreitung:** Gebirge Mittel- und Nordaventuriens, dazu signifikanter Anteil in Städten wie Angbar, Ferdok, Gareth, Zwerch, Taladur, Fasar und Silas
**Größe:** 1,30 bis 1,20 Schritt **Gewicht** um 60 Stein
**MU** 8—17 **FF 9—19** **KL** 8—17 **GE** 7—15
**IN** 8–16 **KO** 10–20 **CH** 8–16 KK 9–19
**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Goldgier 5—10, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 30/36/25** **AuP** 31 /35/25 MR 2/5/7
**GS 5/6/6** **RS** je nach Rüstung
AT 11/12/18 **PA 10/12/15** FK 10/13/19
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** —/ Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung 1, Wuchtschlag / Hammerschlag, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I( und III, Überrennen
**Typische Waffen:** Lindwurmschläger, Drachenzahn, Zwergenskraja, Felsspalter, Wurmspieß, Zwergenschlägel
**Typische Rüstungen:** Kettenhemden und -mäntel
**Magie:** sehr selten, fast immer Geoden (Elementarismus)
**Veränderungen nach Herkunft:** Ambosszwerg (KK +1, LeP +2, AuP +3), Erzzwerg (KL +1, IN -1, MR +1, LeP +1), Hügelzwerg (IN +1, LeP +1), Brillantzwerg (MU +1, CH +1, AuP +3), Roter Zwerg (KL -1, KO +1, Goldgier +5; fast keine Veteranen)

**Weitere Informationen** zu den Zwergen finden Sie in **AH 26** und **63** (Rasse und Kulturen), **AZ 44** und MWW **51** (Geoden), **GKM 112** (Glaube), **AG 77** (Angrosch-Priester), **AvAr 86** (Waffen), 103 (Rüstungen)

### WILDE ZWERGE

Die **Wilden Zwerge,** die sich selbst *Brobim* nennen, leben abgeschieden in den Eiszinnen rund um die Binge Murkhall, im Ehernen Schwert, einige aber auch in den Bjaldorner Höhen. Sie sind extrem misstrauisch gegenüber Fremden und haben die handwerkliche Begabung ihres Volkes verloren. Es ist ihr Brauch, den Körper mit Ringen, Nägeln, Haken oder Brandnarben zu verzieren, die über Ruhm und Stellung des Zwergen Auskunft geben.

Degenerierte Abkömmlinge aus der sagenumwobenen Binge Umrazim sind die Tiefzwerge, die stumpfsinnig, licht- und feuerscheu geworden sind und der Legende nach von Angrosch verstoßen wurden. Sie verstecken sich in Höhlen und Bergwerken und graben ziel- und sinnlos Stollen in den Fels.

**Verbreitung:** Ehernes Schwert, Nordwalser Hôhen, Walberge, Eiszinnen, Orkland, Gerüchten zufolge auch in anderen Gebirgen Nordaventuriens (Wilde Zwerge); Orkland, Gjalskerland (Tiefzwerge)
**Größe:** 1,25 bis 1,35 Schritt **Gewicht:** um 50 Stein
**MU** 8—17 **FF** 8—18 KL 8—16 **GE** 7—15
**IN** 7—16 **K0** 10—20 **CH** 7—15 KK 9—19 **Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Aberglaube 5—10, Goldgier 7—12, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

**Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**
**LeP 27/32/20** **AuP 30/32/21** **MR 2/2/5**
**GS 5/6/6** **RS** je nach Rüstung
AT 11/13/16 **PA 10/12/15** FK —/13/19
**TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten: —** / Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung 1
**Typische Waffen:** Speer, Lindwurmschläger, Zwergenschlägel
**Typische Rüstungen:** Fellkleidung
**Magie:** nicht bekannt
**Veränderungen nach Herkunft:** Wilder Zwerg (Aberglaube +3, Goldgier -2), Tiefzwerg (KL—2, CH -1, Angst vor Feuer 5, Lichtscheu, keine Veteranen)

## ZYKLOPEN

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

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

*»Erfreulicheres ist von den Zyklopeninseln zu berichten: Die Einaugen dort verehren das Feuer, in ihrer primitiven Sprache Ing'Rasch geheißen, und sie verstehen sich mit ihren groben Händen auf erstaunlich filigrane Schmiedearbeiten. Auf diese Weise sind die Riesen, obschon eigen und stur, eine Freude für den Herrn, wenn er seinen Blick über Deres Angesicht schweifen lässt.«*

*—aus dem Reisetagebuch* Feuer und Flamme *des Girdan Korninger, Geweihter des Ingerimm, Angbar, 1008 BF*



Zyklopen sind von riesenhafter, dennoch menschenartiger Gestalt, aber besitzen nur ein einziges Auge, das direkt über der Nasenwurzel sitzt. Sie gelten als Kinder Ingerimms und leben dicht an seinem Element: den schroffen Bergen und Vulkanen der Zyklopeninseln. In früheren Zeiten gab es viele von ihnen, gegen die das Alte Reich Krieg führte, doch mittlerweile leben sie nur noch auf wenigen Inseln.

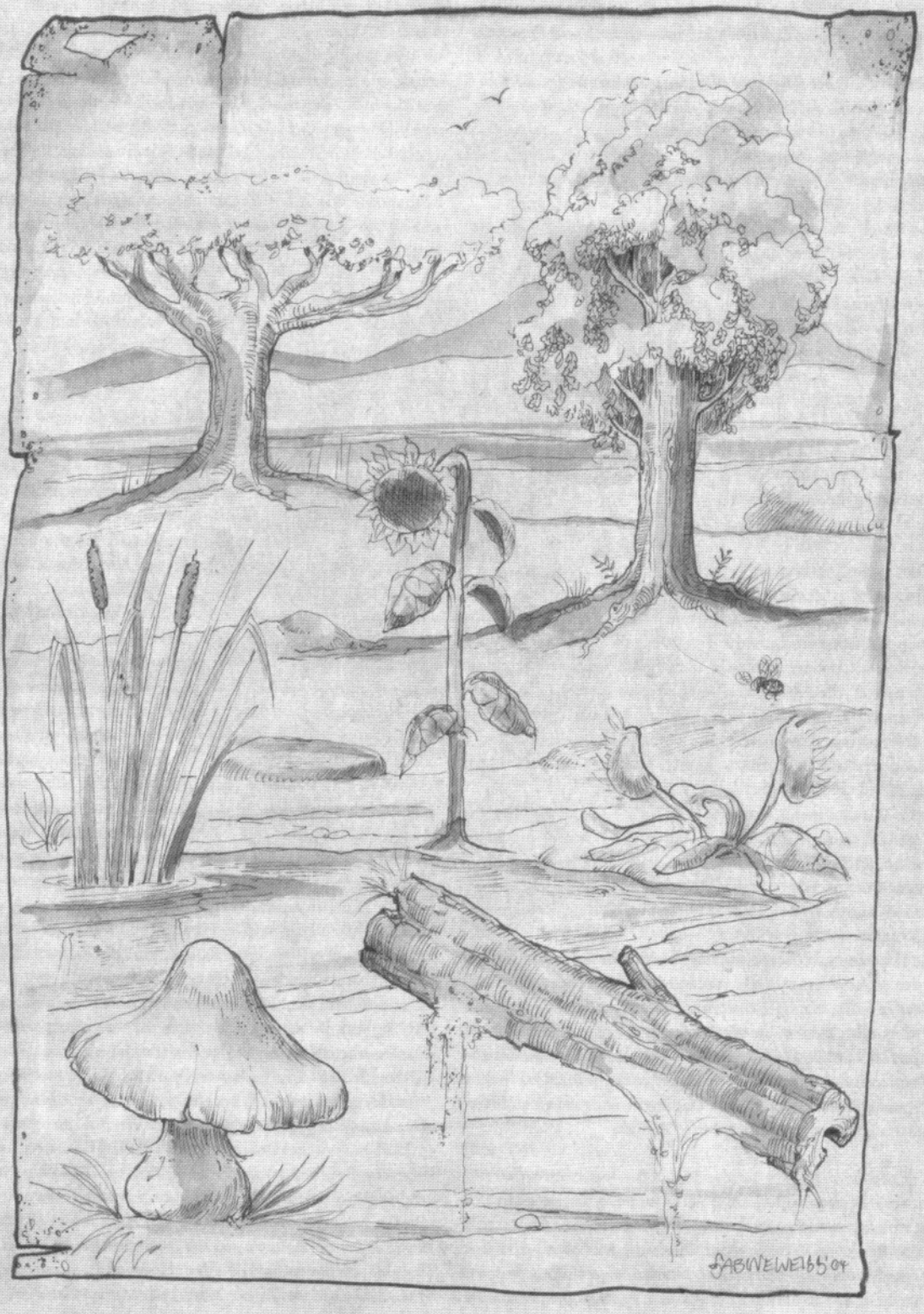
Berühmt sind sie für ihre Schmiedekunst, aus der Waffen wie das thorwalsche Schwert *Grimring*, die legendäre Klinge *Gnor'a'kir* oder das Schwert des Festo von Aldyra hervorgegangen sind. Nahezu jeder berühmten Klinge sagt man nach, dass sie zyklopischer Machart sei. Den Zyklopen selbst wird nachgesagt, das Metall direkt in den Vulkanen und Schlünden zu schmelzen und mit der bloßen Faust zu schmieden.

Zyklopen gelten als nur mäßig intelligent und extrem launenhaft. Ihre Stimmung ist selten zu erkennen — an einem Tag kann ein Zyklop Besucher freundlich empfangen und sogar anbieten, eine Waffe zu fertigen, am nächsten Tag kann er sie aus unerfindlichen Gründen davonjagen. Bisweilen werfen sie mit großen Steinen nach sich nähernden Schiffen.

Näheres zum Volk der Zyklopen und ihrer Mysterien finden Sie im Abenteuer **Zyklopenfeuer,** mehr zur zyklopischen Schmiedekunst und legendären Waffen ist im **Aventurischen Arsenal** nachzulesen.

**Verbreitung:** Zyklopeninseln, selten im Südmeer
**Größe: 2,50** bis 5 Schritt **Gewicht:** 700 bis 900 Stein
**MU 20—35 FF 12—20 KL 6—10 GE 10—17**
**IN 12—19 K0 23—33 CH 8—12 KK 30—50**
**Vor-/Nachteile:** Begabung (Grobschmied), Immunität gegen Feuer, Natürlicher Rüstungsschutz; Einäugig, Werksverliebtheit 7—12
**Kampfwerte (junger / mittelalter / alter Zyklop)**
**LeP 50—65 AuP** 75 **MR 8—15** / 13
**GS** 10 **RS 1** + Rüstung
**AT 15/13/13 PA 11/8/6**
**FK 20** (Stein; Entfernungen: 20 / 75 / 125 / 200 / 300; 3W+3 TP. Größere Steine bis 2W20+20 TP, aber auch bis +10 Proben-Erschwernis) **INI** 13 + W6 / 12 + W6 / 10+W6 **TP** je nach Waffe
**Sonderfertigkeiten:** Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag
**Typische Waffen:** Faust (3W+2 TP, DK HN), Schmiedehammer (2W+6 TP, DK NS), Pailos (7W+8 TP, DK SP)
**Magie:** Fast alle Zyklopen sind Viertelzauberer (vor allem Meisterhandwerk: Grobschmied, aber auch einige mindere Zauber oder Selbstverwandlungen.)
**Besonderheiten:** Zyklopen gelten als *große Gegner*.

# Die Pflanzenwelt Aventuriens



# DIE PFLANZENWELT AVENTURIENS

Das folgende Kapitel ist eine Beschreibung `normaler' aventurischer Pflanzen (weitere Pflanzen finden Sie im **Herbarium** ab Seite 226. Typischerweise dient ihre Erwähnung am Spieltisch der Stimmung und Vollständigkeit. Allerdings sind für zahlreiche Pflanzen kleinere spielrelevante Bemerkungen angegeben, die Spieler recht überraschend in die aventurische Wirklichkeit reißen können:

*"Es sieht so aus, als ob dein Pferd inzwischen an dieser Thuje zu knabbern begonnen hat." — "Eine Thuje? So hab ich schon mal ein Pferd verloren."*

*"Unter welchem der drei Bäume möchtet ihr euch euer Lager aufschlagen: unter der Magnolie, der Ameisenakazie oder dem Gurkenbaum?" — "Ich weiß jedenfalls, welche wir nicht nehmen ..."*

*"Sagtest du nicht, dass Geronsblut überall dort wächst, wo einmal ein Drache getötet wurde?" — "Nein: wo sogar Geron von einem verletzt wurde ..."*

*"Natürlich kannst du Äpfel pflücken gehen — aber weißt du, wie ein Apfelbaum um diese Jahreszeit aussieht?"*

*"Würde ich eine Rohalsrose erkennen, wenn ich zufällig eine fände?" —"Du würdest sie jedenfalls nicht zufällig finden."*

*"Ein herrliches Weizenfeld: Golden und schwer stehen die reifen Ähren. Nur 20 Schritt tief drinnen ist eine Vertiefung, wo sich die Halme bewegen ..."*

Der Übersichtlichkeit halber sind die Pflanzen nach etlichen Kriterien sortiert, so dass Sie zu jedem Land und zu jedem Geländetyp nur einige Pflanzen eines Typs vorfinden. Alle Arten und ihre bedeutendsten Unterarten sind fett gedruckt. Zweitnamen sowie bedeutsame Übersetzungen werden in Klammern aufgeführt. Pflanzen, die in einem anderen Abschnitt beschrieben sind, weil sie in verschiedenen Lebensräumen vorkommen, stehen im Fließtext mit entsprechendem Verweis.

Im Großen und Ganzen entspricht die aventurische Flora der irdischen, allerdings gibt es zum Teil überraschende Abweichungen. Einige Pflanzennamen wurden aventurisiert, entweder durch eine `Übersetzung' des irdischen Begriffs (Dämonenkralle statt Teufelskralle, Rohalssiegel statt Salomonssiegel) oder aber durch das Verwenden passender Assoziationen (Methumian, Barbaritze, Mohagoni). Manche Pflanzennamen lassen sich jedoch kaum übersetzen, da es keine aventurischen Entsprechungen für irdische Begriffe gibt, zum Beispiel bei Pfingstrose, Pfaffenkraut, Passionsblume, Engelwurz oder Alpenveilchen. Hier mussten zum Teil völlig neue Namen gefunden werden, so wird z.B. die Johannisbeere Rahjanisbeere genannt, während das Johanniskraut als Gilbornskraut bekannt ist.

## BÄUME

### REGENGRÜNE BÄUME (NORDHÄLFTE AVENTURIENS)

#### FIRUNISCHE GEBIETE

Die **Krüppelkiefer** ist der ausdauerndste Baum des Nordens, sei es in der Tundra, im Hochgebirge, im Orkland oder in der Heide: Einzelgängerisch, zerzaust und verkrümmt, wird sie mitunter bis zu 5 Schritt hoch, obwohl sie im Jahr um einen Finger wächst. Die Borke ist dick und rötlich, die Äste setzen weit oben an, die Nadeln stehen stets zu zweit, die Zapfen sind, sofern überhaupt vorhanden, klein und grau. Die seltene Atan-Kiefer des Ehernen Schwertes ist dafür bekannt, dass sich ihre Zähigkeit sogar alchimistisch verwerten lässt (siehe Seite 228).

Die **Latsche** (Strauchkiefer, Legföhre) prägt die Almregionen der Hochgebirge bis etwa 2.700 Schritt, wo sie bis 3 Schritt hohe Gürtel und steile Hangflächen bildet; diese bieten dem Bergsteiger lawinensichere Passagen, Zuflucht vor Schneesturm und Versteck vor Drachen. Wie die meisten Kiefern hat sie doppelnadlige Zweige und rundliche Zapfen.

Die seltene **Krummeiche** ist eine weitere Abart eines besonders zähen Baumes, der sich vereinzelt bis ins Hochgebirge oder gar in die Tundra vorwagt. Die Krone ist breit und zerzaust, der Kork besonders dick, aber unbrauchbar. Sie wächst äußerst langsam (ein 4 Schritt großer Baum ist über 500 Jahre alt), aber stetig; dabei umwächst sie bisweilen bis zu mannsschwere Steine, die sie dann über Jahrzehnte mit dem Stamm anhebt. Selten bildet sie mehr als zwei neue Blätter pro Jahr und trägt nur alle hundert Jahre Eicheln.

#### KALTES KLIMA

Die **Birke** (ein Wort aus dem Nujuka) ist der typische Baum der Taiga. Sie ist anspruchslos, braucht aber viel Licht. Die charakteristische weiße Rinde verfärbt sich im Alter und wird nach und nach schwarz. Die Birke hat Reutenblätter, kleine rosige Blüten und wurmartige Fruchtstände mit kleinen Nüsschen; typischerweise ist sie 10 Schritt groß, kann aber bis zu 25 Schritt erreichen. Für die Thorwaler ist sie der traditionelle Verlobungsbaum, die Nivesen fertigen aus der Rinde Jurten, Kajaks und Kleidung. In der Tundra findet man sie bisweilen als **Zwergbirke.** Die Blätter der **Boronsbirke** verfärben sich im Herbst schwarz.

Die Lärche prägt ganze Landstriche in Taiga und Gebirge. Ihre hellgrünen, weichen, in Büscheln stehenden Nadeln verfärben sich im Herbst und fallen ab — einzigartig unter den Nadelbäumen. Sie blüht früh mit purpurnen Kerzchen und hat kleine graue Zapfen. Aufgrund ihres Lichtbedarfs sind Lärchenwäldchen nur selten sehr dicht. In Ausnahmen wird der Baum 30 Schritt hoch; oft hat er ein halbes Dutzend Wipfel nebeneinander, weil er in seiner Jugend von Karen, Weißhirsch oder Gemse verbissen wurde. Das zähe, rötliche, harzduftende Holz wird im Bornland gerne für Inneneinrichtung verwendet. Die Wurzeln sind so zart, dass die Nivesen damit nähen und die Auelfen ihr Lederzeug reparieren. Die Abart der **Goldlärche** ist — von den Zwergengebirgen abgesehen — äußerst selten.

Die anspruchslose Kiefer, die dem Wintergott heilig ist, ist eine der artenreichsten Bäume: Die Firunföhre (Waldkiefer, Rotföhre, Forche) ist besonders typisch für Gebirge und die Wälder Tobriens. Sie hat eine gelbrote Rinde und einen geraden Stamm mit weit oben ansetzenden Asten; die Nadeln stehen stets zu zweit. Die Kätzchen blühen im Ingerimm, dann bilden sich die breit gespreizten, benadelten Zapfen, die noch einige Jahre am Baum bleiben. In Wäldern kann die Kiefer bis 40 Schritt groß werden. Ihre harzreichen Kienspäne dienen zum Heizen und zur Beleuchtung, speziell die Unterart der Festumföhre wird auch im Schiffbau verwendet. Die **Kriechföhre** wird kaum mehr als anderthalb Schritt groß; **Krüppelkiefer** und Latsche sind typische Bergkiefern (siehe oben *Firunische Gebiete),* die **Moorföhre** (Spirke) und die Strandkiefer kommen auf feuchtem bis sandnassem Boden vor, die Goldpinie südlich des Yaquir (siehe *Nadelbäume der wärmeren Regionen, S.* 198). Die seltene **Schwarzkiefer** mit den langen, schwarzgrünen Nadeln bleibt meist strauchförmig.

Die Zirbelkiefer (Zirbe, Arve) wächst im Gebirge gelegentlich bis

zur Baumgrenze (Höchstfall: 2.400 Schritt) und wird bis zu 15 Schritt groß, ist dicht beastet und fast säulenartig mit abgerundetem Wipfel (ob sie wegen der Form nach dem zwergischen Blasinstrument benannt ist oder dieses nach ihr, ist nicht zu ermitteln). Bei ihr stehen die Nadeln stets zu fünft. Sie blüht erst zu Sommerbeginn; die Zapfen sind eiförmig, die ölhaltigen Zirbelnüsse darin schmecken nach Mandeln.

## DIE GROßEN NADELBÄUME

Die Tanne ist der häufigste Baum nördlich von Thorwal, Donnerbach und Firunen, insbesondere der Bergwald um 1.000 Schritt ist dichtes Tannicht. Oft ist sie auch auf Höhenrücken zu finden, während ringsum alles gerodet ist — dies wird dann auch im Kulturland als `Räuberwald' oder `unheimlicher Tannicht' angesehen. Die Krone ist adlerhorstförmig, die dicke Rinde hellgrau und harzbeulig. Die Nadeln tragen einen Wachsstreifen an der Unterseite, die Zapfen stehen aufrecht und verlieren ihre Schuppen. Tannen und Fichten sind typische Flachwurzler: Wenn sie umstürzen, reißen sie einen Wurzelteller aus. Das harzige Holz des Ingerimmsbaumes ist bevorzugtes Baumaterial sowie Gruben-und Feuerholz, bei der Köhlerei und Verhüttung wird es wegen der großen entstehenden Hitze gerne verwendet. Die Schwerttanne (Schwarztanne) wird 55 Schritt groß und bewaldet vor allem das Eherne Schwert. Die Sicheltanne mit bis zu 40 Schritt Höhe kommt vor allem in Weiden, Tobrien und dem Bornland vor. Die Weißtanne (Trondetanne, Nordmannstanne) misst bis zu 65 Schritt und ist typisch für das Orkland. Die Blautanne (Hexentanne, Edeltanne, Silbertanne) wird bis 65 Schritt groß und bis 400 Jahre alt; sie bildet vor allem Reichsforst, Blautann, Salamandersteinwälder und die Wälder der Zwergengebirge. Der Tannenkönig soll wiederholt zu zwergischen Geoden gesprochen haben.

Die Fichte war stets die Stiefschwester der Tanne. Auch sie wächst flachwurzelnd im Bergland, neigt aber dazu, den Boden zu vernadeln und andere Pflanzen zu unterdrücken; so kommt es zu den dunklen, aber gut begehbaren Fichtenwäldern. Die Krone ist kegelförmig zugespitzt, die dicke Rinde ist rötlich-braun und rundschuppig, die Nadeln sind spitz und kantig, die Zapfen hängen abwärts und fallen als Ganzes ab. Fichten sind nur im Freien bis zum Boden beastet; wenn sie gezielt angepflanzt werden, haben sie oft nur auf den oberen sechs Schritt Aste. Das harzige Holz ist billiges Allzweckgut. Die Rotfichte (fälschlich: Rottanne) ist der häufigste Baum Mittelaventuriens, vor allem in Weiden, während die **Schwarzfichte** (Thuranfichte) in erster Linie in Andergast vorkommt. Die Nadeln der Ifirnsfichte sind etwas heller als die ihrer Verwandten.

Der seltene **Mammutbaum** (isd.: *sequoia;* `heimeliges Knarren') ist der größte Baum Kontinentalaventuriens. Seine fast fingerdicke Borke ist rötlich und gerillt, das Holz rot, die Nadeln ähneln am ehesten denen von Zypresse und Wacholder. Die Frühjahrsblüte ist unauffällig, die Zapfen werden bis zu kinderkopfgroß. In Urwäldern, vor allem in den Salamandersteinen, wird der Mammutbaum über 100 Schritt hoch, ein Dutzend Männer können den Stamm nicht umfassen (8 Schritt Durchmesser); die ältesten Exemplare werden in wald-und hochelfischen Liedern in Asdharia individuell benannt, dürften also 4.000 Jahre alt sein. Solche Riesen sind naturgemäß einzigartig, aber im größeren Umkreis findet man ihre Nachkommenschaft. Mammutbäume werden oft von Baumnymphen, Waldschraten oder anderen Kreaturen bewacht und beschützt.



*Mammutbäume in den Urwäldern Aventuriens*

## WILDE OBSTBÄUME (NORDAVENTURIEN)

(Siehe auch *Obstbäume Mittelaventuriens* auf S. 197.) Der Wilde Apfelbaum heißt **Thosapfelbaum** (thorw: *Thos;* Apfel') und findet sich heute, nachdem ihn die Landnahme verdrängt hat, vor allem in Thorwal und Bornland, bisweilen aber auch bis Mhanadistan; er wird 10 Schritt groß, hat dornige Zweige und kleine holzige Äpfel.

Der bis zu 20 Schritt große Walnussbaum wächst in vielen Auwäldern, insbesondere aber im Walsach-Tal; im Lieblichen Feld wird er gezielt angepflanzt. Um die Ingerimmszeit blühen seine großen hängenden Kätzchen, später entstehen dann die großen Nüsse, die in einer schnell verwesenden, grünlich gerunzelten Hülle stecken. Dies sind die bedeutendsten Nüsse nördlich des Yaquir: Die Norbarden handeln mit Walsachnussöl als Schutz gegen die Sonne; der Heilmagier Anconius empfiehlt die Nuss gegen Vergesslichkeit, weil ihr Inneres dem Gehirn des Menschen so ähnelt. Nussbäume werden gelegentlich von Baumfeen bewohnt; diese heißen auf elfisch Vilay (von *val = Hüter),* wovon sich auch die Namen Walnuss, Walsach und Walberge herleiten sollen.

Der Wilde Birnbaum wird Trollbirnbaum (Bodirbirne) genannt. Erstmals zur Zeit der Trollkriege in Garetien erwähnt, findet man ihn heute hauptsächlich noch in Thorwal, im Svellttal, Orkland und Bornland. Er kann 20 Schritt groß werden, bleibt aber oft nur ein Gesträuch. An seinen dornigen Zweige wachsen übel riechende Blüten und essbare, kegel- bis flaschenförmige süß-saure Birnen — allerdings muss man im Herbst mit naschgierigen Trollen rechnen. Die Früchte vom Mostbirnbaum (Holzbirne) hingegen sind fast nur zum Vergären geeignet.

Die Sauerkirsche steht vereinzelt in Wäldern, besonders häufig im Bornland, den Drachensteinen und dem Svellttal, als Strauch oder etwa 7 Schritt hoher Baum. Die dünnen, knotigen Zweige hängen oft weit über. Im Frühjahr stehen die weißen Blüten an besonders langen Stielen. Die dunkelroten Früchte sind sauer, aber schmackhaft.

## DIE EICHE

Der vornehmste unter den Bäumen ist wohl Rondras Baum, die Eiche (von isd.: *aigya;* `wehrhafter Wohnbaum'). Als Lichtholz braucht sie Platz, steht aber typischerweise in Eichenhainen, deren größter der Steineichenwald ist (aber auch im Bornwald finden sich größere Bestände). Die Eiche hat eine breite Krone mit dem unverkennbaren wellenrandigen Laub, einen knorrigen Stamm und eine rissige Kork-



rinde. Sie wird bis 50 Schritt hoch, dabei ungemein breit und bis 800 Jahre alt (man denke an die Tausendjährige Eiche von Baliho'). Die Eicheln sind ein beliebtes Mastfutter für Schweine, werden zum Heizen genutzt, in Notzeiten selbst verkocht und sogar vergoren (Bodirer Orkengalle). Weit verbreitet ist der Glaube, dass Rondras Baum vor ihrem Zorn schützt, tatsächlich zieht er jedoch Blitze magisch an ("Vor Eichen sollst du weichen"), und etwa jeder zehnte ältere Baum ist vom Blitz gespalten. Typische Bewohner sind Eichhörnchen, Eichelhäher und Gallwespe (die Blattwucherungen sind angeblich den Druiden heilig); in etwa jeder zehnten Steineiche findet sich eine Dryade (Baumgeist). Der Baum ist Wappen und Wahrzeichen Andergasts (z.B. Eichhafen).
Die Steineiche ist die widerstandsfähigste Holzsorte Aventuriens, gleichermaßen wasser- wie feuerfest, und wird damit bevorzugt für Kriegsschiffe, Festungsanlagen, Fässer, Waffen, Schilde und Zauberstäbe verwendet. Der Kork ist ein einzigartiges Material, leicht, aber zäh, die Gerbstoffe der Rinde werden für Lederrüstungen benützt. Die so genannte Korkeiche der Zyklopeninseln ist eine Unterart, durch jahrzehntelange Entrindung kleinwüchsig und korkreich geblieben. Die Krummeiche ist durch Sturm und Eis geformt (siehe *Firnnische Gebiete).* Echte Abarten sind die Roteiche, von denen sich eine unter hundert Steineichen mengt, und die Goldeiche, die im yaquirischen Klima einzeln auftritt und in Baburin die rondrianische Prozessionsstraße bildet.

### EINZELGÄNGER

Den Ahorn (isd.: *aiyeona;* `Wohnbaum seit ewig') erkennt man sofort an den großen fünfzackigen Blättern. Nach der Ingerimmsblüte wirbeln im Sommer die libellengeflügelten Samen zu Boden. Jedoch übt laut dem Waldelfen Rallion Regenflieder jeder Baum einen Zauber aus, der auch seine eigenen Nachkommen im Umkreis von zwanzig Schritt hindert, größer als zwei, drei Schritt zu werden; so bildet der Ahorn oft das Unterholz dichter Nadelwälder. Am bekanntesten ist der Nostria-Ahorn (Spitzahorn), der bis 25 Schritt groß wird. Weiter verbreitet, aber weniger häufig ist der Bergahorn. Der Feldahorn, der selten mehr als Strauchgröße erreicht, ist typisch für das offene Gelände des Nordens. Waldelfen trinken gerne den Sirup des Zuckerahorns.
Die Ulme (Rüster) fällt durch ihre ungleichseitigen Blätter auf. Nach der frühen Blüte im Phexenmond bildet sie kleine Nüsschen. Sie hat eine ausladende Krone und graue Rinde und wird bis zu 40 Schritt groß — besonders im Feld ein beeindruckender Anblick (daher die Begriffe `rüstig' und `Rüstung'). Häufig ist sie vom Ulmenwürger befallen (siehe Seite 271). Die Feldulme (Rotulme) bevorzugt Auwälder und bildet bisweilen aus den Wurzeln Ableger, wobei ganze Hecken und Gesträuche entstehen. Die Bergulme fühlt sich auch auf Hängen wohl.
Fast als eigene Art muss die Blutulme (isd.: *mandla)* gelten, die Hesinde heilig ist. Sie ist sehr selten, steht immer einzeln und wächst meistens überraschend schnell, ausladend und prächtig. Ihr Harz duftet ähnlich wie Lotos, ist blutrot und stockt auch wie Blut. Sie bildet zwar Nüsschen, ist aber kaum anzupflanzen. Es heißt, dass sie wächst, wo ein Mensch gestorben ist; tatsächlich wird mit fast jeder Blutulme eine örtliche Sage über einen toten Zauberkundigen, das Auftreten einer magischen Kreatur oder ein magisches Ritual verbunden. Ortsnamen wie Ulmenhain (Garetien) und Ulmenau (Weiden) rühren fast immer von ein oder mehreren Blutulmen her. Ein Höchstalter ist unbekannt, bislang steht die Beobachtung eines natürlichen Absterbens aus; in Reichsforst und Salamandersteinwäldern sollen Bäume stehen, die so alt wie die Elfen sind. Auch die UrBlutulme soll alten Elfenliedern zufolge im garetischen Reichsforst stehen. Ulmenholz wird gerne für Talismane und Amulette verwendet, und auch die Magier fertigen daraus gerne ihre Zauberstäbe. Wer aber eine Blutulme fällt, der ist verflucht und wird von der Hesinde-Kirche als Frevler verfolgt.

Die Blutulme hat eine magische Aura, die der eines erfahrenen Magiers entspricht; sie ist — wie sich im Zuge der borbaradianischen Katastrophen gezeigt hat — immun gegen dämonische Verformungen. Mehr noch, Blutulmen bieten in dämonisch verfluchten Gebieten regelrechte Sanktuarien: Im Umkreis von 6 Schritt um die Blutulme ist man wie unter der Wirkung eines SCHUTZSEGENS vor Geistern und Dämonen geschützt.
Für einen Zauberstab aus Blutulmenholz gilt AFV +1, Erschaffungskosten aller Stabzauber -2 AsP. Mehr dazu und zu den Eigenschaften anderer Hölzer siehe **SRD 117.**
Das Fällen einer Blutulme führt unweigerlich zum Erwerb des Nachteils *Pechmagnet:* Elemente und Magie kehren sich gegen einen und nur auf dämonisch verfluchtem Gelände ist man halbwegs sicher.

Die Weißilme ist ein beliebter Baum für Burggärten und Schlossparks. Ausgehend vom bornländischen Festenland, wo die Rondrianer ihre Burghöfe damit verschönerten (vor allem Burg Ilmenstein in Sewerien), wurde der Baum über das ganze Mittelreich verbreitet. Die Ilme wird bis zu 40 Schritt groß und hat eine breite Krone, dunkle Rinde und große, siebenfingrige Blätter. Im Frühjahr blüht sie mit purpurnen Kätzchen, aus denen dann prächtige Trauben blau-violetter Schmetterlingsblüten und später kleine Hülsenfrüchte entstehen.

### BÄUME FEUCHTER LANDSCHAFTEN

Die Erle steht meistens auf so genannten Erlenbrüchen, d.h. auf feuchtem Boden, neben Bächen, im Moor oder in Gebieten, die regelmäßig überschwemmt werden, insbesondere am Großen Fluss und in Tobrien. Die Schwarzerle wird bis zu 25 Schritt hoch, ist schlank, hat aschgraue Rinde und dunkelgrüne Blätter. Ähnlich ist die Eslamserle (Grauerle), deren Blätter heller und leicht spitz sind. Die strauchige Grünerle hingegen wächst im Urgestein der Zwergengebirge, wo das Wasser nicht versickert. Bevorzugt siedelt sie sich in Lawinenschneisen an und festigt Erde und Schnee. Auf Almen hingegen unterdrückt sie fast jeden Graswuchs.
Die Weide gedeiht in Niederungen und an Ufern; besonders typisch ist sie im Yaquirtal und in Teilen Weidens. Unverkennbar ist ihr Kopfholz, das auch ein beliebtes Wappenbild ist: Die meisten Äste entspringen schopfartig oberhalb des Stammkopfes; deswegen der ursprünglich elfische Name *(vaydha* = Jagdversteck), von dem auch das Waidwerk kommt. Die im Phex blühenden Weidenkätzchen, meist hängend, sind besonders hübsch. Weidenruten sind die Grundlage der Korbflechterei und kommen auch bei der Herstellung von Lederschilden zum Einsatz, während das weiche Holz des Stammes gerne für Musikinstrumente, Holzschuhe und Prothesen verwendet wird. Silberweide und Blauweide (Bruchweide) wurzeln oft im Wasser und werden bis zu 20 Schritt groß; angeblich wandern beide im Nebel umher. Die Boronsweide kommt sogar im Sumpf vor und wirkt mit der besonders dunklen Rinde häufig unheimlich, und die Trauerweide ist an ihren bis zum Boden hängenden Ästen zu erkennen. Die Zweige der Kopfweide, die vor allem in Abagund wächst, eignen sich besonders zur Korbflechterei. Die Salweide wird höchstens 9 Schritt groß und hat rundliche Kätzchen, die Purpurweide ist ein Strauch von 5 Schritt mit auffällig rötlichem Laub, und die Knorrweide ist einer der verkrüppelten, besonders zähen Bäume der Tundra. Nördlich einer Linie Baliho-Ilsur wächst in dem Sümpfen der Galgenbaum, dessen weidenähnliche Aste wie die Schlingen eines Galgens herabhängen und sich ineinander verknoten.
Die Espe (Zitterpappel) ist besonders typisch für die Umgebung des Neunaugensees (nach ihr ist z.B. der Ort Espen bei Baliho benannt), kommt aber an vielen Waldrändern und Gebüschen vor. Sie wird bis 30 Schritt groß, und wegen ihrer langstieligen, runden, kleinen Blätter ist sie für den Jäger ein empfindlicher Windweiser (`zittern wie Espenlaub').

Die **Esche** bevorzugt Au- und Schluchtwälder vom Norden bis zum Darpat. Sie wird bis 30 Schritt groß, aber nur 200 Jahre alt. An ihren ölhaltigen Zweigen wachsen jeweils neun bis dreizehn Blätter (sie ist der nördlichste Verwandte von Ölbaum und Flieder). Die biberschwänzigen Früchte werden vom Wind über weite Strecken transportiert. Aus ihrem Holz werden viele Waffen und Werkzeugteile hergestellt, daher wird sie oft in der Nähe von Siedlungen und Burgen angepflanzt.

## LAUBBÄUME MITTELAVENTURIENS

Travias Buche, gängigerweise die **Rotbuche,** ist der häufigste Laubbaum Mittelaventuriens. Sie hat glatte, graue Rinde, eine breit ausladende Krone und wird bis 40 Schritt groß; als typisches Lichtholz braucht sie viel Platz. Sie wirft ihr trockenes, flammfarbenes Laub erst im Frühling ab. Erst mit 80 Jahren — und auch dann nicht jährlich — blüht sie unscheinbar. So gibt es alle vier bis sechs Jahre ein Bucheckernjahr. Die kleinen, dreikantigen Früchte werden gerne von Elfen gegessen oder an Schweine verfüttert. Das harte, splitterfreie Buchenholz ist ein beliebtes Feuerholz und wird bei der Papiererzeugung bevorzugt (daher der Name `Buch'). Als Travias Baum schützt die Buche vor Rondras Zorn ("Buchen sollst du suchen"). Ältere Buchen können vor allem in Elfenwäldern merkwürdig knollig und knotig verwachsen werden, als befände sich unter der immer noch ebenmäßigen Rinde etwas Unheimliches; sie heißen dann Geisterbuche oder Silberbuche (z.B. Silberbuchenwald am Amper). Warum die seltene **Blutbuche** rotes Laub trägt, weiß man nicht. Bei der Trauerbuche hängen die Aste bis zum Boden.

Die **Hainbuche** aus Wald und Feld ähnelt eher der Birke. Sie wird bis 25 Schritt groß, die Rinde ist glatt, rau und hat Längswülste. Sie wird nur 150 Jahre alt, treibt aber selbst aus dem Stumpf schnell wieder aus. Das Holz ist hart — deswegen spricht man auch vom hanebüchenen Unsinn.

Die Linde (isd.: *lindya, zu la;* Auwald') steht meist in Mischwäldern. Sie hat eine eher schlanke Krone und schief herzförmige Blätter. Im Ingerimmsmond bildet sie stark duftende, hellgelbe Blüten, deren Tee das bekannteste Mittel gegen Dumpfschädel ist. Das weiche, gelblich-weiße Holz wird gerne beim Schnitzen verwendet. Als Travias zweiter Baum soll auch sie Zuflucht vor allen Unbilden der Wildnis bieten ("Linden sollst du finden"). Die Sommerlinde, deren Blätter an der Unterseite haarig sind, wird bis 40 Schritt groß und 1.000 Jahre alt. Die Winterlinde, erkennbar an der bläulichgrünen Unterseite der Blätter, bleibt etwas kleiner oder gar strauchig. Die Urlinde soll am Yaquir stehen.

Die Rosskastanie findet sich in allen Wäldern, wo sie genug Licht hat, vor allem aber in Andergast und Tobrien. Sie wird bis 30 Schritt groß und hat unverkennbare, fünfstrahlige Blätter. Zum Jahresende sind die üppigen weißen, rot gefleckten Blütenkerzen besonders prächtig, danach entstehen die stacheligen Früchte, die als Futter für Wild und Vieh geeignet sind. Die Hirschkastanie ist eine seltene Abart, die rote Blüten hat.

Die **Bosparanie** (Edelkastanie) ist Praios' heiliger Baum und ein Wahrzeichen des Lieblichen Feldes. Wie die meisten großen Laubbäume lichtbedürftig, wird sie in lockerem Bestand 30 Schritt groß. Die spannlangen, schlanken Blätter sind vielfach gezackt. Im Efferdmond sind die abgeflachten Früchte in der Stachelhülle reif, die man als Maronen verspeist (interessanterweise moh.: *maroni;* `machen-Kugel-Baum'). Das rötlich-braune Bosparanienholz wird in der Fein-und Edeltischlerei geschätzt. Die seltene Elbenkastanie (Goldblättrige Bosparanie) des Reichsforstes trägt das ganze Jahr über gelbes Laub.

Die Pappel kommt gelegentlich in Auwäldern vor, vor allem in Garetien, wo sie als Alleebaum gezielt angepflanzt wird. Sie wird bis 30 Schritt groß, Form und Farbe sind recht unterschiedlich: Die **Schwarzpappel** hat eine haubenförmige Krone und dunkle, rautenförmige Blätter, die **Silberpappel** weißfilzig behaarte, dreigezackte Blätter, die **Kaiser-Rauls-Pappel** hingegen ist der schlankste aller großen Laubbäume.



Die Platane findet sich gelegentlich, bevorzugt in Nordaranien und Almada, denn sie braucht viel Licht. Auffällig ist der fleckige Stamm, von dem die dünne, hellgraue Borke abblättert, so dass das teils weißliche Holz erscheint. Die großen Blätter sind ahornartig gefingert, die Kugelfrüchte stachelig wie bei der Kastanie. Das Holz ist hart, aber wenig dauerhaft, so dass der Baum allenfalls als Zierbaum lohnt.

## OBSTBÄUME MITTELAVENTURIENS

Die mittelländischen Obstbäume sind allesamt Rosengewächse, die im Perainemond mit den typischen fünfblättrigen Blüten blühen und einen unverkennbaren Geruch verströmen.

Der **Quittenbaum** ist im Mittelreich dank großer Pflanzungen unter Kaiser Valpo sehr häufig, in den nördlichen Gefilden ist er vom Frost bedroht. Der 6 Schritt große Baum hat sperrige Äste; Zweige, Blätter, Blüten und Früchte sind befilzt. Er blüht als letzter Obstbaum hellrosig. Die leuchtend gelben, gerippten, harten Früchte sind ungekocht nur für Trolle genießbar (isd.: *qui'dhe;* 'Krächzfrucht'); allerdings brennt man daraus die Valposella, den wohl härtesten Schnaps des Kontinents. Ein naher Verwandter ist der Feuerbusch (siehe *Südosten: Thalusien und Maraskan, S.* 204).

Der **Birnbaum** gehört zu den wichtigsten Kulturpflanzen Darpatiens, Yaquiriens sowie zwergischer Gärten, wo er seinen Vorläufer, den **Trollbirnbaum,** verdrängt hat. Er wird bis 20 Schritt groß und hat eine



hochwachsende Krone. Im Frühjahr trägt er unangenehm riechende, weiße Blüten. Die Sorten reichen von der großen, braunen `Rabenmundbirne' über die grüne `Ragathbirne' bis zu der süßen, kleinen `Butterbirne' des Lieblichen Feldes. Übrigens sind Thorwaler berüchtigt, mittelländische Birnen und Äpfel bis auf den Stiel zu verschlingen, weil sie die harten Bodirbirnen und Thosäpfel gewohnt sind.

Peraines heiliger Apfelbaum findet sich im ganzen Kulturland, besonders aber in Lieblichem Feld, Almada, Garetien und Aranien. Der bis 10 Schritt große, flachwurzelnde Baum hat zottig-behaarte Zweige und im Rahjamond rosige, innen weiße Blüten. Die wohl älteste Obstsorte dürfte aus dem Thosapfelbaum der Thorwaler entstanden sein; aber auch das Diamantene Sultanat kannte schon 30 Sorten. Heute zählt die Peraine-Kirche 800 Arten, unterschiedlich in Größe, Form und Farbe der Frucht, der Schale (rau, glatt, fettig), Saft, Aroma und Farbe des Fleisches; genannt seien: die `Goldäpfel' des Lieblichen Feldes, die von den legendären `Goldenen Dalidaäpfeln' abstammen sollen, der wappengebende, große, grüne `Warunker Appel' und der rote `Koschapfel'. Gute Apfelbäume können nur mehr durch Aufpfropfen künstlich vermehrt werden. Der Apfel gilt seit Urzeiten als Symbol der Fruchtbarkeit (in der Bildhauerei: Peraine mit dem Apfel; als Gemälde: Gratenfelser Apfel). Der große Heilmagier Anconius behauptet, dass ein Apfel an jedem Tag des Efferdmondes ausreicht, um ohne Triefnase und Dumpfschädel durch den Winter zu kommen.

Der **Pflaumenbaum** (Zwetschgenbaum) ist wohl ursprünglich eine tulamidische Pflanze, wächst aber heute überall zwischen Kuslik, Trallop und dem verlorenen Ysilia. Er wird nur 6 Schritt groß, hat dunkelbraune, knotige Zweige und zeigt die Blätter an deren Spitzen gleichzeitig mit den weißen Blüten. Es gibt Dutzende Arten von Pflaumen und Zwetschgen. Die `Mandelpflaumen' des Lieblichen Feldes sind so fein, dass man den nussigen Kern mit verspeisen kann. Eine Abart, die die gelben, rot gepunkteten Mirabellen trägt und besonders große Blüten bildet, findet sich vor allem im Hochland Maraskans und Altoums. Wilde Verwandte sind der **Mandelbaum** (siehe *Immergrüne Bäume mit Früchten, S.* 199) und der **Schwarzdorn** (siehe *Feld und Hag, S. 202).*

Tsas heiliger Kirschbaum steht im Lieblichen Feld und in Almada, zudem häufig wild in den Salamandersteinen, vermutlich durch die magische Reifung der Elfen (auch in Gärten bildet er ganz schnell wilden Nachwuchs). Der rötliche Stamm wird bis zu *20* Schritt hoch. Die Schönheit der Kirschblüte ist sprichwörtlich. Im Spätsommer trägt er die roten bis schwarzen Früchte, die es in Dutzenden von Arten (Vogel-, Wild-, Knorpel-, Herz- und Edelkirschen) gibt; bisweilen macht man aus ihrem Saft Kirschmet. Kirschholz wird vor allem für Schatullen und Wandtäfelungen geschätzt. Die Amarelle des Lieblichen Feldes ist eine domestizierte Sauerkirsche (siehe *Wilde Obstbäume, S.* 195).

Der **Apräkosenbaum** (Marillenbaum, von isd.: *mayille;* 'Schönfrucht') wächst vor allem am Yaquir, am Barun-Ulah und auf den Zyklopeninseln. Er wird bis 8 Schritt groß, hat kahle, rötliche bis grünliche Zweige und trägt kleine Blätter. Die stiellosen Blüten sind weiß oder rosa, die runde Steinfrucht klein und gelb-orange. Der sehr ähnliche **Pfirsichbaum** findet sich in Aranien und auf Maraskan. Aus seinen lachsfarbenen Blüten, die sogar vor dem Laub erscheinen, bilden sich die prächtigen, flaumbehaarten, gelb-roten Früchte mit dem einzelnen Blättchen, die den Tulamiden als Inbegriff weicher Haut gelten. Die **Nektarine** ist eine mit Hilfe der Herrin Peraine gezeugte Kreuzung mit dem Apfelbaum, die glattschalige Früchte trägt.

## IMMERGRÜNE BÄUME (SÜDHÄLFTE AVENTURIENS)

### NADELBÄUME DER WÄRMEREN REGIONEN

Efferds Baum ist die **Zeder** (von tul.: *zedra),* die im Bergland des Lieblichen Feldes und des Raschtulswalls 40 Schritt hoch wird; die Nadeln sind immergrün, die kegelförmigen Zapfen stehen aufrecht. Das leichte, hellbraune, aromatische Holz wird wegen der Witterungsfestigkeit für tragende Säulen verwendet. Zedernöl vertreibt Blutsauger und wird als Balsam bei der Mumifizierung verwendet. Die **Zyklopenzeder** wächst in den Feenwäldern, weswegen von ihren Ästen gerne Zauberstäbe geschnitten werden. Die **Südmeerzeder** ist der größte Baum Aventuriens (siehe *Bäume des regengrünen Waldes, S.* 201).

Die **Goldpinie** (Pinie) ist typisch für das yaquirische Klima; auf dem sandigen Boden der Zyklopen-Inseln ist sie fast der einzige Baum, in Aranien bildet sie große Haine; sie erreicht bis 25 Schritt Höhe. Wie die meisten Kiefern hat sie eine flache Krone, gelb-rote Rinde und Nadeln, die stets zu zweit stehen. Im Sommer entstehen die breit gespreizten Zapfen mit den essbaren Samen (Piniolen).

Phexens Baum ist die Eibe. Besonders am Raschtulswall, dem nördlichen Khoramgebirge und in Aranien bildet sie ganze Wälder, bekannt wurde sie aber als Baum, der familienweise im Schatten steht (von isd.: *eibha:* `Wachnest'). Sie wird nur 15 Schritt groß, häufig sogar nur ein Gesträuch, und wächst sehr langsam. Sie hat eine rötliche Rinde, immergrüne Nadeln und rote Beeren. Die ganze Pflanze mit Ausnahme des Samenmantels ist giftig, Achaz sind dagegen jedoch immun. Das federnde Holz ist aufgrund seines rötlichen Kerns das traditionelle Material für Elfenbögen.

Die **Zypresse** kommt vor allem in den immergrünen Wäldern im Süden und Osten vor. Sie ist bis 50 Schritt hoch, kegelförmig oder mit breiter Krone, hat Nadeln, die wie Schuppenblättchen aussehen, und winzige Zapfen. Die **Sumpfzypresse** fault nicht und bildet, damit sie im Morast nicht ersäuft, senkrechte Wurzelspieße aus, an denen man sich übel verletzen kann.

Der **Lebensbaum** (tul.: *thuje, thuja,* aus moh.: *tuya;* `baumhoch-obensprechen') wächst in den immer-grünen Wäldern des Südostens sowie im Nebelwald Maraskans und der Waldinseln. Er ähnelt der Zypresse mit rötlichem Stamm und schuppenblättrigen Nadeln, die dicht verzweigt die kegelförmige Krone bilden. Lebensbaum heißt er, weil selbst die Zweige Wurzeln schlagen, so dass manche Bäume von einem Dickicht eigener Ableger umgeben sind. Die Zweige sind giftig, aber schmackhaft; insbesondere Pferde neigen dazu, bisweilen ganze Äste abzufressen und dann unter heftigen Vergiftungen zu leiden.

### EXOTISCHE LAUBBÄUME

Die **Magnolie** gedeiht am besten in immer- und regengrünen Wäldern, kommt aber selbst in Perainegärten bis zur Höhe Gareths zur Blüte. Sie ist ein kleiner, dunkel berindeter Baum mit länglichen Blättern. Die großen, weißen bis roten seerosenartigen Blüten bedecken mit ihren Blütenblättern den ganzen Umkreis, während die gurkenähnlichen Fruchtstände entstehen. Der **Tulpenbaum** kommt in erster Linie im Unterholz des Regenwaldes vor, ist aber auch schon im Balash zu finden. Er wird ohne weiteres 10 Schritt groß, hat vierlappige Blätter, aufrechte Zapfen und ebenfalls sehr große, allerdings zart-gelbe Blüten.

Rahjas heiliger Baum ist der **Rosenholzbaum** (tul.: *Palisander;* mohisch, wegen exzessiver Holzfällerei: *tschakaranda;* `weiß-Hand-Boden-herausbeißen'), der sich fast nur in den Hohen Eternen und Eternen, selten in den Goldfelsen findet. Er wird bis *20* Schritt groß, hat eine helle Rinde und blüht fliederfarben. Gefällt wird er wegen seines violett-dunklen, geringelten Edelholzes, das intensiv nach Rosen duftet. Es wird im rahjanischen Tempelbau, in Palästen, für Statuen und für Tabakspfeifen benützt. Durch das Rosenholz ist die Chorhoper Schnitzkunst weithin berühmt.

Utulumba oder **Praiosandelholz** wächst auf der Syllanischen Halbinseln und den Zimtinseln. Der Baum wird bis zu 12 Schritt hoch, hat gelbliches, schweres Holz und wächst als Schmarotzer. Die Utulus verbrennen die aromatisch duftenden Zweige zu Ehren ihres Sonnengottes und verkaufen es als Räucherwerk.

Der **Ginkgobaum** der immer- und regengrünen Wälder gilt den Tulamiden als der ersterschaffene Baum, ist er doch Laub- und Nadelholz in einem: Von fern ähnelt er einem spitzen Nadelbaum mit bis zu 40 Schritt Höhe, hat aber breite, zweigefächerte Blätter; die Blüten



sind leicht giftig, die kirschartigen, olivgrünen Früchte zweischalig und ölreich. Vor allem den Maraskanern ist er wegen seiner in vieler Hinsicht zwiefachen Natur lieb.

Der **Trompetenbaum** ist eine Besonderheit Maraskans, die auf dem Festland kaum anzutreffen ist. Er hat eine runde Krone von 15 Schritt Höhe und hängende, schlanke, weiße oder gelbe Trichterblüten. Der Gewürznelkenbaum wiederum ist eine Rarität Thalusiens und des Szintotales. Bis 15 Schritt groß, verströmen seine immergrünen Lanzettblätter ein besonderes Aroma. Ehe sich die roten Blüten öffnen, ernten Sklaven die Knospen und trocknen sie. Dies ergibt die Shadifnägelchen, wie die Nelken im Mittelreich genannt werden.

**IMMERGRÜNE BÄUME MIT FRÜCHTEN**

Die folgenden Obstsorten kommen nicht nur in Gärten vor, sondern wachsen auch häufig wild: Der Feigenbaum bevorzugt das etwas trockenere Klima südlich der Yaquirlinie, insbesondere auf den Zyklopeninseln, in Chababien, in den Amhalassih-Kuppen und in Mhanadistan. Er hat eine schlanke Krone von bis zu 30 Schritt Höhe und auffällige, große, gelappte Blätter. Bis zu dreimal im Jahr wachsen die birnenförmigen, grünen Früchte, die steil vom Ast abstehen. Unter den zahlreichen Unterarten unterscheidet man in erster Linie die Hylaiische Feige und die Fasarer Feige.

Der Mandelbaum gedeiht am besten in heißem Bergland, insbesondere in der Maraskan-Kette, den Unau-Bergen und den Eternen. Er wird etwa 6 Schritt groß, hat dunkle Zweige und zeigt die Blätter an deren Spitzen gleichzeitig mit den wunderschönen, weißen Blüten. Im Gegensatz zur nahe verwandten Pflaume ist man bei diesem Steinobst den Kern, während das Fleisch zäh ist. Die sogenannten Unauer Mandeln sind eine beliebte Zutat der tulamidischen Küche. Unauer Mandelmilch gilt als das beste Mittel zur Gesichtspflege.

Der **Granatapfelbaum** (tul.: *tereannah;* `rostrote Frucht') ist eher selten, nur am unteren Mhanadi sieht man ihn häufig. Der etwa 10 Schritt große, krummästige Baum hat ledrige Lanzettblätter und Dornen und braucht freies Land zum Gedeihen. Zweimal jährlich trägt er scharlachrote oder gelbliche Blüten und dann die travienroten Früchte; im schleimigen Fruchtfleisch finden sich ungewöhnlich viele Kerne, die als eigene Speise gelten. Rinde und Fruchtfleisch des Granatapfels helfen gegen Wurmbefall.

Der **Maulbeerbaum** ist weit verbreitet, besonders auf Maraskan, in den immergrünen Wäldern und im offenen Land. Der glattrindige Baum wird bis 15 Schritt groß; er führt Milchsaft, hat glänzend-ledrige Blätter mit gewelltem Rand und essbare brombeerartige Früchte, je nach Rasse schwarz oder weiß. Webervögel bauen in ihm besonders gern ihre Baumburgen.

Der **Brotfruchtbaum,** der vor allem im Regenwald wächst, sieht recht ähnlich aus. Er wird notgedrungen bis zu 40 Schritt hoch, seine Früchte sind kopfgroß oder flaschenförmig und wiegen zwischen 2 und 10 Stein und sind dabei nur scheinbar aus Holz. Der mehlige Inhalt schmeckt eher fad, wird von den Waldmenschen aber mit Wasser, Fett oder Säften zu Brot verbacken. Allerdings ist es schwer, reife Brotfrüchte zu finden, die nicht von einem Riesenaffen oder einer Brüllaffenhorde als Besitz betrachtet werden.

Die Tamarinde ist auch im Land der Ersten Sonne selten. Sie wird etwa 25 Schritt hoch und hat einen dünn berindeten Stamm mit auffälligen Wulstwurzeln. Der Kopf wird von palmwedelähnlichem Laub gekrönt (daher der an das tulamidische *taurar = Palme* anlehnende Name). Er bildet nahe am Stamm große Trauben prachtvoll bläulicher, fliederfarbener oder purpurner Schmetterlingsblüten. Aus den Hülsenfrüchten, die sich nicht öffnen, wird ein säuerlich-erfrischendes Mus hergestellt. Dieses ist oft die einzige Speise von Mawdliyat und Propheten, die am Fuß des Baumes einsiedeln — dem Vorbild Nandus' folgend, der am Fuß der Urtamarinde sitzen soll.

Der **Gurkenbaum** (tul.: *averrhoa,* moh.: *bilimbi;* `stehenbleiben-herunterkullern') ist eine Rarität der Inseln im Süden und Osten. Ihm sprießen die fünfteiligen Zwitterblüten aus dem bis zu 15 Schritt großen Stamm. Später werden daraus pfeffergurkenartige, aber wie Sauerklee schmeckende Früchte, die einzufangen ein Spiel der Eingeborenen ist.

**IMMERGRÜNE KULTURBÄUME**

Der **Ölbaum** (Olivenbaum) ist eine typische Kulturpflanze des yaquirischen Klimas, insbesondere in Aranien, wo er auch wild wächst. Mit seinem krummen Stamm und der flachen Krone wird er bis zu 12 Schritt hoch. Die Rinde ist dunkel und gefurcht, die immergrünen Blätter klein und ledrig. Die Oliven sind je nach Rasse schwarz, braun oder grün. Olivenöl ist in jenen Ländern das bedeutendste Brat- und Kochfett, für Achaz ist es ein leichtes Gift (Einnahmegift, ST 1). Ein Ölbaum trägt erst nach 50 Jahren (und schon in den Skorpionkriegen war es zwischen den Stadtstaaten üblich, einander ganze Olivenhaine abzubrennen).

Der **Perainapfelbaum** ist wohl die schönste aller Kulturpflanzen. Ganze Plantagen findet man in Al'Anfa, im Balash und in Aranien; im Regenwald kommt er auch wild vor. Der 7 Schritt große Baum hat eine breite Krone, auffällig hellgrünes Laub und kurze Dornen. Ein- bis zweimal blüht er mit herrlichen gelblichen oder weißen Sternblüten, deren starker Duft Blutsauger fernhält. Die Früchte sind allesamt so sauer, dass nur Menschen und Affen sie essen, die die Kerne dann weithin verteilen. Eigentlich umfasst der Begriff ein Dutzend Arten, deren phantasievolle Namen meist von den Waldmenschen über die Tulamiden zu uns gelangten: die Arange oder Oronge (von tul.: *oron;* Aranien'), die ihrer Farbe den Namen gegeben hat, die sehr ähnliche Anfelsine (von alanfan./moh.: *sine;* `täuschen-gelb'), die kleine, dunkelorange, bittere **Pomeranze,** die kleine, schmackhafte Maraskerine, die besonders kleine Tangerine, die große, sonnengelbe, saure Pampelmuse, die grünlich-gelbe Limette, die saure gelbe Limone und schließlich die grell-gelbe Citrone (Zitrone), deren Säure alles übertrifft.

Die Große Dattelpalme (tul.: *tamar;* `Palme'; *tamr;* `Dattel') ist als Kulturpflanze zu Verbreitung gelangt, insbesondere im Balash, in den Täler Thalusiens, im Szintotal, in den Khôm-Oasen und auf Maraskan; an den Küsten des Südmeeres kommt sie auch häufig wild vor. Sie hat einen aufwärts geschuppten Stamm und trägt in bis zu 25 Schritt Höhe die graugrünen, gefiederten Wedel. Angeblich bringt sie 9 mal 9 Jahre lang bis zu dreimal jährlich die länglichen braunen Früchte mit dem süßen Geschmack hervor. Dem Novadi sind sie unverzichtbarer Wüstenproviant, dem Tulamiden Symbol des Reichtums. Außerdem keltert man den süßen Dattelwein davon. Das Fällen einer Tamar, sofern nicht durch einen Scheich, Mawdli oder Fürsten gestattet, gilt als todeswürdiges Verbrechen. Die Honigdattel des Balash ist die süßeste Art.

Auch die Ölpalme wäre ohne Menschenhand kaum zu finden; vor allem wächst sie im Balash, rund um Al'Anfa und auf Maraskan. In Hainen wird sie bis 30 Schritt groß; Kennzeichen sind der buschige Schopf und die roten Fruchtstände. Aus letzteren wird das Palmöl gewonnen, das in der tulamidischen Küche fast jeder Speise hinzugefügt wird; Palmherzen gelten aber auch gekocht als Delikatesse.

**PALMEN UND MANGROVEN**

Die Kalifenpalme (Königspalme) ist jene Pflanze, die dem Bild vom Land der ersten Sonne am ehesten entspricht; zwischen Neetha, Zorgan und Boran findet man sie, in Balash, Thalusien und Szintotal prägt sie das Panorama, ohne wirklich sehr häufig zu sein. Sie wird bis 30 Schritt groß, ist von ebenmäßiger Form und hat prächtige, gefiederte Wedel. Die **Zwergpalme** (Fächerpalme) ist deutlich häufiger und in immergrünen Wäldern, Grasländern, Oasen, Wüstenrändern und Sümpfen gleichermaßen zu finden. Sie wird bis 4 Schritt groß und hat kurze gefächerte Wedel mit langen Stielen. Die Große Dattelpalme und die Ölpalme kommen nur selten wild vor. Die Palmenkönigin soll mitsamt der verschollenen Oase *El'Sadamash* erscheinen, einer legendären Zuflucht der Novadis.

Die Tamariske (Salzdattel) ist der einzige Baum, der sich wirklich in Steppe und Wüste findet. Sie wird immerhin bis 5 Schritt groß, ihre schuppenartigen Blätter scheiden Salz aus und sind dadurch selbst

für Kamele kaum genießbar. In den zwei Regenzeiten öffnen sich die wunderschönen roten oder weißen Blüten, die die gesamten Zweige bedecken.

Die **Mangrove** ist das beherrschende Gewächs der südlichen Binnen-und Küstensümpfe; manche stehen im Meer, andere im Flutbereich oder direkt am Ufer oder Strand; mit den Stelzwurzeln finden sie auch in Schlamm oder feinem Sand Halt. Ihre Auswüchse ragen wie Speerspitzen aus dem Boden. Der Baum wird bis zu 15 Schritt hoch, das Gewirr von Stützwurzeln und Spießwurzeln (Atemwurzeln) kann einen Durchmesser von bis zu 7 Schritt haben und bildet meist eine undurchdringliche Barriere. Wie andere Myrtengewächse hat die Mangrove ledrige Lanzettblätter, blüht zweimal jährlich gelb-weiß oder blau und bildet dann unauffällige, helle Beeren voll ätherischer Öle. Die großen Blätter der Akitai-Palme werden von den Yakosh-Dey für die Bedachung ihrer Hütten verwendet.



### MARASKAN

Der **Paranussbaum** ist eine der vielen maraskanischen Nusspflanzen Er wird bis zu 15 Schritt hoch, hat seltsam gelappte Blätter und reichlich gelb-weiße Blüten. Die etwa daumengliedgroßen Früchte sind schwärzlich, scharfkantig und ungemein fettreich.

Der mächtige **Axorda** ist selbst auf Maraskan sehr selten und steht fast immer einzeln. Er wird bis 40 Schritt groß, hat eine breite Krone, dunkle, tief zerklüftete Rinde, harte grüne Blätter mit gelbem Rand und auffällige safrangelbe Kätzchen, die leicht giftig sind. Die so genannte Xordai-Rinde ist ein bedeutendes Heilmittel (siehe Seite 229.

Eine weitere Besonderheit ist der **Baum der Reisenden** (Ravenala). Er wird etwa 30 Schritt groß, hat zweizeilig gestellte, palmähnliche Wedel, hübsche purpurne Blüten und trägt kleine bananenartige Früchte.

### DIE GROßEN BÄUME DES REGENWALDES

Borons heiliger **Ebenholzbaum** ist im Regengebirge, auf den Hängen der Waldinseln und in der Maraskan-Kette keineswegs selten. Er wird 40 Schritt groß, hat eine extrem glatte Rinde, beidseitig gefiederte Blätter, herrliche weinrote Blütentrauben und unauffällige Kätzchen. Das tiefschwarze, betäubend duftende Holz ist ein sprichwörtliches Edelholz, insbesondere für rituelle Artefakte, Intarsien und Dekor; die Asche macht als Zutat das Gift Drachenspeichel tödlich. Das gelbe Harz wird als Weihrauch verwendet (auch für die schwarzhäutigen Utulus ist der Baum dem Sonnenvater heilig). Der maraskanische **Eisenbaum** (Axtbrecher) ist eine Abart, die weniger Harz führt und so hart und verrottungsfest wie Steineiche ist. Die Maraskaner fertigen daraus ihren Hartholzharnisch, und die Magier der Insel bevorzugen ihn für ihre Zauberstäbe.

Ebenfalls dem Boron heilig ist der **Mohagoni** (tul.: *zedrach,* fälschlich: Boronszeder). Im "Tief- und Hochland des Regenwaldes, der Waldinseln und der Jilaskanischen Inseln wird er 40 Schritt groß. Er hat Stelzwurzeln, kleine Blätter und Rispen purpurner, fliederähnlich duftender Blüten. Er ist den Waldmenschen, insbesondere den Mohas heilig; der Name rührt vom Glauben her, dass Kamaluq sie einst als Früchte herabfallen ließ. Das dunkel rotbraun schimmernde Holz mit Goldglanz ist vermutlich das schönste der Edelhölzer; allenfalls Artefakte und Dekor sind ihm würdig. Witterungsfest wie es ist, machen die Festlandstämme der Waldmenschen großzügig Boote, Waffen und Werkzeuge daraus.

Der **Brettwurzelbaum** ist der dritte typische Baum des mittelhohen Regenwaldes Südaventuriens und Maraskans. Er wird bis 40 Schritt groß, hat senkrechte Planken und pfannengroße, hellgrüne Blätter mit elfenbeinfarbenem Rand. Aus der zerklüfteten Rinde klopfen die Waldmenschen Hüttendächer, Gefäße und Schurze.

Die überhohen Riesen des Regenwaldes gehören einer von drei Arten an, die nur hier vorkommen: Der Drachenflügelbaum wird 70 Schritt groß. Er hat Brettwurzeln, die bis zu 8 Schritt hoch reichen, und einen dicken, aber hohlen Stamm mit etwa zwei Spann Wanddicke. Namensgebend sind die riesigen hartlaubigen Blattwedel, dunkelgrün mit grellgelben oder feuerroten Adern, die besonders gegen die Mittagssonne wie die Flügelhaut eines Drachen wirken. Nahe dem Stamm hängen an hanenartigen Filamenten die dichten Trauben feuerroter Lippenblüten und braun-roter Kätzchen.

Der **Alveranspfeiler** wird 75 Schritt hoch. Er hat einen auffällig schlanken Stamm mit senkrecht gerippter Rinde, bis zu 30 Schritt lange Luftwurzeln und harte, grüne, ohrenförmige Blätter mit gelbem Rand. Die runden Früchte hängen in tiefblauen Trauben von bis zu einem Schritt Länge.

Der Elefantenbaum wächst bis auf 60 Schritt heran. Halbwüchsige Bäume werden oft von Waldelefanten verstümmelt, die sie mit den Stoßzähnen durchbohren und aushöhlen, um an das saftige Innenholz zu gelangen. Entgehen sie diesem Schicksal, werden sie von der zerfurchten Rinde, dem harten Holz und den weit reichenden Stelzwurzeln geschützt, die oft noch in 5 Schritt Höhe entspringen. Die harten, vielfach gefiederten Sägeblätter werden bis zu zwei Schritt lang. Die gelblichen Trichterblüten sind überraschend klein und bilden schwarze kleine Nüsschen.

### KLEINERE BÄUME DES REGENWALDES

Der durch und durch rote **Korallenbaum** (Korallenstrauch) bildet einen wesentlichen Teil des Unterholzes des Regenwaldes auf Festland und Inseln. Er wird bis 10 Schritt hoch, ist aber meist so verwachsen, dass er ein hundertfach wipfelndes Gestrüpp bildet — daher der Name. Die Rinde ist hellrot, auf den dunkelgrünen Blättern spielen purpurne Reflexe. Die Schmetterlingsblüten sind rot, ebenso die essbaren Samen in den Hülsenfrüchten. Das Kernholz wäre wegen seiner feuerroten Farbe wertvoll, aber die Suche nach einem größeren Stamm ist nur selten erfolgreich.

Der kräftige Stamm des **Kakaobaumes** hat eine silberfarbene Rinde und rötliches Holz. Bei den Waldmenschen sind die Kakaobohnen, die man aus den Früchten gewinnt, seit Urzeiten als Kostbarkeit beliebt, in jüngeren Jahren entdeckte auch der aventurische Adel eine stark gesüßte Variante des Kakao-Getränks.



Aus der Rinde des Zimmetbaum wird das Gewürz *Benbukkel* gewonnen (siehe Gewürze, S. 222). Der bis zu 15 Schritt groß werdende Baum wird auf den Plantagen durch ständiges Beschneiden auf einer Höhe von zwei bis drei Schritt gehalten.
Der Muskatenbaum fällt durch seine kegelförmige Krone auf Er blüht gelblich-weiß, die Früchte sind grüngelb. Aus seinem Samen wird *Muskatnuss* gewonnen, das in größeren Mengen giftig ist. Der **Yuchak-Ni-Baum** wird auch Blasrohrbaum genannt. Seine kelchartigen Blüten sammeln Wasser und verschießen den Samen, wenn die Blüte umknickt. Das Wasser kann man nicht trinken, aber die Blüte bietet einen guten Schutz vor Nässe.
An den kleineren Bäumen des Regenwaldes schlingt sich die schmarotzend Moarana-Liane empor. Ihre zähen Stränge sind etwa fingerdick, von bräunlicher Farbe mit einer samtigen Oberfläche. Sie werden von den Eingeborenen zu einem Liebessaft eingekocht, als getrocknete Stücke gekaut oder zerrieben ins Essen gemischt, um die Leistungsfähigkeit zu steigern. Auf den Plantagen wird dies bisweilen genutzt, um die Arbeitsleistung der Sklaven zu erhöhen. Der andauernde Genuss macht jedoch abhängig (Stufe 6, bei Entzug Müdigkeit und Gliederschmerzen).

#### BÄUME DES REGENGRÜNEN WALDES

Der Fassbaum im regengrünen Wald der Südmeerküsten ist ein skurriles Gebilde, halb so dick wie hoch (30 Schritt) und mit dünnen Ästen am Kopf. Das Laub ist pfeilförmig und vielfach gefranst, die Blüten unauffällig, die Früchte braun und bohnenförmig. Der Baum ist auf längere Trockenzeiten eingestellt und speichert enorme Wassermengen.
Eine Abart ist der maraskanische **Trommelbaum,** dessen größtenteils hohler Stamm schon von Natur aus unheimliche Geräusche erzeugt, umso mehr aber, wenn er von dem Baumgeist Karamujin (marask: `unbesiegbarer Schüttler') besessen ist.
Die **Turupa** (Südmeerzeder, Maraskanzeder) kommt nur im Altimont und in der Maraskan-Kette vor. Mit 100 Schritt und mehr ist sie der größte Baum Aventuriens. Sie hat weit oben eine schirmförmige Krone aus immergrünen Nadeln, rissige Rinde und ein Schritt große, zurückgebildete Zapfen, so dass die wohlschmeckenden Früchte in Scheintrauben herabhängen. Die Früchte und der Milchsaft sorgen dafür, dass ihr mohischer Name zu Recht `*oben wohnen-Leben*' ist. Ihre Beschreibung hat tulamidische Zedrakkenfahrer auf der Suche nach der Urzeder wiederholt irregeführt:
Der berühmte **Tiik-Tok-Baum** kommt nur im Nebelwald der Waldinseln vor, vor allem auf Token. Er ist ein pyramidenförmiger Nadelbaum, der bis zu 40 Schritt groß wird. Unter der hellen, faltigen Rinde liegt das extrem leichte, weiße Edelholz, das die Miniwatu der Gewürzinseln ernten. Der längst verschliffene Name heißt wohl eigentlich *tiki-toki* (`hören-laufen'), weil man jedes Klopfen am Stamm noch 10 Schritt weiter hört, und `fließen-laufen', weil er besonders leicht und schnell schwimmt; die Haipu und Tocamuyac bauen ihre Kanus, Katamarane und Flöße daraus. Tiik-Tok ist auch andernorts für Schiffs- und Hausbau als harzarm und kaum brennbar beliebt; allerdings ist es sehr anfällig für den Bohrwurm, den die Haipu mit einem Lack aus Orazallösung abhalten.

#### FRUCHTTRAGENDE BÄUME DES SÜDENS

Der **Mangobaum** (Fuzakapfel) kommt auf den Waldinseln und Maraskan vor; da er etwas Licht braucht, steht er oft in der Nähe von gefallenen Regenwaldriesen. Er wird bis 15 Schritt groß, hat rötliche Rinde, kleines Laub und schöne weiße Blüten. Das rot-grüne Steinobst (moh.: `raugrün-fallen') hat gelbes Fruchtfleisch und schmeckt eigentümlich erdig.
Die **Kokospalme** (von moh.: *koko;* `viel essen') ist der typische Baum der Strände der Waldinseln und der Syllanischen Halbinsel, wo er ein verschnörkeltes, an tulamidische Schriftzeichen erinnerndes Muster bildet. Der seitlich aus der Nuss sprießende, dann aufwärts gekrümmte Stamm, manchmal sogar schraubenartig, wird bis 15 Schritt hoch. Die Rinde ist waagerecht geringelt, die Wedel sind zerfranst. Bis zu dreimal jährlich bildet er die kopfgroßen, haarhäutigen Riesennüsse aus, die erfrischendes weißes Fruchtfleisch und etwa ein Maß nahrhafter Milch enthalten. Die Insulaner sind imstande, barfuß die Stämme hinaufzulaufen, die Nuss zu pflücken und mit dem Schlag eines Holzmessers zu spalten. Die Schalen dienen als Gefäße, Musikinstrumente oder zerlegt als Werkzeug, aus den Fasern werden Seile und aus den Blättern Matten geflochten.
Die **Bananenstaude** (Mohische Banane) wächst im Regenwald der Waldinseln und der Syllanischen Halbinsel zuhauf, ist vor allem in Al'Anfa aber auch Kulturpflanze. Die bis zu 10 Schritt hohe Staude wird aus Blattknoten gebildet und endet in einem Strauß palmenähnlicher Blätter. Die Früchte stehen in schweren, ein Schritt großen Trauben, gebildet von drei bis fünf Reihen von jeweils einem Dutzend zusammengekrümmter Einzelfrüchte übereinander. Die Gelbfrucht oder Banane *(gut-tanzen-gelb)* ist eines der Hauptnahrungsmittel der Ureinwohner wie auch vieler Affen; bei manchen Arten ist das weiße Fruchtfleisch mehlig, bei manchen süß.
Der Melonenbaum der Waldinseln ist etwa 10 Schritt groß. Er hat eine helle Rinde, dreifach geteilte Blätter und hübsche rosenfarbene bis scharlachrote Blüten. Die grünen, birnenähnliche Früchte heißen Papayas *(viel Lebensprechen),* weil das grüne Fruchtfleisch äußerst nahrhaft ist.

#### FREMDLÄNDISCHE BÄUME

*.. wissen wir, dass auf anderen Kontinenten gar wundersame Bäume zu finden sind. Genannt seien der güldenländische Zerrharzbaum, dessen erstarrter Saft besonders elastisch ist, der schwarze Vizrangyi-Baum, dessen wasserfestes Holz bisweilen aus dem Riesland angetrieben wird, und die eine Meile großen Riesenbäume, die im Güldenland die Elementare Zitadelle des Humus umgeben sollen.«*
*—aus* Geheimnisse des Lebens, *Anatomische Akademie zu Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

## S T R Ä U C H E R

S T R Ä U C H E R

### N O R D - U N D M I T T E L A V E N T U R I E N S

Die Sträucher und Büsche von der Tundra bis ins yaquirische Klima sind vom Rhythmus der vier Jahreszeiten geprägt. Ihre Blätter sind weich, die Blüten klein bis mittelgroß.

#### FRUCHTTRAGENDE WALDSTRÄUCHER

Die meisten Beerensträucher der Nordhälfte werden seit alters her kultiviert und tragen im Garten oft größere Früchte: Himbeere und Brombeere sind Rosensträucher. Die **Himbeere** (Himmelbeere) bildet auf Waldlichtungen ein Dickicht bis zu vier Schritt langer, stacheliger Triebe, die bogenförmig überhängen. Aus den rosenduftenden Blüten werden die behaarten Beeren. Auch die Brombeere (rog.: *brom;* `aus Bröckchen zusammengesetzter Stein') wächst als kleiner stacheliger Waldstrauch mit rosenduftenden Blättern und weißen, fünfblättrigen Blüten. Die Rote und die Schwarze Rahjanisbeere (im nördlichen und östlichen Garethi: `Ribisel') blüht im Frühjahr in Wald und Flur mit kleinen, weißen, hängenden Blütentrauben. Die leicht sauren Früchte werden genau im Rahjamond reif. Eine Unterart, die seltene Goldtraube, hat gelbe Blüten und ungenießbare, schwarze Beeren. Nahe verwandt ist die Stachelbeere, deren Blüten unscheinbar und deren süße Beeren in der Wildnis nur erbsengroß sind. Aus der Kratzbeere wird im Bornland ein starker Schnaps gebrannt **(Ogerbeeren-**ranken siehe *Gefährliches Dornicht, S.* 207).
Der **H o l u n d e r b u s c h** wächst als dichtes Gestrüpp b i s z u acht Schritt



Höhe. Zum Jahreswechsel blüht er mit duftenden, cremefarbenen Dolden, seine zahlreichen kleinen, schwarzen Beeren sind bei Vögeln ebenso begehrt wie bei Menschen. Roter Holunder hingegen, der in Bergwäldern wächst, ist ungenießbar. Die Schneebeere (Knallerbse) blüht im Hochsommer klein und rosenrot und trägt ungenießbare weiße Beeren. Die große **Kornelkirsche** blüht schon im Phexmond in goldgelben Sträußchen, ihre ovalen roten Früchte sind essbar. Der **Vogelbeerbaum (Eberesche)** wird bis zu zehn Schritt hoch. Er blüht im Frühjahr üppig weiß und trägt im Herbst leuchtend rote Beeren in dichten Trauben, die essbar sind.

#### STRÄUCHER IM AUWALD

Der Seidelbast (übertragen von isd.: *say'dhaba;* `geformtes Hausgewächs', selten Honigweide genannt) ist ein kleiner Strauch mit gelb-grauer Rinde. Er blüht bereits im Tsamond, wenn der Frühlingswald noch kahl ist, verschwenderisch mit stark duftenden, lila- oder lachsfarbenen Blüten, aber die roten Sommerbeeren sind giftig. Auelfen lassen ihn mittels Magie an ihren Pfahlbauten wachsen, weil die Berührung seiner Äste bei anderen Rassen juckenden Hautausschlag auslöst. Der Faulbaum wächst auf feuchtem Boden, hat auffällig gerillte Blätter, eine übel riechende warzige Rinde und ungenießbare Beeren, die zuerst grün, dann rot, dann schwarz werden. In Auwäldern findet man den **Schneeballbusch,** der zum Jahresende duftende, kugelige, weiße, blass-blaue oder blass-rosa Blütendolden trägt. Sein bosparanischer Name Viburn (um) ist in rondratreuen Familien ein beliebter Jungenname.

#### FELD UND HAG

Die meisten Sträucher bilden typischerweise Hecken auf Feldern und am Waldrand. Oft werden sie auch als Hag gepflanzt, um Einödhöfe zu schützen oder benachbart stehende Gehöfte zu trennen. Die Heckenrose hat weithin gebogene, dornige Zweige, auf denen die duftlosen, hell rosafarbenen Blüten und im Sommer die Hagebutten wachsen. Der Schwarzdorn (Schlehdorn, Schlehe) hat ausladende Äste, in denen viele Vögel nisten, und gleich nach der Schneeschmelze weiße Blütchen. Die blauen, pflaumenartigen Früchte sind so sauer, dass man sie erst frieren lassen muss, um sie genießen zu können. Die Zwerge nennen sie **Torkelbeere** und stellen daraus einen billigen Schnaps her. Der Hartriegel gedeiht im Freiland, hat harte, blutrote Zweige, die der Flechterei dienen, gerillte Blätter und weiße Blüten. Der Spier- oder Sulvostrauch hat stachelige Ranken und rosenduftende, lanzenförmige Blätter und blüht zur Rahjaszeit (daher der Sternenname) mit weißen bis rötlichen, fünfblättrigen Blüten. Der eher seltene **Elfenbusch** (Traubenkirsche) verrät dem Kundigen mit bis zu 10 Schritt Höhe ein Bächlein oder ein nahes Gewässer. Im Frühjahr bildet er duftende weiße Blüten in hängenden Trauben, aus denen erbsengroße, schwarze, bittersüße Kirschen werden. Der seltene Silber-baum fällt durch seinen schlanken weißen Stamm und den silbrigen Filz der langen, farnwedelartigen Blätter auf Er wird bis zu 15 Schritt hoch und blüht mit aufrecht stehenden, gelben Blütenkerzen.

### MOOR

Der weißblühende, streng riechende Porst wächst in Hochmooren und wird bis zu anderthalb Schritt hoch. Der weidenähnliche Gagelstrauch wächst geduckt. Seine dunklen Äste sind mit harzigen, gerbstoffreichen Kügelchen übersät, die einen betäubend würzigen Geruch ausströmen. Er trägt ungenießbare Steinfrüchtchen. Im Bornland wird er bisweilen als Bierwürze verwendet.

#### STRAND UND UFER

Der **Sanddorn** wächst am Strand und an kiesigen Flussufern. Er hat lange, dünne, silbrige Blätter und lange Stacheln und trägt nach unauffällige Blüte im Herbst leuchtend orangefarbene Früchte, die eingekocht genießbar sind.

#### WEIT VERBREITET

Einige Sträucher sind so anpassungsfähig und genügsam, dass man sie in weiten Teilen Aventuriens findet, insbesondere auch in Heide, Steppe und Bergland: Schon der Name der Barbaritze (Sauerdorn) verrät, dass man sie in jeder Wildnis findet, insbesondere auch im Gebirge. Sie hat derbes Laub und trägt saure rote Beeren, die eben nur Barbaren essen können. Eine Abart ist der **Blutdorn** mit rotem Laub und gelben Früchten. Der Weißdorn — mit dem magischen Satuariensbusch verwandt, siehe S. 263 — bildet Unterholz und Hecken. Er hat bis 5 Schritt große, dornige Zweige mit weißgrauer Rinde, an denen Neuntöter und Käferspießer ihre Beute aufbewahren. Im Ingerimm hat er wunderschöne Dolden weißer Rosenblüten mit blutroten Staubgefäßen, später kleine, rote Mehlbeeren. Das Holz riecht abgeschnitten unangenehm, soll jedoch Wunder gegen Vampire wirken. Eine Abart ist der Rotdorn. (Zur weit verbreiteten Heidelbeere siehe *Heideblumen und -kräuter, S.* 210.)

Die Hasel findet sich besonders im lichten Wald, aber auch in Hecken bis nach Aranien. Sie wird bis 4 Schritt groß, ihre jungen Zweige sind rotborstig behaart, die Blätter fast kreisrund mit Spitzchen. Die Kätzchen beginnen schon im Tsamond zu stäuben, ab Praios bilden sich die Haselnüsse, die die wichtigste Nusssorte der Nordhälfte sind und auch von Eichhörnchen, Dachsen und Bären gefressen werden. Haselstecken sind wohl die erste Waffe jedes aventurischen Kindes, ob Mensch, Elf oder Goblin. Seltene, aber ebenfalls weit verbreitete Abarten sind die Bluthasel mit ganzjährig roten Blättern und die **Goldhasel** mit gelbem Laub. Der Ginster (Ginsterkraut) bildet niederes und kriechendes Gesträuch. Er hat dornige Zweige und blüht prachtvoll mit gelben Schmetterlingsblüten, die in der Färberei verwendet werden. Die reifen Hülsenfrüchte schleudern ihre Samen laut knackend fort. Besonders schön ist der *Garetische Goldginster*.

Das Geißblatt (Jelängerjelieber) findet sich tatsächlich vor allem auf Ziegenweiden, also im Hochland und in kargen Wäldern. Es wächst als windender Strauch, dessen oberste Blätter ineinander verwachsen. Die langen rötlichen Schlauchblüten öffnen sich erst abends stark duftend und locken Nachtschwärmer an. Der zypressenartige Wacholder (Krammetbeere) wächst von Orkland bis Aranien in Heide und in den Hochlagen der trockenen tulamidischen Berge, Weide, Moor und lichtem Wald säulen- oder pyramidenförmig bis zu zehn Schritt hoch, oberhalb der Baumgrenze als Strauchkissen. Seine stechenden, gelben und grünen Nadeln halten Schafe und Ziegen ab. Aus den schwarzen Beeren wird Gewürz und bei vielen ärmeren Völkern ein scheußlicher Schnaps gemacht. Dutzende novadischer und ferkinischer Stammesmärchen berichten, wie der Held auf der Flucht seinen Waqqif verlor oder ihn einer Übermacht entgegenwarf, wobei er die Dolche seiner Vorfahren beschwor: In jedem Fall ging die Klingensaat (tul.: *waqr uledi)* auf — der Wacholder; unter jedem Strauch soll ein Waqqif für Notzeiten liegen. Die Stechpalme findet sich vor allem in den Grasländern Mittel- und Südaventuriens und den immergrünen Wäldern des Südostens. Sie wird bis zu zehn Schritt groß, hat ledrige, stachelspitzige, immergrüne Blätter, winzige weiße Blütchen und schwach giftige, rote Früchte.

### STRÄUCHER, SÜDHÄLFTE AVENTURIENS

Die Sträucher und Büsche südlich des Raschtulswalls richten sich nach dem schnelleren Rhythmus, der durch die zwei Regenzeiten (Tsa/Phex und Rondra/Efferd) vorgegeben ist. Sie blühen zweimal oder mit ständig wechselnden Blüten, die fast immer durch besondere Größe und Farbenpracht auffallen. Während der trockeneren Zeiten wachsen sie langsam oder ziehen sich völlig ins Holz zurück. Hartlaubgewächse sind häufig, weil sie weniger Wasser durch Verdunstung verlieren.

### YAQUIRISCH-ARANISCHES KLIMA

Im Übergangsgebiet der großen Klimazonen gibt es einige Sträucher, die sowohl jahreszeitlich wie auch ganzjährig blühen, je nach Standort und bisweilen sogar nach dem Jahreswetter. Der Almadanische **Goldregen** verrät jedem Nordaventurier, dass er den blühenden Süden erreicht hat. Er findet sich vor allem im Berg- und Hügelland von den Goldfelsen bis zum Raschtulswall, als praiosgefälliger Zierstrauch aber auch in der Stadt des Lichtes und anderen Praios-Tempeln. Er wird bis zu 7 Schritt hoch, hat dreilappige Blätter und hängende gelbe Schmetterlingsblütentrauben. Der ganze Strauch, insbesondere aber die Samen sind giftig und können die Atmung lähmen. Das harte Holz wird besonders von den Ambosszwergen traditionsgemäß für Armbrustbogen verwendet. Der **Buchsbaum** ist niedrig, hat ledrige, kleine Blätter und unscheinbare, duftende Blütenstände und wird gerne als Gartenstrauch zu Tierfiguren geschnitten. Sein gelbes Holz eignet sich sehr gut für Drechselarbeiten. Die Fuchsie wird etwa 3 Schritt groß. Die lanzettförmigen Blätter sind gegenständig und meist nur sommergrün, die großen, vierblättrigen Blüten, meist rot, aber auch in anderen Farben, hängen langstielig herab. Die Horasie, eigentlich im Tulamidischen heimisch, war in den Dunklen Zeiten die beliebteste Gartenpflanze Bosparans. Sie hat rosige Trugdolden und gezahnte Blätter. Zum ebenfalls typischen Wilden Wein siehe *Im Wald, S. 206.*


*Typische Vegetation am Yaquir*

### WEITVERBREITETE ZIERSTRÄUCHER

Der Flieder wird an sonnigen, felsigen Standorten 10 Schritt, sonst zumindest *2* Schritt groß. Seine Blätter sind herzförmig, seine braunen Zweige ölreich. Nach der Farbe der herrlichen Büschel vierblättriger Blüten unterscheidet man *Amethyst-, Blauen* und *Weißen Flieder.* Von seinem tulamidischen Namen ˋlilaqˊ kommt die Bezeichnung für die Farbe Lila.

Weniger häufig ist der **Goldflieder,** der wohl zu den schönsten Sträuchern gehört. Die hellbraunen Zweige erreichen eine Höhe von 3 Schritt, die dunkelgrünen Blätter sind lanzenförmig. Die stiellosen Trichterblüten, aus vier Zungenblättern gebildet, stehen in dichten Büscheln.

Der Yasmin (von tul.: `schön') sieht dem Goldflieder ähnlich. Er ist jedoch eine Kletterpflanze von bis 3 Schritt Höhe, hat grüne Zweige und unpaarig gefiederte Blätter, und die weitgeöffneten, weißen oder gelben Trichterblüten stehen einzeln. In der tulamidischen Lyrik ist der Yasmin die meistbesungene Blume, oft in Beschreibung einer Frau, die gar nicht selten seinen Namen trägt.

Der **Hibiskus** (tul.: *habibi;* ˋWeggefährteˊ) oder Eibisch steht im offenen Land von Bethana bis an die Ränder der Khômwüste und kann *7* Schritt hoch werden. Als Verwandter der Malve hat er strahlenförmig verspreizte, schmale, harte Blättchen. Er blüht in mancherlei Arten und bildet dichte fünfblättrige Blütenstrauße in Weiß, Rot, Blau oder Gelb. Die orangeroten Beeren sind ein Gewürz (siehe *Gewürze, S. 222).*

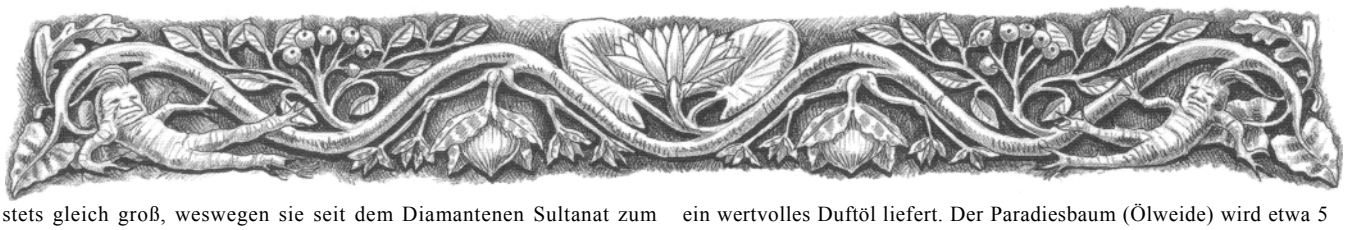
Der **Oleander** (Rosenlorbeer) wird zwischen Bethana, Chorhop, Perricum und Tuzak bis 8 Schritt groß. Er hat ledrige Lanzettblätter und führt Milchsaft. Die großen Blüten stehen in Dolden, sind rosenfarben, gelb oder weiß und enthalten ein je nach Sorte unterschiedlich starkes Herzgift.

### ARANIEN

Die Leomarswacht heißt auf tulamidisch **Hennastrauch.** Der bis zu 4 Schritt hohe Strauch blüht im Sommer mit blutroten, weiderichartigen Blütenähren. Auch seine pfeilförmigen Blätter enthalten einen Farbstoff, so dass sie, wenn sie verletzt werden, zu bluten beginnen. Der Legende zufolge ist der Strauch überall entstanden, wo Leomar Drachenherz sein Blut vergoss, und wenn er sich dereinst aus dem Wachenden Schlaf erhebt, werden alle Sträucher zu bluten beginnen. Der gepulverte Hannilsud färbt Wolle und Seide traviengelb, Haare rot und in der Kosmetik der Novadis Nabel und Nägel rostrot. Die Pistazie, die unter anderem in Aranien wild und kultiviert vorkommt, ist ein harziger Strauch von bis zu 8 Schritt Höhe. Die großen, siebenfach gefiederten Blätter sind immergrün, die kelchförmigen Blüten hellgelb und die kleinen Steinfrüchte stehen in Büscheln. Geröstet sind Pistazien ein beliebtes Mahl.

### LAND DER ERSTEN SONNE

Die Wilde Rose (tul.: *azila)* gilt Novadis und Tulamiden als Symbol ihres Landes, wächst sie doch an Felsen nicht nur im fruchtbaren Land, sondern auch in den Randgebirgen der Khôm und sogar in der äußeren Steinwüste. Hier wartet sie kaum sichtbar auf die Regenzeit, um dann in aller Schönheit wenige Wochen lang zu erblühen. Andernorts tragen die bis zu 5 Schritt langen Triebe, die sich mit ihren Stacheln überall festklammern, fast ganzjährig hellrote Blüten. Ihre Widerstandsfähigkeit und Schönheit gilt als Symbol des novadischen Charakters, ihr wehrhaftes Leben am Fels als den Ferkinas gleich, das unentwirrbare Gemenge aus Dornen und Blüten als Gleichnis des Lebens, die fünfblättrige Blüte als Ebenbild des schützenden Pentagramms — und was der blumigen Bilder mehr sind. Verehrt und besungen, wurde die Azila zur Stammmutter der Teerose und damit aller Gartenrosen (siehe *Gartenblumen, S.* 216; Kletterrose siehe *Im Dornicht, S. 207).* Die Kamelie hat immergrüne, ledrige Blätter, blüht mit weißen oder roten Rosenblüten und bildet holzige Kapselfrüchte und ölhaltigen Samen. Am Gadang werden siegreiche Qaiˊ Ahjan-Rennkamele mit den Blüten geschmückt — daher der Name. Der Pfefferstrauch, der in mehreren Arten im ganzen Osten und Süden sowie im Lieblichen Feld zu finden ist, ist eine mehrjährige Kletterpflanze mit holzigem Stamm und Haftwurzeln. Die großen Lanzettblätter sind wechselständig, die hellen, hängenden Blütenstände bringen als Früchte die grünen Pfefferkörner hervor. Vor allem nach der Schärfe unterscheidet man: Aranischer Pfefferstrauch, **Khunchomer** Pfefferstrauch und Alanfanischer Pfefferstrauch (siehe auch *Gewürze, S. 222).* Der seltene Lindisstrauch, bisweilen bis ins südliche Tobrien zu finden, wird bis zu *6* Schritt groß. Er hat ledrige, ovale Blätter, gelbe Schmetterlingsblüten und spannenlange Hülsenfrüchte. Die acht Bohnen (tul.: *kar$^{g}$t)* darin sind mehlig und



stets gleich groß, weswegen sie seit dem Diamantenen Sultanat zum Abwiegen von Edelsteinen und Gold verwendet werden. **(Feuerbohne** siehe *Wärmere Gebiete, S. 206.)*

**SÜDOSTEN: THALUSIEN UND MARASKAN**

Der Perainenspeer (Fliederspeer, Schmetterlingsstrauch, tul.: *tumhazartalish)* wird selten 5 Schritt groß. Er hat dunkelgrüne, dolchartige Blätter, die an der Unterseite weiß befilzt sind, und blüht im Sommer verschwenderisch mit rosenfarbenen Kerzen, die 'lausende Schmetterlinge anziehen und dichte Samenwolken verwehen lassen. Die MiMose ist ein niedriger Strauch mit zweiseitig gefiederten Blättern, die hei der geringsten Berührung zusammenklappen oder herabhängen. So bleiben sie einige Minuten lang, so dass sie dem Kundigen die Anwesenheit eines nahen Eindringlings verraten. Die Schmetterlingsblüten sind gelblich, weißlich oder violett, und werden zu ungenießbaren Hülsenfrüchten. Der **Riesenschachtelhalm,** der auf den Lehmböden Thalusiens, der Echsensümpfe und Maraskans gedeiht, wird bis zu 12 Schritt hoch und faustdick. Die Seitenäste stehen in Quirlen und entspringen aus kopfgroßen Knoten. Die Mispel findet man fast häufiger in Gärten als in der freien Natur. Die seltene Verwandte der Rose hat kleine, runde, ledrige Blätter und winzige rosa Blüten. Die roten Früchte ähneln kleinen Äpfeln, schmecken aber üblicherweise nur Vögeln. Der dornige Feuerbusch Maraskans (Konch, Scheinquitte) hat flaumige, ovale Blätter. Nach den Regenzeiten ist er voll großer, karmesinroter Rosenblüten und trägt saure kleine Früchte, die ungekocht kaum genießbar sind. Aus diesen oder aus der Rinde kocht man den Maraskanischen Säuerling. Das **Tuzakbäumchen,** das etwas höher als einen Schritt wächst, besitzt rosafarbene, phallusähnliche Blüten.

**STRÄUCHER DER TROCKENGEBIETE**

Die Akazie umfasst eine ganze Familie dorniger Büsche, Sträucher und Bäume mit tief grabenden Wurzeln, die vom Süden des Lieblichen Feldes bis in die Khômwüste und auf den benachbarten Gebirgen gedeihen. Die Blätter sind lanzettartig, die gelben oder weißen Blütchen stehen in Köpfchen, bisweilen in Trauben, die Früchte sind hülsenförmig. Neuntöter und Käferspießer benutzen die bis drei Finger langen Dornen, um ihre Beute aufzuhängen; Echsen und Schlangen schätzen ihren Schatten. Die Schirmakazie ist die größte dieser Art und wird bis zu zehn Schritt hoch. In der Honigakazie findet man häufig Stöcke wilder Bienen und die Ameisenakazie beherbergt in ihren ausgehöhlten Asten häufig Horden beißlustiger Feuerameisen.

Die Azalee (von tul.: *azila;* `Wildrose'; interessanterweise isd.: *aleza;* `Dorn') bildet hüfthohe Büsche mit runden, ledrigen Blättern und duftenden Trauben meist rötlicher Trichterblüten. Der Lorbeer ist eine typische Pflanze der Zyklopeninseln, kommt aber auch auf der Südwestseite der größeren Waldinseln vor. Er wird selten bis zu 6 Schritt hoch, ist immergrün und hat ledrige, lanzenförmige Blätter, die als Gewürz dienen; im Peraine blüht er unscheinbar gelbgrün, die Früchte ähneln kleinen schwarzen Oliven; der Lorbeerkranz als Auszeichnung des siegreichen Heerführers war vor allem in bosparanischen Zeiten verbreitet. Eine äußerst seltene Abart ist der Kampferbaum der Jilasken mit gelblich-bräunlichem rotgeädertem Holz, das ein wertvolles Duftöl liefert. Der Paradiesbaum (Ölweide) wird etwa 5 Schritt groß. Er hat schmale Lanzettblätter mit silbrigen Blattunterseiten und blüht mit silbergrünlichen, innen zitronengelben Blüten. Der nahe verwandte **Feuerdorn** (tul.: *ranchel)* ist die südländische Abart des Sanddorns (siehe *Strand und Ufer, S.* 202).

Die Steppenhexe (Steppenroller) ist ein Kennzeichen des Aranischen Busches, des Shadif und der äußeren Khômwüste. Die 1 Schritt großen, kugeligen Büsche fallen kaum auf, weil sie die meiste Zeit völlig vertrocknet sind. Kurz nach der Regenzeit lösen sich die Wurzeln, worauf der Busch vom Wind mitgeführt wird und dabei seine Samen ausstreut. Diese gehen zur nächsten Regenzeit innerhalb weniger Wochen auf, verzichten fast ganz auf Laub und bilden weiße Trichterblüten. Aus diesen entstehen die Samenkapseln, wenn die Trockenheit den restlichen Busch bereits verdorren lässt. Der Beifuß der Wüste und der angrenzenden Gebiete ist fast eine eigene Art; der Halbstrauch von höchstens 2 Schritt heißt bei den Novadis `*schuksehumach*' (Klapperschlangenbusch), und diese Warnung ist ernst zu nehmen. Er hat weiß befilzte, geteilte Blätter, winzige weißliche bis rötliche Korbblüten und einen strengen Duft. Somit ähnelt er seinen Verwandten, dem nördlichen Beifuß und dem Wermut (siehe *Weg-und Ackerränder, S.* 211). In seinem Schatten sammeln sich allerlei Tiere wie Sandwolf, Wüstenskorpion, Goldeidechse und eben Klapperschlange. Auf den trockenen Böden Chababiens wächst ein hart-blättriges Buschwerk, dem die Horasier den Namen **Rondrazahn** gegeben haben, die Novadis bezeichnen es als **Erdenklinge.**

**EDLE UND NÜTZLICHE STRÄUCHER SÜDAVENTURIENS**

Der immergrüne **Myrrhenstrauch** des Regengebirges hat faustgroße, lila schimmernde, harzhaltige Früchte, aus denen der bedeutendste Weihrauch, die magische Myrrhe oder Myridanium, gewonnen wird (moh.: *mirhe;* `würzig-glitzernd'). Die Myrte (moh.: *mirte;* `würzig-Blut') umfasst eine Familie von Sträuchern oder Bäumchen, die nur im Nebelwald der Waldinseln wachsen. Alle haben ledrige Lanzettblätter, blühen zweimal jährlich gelb-weiß oder blau und bilden dann unauffällige, helle Beeren oder Steinfrüchte voll ätherischer Öle. Eine Abart ist der vor allem auf Iltoken beheimatete **Mir-Theniok-Strauch** (moh.: `würzig-Blut-Baum-alles gut'), dessen gemahlene Kerne ein bedeutendes Gewürz sind. Ein Myrtenkranz wurde in alt-tulamidischen Zeiten als Brautschmuck geschätzt.

Die Avocado (Brabakbirne) ist im regengrünen Wald häufig, vor allem auf der Südwestseite der größeren Waldinseln. Sie hat raue, längsgestreifte Stängel und gewundene Zweige; die langen, Tedrigen Zungenblätter stehen dicht und bevorzugt am oberen Ende. Aus den kleinen, grünlichen, sechsblättrigen Sternblüten werden ebenfalls grünliche, birnenförmige Steinfrüchte. Der mohische Name bedeutet etwa `Frucht, die nur die dumme Hand verschmäht'.

Ausschließlich auf den Inseln des Feuermeeres findet man die Schopfpalme, die nur aus steifen Blättern um einen Fruchtstängel besteht. Die klingenartigen Blätter sind schrittlang, gebogen, dornig und grün mit hellgelbem Rand. Die Blüten ragen aus einem Stiel im Zentrum der Rosette und sind blau mit rosa Deckblatt. Auf dem Stiel bildet sich die Schopfpalmfrucht, etwa eiförmig, mit einer Schale wie eine Palme und einem eigenen Blättersehopf; die Insulaner nennen sie Ananas (vermutlich etwa: `nehmen und viel tanzen').

## KAKTEEN UND ANDERE TROCKENPFLANZEN

*»Von den Kakteen weiß man nicht, ob sie von den Göttern oder den Dämonen kommen. Sie sind nicht Baum noch Strauch noch Kraut und sehen allesamt aus, als hätt ein Strauch sich mit allem Wasser vollgesogen, das er fand, und hätt all seine Äste zu Dolchen geschrumpft. Und wenn es wahr ist, dass die Wüsten durch einen Fluch geworden, wo früher blühende Gärten lagen, dann sind die Kakteen wohl tatsächlich so entstanden.*

*Übrigens wachsen die Kakteen nicht in Sand und Dünen, denn dort gedeiht nichts mehr, sondern vielmehr in der Steinwüste rings um die Khôm und die Gor sowie im Hochland von Mhanadistan, aber auch in Süd-Almada, im Mengbillanischen, auf den Zyklopeninseln und Teilen Araniens. Im Raschtulswall, im Regengebirge und in der Maraskan-Kette findet man sie noch höher als jede andere größere Pflanze.*

*Kakteen sind eine scheußliche Marter, so man hineinfällt, denn die Stacheln spießen dich bis auf die Knochen. Wer sich hinter Kakteen verbirgt, ist sicher vor Luchs und Wüstenräuber. Wenn man dürstet, kann man manche Kakteen spalten und ihr feuchtes Fleisch ausquetschen. In ihren*

*Höhlen nisten Khômfink und Trompetervogel. Und alle Kakteen haben wunderschöne, meist rote Blüten.*
*Die* Säulenkakteen *bestehen aus langen, unterschiedlich verzweigten Stangen. Der Große* Säulenkaktus *ist wohl der bekannteste, bis zu fünf Schritt hoch, und mit zwei oder drei unregelmäßigen, emporgebogenen Armen. Der* **Mhanadische Schusskaktus** *sieht ihm sehr ähnlich, schießt dir aber bei leisester Berührung die Stacheln mitsamt den Früchten ins Fleisch. Der* **Kandelaberkaktus** *ist schlanker, misst ein bis drei Schritt und hat oft über ein Dutzend aufragende Arme. Das* Greisenhaupt *hat keine Stacheln, sondern einen dichten weißen Filz. Der* **Skorpionkaktus** *wirkt eher wie aus Gurken zusammengesetzt, seine Stacheln haben Widerhaken, die man nie mehr aus dem Leib bekommt. Die Königin der Nacht hat besonders schlanke Triebe, die an anderen Gewächsen ranken oder klimmen, und hängende Luftwurzeln; ihre weißen Blüten mit lachsfarbenem Kranz öffnen sich erst zur Nachtigallenstunde (zehnte Stunde). Wie von einem Dschinn aus grünen Brotfladen zusammengeklebt sehen andere Kakteen aus: der mannsgroße* **Ohrenkaktus,** *der Feigenkaktus, von dem man die fleischigen Früchte essen kann, der hüfthohe Cheria-*Kaktus, *dessen Giftstacheln dich in den Wahnsinn treiben können, dessen Fleisch die Novadis aber mit Begeisterung rauchen, der oft pferdegroße* ***Fran-Horas-Stuhl, in*** *den die Ferkinas angeblich ihre Opfer setzen, und auch der* Khunchomer Kaktus, *der wie eine Ansammlung echter Säbel aufragt.*
*Kugelig sind der melonengroße* ***Igelkaktus,*** *dessen Stachel spannenlang werden, und der kinderkopfgroße* **Streitkolbenkaktus,** *der meist in breiten Kolonien den Weg versperrt. Ebenfalls Kugeln, jedoch von grauer Farbe, sind der zwei Spann große* ***Menchalkaktus,*** *der Wunder gegen alle Gifte wirkt, und der* **Schädelkaktus,** *der zwei Augenhöhlen für die Blüte und zahnartige Wurzeln hat; die Einheimischen wollen keine Ähnlichkeit erkennen, aber für den Fremden erweckt er wohl den Eindruck eines Feldes voller Totenköpfe.*
*Einige Pflanzen bestehen fast nur aus schwerem fingerdickem Blattwerk. Die* Agave *hat büschelartig aufragende behornte, dickfleischige Blätter und eine schuppige Stammwurzel und rote Lilienblüten. Eine Verwandte ist die Palmlilie, wegen ihrer fingerartigen Blätter auch Yucca genannt. Die Alôe oder Murak-Lilie besteht ebenfalls aus einem bis zwei Schritt großen Stamm, aus dem ein Schopf fleischiger, gezahnter Messerblätter ragt; sie blüht erst im Alter von 50 Jahren mit auffälligen scharlachroten Traubenzapfen; die Tulamiden salben ihr Haar mit dem Öl der Alôe.*
*Gar nicht zu beschreiben ist der* ***Gespensterbaum*** *der Gebirge, selten auch Kreuzkraut genannt, der den Stamm eines Baumes und die bündelartig aufragenden, dickfleischigen Blätter einer Agave hat; die Tulamiden nennen ihn Nurhanifez, was etwa 'Siebengehörnter Geisterhut' heißt."*
*—Ardo Stoerrebrandt,* Kamele und Kalifen. Reisen durch die Khôm in den Jahren 982 – 988, *Festum, 990 BF*

Die Berührung mit einem Kaktus verursacht generell W3 TP, beim *Mhanadischen Schusskaktus* sogar 1W6+2 TP; der Sturz in einen Kaktus egal welcher Art 1W6 TP Beim *Skorpionkaktus* entspricht jeder erzielte Trefferpunkt einem Widerhaken, der 1W6 TP Folgeschaden verursacht: entweder, wenn er entfernt wird (FF-Probe, sonst bricht er ab und verbleibt in der Wunde), oder wenn er im Lauf der nächsten zehn Tage herauseitert.
Die Wirkung des *Cheria-Kaktus* ist im **Herbarium** näher erläutert (s. S. 232).
Ein *Feigenkaktus* trägt von Ingerimm bis Efferd Früchte, die W3 Rationen entsprechen. Kakteen haben weiches Holz (RS 3); für je 10 SP, die ihnen zugefügt werden, lässt sich 1 Maß Wasser gewinnen.

## KLETTER-, RANK- UND SCHLINGPFLANZEN

Zahlreiche Pflanzen neigen dazu, zugängliches Gelände in ein fast undurchdringliches Hindernis zu verwandeln. So wird Wald zu Urwald, Auland zu Gehölz und offenes Land zu dornenstarrendem Dickicht.
In Abenteuern werden diese Stellen, die jedes vernunftbegabte Wesen freiwillig meidet, aus zwei Gründen wichtig. Einerseits können Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen dazu dienen, die Bewegung der Helden auch außerhalb von verlassenen Gemäuern oder verfallenden Gewölben zu begrenzen. Durch die pflanzlichen Mauern lassen sich damit Szenen erreichen, die sonst nur in Verliesabenteuern möglich sind; auch eine Jagd in einem labyrinthartigen Gangsystem ist so darstellbar.
Andererseits – und vielleicht häufiger – werden Dickichte wichtig, wenn eine bestimmte Strecke in einer möglichst geringen Zeit zurückgelegt werden muss. Dann hat der Held die Wahl, diese pflanzlichen Hindernisse weiträumig zu umgehen oder sich einen (möglicherweise) schnelleren Weg zu brechen, hauen oder zu brennen. Und je nach Situation steht man vor diesen Entscheidungen sowohl, wenn Reisen in Tagen und Stunden gemessen werden, als auch, wenn es bei einer Verfolgungsjagd um kostbare Minuten geht oder wenn mitten im Kampfgetümmel manövriert wird.
Wir unterscheiden hei Hindernissen aus Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen zwischen vier Kategorien: dichtes Unterholz, Dickicht, Dornicht und gefährliches Dornicht.

*Dichtes Unterholz* behindert zwar erheblich, ist aber ansonsten unproblematisch, da man in der Regel keinen Schaden erleidet und nur die Ausdauer der Helden beansprucht wird. Für jeden Tag in solchem Gelände muss eine KO-Probe gelingen, um nicht einen (zusätzlichen) Punkt Erschöpfung zu erleiden. Gewaltmärsche sind nicht möglich, der Geländemultiplikator (GA 123) beträgt höchstens 0,2.

**4**[f] Das *Dickicht* behindert nicht nur erheblich, es strapaziert durch Dornen oder Haken auch die Helden und ihre Ausrüstung. Um sich überhaupt einen Weg zu bahnen, muss alle 4 (je nach Dichte sogar bis 1) Stunden eine KK-Probe gelingen. Im gleichen Intervall wird auch eine KO-Probe fällig, um nicht einen (zusätzlichen) Punkt Erschöpfung zu erleiden. Ebenfalls werden in diesem Intervall GE-Proben+BE fällig. Misslingen diese, erleidet der Held 1W6 TP und seine Ausrüstung nimmt nach Maßgabe des Meisters ebenfalls Schaden: Kleidung aus Stoff oder Tuch zerreißt und wird unbrauchbar, die BE von ledernen Rüstungen steigt um 1, Rucksackriemen reißen. Der Geländemultiplikator beträgt 0,1 bis 0,05. **,e** Im *Dornicht* muss jede SR eine KK-Probe abgelegt werden, um überhaupt voranzukommen – und nur bei Gelingen schafft man etwa 10 Schritt. Ohne angemessene Hilfsmittel (Machete, Handaxt etc.) ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Außerdem werden jede SR eine KOProbe und eine GE-Probe+BE fällig. Misslingt letztere, erleidet man W6 TP.



Fällt dabei eine 6, hängt man fest. Jede folgende GE-Probe dient allein der Befreiung, zusätzlich steigt die BE mit jedem Misslingen (zusätzlich zum Schaden) um 1. Die Ausrüstung erleidet Schaden nach Maßgabe des Meisters. Selbst bei metallenen Rüstungsteilen sind BE-Steigerungen üblich. Ein Geländemultiplikator ist nicht mehr anwendbar.

*Eingefährliches Dornicht* sollte man ohne angemessene Ausrüstung unbedingt meiden: Gegenüber dem Dornicht werden alle Aufschläge verdoppelt, die Proben müssen jede Minute abgelegt werden.

Gute Kenntnis in *Wildnisleben* hilft beim Meistern dieser Hindernisse. Die Probe ist um + 1 / +2 / +4 / +8 Punkte erschwert (jeweils *für* dichtes Unterholz / Dickicht / Dornicht / gefährliches Dornicht), und die TaP" können zu einem Viertel als Bonus auf jede der obengenannten Eigenschaftsproben verwendet werden.

Es versteht sich von selbst, dass in allen Fällen eventuelle Reittiere geführt werden müssen — und ein gefährliches Dornicht betreten nur die wenigsten freiwillig.

## DICHTES UNTERHOLZ

### IM WALD

Weit verbreitet ist der Efeu, der Name bezeichnet ihn als die wichtigste Pflanze der waldelfischen Baumhäuser (zu isd.: *fey;* Elf). Er kann mit Hilfe seiner Haftwurzeln bis zu 20 Schritt hoch klettern: an Bäumen, an Felsen und auch an Bauwerken, die er alle bisweilen mantelartig einhüllt. In Ermangelung einer Stütze bildet er auch beträchtliche Teppiche. Er hat dreigelappte Blätter und ungenießbare schwarze Beeren. Eine giftige Abart ist Efeuer (auch Giftefeu, tul.: *sumach),* eine besondere Affinität zu Magie zeigt das Blutblatt (siehe S. 203).

Der Spinnendorn (Waldrebe, Clematis, Waldstrick) findet sich in fast allen Wäldern nördlich des Yaquir, bevorzugt im lichten Wald. Die bis zu 30 Schritt langen Triebe mit den verholzenden Stängeln klettern bis zu 8 Schritt hoch in die Bäume und bilden dazwischen ein undurchdringliches Dickicht. Die herzförmigen, jeweils gegenständigen Blätter sind empfindlich und schlingen sich um die Zweige der Wirtspflanzen. Die Blüte ist unscheinbar, im Herbst fallen aber die grauwolligen Fruchtstände auf, die wie Hunderte kleiner, silbriger Spinnen im Dickicht sitzen. Wilder Hopfen wird bei *Hopfen* unter *Gemüse, Feldfüchte, Faserpflanzen* auf S. 219 beschrieben.

Rahjas Wilder Wein (aran.: *veitschi)* wird in Auwäldern und besonders in den immergrünen Wäldern des Südostens bis 10 Schritt hoch. Die Zweige und die Stängelranken, die mit einem eigenen Kleister haften, sind im Frühjahr hellrot, das typische Weinlaub wird im Herbst feuerrot. Ein naher Verwandter ist die Klimme.

Besonders an Mauern findet man die Drôlbeere, die im Südwesten Aventuriens wächst. Ihre Beeren sind für Menschen ungenießbar, ziehen aber Vögel an, die auch gerne in den dichten Pflanzen Nester bauen.

### GEBÜSCH UND, HECKEN

Die **Wicke,** ob Ackerwicke, Gartenwicke oder Zaunwicke, hat lange Ranken, deren Spitzen sich einrollen, mit zahlreichen, gegenständigen Blättern. Fast vier Monate lang tragen sie purpurne bis violette Schmetterlingsblüten und kleine Hülsenfrüchte. Uber Wicken führen fast immer Ameisenstraßen. Bittersüßer Nachtschatten wird bis 2 Schritt hoch. Die Stängel klettern mit den manchmal herzförmigen, manchmal geteilten Blättern. Im Sommer blühen die zarten, violetten Blüten, die aus je fünf feinen Zünglein und spitzen, dottergelben Fruchtknoten bestehen. Daraus bilden sich leicht längliche, korallenrote Beeren. Wie alle Nachtschatten ist die ganze Pflanze sehr giftig.

### WÄRMERE GEBIETE

Die farbenprächtige Feuerbohne der wärmeren Gebiete rankt sich mit dem bis 4 Schritt langen Stängel linkswindend empor. Die Blätter sind verkümmert, die sommerlichen Schmetterlingsblüten leuchtend rot oder weiß, die Bohnen violett und schwarz gefleckt. Zur Gelben Kletterrose siehe *Im Dornicht* auf Seite 207.

## DICKICHT UND DORNICHT

Viele Pflanzen schützen sich davor, von großen Lebewesen zertrampelt oder gefressen zu werden, indem sie Dornen und Stacheln bilden. Einige Lebewesen, die Kulturschaffenden eingeschlossen, haben sich dicke Haut, Fell, Pelz oder Kleidung zugelegt und versuchen es dennoch ...

### IM DICKICHT

Die Klette, eine bis brusthohe Distelart, hat im Sommer violette Blütenköpfe. Ihre maximal erbsengroßen Früchte voller Widerhaken verhängen sich in Fell, Pelz, Haar und Kleidung. Das Klebkraut wird bis zu 2 Schrittgroß. Sein Stängel und die Blätter, die in mehreren Quirlen zu jeweils sechs Zungenblättern stehen, sind stachelig-rau. Der Stängel ist zu schlaff und rankt sich daher meist an anderen Pflanzen empor. Bis in den Traviamond bildet es ebenso raue Samen, die an Fell und Kleidung hängen bleiben. Spinnendorn finden Sie in der linken Spalte unter *Im Wald.*

Die Brennnessel hat auf der Unterseite ihrer typisch gezackten Blätter kleine, scharfe Dornen. Bei Hautberührung führt das leichte Gift zu starken Hautrötungen und dem namensgebenden Brennen. Das oft alles überwuchernde Kraut wächst an feuchten und nicht zu schattigen Standorten bis mannshoch und ist überall zwischen Riva und Drôl verbreitet, wo es nicht zu trocken ist. Gorphanus empfiehlt einen Brennnesseltee als wassertreibendes Getränk. Besonders heimtückisch ist die Bornische Brennnessel, deren Gift erst nach zwei Tagen zu wirken beginnt, aber zu einem beträchtlichen Anschwellen der betroffenen Körperpartien führt.

Gegen die Brennnessel schützt alle hinreichend dichte Kleidung (RS 1), dann werden nur die ungeschützten Stellen vom Gift angegriffen und die Standardregeln sind anwendbar. Sollte man so gut wie unbekleidet in eine Brennnesselkolonie geraten, sind schwere Verbrennungen (2W6 SP) unvermeidlich.

Die Große Kratzdistel (isd. für alle Disteln: *a'lê a'lêa)* ist in jedem offenen Gelände des Nordens und Mittellandes häufig und dringt auch in Steppe und Moor vor. Je nach Standort wird sie 2 Spann bis 2 Schritt groß. Die Blätter sind fast dornartig und vielfach verzweigt. Im Sommer blühen die violetten, borstigen Köpfe. In gutem Ackerboden reichen ihre Wurzeln bis zu 3 Schritt tief, womit sie Brandrodung, Pflug und Hacke immer wieder entgeht. Eine Abart ist die Gemüsedistel, deren Blütenböden im Lieblichen Feld als Delikatesse gelten. Die Phexensdistel wächst nur hüfthoch und blüht in einem blassen Blau. Ihr Saft hält Mücken ab. Die Kugeldistel ist vor allem im Orkland sehr verbreitet. Sie wird bis zu brusthoch, hat einen daumendicken Stängel und große, gezackte, dornige, unten weißbefilzte Blätter. Im Hochsommer bildet sich eine einzigartige Kugelblüte von Kopfgröße aus zahllosen blau-weiß-violetten Blütchen.

Die Eselsdistel ist in allen trockeneren Gebieten der aventurischen Südhälfte verbreitet. Im Wald wird sie bis brusthoch, am Rand der Wüste und im Gebirge immerhin halbschrittgroß. Die großen Blätter stehen weit oben, nahe dem Blütenkopf, und sind zwar kratzig, aber so weich, dass Kamele und Esel sie gerne fressen. Zweimal jährlich blüht der Blütenkopf safrangelb. Barbaritze, Blutdorn und Ginster finden Sie bei den *Weit verbreiteten Sträuchern (S.* 202); die ebenfalls Dickichte bildenden Kakteen und andere Trockenpflanzen haben ein eigenes Kapitel (ab S. 204).



### IM DORNICHT

Die Golddistel ist im yaquirisch-aranischen und heißeren Klima häufig, insbesondere auf Schafweiden und Böschungen. Der mehrköpfige, kandelaberartige Stängel wird kniehoch und ist über und über mit kleinen, typischen Distelblättern besetzt. Die Blattrosette ist im Sommer trocken goldfarben, die restliche Zeit strohgelb und vertrocknet.

Alle Rosen sind Klimmpflanzen, die sich in der Umgebung abstützen, sofern sie nicht ständig beschnitten werden. Die Kletterrose im Land der Ersten Sonne verkümmert, wenn ihre bis zu 6 Schritt langen Triebe keinen Halt finden. Zwischen Bäumen, um Felsen, in Schluchten oder an Hauswänden jedoch kann sie Dornicht von mehreren Schritt Tiefe und fast beliebiger Breite entwickeln. Häufiger ist die Gelbe Kletterrose, nur gelegentlich die **Khunchomerrose.**

Himbeere und Brombeere finden Sie bei *Fruchttragenden Waldsträuchern* (S. 201), **Heckenrose, Schwarzdorn** und **Sulvostrauch** bei *Feld und Hag (S.* 202), Sanddorn unter *Strand und Ufer (S.* 202), **Weißdorn** und **Rotdorn** bei *Weit verbreitet* (S. 202), die Wilde **Rose** unter *Land der Ersten Sonne* (S. 203), **Feuerbusch** bei *Thalusien und Maraskan* (S. 204) und Feuerdorn unter *Sträucher der Trockengebiete (S.* 204).

### GEFÄHRLICHES DORNICHT

Die Ogerbeerenranke bildet in allen Wäldern zwischen Albernia, Bornland und Beilunk undurchdringliches Unterholz. Die behaarten, bräunlichen Stängel werden bis zu 5 Schritt lang und bilden besonders lange Triebspitzen. Die Blätter sind länglich und umgekehrt herzförmig, mit blaugrau befilzter Unterseite. Die Stängelhaare sind glashart und brechen bei Hautberührung sofort; in der Haut lösen sie Entzündungen aus. Im Sommer blühen kleine, gelb-graue, nelkenartige Blüten, aus denen sich im Herbst die gewaltigen Ogerbeeren bilden: walnussgroß, weißlich mit dunklen Spaltengrenzen und einen scheußlichen Geruch zwischen ranzigem Fett und fauligem Fleisch verströmend (selbst erfahrene Waldläufer glauben dann, einen Oger zu riechen). Sie schmecken genauso, wie sie riechen. Der Geruch gepflückter Beeren hält sich etwa einen Tag, was übermütige Schelme bisweilen benützen, um andere Leute zu erschrecken.

Der Sicheldorn, der insbesondere im yaquirisch-aranischen Klima im offenen Land steht, zeigt seine Gefährlichkeit ganz unverhohlen. Die ölreichen Zweige mit den kleinen harten Lanzettblättern strotzen vor dunklen Dornen, die Größe und Form von Bärenklauen haben. Meist haben Neuntöter und Käferspießer sie mit toten Insekten geschmückt. Aus den unscheinbaren Blüten bilden sich ungenießbare schwarze Beeren.

Der **Hakendorn** *(waqr el'ghul)* ist in den Hochlandwäldern Maraskans und Thalusiens häufig, im höherwüchsigen Aranischen Busch selten und sonst kaum zu finden. Er wird 3 Schritt groß, allerdings kriechen die roten Stängel mit den harten, grünen, rot gerippten Blättern auch auf dem Boden etliche Schritt weit. Abgesehen von jeweils einem Mond vor den Regenzeiten blüht er stets mit beeindruckenden kobaltblauen Trichterblüten. Fast unsichtbar, weil glasig, sind die beinahe fingerlangen, gekrümmten Dornen. Sie bohren sich durch Stiefelsohlen, verhaken sich in Gürtel und Schlaufen und verheddern sich selbst in Kettenhemden und Plattenstücken. Während sich Tiere und halbnackte Wilde meist mit äußerster Willenskraft freireißen können, wird dem Zivilisationsmenschen die Unzerstörbarkeit seiner Ausrüstung zum Verhängnis. Jeder Befreiungsversuch treibt ihn tiefer ins Unterholz. Insbesondere wenn man bereits durch Giftpflanzen oder Krankheiten geschwächt ist, kann das ein langsames Ende bedeuten, wobei die zahllosen gierigen Insekten schneller als Hunger und Durst sind ...

Schon mancher Mittelreicher, von einem Maraskaner vor einem `Wackerghul' oder `Wackelghul' gewarnt, hat diesen ausgelacht; fand er dann auch noch einen Toten im Gesträuch, widmete er diesem zu viel und der Pflanze zu wenig Aufmerksamkeit— und war bald selbst gefangen.

Der maraskanische **Peitschenstrauch** ist eine `harmlose' Abart der Trichterwurzel (siehe Seite 270). Die blass-gelben Triebe mit den großen, dunkelgrünen Blättern werden bis zu 6 Schritt lang. Sie sind über und über mit kleinen Nadeln besetzt und so berührungsempfindlich wie alle Kletterpflanzen, nur um ein Vielfaches beweglicher. Bei heftigen Bewegungen legen sie sich um das Opfer und zerscheuern ihm die Haut. Im Gegensatz zu den meisten Pflanzen der Insel ist diese nicht giftig.

## BLUMEN UND KRÄUTER

Während die Heil- und Nutzpflanzen als Gaben Peraines gelten und die Bäume als Sumus Erbe, soll die Göttin Tsa die ersten Blumen aus Freude über den Frieden zwischen Göttern und Giganten vom Himmel regnen lassen und in alle Sphären gesät haben. Unter den Blumen und Kräutern sind nur jene Nutzpflanzen nochmals aufgelistet, die mit gewisser Häufigkeit auftreten. Gemeinhin kann man sagen, dass die Blüten, je weiter man nach Süden geht, immer größer und farbenprächtiger werden. Mag sein, dass Tsa tatsächlich dort mit der Aussaat begonnen hat, mag sein, dass Praios' Nähe auch die Blumen zu größtem Prunk treibt, mag auch sein, dass in jenen Landen, wo Gift und Auszehrung Auslese halten, auch die Pflanzen in heftigstem Wettbewerb stehen.

## WALD

Vorbei ist die Zeit, als der Reichsforst ganz Zentralaventurien bedeckte (man denke an Ortsnamen wie Eslamsroden, Waldsend oder Rhodenstein), und auch die nördlichen Wälder weichen Schritt für Schritt den Äxten der Thorwaler, Andergaster und Bornländer. Aber auch heute noch ist der Wald eine der bedeutendsten Landschaften, in dem wohl an die 200 eigenständige Arten Blumen und Kräuter wachsen.

Der aventurische Waldmeister (Labkraut, Färberröte) ist in allen Wäldern zu finden, gibt aber insbesondere Elfenwäldern ihren typischen Geruch. Am mehr als spannenlangen Stängel finden sich übereinander immer wieder die unverkennbaren acht sternförmigen Zungenblätter. Im Frühling blüht darüber ein Sträußchen kleiner weißer Blüten. Er heißt auch Labkraut, weil man ihn verwendet, um Milch gerinnen zu lassen und Käse herzustellen, insbesondere den Warunker Sembelquast. Färberröte heißt er, weil der Stängel einen unauffällig rosigen Saft führt, der in kochendem Wasser Stoff ziegelrot färbt. In jedem Wald findet sich an jenem Ort, wo die meisten Stängel stehen, auch ein Wahrer Waldmeister, der 1 Schritt groß ist. Jeder, der im Wald Kräuter sammelt, ist gut beraten, ihm seine Aufwartung zu machen und sein Begehr zu nennen. Jede Kräuterfrau wird bestätigen, dass er ein-, zweimal im Leben Antwort gibt. In seiner Nähe finden sich häufig Kobolde, Blütenjungfern oder andere Wesen der Anderswelt.

Die Farne stehen den Elfen besonders nahe (isd.: *faern;* `Elfenschutz'), ganze Auelfensippen ehren ihn als Namenspflanze. Der Aberglaube sagt, dass die sommerlichen Farnsamen in den Schuhen unsichtbar machen. Farne wachsen als sich entrollende Spirale aus dem Boden; eine einblättrige Art heißt darum Hirschzunge. Der Tüpfelfarn hat einfach gefranste Wedel, auf denen er als schwarze Tüpfel die Samen trägt, und gedeiht sogar in Astgabeln. Der Wurmfarn hat die typische Form, wo jedes Blatt wieder wie der ganze Wedel aussieht; seinen Wurzelsud empfiehlt Gorphanus gegen Würmer im Darm. Das Elbenkraut hat feine Wedel, die Elf und Mensch schmecken. Der Adlerfarn bildet mannshohe Büschel seiner breit gefächerten Wedel

und wächst selbst in den Wälder Thalusiens. Der große Flügelfarn ist eine Besonderheit des yaquirisch-aranischen Klimas. Der seltene Königsfarn schließlich hat bis zu 3 Schritt lange Wedel mit gelben Sprenkeln.

**ALLE WÄLDER**

Der Boden aller Wälder wird, sofern nicht von anderen Pflanzen bestanden, schnell vom Waldmoos erobert; ebenso alle gefallenen Baumstämme und Baumstümpfe. Wer es genauer betrachtet, glaubt, einen Miniatur-Nadelwald zu erkennen — es ist wohl Nachwuchs vom Wald an sich.

An beinahe allen Bäumen setzen sich Schmarotzer fest, insbesondere auf der Wetterseite: In Nordaventurien ist das Norden (Firunsatem), in Westaventurien der Westen (Beleman), in Ostaventurien der Nordwesten (Tobrische Brise) und in Zentralaventurien alles außer Süden. Besonders häufig sind das weiche, grüne **Schratmoos,** die graue fransige Schildflechte, die hängende, grüne bis graue Bartflechte, das bis zum Boden herabhängende Trauermoos und der verworrene, bleiche Rohalsbart zu finden. Eine Unterart der letzteren ist der Traschbart (siehe *Herbarium, S.* 269). Heidelbeere und die sehr seltene **Marbobeere** stehen bei *Heideblumen und -kräuter (S.* 210), Vergissmeinnicht hei *Feuchte Wiesen im Sommer (S.* 210).




**DICHTER NADELWALD**

Die Schönaugbeere oder Tollkirsche wächst im Sommer glänzend rot an der Spitze einer vierblättrigen Staude, ähnlich der Vierblättrigen Einbeere und der Glanzbeere. Sie ist grundsätzlich giftig, wird aber für Charismaelixier und teuerste Kosmetik benötigt.

Seltsam ist das **Schlangenmoos** (Bärlapp), das am Boden kriechende Stängel von etwa 1 Schritt Länge bildet und bisweilen kniehohe Triebe aufstellt. Die Sporenähre blüht niemals, wird aber in Rondramond reif. Ein Pulver daraus wird von Jahrmarktskünstlern in die Luft geworfen und entzündet, um `Feuerbälle' zu erzeugen. Das Rosenmoos ist selbst im Nadelwald selten, soll aber besondere Orte auszeichnen. Es wird drei, vier Finger hoch und blüht im Sommer mit kaum sichtbaren rosigen Köpfchen.

**WALD, SCHATTIG UND FEUCHT**

Das **Springkraut** (Rührmichnichtan) hat knotige, halb durchscheinende Stängel und sommerliche, hängende, gelbe Maulblüten. Die reifen Früchte schleudern den Samen bis zu 10 Schritt weit. Eine Abart ist das **Chamäleon-Springkraut** (siehe *Basilamine,* Seite 230), dessen elfischer Name *basilamine* (`täuschende Schnellpflanze') bisweilen auch von Menschen verwendet wird. Der essbare Sauerklee mit seinen drei herzförmigen Blättern wächst an besonders schattigen Plätzen. Das übel riechende Dämonenauge (Schwarzes Bilsenkraut) ist ein gefährliches Unkraut mit kniehohem, wollig-behaartem, etwas klebrigem Stängel und graugrünen, gezähnten, stark gerippten Blättern. Von Praios bis Efferd öffnen sich schmutzig-gelbe Trichterblüten mit purpurnem Schlund und violettem Adernetz — kurz: ein Anblick zum Fürchten. Wie alle Nachtschatten ist die ganze Pflanze giftig. Bei dunklen Hexennächten soll ein stark verdünnter Sud davon ausgeschenkt werden, um den Anblick beschworener Dämonen ertragen zu können. Das **Bingelkraut** riecht unangenehm, hat fransige Blätter und unscheinbare Blüten. Die Milch im Stängel wird laut Lucianus als Abführmittel verwendet (eigentlich: Pinkelkraut), allerdings ist sie leicht giftig. Nur im Regenwald Südaventuriens wächst der Kau-Peh-La-Stein als Schmarotzer an Baumstämmen, der im Laufe der Jahre aushärtet. Als junger Moosballen verzehrt, zieht er Halluzinationen nach sich.

**LAUBWALD**

Die **Tulamidenbundlilie** wird schrittgroß und hat unbedeutende längliche Blätter. Zum Jahreswechsel öffnen sich die turbanartig zurückgeschlagenen, purpur-weiß gesprenkelten Blütenblätter und enthüllen die unangenehm süßlich riechenden Stempel. Die **Goldnessel**, bis halbschritthoch, ist eine typische Nessel mit gefransten Blättern und prächtigen mündchenartigen Lippenblüten. Sie bildet lange Ausläufer und bedeckt den Waldboden dann teppichartig. Von den Elfen hat man gelernt, den Nektar aus den reifen Blüten zu saugen. Das kaum spannlange Veilchen kommt fast überall vor, wo es nicht in der prallen Sonne steht: als Waldveilchen, Hainveilchen oder Phexveilchen. Im Frühling blüht es mit fünf Blütenblättern (von seinem bosparanischen Namen *Violetta* kommt die Bezeichnung für die Farbe). Einige Abarten blühen gelb oder gelb-violett, darunter das besonders seltsam geformte Stiefmütterchen. Das Lungenkraut (Fleisch und Blut, Brüderchen und Schwesterchen) ist ein kleines, rotstängeliges Gewächs, das im Frühling nebeneinander violette und purpurne Blüten bildet.

**LICHTER LAUBWALD**

Der **Lavendel** (isd. für 'Altwaldgewächs') färbt im Hochsommer ganze Lichtungen violett. Das betörend duftende Öl ist sowohl im Stängel wie auch in den langen schmalen Blättern enthalten, vor allem aber in den in Kerzen stehenden Lippenblüten. Diese werden als Weihrauch, im Parfüm und als Bad verwendet. Tamaras *Zauberkräfte der Natur* empfiehlt das Öl gegen Gicht und Gliederreißen. Die **Hohe** Schlüsselblume blüht im Frühling gelb, häufiger in höheren Lagen. Die Legende erzählt, dass Tsa einstmals auszog und alle Erdgemächer öffnete, damit der Frühling käme. Dabei verlor sie den goldenen Frühlingsschlüssel. Später kam Firun wieder und versperrte mit dem silbernen Winterschlüssel alle Erdgemächer. Alle Blumen froren und versteckten sich. Aber einem Blümchen mit hellen Augen machte die Kälte nichts. Es fand den Schlüssel und brachte ihn Tsa zurück. Dafür bekam es den Namen Schlüsselblume.

Das zauberhafte **Rohalssiegel** bildet hüfthohe, gebogene Stängel, von denen Ende Frühling eine Girlande weißer Glockenblüten hängt. Die Blume soll bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine



Alraune mit seinem Siegelring kennzeichnete und den Ring darunter vergrub. Seither sprießen jedes Jahr neue Stängel aus der Wurzel und hinterlassen heim Abfallen das Siegelzeichen Rohals.
Die Goldrute gehört wohl zu den prächtigsten Waldpflanzen. Die Staude kann übermannshoch werden, hat kleine Zungenblätter und weit verzweigte Seitenstängel. Diese stehen von Praios bis in den späten Travia voll Reihen gelber Blütenköpfchen. Der Volksmund ist sich einig, dass die Pflanze aus dem Zauberstab einer großen Zauberin oder Fee entstanden ist. Schwarzer Nachtschatten ist eine mittelgroße Pflanze mit sehr großen Blättern. Von Ingerimm bis Travia blühen die lachsfarbenen Trichterblüten, neben denen sich die schwarzen Beeren bilden. Die ganze Pflanze ist äußerst giftig; eine Gewinnung des Giftes ist schwierig und sein Geschmack verräterisch rauchig.

### WALDLICHTUNGEN UND KAHLSCHLÄGE

Die Erdbeere hat ungewöhnlich gefältelte, dreiteilige Blätter, die nach Rosen duften. Sie blüht Frühlings weiß und bildet Sommers die süßen roten Beeren, die wichtige Zutat für jeden Liebestrank sind. Roter Fingerhut ist Travias Blume. Besonders häufig und massenhaft findet man ihn an den Hängen der Zwergen- und Schiefergebirge, da er Kalk wenig schätzt. Er wird brusthoch und hat große Zungenblätter. Im Frühsommer öffnen sich die beeindruckend großen und zahlreichen, karmesinroten Rachenblüten, die überwiegend von Hummeln besucht werden. Die Pflanze ist giftig, wird aber von dem großen Heilmagier Anconius gegen ein schwaches Herz benützt. Gelber Fingerhut ist selten und bevorzugt die Hänge der Kalkgebirge. Das Tausendgüldenkraut wird etwa kniehoch, hat längliche Stängelblätter und im Sommer vielfach verzweigte kleine, rote Sternblüten, dic jeweils aus fünf Blättchen bestehen. Ein "Tee aus den Blüten gehört zum bittersten, das es gibt, ist aber laut Gorphanus das Mittel gegen Magengeschwüre und Rettung bei Stichwunden in den Eingeweiden. Die Sternmiere und die Nebelmiere sind recht unauffällig, zeigen aber fast das ganze Jahr hindurch ihre weiße, fünfblättrige Blüte. **But**terblume siehe *Im Frühling* unten auf dieser Seite.

### FEUCHTER WALD

Der Yarumstab ist nach einem Kaiser der Dunklen Zeiten benannt, der wegen seiner Rauschkrautorgien übelsten Körpergeruch hatte. Die seltsame Pflanze besteht aus einem weißlichen Hüllblatt, das wie ein Mantel mit Stehkragen um einen Schilfkolben geschlagen ist, und hat große, lappige Blätter. Sie blüht im Frühjahr und fängt mit ihrem Aasgeruch Fliegen ein, die sie erst Wochen später entlässt. Der 1 Schritt große Geißfuß (Giersch) hat weiße Blütendolden und ist ein unausrottbares Unkraut. Zum Springkraut siehe *Wald, schattig und feucht* auf S. 208.

### AUWALD

Der Baldrian (isd.: *bhaldharian;* `Sammler der Kraft der Stute') heißt auch Katzenkraut, weil er Katzen und Elfen liebestoll macht; deswegen benötigt man ihn auch für das Charismaelixier. Er wird bisweilen brusthoch, hat ungewöhnliche, aus zahlreichen Spießen zusammengesetzte Blätter und blüht von Ingerimm bis Rondra in rosigen Büscheln.
Der Schachtelhalm mit seiner auffälligen Quirlform bildet im Frühjahr seine Sporen aus. Er wird auch Zinnkraut genannt, weil man die rauen Sommertriebe zum Polieren von Zinngeschirr verwendet. Ein Sud davon hilft gegen Gicht und Gliederreißen.
Der Bärlauch tritt im Ingerimm massenhaft auf. Die schmackhaften, länglichen, gerillten Blätter werden kniehoch und verströmen den starken Geruch wie der verwandte Knoblauch, so dass Elfen sich von ihm fernhalten. Die Blüten sind hübsche Sträuße weißer Sternchen. Auch der kleine Goldstern (Heldengruß) blüht dank der Zwiebeln schon im Perainemond unauffällig gelblich. Seine dünnen Blätter sind wie schützend über die Blüte gehoben. Man findet ihn auch in Weinbergen. Traditionsgemäß flechten Soldaten und Abenteurerinnen, die zum ersten Mal ausziehen, die Blüten um Speer oder Stab.

Gelber Eisenhut ist selten und wird brusthoch; ansonsten ähnelt er dem Blauen Eisenhut (siehe *Saftige Bergwiesen, S.* 211). Die **Schuppenwurz** schmarotzt, oft unter Laub versteckt, an den Wurzeln von Erlen, Pappeln und Haseln: eine spannlange, farblos-rosige Missgeburt mit merkwürdigen Maulblüten. Maidesüß finden Sie bei *Feuchte Wiesen im Sommer* (S. 210), Butterblume bei *Im Frühling* unten auf dieser Seite, Firunsglöckchen und Phexenbecher werden bei *Andere Frühling* behandelt (S. 213). Herbstzeitlose stehen unter Andere *Spätherbst und Winter (S.* 213).

### BERGWALD

Die Akelei (isd. für `Hornblume') wächst in trockenen Bergwäldern, wird schenkelhoch und hat dreigeteilte Blätter. Die prächtige Blüte von Ingerimm bis Praios wird von fünf geschwungenen Zungen und einem Horn an der Rückseite gebildet. Der Gelbe Salbei ist eine nesselartige Pflanze mit behaarten Blättern und auffälligen Lippenblüten. Weiteres zum Salbei finden Sie bei *Weit verbreitet (S.* 213), die Eberraute unter *Würzige Kräuter der Elfenlande (S. 222)* und die Prachtnelke bei *Sommer (S. 210).*
Die Mistel ist ein Baumschmarotzer, der auf größeren Asten als kugelartiger Strauch von etwa einem halben Schritt Durchmesser wächst. Die Blätter sind gelbgrün, die erbsengroßen, gelb-weißen Beeren werden gerne von Vögeln gefressen. Der Volksmund nennt sie Druidenmistel, denn denen gilt sie als heilige Pflanze des Elementes Humus: Dessen wesentliche Eigenschaft, das Wachsen, zeigt die Pflanze selbst noch hoch oben in der Luft. Aber mehr noch schätzen wohl die Hexen diese Pflanze: Wegen ihrer elementaren Auszeichnung ist die Mistel, so das Urteil namhafter Alchimisten, höchstwahrscheinlich eine Zutat zur berüchtigten Hexensalbe, die, in Hexennächten gebraut, Holz zum Fliegen bringt. Viel Aberglaube ist mit der Mistel verbunden, so soll sie Flüche verhindern, wenn man sie am Leib trägt, Glück bringen, wenn man sie in die Stube hängt, und vor Sturm schützen, wenn man sie an den Dachfirst bindet.

> Aventurisch so gut wie unbekannt (12 TaP* bei einer entsprechenden Heilkunde-Probe gegen die Krankheitsstufe): Eine Salbe aus den Beeren der Mistel ist das einzige bekannte Gegengift, das binnen drei Tagen nach dem Biss eines Ghules die Verwandlung in so einen Leichenfresser aufhält. Gegen bereits vollständig verwandelte Ghule hat die Mistel keine Wirkung.

## WIESENKRÄUTER UND ¯BLUMEN

Ganzjährig kann man das Gänseblümchen finden, wobei es ganze Flächen bedeckt. Gänse und Enten fressen es gerne, während es dem Vieh durch seine geringe Größe entgeht.

### IM FRÜHLING

Viele Wiesen werden im Frühling von einer von drei Blumen gelb eingefärbt: Die Butterblume (Hahnenfuß, Ranunkel) hat ein Dutzend Arten von weißlich über golden bis rötlich, wollig, knollig, brennend, giftig, in Berg und Tal, im Auwald und in den nördlichen Steppen, im Wasser und am Gletscher. Der sonnenliebende Löwenzahn mit seinen unverkennbaren, ausgefransten, essbaren Blättern und dem milchgefüllten Stängel wird im Sommer zur Pusteblume. Am schattigen Rand kann man bisweilen den Roten Löwenzahn (Tarnele) finden (siehe Seite *268).*
Nahe Laubwäldern schließlich herrscht die Primel oder der Alveransschlüssel vor. Auf mageren Wiesen hingegen findet sich mengenweise das purpurne Knabenkraut, eine mittelländische Orchidee. Der Regenstock oder Sauerampfer hat Löffelblätter und eine zartrote Blütenrispe. Die Blätter, als ¯Perainenblatt' bekannt, sind schmackhaft und sollen das Vieh gegen Hexen schützen. Zum Krokus siehe *Frühling* (S.213).



**IM SOMMER**

Blau-violett blühen die Glockenblume mit einem halben Dutzend Formen, der oder die Wiesensalbei mit den auffälligen Lippenblüten und die **Lupine,** deren prächtige Schmetterlingsblütenkerze bis anderthalb Schritt hoch wächst. Gelb blühen der dünnblättrige **Bocks**bart und das filzig behaarte Habichtskraut, die beide dem Löwenzahn ähneln, sowie der zottige Klappertopf, ein Wurzelschmarotzer, in dessen Rachenblüten der Samen rasselt. Rosa und fünfblättrig blüht der **Storchschnabel,** der seine auffällig spitzen Früchte verschleudert. Nelken gibt es ein Dutzend Arten, den ursprünglichen Namen `Nägelchen' haben sie von der typischen fünfblättrigen Blüte: Die Lichtnelke blüht karmesinrot oder weiß, die gefranste Prachtnelke (Federnelke) und die kleine Felsennelke rosa, die Heidenelke blutrot und die Feuernelke orangefarben; die Gartennelke des Lieblichen Feldes hat deutlich größere Blüten; vor allem aus der Kurkumer Nelke gewinnt man Nelkenöl, das als Gewürz dient, gegen Zahnschmerzen hilft und das Haar wie auch Kleider rot färbt. Der schlanke rote Drachensporn und der blassblaue **Adlerpflock** färben die Wiesen südlich von Methumis bunt.

Die weißen Dolden des Bärenklau können ganze Wiesen einfärben, er hat behaarte Stängel und langstielige, große Blätter. Ein Unterart, die **Ilkholdstaude** (Ochsenzunge), wird drei Schritt groß. Die bornländische **Levkoje** bildet wadenhohe Strauchkissen mit graufilzig behaarten Blättern und violetten, weißen oder gelben, wohlriechenden Blüten.

**IM SOMMER UND HERBST**

Einige typische Sommer- und Herbstblüher werden bis zu hüfthoch. Die Mondblume (Madarite) mit ihrem gelbem Kopf und den weißen Blütenblättern ist eine der bekanntesten Blumen. Weniger verbreitet ist die **Flockenblume** mit ihrem fransigen Köpfchen, die blau, rötlich oder schwarz blüht. Die häufige **Schafgarbe** hat eine große weiße Dolde, aus der ein Tee gebrüht werden kann, der als gängiges Mittel gegen Darmfraisch dient. Beträchtliche Grünmengen bildet der Klee mit seinen buschigen Köpfchen: der Rotklee, der als Grünfutter angebaut wird, der gelb blühende Grünklee oder der besonders hübsche gelb blühende Goldklee, auch der pelzbuschig blühende Hasenklee und der selbst auf Wegen trittfeste Weißklee. Der wilde Methumian ist ein halbstrauchiges Kraut mit purpurnen Lippenblüten, das bevorzugt in Ameisenhaufen steht (siehe auch *Gewürze, S.* 222). Hier finden sich auch zahlreiche Doldengewächse mit fransigen Blättern und großen, hellen Blütendolden, die häufiger im Garten als Gewürz gezogen werden, wie Kerbel, Kümmel, Petersilie, Dill und Fenchel, letzterer ist ein beliebtes Mittel gegen Husten. Die Wilde Möhre mit enger weißer Dolde und schwarzer Kernblüte ist Mutter zahlreicher Rassen von gelben Rüben, Möhren und Karotten.

**IM HERBST**

Im Frühjahr (also dem aventurischen Herbst) zeigt der unscheinbare Augentrost auf Wiesen bis Khunchom und Mengbilla seine kleinen, blass-rosa gefärbten Rachenblüten. Daraus lässt sich ein Sud gegen Augenentzündungen herstellen, die z.B. durch Sandstürme oder Schneeblindheit entstehen können. Eine Besonderheit fast nur der Beilunker Berge war der Safran, ein gelber Krokus, dessen Blütenöl als Gewürz, Duftstoff und Farbstoff unersetzlich ist; er ist das Wappenbild der Amazonen, deren Untertanen die Blüten vor der tobrischen Katastrophe ernteten (für ein Stein des Gewürzes mussten hunderttausend Blüten gesammelt werden). Heutzutage müht sich der einstige Handelspartner der Amazonen, das Haus Stoerrebrandt, den Safran an anderer Stelle wieder heimisch werden zu lassen. Doch bis dieses perainegefällige Unterfangen gelingt, ist echter Safran nicht erhältlich. Herbstzeitlose siehe *Spätherbst und Winter (S.* 213).

**FEUCHTE WIESEN IM FRÜHLING**

Das weiße Wiesentraumkraut kann im Perainemond ganze Wiesen einfärben und duftet in voller Blüte derart betörend, dass schon mancher nichts ahnende Wanderer einschlief und erst ein, zwei Tage später erwachte. Die Trollblume mit den handförmigen Blättern zeigt im Frühjahr ihre kugeligen, gelben, nektarreichen Blüten. Wie die offeneren der Sumpfdotterblume werden sie gerne von Trollen verspeist. Der Beinwell hat große, rau behaarte Blätter und hängende violette oder weißliche Blüten. In der Volksheilkunde wird er, wie der Name sagt, bei Knochenbrüchen und Prellungen verwendet, wenn keine Tarnele verfügbar ist. Narzisse siehe *Frühling (S.* 213).

**FEUCHTE WIESEN IM SOMMER**

Peraines heiligste Pflanze ist der Wilde **Knoblauch.** Als Verwandter von Schnittlauch und Bärlauch hat er dünne Stängel, große, weiche Lilienblätter und einen Blütenkopf aus vielen Sternchen. In diesem finden sich die Brutzwiebeln, die hunderterlei Nutzen haben. Neben dem Würzen werden sie zur Zubereitung mannigfaltigster Arzneien genutzt, sei es roh, in einer Speise, als Absud oder Umschlag. Allgemein sprechen die Medici dem Knoblauch reinigende und stärkende Wirkung zu, der Heilmagier Anconius empfiehlt Knoblauchessenz, um jung zu bleiben, Lucianus von Vinsalt als Mittel gegen die Matrosenschwindsucht. Knoblauch vertreibt Blutsauger aller Art, aber auch Elfen können schon den Geruch kaum ertragen, geschweige denn den Geschmack.

Das Maidesüß (Wiesenkönigin) bildet bis zu mannsgroße Stauden mit derben, kantigen Stängeln. Zum Jahreswechsel blüht es mit dichten, kleinen, weißen Blüten, die stark duften. Der Name heißt eigentlich Metsüß, weil man es im Bornland zum Honigwein tut. Der wilde **Schnittlauch** wächst mit röhrenförmigen Blättern und im Sommer mit zartviolettem Blütenkopf. Wilde Minze (Grüne Minze) kann selbst von Unkundigen am Geruch der Blätter erkannt werden, im Sommer blüht sie mit winzigen violetten Sträußchen. Die Elfen tun sie ins Trinkwasser, damit es frisch bleibt, die Alchimisten fügen sie dem Schlaftrunk bei, damit man nicht wie erschlagen liegt. Die Große Bibernelle hat weiße Blütendolden, gefiederte Blätter und ist dem Vieh zu scharf. Das bis zwei Spann große, hellblaue Vergissmeinnicht kann man fast das ganze Jahr über finden.

## HEIDEBLUMEN UND -KRÄUTER

Das **Rote** Heidekraut ist prägend für Landschaften mit sandigem Boden wie das Gjalskerland, die Olportsteine, das Hochland der Ragather Caldaia und die Almregion vieler Kalkgebirge. Das Gesträuch wird bis hüfthoch und bildet enorme Bestände, im Sommer sammeln die Bienen den Heidehonig aus den winzigen Sternblüten. Unterarten sind das berühmte purpurrote Jasalinkraut der albernischen Heide und das bläuliche Hollerkraut, das z.B. auf der Hollerheide in Weiden oder in einigen Kalkgebirgen gefunden werden kann.

Die Heidelbeere (Blaubeere) gehört zu den weitestverbreiteten Pflanzen. Sie hat grüne bis zinnoberrote Blätter und blüht mit rosigen Glöckchen, ihre säuerlichen Beeren und deren Saft sind nicht nur für die Nivesen ein begehrter Genuss. Die verwandte Rausch-, Krähen-oder Moorbeere hat blaugrünes Laub und weniger schmackhafte rote oder schwarze Beeren. Die sehr ähnliche Marbobeere ist giftig und recht selten.

Das Telfiskraut (Stechapfel, Dornapfel) ist ein schritthoher Nachtschatten mit den typischen gezahnten Blättern, weißen Trichterblüten und stacheligen, vierteiligen Kapseln. Diese enthalten ein Muskeln entspannendes Gift, das angeblich oft von Hexen verwendet wird. Als Räucherstoff findet Stechapfel eine wenig perainegefällige Verwendung als Paraphernalium bei manchen Beschwörungen, vielleicht ist es aber auch nur die leicht beruhigende Wirkung, die der Beschwörer bei seinem frevelhaften Tun sucht.

Die **Malve** (isd. für `Traumwolke') oder der Elfenspiegel ist eine bis schrittgroße Staude mit behaarten Blättern und zeigt angeblich die Nähe von Feentoren — so wird auch erzählt, sie sei von der Feenkö-

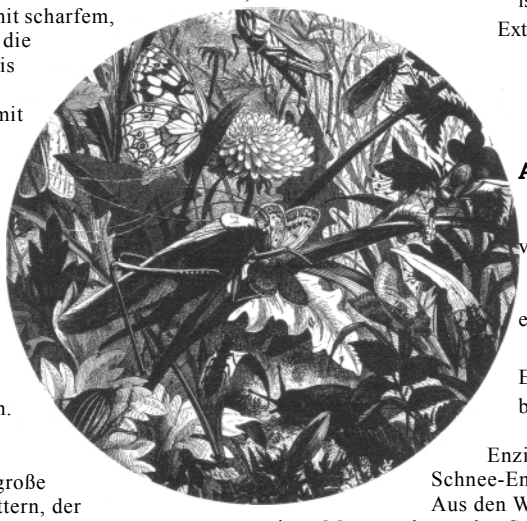
nigin Malvina ausgesät worden. Die duftenden sommerlichen Trichterblüten sind karmesinrot, rosa oder weiß und auffällig groß. Das Leinkraut zeigt im Sommer den Hummeln seine prachtvollen hell-gelben Rachenblüten mit dem dottergelben Zungenblatt. Die seltenen Traviakelchlinge sind prachtvolle dottergelbe, giftige Narzissen, die im Herbst blühen. **Habichtskraut** und **Heidenelke** finden Sie unter *Im Sommer (S. 210),* **Schwarze Flockenblume** unter *Im Sommer und Herbst (S.* 210).

## WEG- UND ACKERRÄNDER

Taubnesseln gibt es zuhauf, allesamt mit den typischen mäulchenartigen Lippenblüten: Die Wegnessel oder Weiße Taubnessel steht gerne im Halbschatten, die Schwarznessel findet man vor allem in den Weinbergen am Yaquir und die Bienensaug oder Rote Taubnessel steht gerne auf Schuttboden. Die Bader geben gerne Taubnesseltee als Schlafmittel, vor allem bei Sorgen und Husten.

Das Hirtentäschelkraut, unauffällig mit kleinen weißen Blüten, hat sich mit den Siedlern über fast ganz Aventurien ausgebreitet, bei den Badern wird es gerne als Tee gegen Gicht und Gliederreißen verwendet.

Die Wolfsmilch, die auch im immergrünen Wald Maraskans vorkommt, hat grünlich-gelbe Dolden. Der Stängel ist mit scharfem, sehr giftigem Saft gefüllt, so dass das Vieh die Pflanze verschmäht. Der oder das Ehrenpreis heißt schon im Bosparano *Veronica* (Siegbringer), weil man Kriegsheimkehrer mit den blauen Blüten bekränzt, die nur einen Tag lang blühen. Der krautige kleine Wermut hat grau befilzte Blätter und winzige, gelbe Blüten, im Szintotal brennt man einen scheußlich brennenden Schnaps daraus, den Abszinto. Getreidefelder und Wege werden im Sommer durch zwei typische Blumen geschmückt. Der Klatschmohn, eine Art des **Bunten Mohns** (siehe *Herbarium S. 252),* mit seinem behaarten Stängel und den großen Blüten kann für einige Tage ganze Felder rot färben. Die **Kornblume** oder Blaue Flockenblume blüht mit buschigem blauem Kopf. Den ganzen Sommer über ist der 1 bis *2* Spann große Rittersporn mit seinen fein unterteilten Blättern, der blauen, fünfblättrigen Blüte und dem markanten, fast fingerlangen Endfortsatz zu sehen. Die ganze Pflanze ist schwach giftig. Greifenschnabel finden Sie im Abschnit *Gartenblumen (S.* 217).



Einige Blumen und Kräuter gedeihen besonders gut auf Schutt und Geröll: Die mannsgroße **Königskerze** (Fackelkraut) besitzt stark wollig behaarte Blätter, die am Stängel bis zum nächst unteren Blatt herab laufen; im Sommer blüht der Stängel mit Dutzenden daumengroßer, gelber Blüten, die viele Bienen anziehen. Deutlich seltener ist die Rote Königskerze; die **Kaiserkerze** wird noch größer und hat schwarze Staubfäden in den gelben Blüten; das **Güldenlandszepter** schließlich hat abwechselnd goldgelbe und weiße Blüten. Nicht wegen der Form einer Kerze, sondern von ihrer Eigenart, ihre gelben Blüten erst abends zu öffnen, hat die Nachtkerze ihren Namen (auch Schinkenkraut, Rapontika); mit der fleischigen Pfahlwurzel wird sie bis zu schrittgroß, die Blüten sind bis zu kinderhandgroß und vierblättrig. Die Kamille fällt durch ihre `umgestülpte' Blüte auf, von der die weißen Blütenfransen herabhängen; Tee aus den Blütenköpfchen wird von dem Medicus Gorphanus für den Schlaftrunk und gegen innere Entzündungen und Verletzungen empfohlen — nach elfischem Vorbild (isd.: *kamfle;* 'Wundentraumpflanze').

Der Schierling hat giftige weiße Dolden und vielfach zerfranste Blätter. Ein Schierlingsbecher, bisweilen theatralisch für Freitode benützt, braucht den Sud aus mindestens vier Pflanzen, schmeckt aber sehr bitter.

## BERGBLUMEN

Wenn man eine Meile bergan gestiegen ist, findet man zwischen Latschen, Krüppelkiefern und Krummeichen eine eigenständige Flora.

### SAFTIGE BERGWIESEN

Rondras zweite heilige Blume ist die Feuerlilie. Sie hat die klassische Form mit schritthohem Stängel, ausgeprägten Schwertblättern und einer feuerroten Trichterblüte. Der **Blaue Eisenhut** (Sturmhut) wird bis *2* Schritt groß und hat vielfach geteilte Blätter. Den Namen hat er von den auffällig großen, nach unten hohlen Blüten, die wie die neuartigen Helme der Söldner aussehen und in denen angeblich die Hummeln wohnen. Die ganze Pflanze ist sehr giftig, schmeckt aber glücklicherweise bitter. Die Aurikel, eine kleine Primelart in Weiß. Rosa, Gelb, Rot oder Violett, behält im Winter ihre dickfleischigen Blätter. Eine bis zu brusthohe Staude mit großen Blättern bildet die Glanzbeere, deren sommerliche Kelchblüte bescheiden wirkt. wohingegen die kirschgroße, schwarze Beere im fünfblättrigen Kelch äußerst auffällig ist. Sie ähnelt dem Vierblatt (siehe Seite 271) fatal, denn wie alle Nachtschattengewächse ist sie giftig; drei Beeren sind sicher tödlich. Ein Extrakt aus Glanzbeeren wird in der tulamidischen Kosmetik zur Pupillenerweiterung verwendet. **Phexenbecher** und Narzisse werden unter *Frühling (S.* 213) beschrieben.

### ALM

Das halbe Jahr über blüht der Enzian der Kalkgebirge und der Tundra in seinen verschiedenen Formen, die alle Blütenkelche aus fünf auseinander gebogenen Blättern haben: Der Frühlingsenzian ist nur einige Finger hoch, der Becherenzian besteht fast nur aus dem blauen Kelch, der Große Enzian zeigt erst im Spätsommer mehrere blaue Kelche, auch der Gelbe Enzian und der Rote Enzian haben mehrere Blüten und der Schnee-Enzian wächst nah am Gletscher und ist weiß. Aus den Wurzeln aller Arten brennen die Alchimisten einen Magen schonenden Schnaps.

Der Almrausch ist ein niedriger, Matten bildender Strauch mit rundlichen, ledrigen, bewimperten Blättern, die Zweige duften nach Harz, die ansehnlichen, rosenfarbenen Blütentrauben hingegen süß-würzig. Er gilt als höchstwachsende Holzpflanze: Im Raschtulswall hat man in über 5.000 Schritt Höhe Matten davon gefunden. Als Grenzpflanze soll er auch den Zugang zur Anderswelt anzeigen — daher sein Name. Die Arnika, Bergwohlverleih oder Praioshut hat eine tief-gelbe bis orangefarbene Sternblüte; ihren Namen hat sie vom Friedenskaiser Arn, den sein Feldscher mit einem Arnika-Umschlag vor dem Wundfieber rettete. Die **Dämonenkralle** mit ihren länglichen, leicht verdrehten Blättern blüht meist zu den Namenlosen Tagen mit blauen, gekrümmten Blütenfäden. Die kleine Aster blüht im Sommer mit violetten Fransen und gelbem Köpfchen.

## FELS

Die bekannteste Bergblume ist wohl das spannenlange **Edelweiß** oder Löwenfüßchen, deren kleine Blätter, der Stängel und die Sternblüte weiß befilzt sind. Der Stern blüht im Rondramond strahlend weiß und kann bis zu handtellergroß werden, aus den bis zu *29* Strahlen lässt sich laut dem Erzmagier Rohezal ein Mittel gegen die Höhenangst und die Höhenkrankheit brauen, die den Tiefländer befällt, wenn er mehr als zwei Meilen in die Höhe gestiegen ist und ihm die Luft fernbleibt. Den Brillantzwergen gilt das Pflücken eines einzelnen Edelweiß als Liebesbeweis. Das **Schneestolz** ist eine kaum spannenlange Lilie, ihre sechsblättrige Sternblüte ist hellblau mit



weißem Auge. Das kleine Leinkraut findet sich noch 3.500 Schritt über Seehöhe, es zeigt im Sommer den Hummeln seine dunkelvioletten Rachenblüten mit dem dottergelben Zungenblatt. Im Rondramond blüht die Silberdistel, die in größten Höhen wächst: Die Rosette mit den silbernen Strahlen liegt ebenso am Boden wie die langdornigen Blätter, bei den Hirten heißt sie auch Wetterdistel, weil sich die Blüte bei Feuchtigkeit schließt und bei sonnigem Wetter öffnet. Den Namen Steinbrech hat die Blume mit den kleinen hellen Blüten und dicken Blättern von Gorphanus, der seine Samen gegen Blasensteine empfahl. Der Silberwurz ist ein knöchelhoher Zwergstrauch, weiß blühend, mit weiß befilzten Blättern.

### SCHNEE UND EIS

Der Gletscherhahnenfuß hat rötliche Blüten. Im äußersten Norden findet man den unverwüstlichen Sturmkriecher, dessen knotige Triebe im Frühling langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Auf den Bäreninseln hat man einen Sturmkriecher gefunden, der zwar 500 Jahre alt, aber doch nur einen Schritt groß geworden ist. Die Krustenflechte ähnelt der Landkartenflechte (siehe *Wüste,* S. 215).

## WASSERPFLANZEN

Rings um die Gewässer liegt der ständig feuchte Torfboden der Erlenbrüche, üblicherweise etwa zehn Schritt breit, in den Überschwemmungsgebieten der großen Ströme kann er auch bis zu zwei Meilen breit werden. Die Erle wird im Abschnitt *Bäume feuchter Landschaften* beschrieben, s. S. 196. Im Südosten wächst an ihrer statt der Riesenschachtelhalm (siehe *Südosten: Thalusien und Maraskan, S. 204).* Brennnessel und Kratzdistel finden Sie unter *Im Dickicht (S.* 206), Maidesüß bei *Feuchte Wiesen im Sommer* (S. 210), die Frisundrose in *Frühling (S.* 213) und weitere Blumen auch in *Auwald* und *Feuchte Wiesen* (S. 209 bzw. 210).

In den Überschwemmungsgebieten der großen Ströme bilden sich oft Kiesstrände und kleine Inseln. Hier herrscht der Sanddorn vor (siehe *Strand und Ufer, S.* 202), außerdem finden sich Quecke (siehe *Wald und Wiese, S.* 216) und Huflattich *(Andere Frühling, S.* 213).

Der Streifen, der ständig nass, die meiste Zeit aber nicht über-schwemmt ist, heißt Morast. Er wird vor allem von Weiden (siehe *Bäume feuchter Landschaften, S.* 196) und Riedgras (siehe *Saure Böden,* S. 216) geprägt. Der weit verbreitete Froschlöffel (Egelkraut) hat breite, löffelförmige Blätter und wird schenkelgroß, seine verstreuten rosenfarbenen Blütchen öffnen sieh im Sommer nur für einen Tag. Die Sumpfdotterblume (Borndotterblume) ähnelt dem Hahnenfuß: Fünf Kelchblätter bilden im Frühjahr die gelben Blüten, im Gegensatz zur Trollblume hat sie große, runde Blätter. Die 3 Spann große Gauklerblume zeigt im Sommer an höher gelegenen Bächen ihre großen, dottergelben Rachenblüten mit dem rötlichen Zungenblatt. Der **Sumpfschachtelhalm** (tul.: *duwok)* ist leicht giftig und trägt vor allem im Südosten zur Verlandung von Gewässern bei. Der Faul-baum wird im Abschnitt *Sträucher im Auwald (S.* 202).

In stehender Feuchtigkeit oder im Sumpf kommen noch andere Pflanzen hinzu: Das Torfmoos bildet schwammige Polster, und der Große Sonnentau ist eine Fleisch fressende Pflanze, denn seine klebrigen, rot befiederten Blätter rollen sich über Käfern, Egeln, Fröschen und sogar Mäusen zusammen. Der Blutweiderich hat eine lange Blütenähre von tiefpurpurner Farbe, während das Herzblatt durch sein einzelnes Blatt auffällt und im Hochsommer mit runder weißer Blüte blüht. Die etwa spannengroße Levthansfliegenfalle der yaquirischen Region bildet zahlreiche handgroße Blätter, außen grün, innen blutrot, an den Rändern mit langen Zähnen, die sich bei Berührung durch Insekten oder Mäuse schließen und diese verdauen.

Rondras heilige Blume ist die Schwertlilie (Rondrasaat), eine klassische Lilie mit schritthohem Stängel, ausgeprägten Schwertblättern und einer wunderbaren Blüte mit langen Klingenblättern und anders-farbigen Blütenknoten, die der Tradition zufolge den Sarstern an der Spitze des Sternbildes Schwert verkörpern. Die Farben reichen vom Rot-Schwarz der Rondraschwertlilie über die Buntfarbige Schwertlilie bis zur rein gelben Sumpflilie. Die Gladiole (Siegwurz) ist eine kleinere Verwandte mit roter, rosa oder weißer Blüte. Dahingegen ist die Schwarze Schwertlilie eine grässliche Parodie, die in den letzten Jahren in Maraskan und Tobrien aufgetreten ist.

Das Röhricht bildet einen Gürtel von Schilf und Binsen, in dem das Wasser bis zu anderthalb Schritt tief ist und der Untergrund meist aus grauem Torfschlick besteht. Das Schilf (Rohr, Reet) kann in Ausnahmefällen bis zu 12 Schritt hoch werden und hat unerwartet scharf-kantige Blätter. Die Arten reichen vom nördlichen Firunsschilf über das Weidener Dommelgras, den Großen Rohrkolben, das Yaquirschilf und das Lanzenschilf des Südens bis zum Gandelrohr der Binnenseen. Von letzterem dienen die Spitzen als *Gewürz (s. S.* 222), die ganze Pflanze wird als Pfeife und Kraut in einem geraucht. Flatterbinse, Reihergras und Dommelgras siehe *Feuchter Boden (S.* 216). Das häufige Pfeilkraut bildet die namensgebenden unverkennbaren Blätter mit den drei Zacken nur über Wasser aus, darunter bleiben sie bandförmig; im Sommer blüht es dreiblättrig weiß mit rotem Herz. Die Schwanenblume oder Blumenbinse steht im kniehohen Wasser und darüber bis ein Schritt hoch, mit dünnen, äußerst scharfkantigen Blättern, sie blüht zur Jahreswende mit roten bis rosenfarbenen Dolden. Der Froschlöffel (s.o.) gedeiht auch im Wasser.

Die Papyrusstaude wächst in Chababien, Arratistan, Drôl, in den Sümpfen Maraskans und Selems sowie an Ongalo und dem unteren Mhanadi; sie bildet ein bis zu drei Schritt hohes Röhricht aus glatten Stängeln mit buschigem Schopf, das man bis heute als Material für Matten, Netze, Flechtboote, Hüttenbau und sogar Kleidung nutzt, während die zuckerhaltigen Stängel einen geringwertigen Zuckerrohrersatz darstellen. Schon Alt Tulamiden und urzeitliche Rassen pressten das Mark zu dünnen Flächen, die beschrieben und zu Schriftrollen geformt wurden, tulamidischen Magiern gilt Papyrus bis heute als durch Pergament und Bütten nicht ersetzbar.

Vor allem in stehenden Gewässern bis zu einer Tiefe von etwa drei Schritt wachsen auf der Mudde (dem Faulschlamm) Pflanzen, deren Großteil an der Oberfläche schwimmt. Die bekanntesten Pflanzen auf dem Wasser sind die verschiedenen Seerosen, zu denen auch Hesindes heiliger Lotos gehört. Die weiße Seerose oder Nymphenblume umsäumt oder bedeckt stehende Gewässer mit ihren tellergroßen, ledrigen Schwimmblättern, die die Welt von Wassertreter, Lotosstar, Teichfrosch, Libelle und Wasserläufer sind, die sommerliche Blüte wird mehr als handtellergroß, außen 4 grüne, innen etwa 20 weiße Blütenblätter. Vom Stiel getrennt, verwelkt sie auch im Wasser. Die Seerose (tul.: *nuphar)* ist Efferds heilige Blume, ehemals Wappen des Seerosenthrones der Stadt Jergan, später der Fürstin von Aranien und namensgebend für den großen Rosenteich in Almada. Die gelbe. Teichrose kommt auch in langsam fließenden Gewässern vor, neben den Schwimmblättern bildet sie auch unter Wasser Blätter. Ihre gelbe Blüte mit den 20 Honigblättern erhebt sich im Sommer etwas über Wasser, versinkt dann und erhebt sich im Herbst wieder mit den Früchten.

Vom Tausendblatt, das ebenfalls auch in langsam fließendem Wasser vorkommt, sieht man nur die dünne Ähre mit den rosafarbenen Blütchen und dem Myrtenduft, unter Wasser verläuft der Stängel mit vielen, jeweils zu viert angeordneten Federblättern. Die Wasserlinse oder Entengrütze, obwohl eine der kleinsten Pflanzen, bedeckt massenhaft die Flächen von Teichen und Seen, ihre einzelne fingerlange Wurzel treibt im Wasser. Frösche laichen gerne an den eiförmigen Blättern, die das Laichkraut auf der Oberfläche bildet, unter Wasser finden sich binsenartig schmale Blätter, die unscheinbaren grünen Ähren ragen aus dem Wasser. Auch beim Wasserhahnenfuß ragen nur die Schwimmblätter und die weißen Blüten hervor. Der Wasserpfeffer oder Wasserknöterich lässt seine herzförmigen Blätter am Wasser schwimmen, die typische rosenfarbene Kerze aller Knöteriche ragt im Sommer hervor. Fällt der Teich trocken, wächst die Pflanze im Schlamm weiter, selbst auf trockenen Böschungen kann man sie finden.



Die Krebsschere vor allem des Südens hat schwertförmige, stachelig gezähnte, meist untergetauchte Blätter, die Schwimmern lästige Wunden zufügen können, und ist besonders gefährlich, wenn das Gewässer Blutfische (siehe Seite 76) beheimatet.

Für je 10 Schritt Wegstrecke in Wasser mit Krebsschere muss (zusätzlich zur normalen Schwimmen-Probe) eine Gewandtheits-Probe +BE abgelegt werden. Misslingt sie, erleidet der Abenteurer 1W 'TP durch scharfkantige Blätter oder scharfe Stoppeln.

#### UNTER WASSER

In tieferem Gewässer wachsen die Pflanzen in der Mudde nur mehr unter Wasser. Die Wasserpest ist die typische unter Wasser wuchernde Schlingpflanze in Flüssen, Seen und Sümpfen. Sie bildet lange, klein beblätterte Girlanden, von denen die langstängeligen Blümchen am Wasser schwimmen. Aus jeder abgerissenen Knospe entsteht eine neue Pflanze, so dass sie oft sogar die Flussschifffahrt behindert, im König-Therengar-Kanal ist sie wiederholt zur Plage geworden. Verwandt ist der weit verzweigte spiralförmige Froschbiss. Zwischen diesen Schlingpflanzen verbergen sich gerne Welse wie der Schenkelfresser und der Knurrwaller. Das Hornblatt bildet eine lange, gabelig verzweigte Sprosse mit Quirlen geschlitzter Blätter, während die Armleuchteralge dem Schachtelhalm ähnelt: Knoten und davon abgehende Seitenäste mit Quirlen wachsen selbst im Schlamm flacher Gräben, von Quellen und schnell fließenden Bächen; eine Unterart ist der magische Kairan des Neunaugensees.

Das Nixenkraut bildet lange wehende Lappen am Seeboden, zwischen denen Taucher angeblich leicht in die Anderswelt der Wassermänner gelangen. Blutalgen können schlagartig in großen Massen auftreten und ganze Gewässer rot färben. Die Feueralgen werden an der nostrischen Küste als Brenn- und Heizmaterial gesammelt.

### ANDERE JAHRESZEITEN

Im gemäßigten Klima zeigen sich außerhalb der Hauptwachstumsperiode sehr wenige Blütenpflanzen. Viele davon tragen die Monatsnamen ihres Auftretens. Da sie dann besonders auffällig sind, seien sie hier zusammengefasst.

#### FRÜHLING

Die meisten Frühlingsblumen sind giftig. Die Frisundrose an Bächen öffnet im Tsamond ihre große weiße Blüte auf einem kaum spannenlangen, rötlichen Stängel. Profane Gemüter nennen sie auch Nieswurz und machen aus ihrer Blüte ein Schnupfpulver. In höheren und kälteren Lagen blüht schon im Tsamond der Weiße **Krokus,** etwas später dann der Gelbe **Krokus** und ebenso der sehr giftige Violette Krokus, dessen Blütenkelch ansatzlos aus dem Boden drängt.

Das gleichfalls leicht giftige Firunsglöckchen ist wohl die bekannteste Frühlingsblume. Sie blüht von Tsa bis Peraine im Auwald, spannenlang mit hängender dreiblättriger Blüte.

Der giftige Phexenbecher (Perainenbecher) wächst in Auwäldern und auf Bergwiesen. Etwas größer als das Firunsglöckchen wird er oft mit seinem Brüderchen verwechselt, obwohl die sechszipfelige Blüte unverkennbar ist. Mit ihr schmücken Soldaten traditionsgemäß ihre Lanze oder ihren Speer, wenn sie im Frühjahr in den Krieg ausrücken.

Die phexblühende Narzisse ist eine typische Lilie mit steifem Stängel und langem, hartem Stängelblatt. Ihre große, goldgelbe Kelchblüte gehört zu den auffälligsten im Frühjahr. Narzissenzwiebeln enthalten ein leicht lähmendes Gift. Elfen erleiden schon durch die bloße Berührung einer Narzisse einen heftigen Ausschlag, weswegen sie die Pflanze meiden. Nahe verwandt sind die herbstlichen Traviakelchlinge (siehe *Heideblumen und -kräuter, S.* 211). Der Huflattich ist eine typische Schuttpflanze, die sich auch an Ufern findet. Er wird kaum spannenlang, die kleine Blüte ist gelb. Umso größer werden die Blätter im Sommer, dann setzt man sie mancherorts als Sonnenhut auf. Phexveilchen werden unter *Laubwald* beschrieben (S. 208). Das Ingerimmsglöckchen in Laubwäldern hat große Blätter, deren untere Hälfte um den Stängel gerollt ist, und blüht mit einem halben Dutzend sechszipfliger, weißer Kugelglocken. Ist schon die Pflanze unbekömmlich, so enthalten ihre kleinen, roten Beeren ein tödliches Gift.

#### SPÄTHERBST UND WINTER

Als letzte Blume vor dem Winter blüht die rosige Herbstzeitlose, eine sehr giftige Aulilie, die nur aus einer einzelnen langen Blüte besteht. Wie viele Grenzpflanzen soll sie den Übergang in die Feenlande anzeigen. Die Ifirnsblüte oder Ifirnsrose (Schneerose) ist ein echtes Wunder der Firunstochter: Das ganze Jahr über zeigt sie keine Regung, wenn jedoch der Schnee fällt, blüht sie auf, insbesondere im Hesindemond. Ihr Stängel ist etwa anderthalb Spann lang, die große weiße Blüte fünfblättrig.

### YAQUIRISCH-ARANISCHES KLIMA

Das Liebliche Feld, die Zyklopeninseln, Almada und das nördliche Aranien sind vom sommerheißen, von der Luftfeuchtigkeit des nahen Meeres gemilderten Klima geprägt. Nördlich des Yaquir und bei Perricum vermengt sich die Flora mit der mittelländischen, südlich Neethas (Drôler Mark), des Barun-Ulah und der Elburischen Küste geht sie in die des Landes der Ersten Sonne über.

#### WEIT VERBREITET

Der oder die Salbei (isd.: *salbai;* `Heimhelfer') wächst vom Yaquir ab meist als liegender Halbstrauch. Die nesselartige Pflanze hat behaarte, würzig duftende Blätter und im Frühling und Sommer auffällige violette oder ähnlich gefärbte Lippenblüten. Für die ölreichen Blätter gibt es zahlreiche Anwendungen: Zuvorderst benutzt man sie in aventurischen Herrenhäusern, um die Zähne zu putzen, sind sie doch rau und hinterlassen einen angenehmen Geruch und Geschmack. Mit Salbeitee oder -sud spült man laut Rohal und Anconius alles Entzündliche, insbesondere verschmutzte Wunden. Unterarten mit anderer Blüte sind Scharlachsalbei (honigduftend), Purpursalbei (muskatellerduftend), Wiesensalbei (blau-violett, siehe *Im Sommer* auf S. 210) und Gelber Salbei (siehe *Bergwald, S. 209).*

Der Gamander, ein typischer Lippenblütler wie Nessel, Salbei oder Minze, blüht in verschiedenen Farben. Ebenfalls ähnlich ist das Eisenkraut, das so trittfest ist, dass es selbst zwischen den Steinen der Reichsstraße sprießt. Abseits wird es bis ein Schritt groß und bildet spießförmig abstehende, dichte, violette Blütenstände.

Die Famerlorsblüte (Goldlack, Gelbveigelein) bildet dichte Sträuße oder Halbsträucher von flammend goldgelb-braunen, bisweilen auch violetten Kreuzblüten. Ihr Ursprung sollen die Schuppen sein, die der himmlische Ruhmesdrache im größten aller Kämpfe verlor. Die Flammenblume (tulam./zwerg.: *Phlox)* bildet Stauden mit besonders dünnen Blättern und blüht im Sommer in allen Farben außer Gelb.

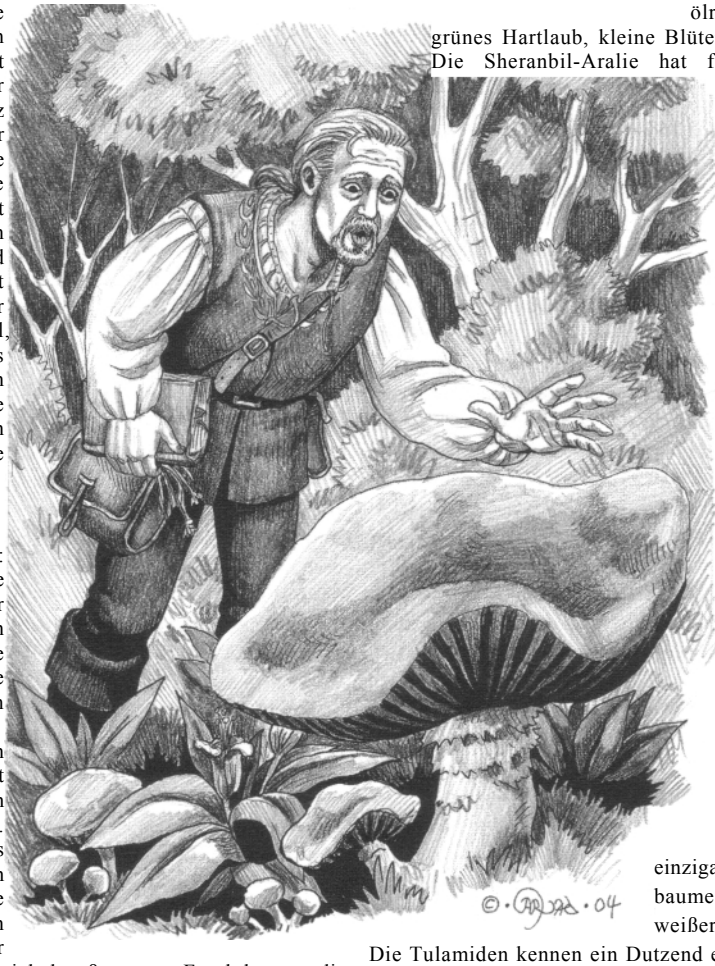
#### FRUCHTBARE BÖDEN

Das Geronsblut (Geranie, Pelargonie) hat die langen Schleuderfrüchte der Storchschnabelpflanzen und große, bunte, fünfblättrige Blüten. Angeblich blüht es überall zwischen Phecadien, Chababien und dem Reichsforst, wo der große Drachentöter sein Blut vergossen hat. Achaz erleiden bei Kontakt leichte Vergiftungen (Kontaktgift, ST 3). Die Asmodenie, nach der schönen, aber gefährlichen Friedenskaiserin benannt, ist ein bis schrittgroßes, leicht giftiges Nachtschattengewächs. Es hat von Sommeranfang bis Wintereinbruch trichterförmige, fünfblättrige Blüten in Weiß, Blau, Rosa oder Rot. Das Große Löwen**maul** wird knie- bis brusthoch. Es hat einen dicken Stängel und

kleine Blätter. In sommerlicher Blüte ist es äußerst auffällig: Die fast fingerlangen Rachenblüten sind purpur- bis blutrot mit gelbem Gaumen. Dass sie zubeißen, wenn man den Finger hineinsteckt, ist nur Aberglauben.

### FEUCHTE BÖDEN

Die **Hyazinthe** wird nur zwei Spann groß: Sie hat wie alle Lilien einen festen Stängel und wenige lange Schwertblätter. Ihre kleinen, weit geöffneten Kelchblüten sind von intensivstem Blau und bedecken fast den ganzen Stängel. Die Kaiserkrone ist eine große Lilie; ungewöhnlich geformt, blüht sie im Frühling mit einem Büschel aufragender Fruchtblätter und einem Kranz davon herabhängender Kelchblüten in Ziegelrot, Orange oder Gelb. Der Ritterstern ist eine narzissenartige Pflanze mit starkem Stängel, langem, dünnem Schwertblatt und frühlingsblühendem Kelch, meist rosarot und weißlich gestreift. Der Legende zufolge wächst er überall, wo Aves' geflügeltem Ross Schwingen aus dem Leib wuchsen und dabei Herzblut vergossen. Die Djalarose, die im Drôlschen wächst, ist eine begehrte Grundlage für Parfüms.



### TROCKENE BÖDEN

Die Immortelle (bosp.: 'Unsterbliche') überlebt, indem sie gar kein Wasser speichert. Der etwa zwei Spann große Strauch vertrocknet lebendig, und auch die große, vielblättrige, gefüllte Blüte in Rot, Purpur oder Blau fühlt sich an wie Stroh. Das unscheinbare **Bohnenkraut** (Satureja, von Satuaria) duftet aromatisch, ist stark behaart und blüht im Sommer weißlich bis lila. Lucianus von Vinsalt empfiehlt es "bey allem Uebel um die Gedaerm durchzuspuelen". Die Spritzgurke (Springkürbis), kaum spannengroß, blüht im Sommer unauffällig gelb und bildet dann eichelgroße, grüne Fruchtkörper, die bei Berührung oder Reife ihr schwach giftiges Samenmus bis zu 5 Schritt weit verschießen. Aranische Diebe haben im Praiosmond gern einige dabei, die sie mit einem Fingerdruck ins Gesicht von Gegnern abschießen. Das Sonnenröschen wuchert mit auf- und niedersteigenden Zweigen fast als Zwergstrauch. Es blüht von Praios bis Travia und schließt seine Blüten bei Bewölkung sofort. Esels- und Golddistel werden unter *Dickicht und Dornicht auf* Seite 206 / 207 abgehandelt.

### WALDBÖDEN

Das Tausendschön, etwas mehr als spannenlang, ist ein Verwandter von Stiefmütterchen und Veilchen (siehe *Laubwald, S.* 208) und trägt im Frühling fünf seltsam stehende, gelb-violette bis weiß-blaue Blütenblätter. Die Ringelblume mit ihrer kleinen, dottergelben oder orangeroten Korbblüte wird drei Spann groß. Eine Salbe davon ist laut Lucianus gut gegen wund gelaufene Füße. Flügelfarn steht im Abschnitt *Wald* auf S. 208, das **Süßmoos** der Goldfelsen und Hohen Eternen wird bei den *Die Würzkräuter des Südens* auf S. 222 beschrieben.

## LAND DER ERSTEN SONNE / SÜDAVENTURIEN

### WEIT VERBREITET

Die Melisse ist eine typische Nesselpflanze mit gezahnten Blättern, denen ein starker Zitronenduft entströmt, und kleinen weißen Lippenblüten. Khunchomer Bader und Scharlatane benützen sie gerne als Zutat für allerlei Heiltränke. Die Aralie kommt in etlichen Arten als Strauch oder Staude in Wald wie Feld vor. Die ölreichen Zweige tragen dunkel grünes Hartlaub, kleine Blüten und kleine, schwarze Beeren. Die Sheranbil-Aralie hat fünffach gelappte Blätter mit elfenbeinweißem Rand, die Fingeraralie zwei Spann lange, besonders dünne Blätter und die Yasra-Aralie (benannt nach einer verschollenen Stadt am Ongalo) klettert efeuartig. Zikaden sitzen besonders gerne auf Aralienblättern, um zu musizieren. Rotes Springkraut wird bis 2 Schritt groß und hat rote Blüten in großen Trauben. Wie alle Basilaminen verschleudert es seine Samen bisweilen 10 Schritt weit.

### FRUCHTBARE BÖDEN

Die Terabate (tul.: *terech beth* = `fruchtbares Mädchen') hat eine herrliche Korbblüte mit nadelförmig in allen Richtungen ragenden Blütenblättern, häufig sind sie zinnoberrot oder weiß, kommen aber in etlichen anderen Farben vor. **Flammendes Herz** (Tränendes Herz) ist eine Staude mit mehrfach geteilten Blättern und schräg stehenden Trieben, an denen einzigartige herzförmige Blüten baumeln, aus denen eine Träne in Form weißer Blättchen zu quellen scheint. Die Tulamiden kennen ein Dutzend erklärende Märchen, die meisten haben mit der Unsterblichkeit des Diamantenen Sultans Sheranbil V. zu tun, der — ähnlich Rohal — über 100 Jahre regierte.

Die Posaune von **Nebachot** (Alveranstrompete), ein schritthohes, sehr giftiges Nachtschattengewächs, hat lange, trichterförmige Blüten. Der krautige **Akanthus** ist an seinen glänzenden, auffällig gebuchteten Blättern, den kleinen, roten, kernigen Früchten und den großen, rosenfarbenen Blütendolden zu erkennen. Auf ihm wohnen fast immer glänzende Käfer wie Kupfergardist, Stahlrock und Silberbock. Famerlorsblüten werden unter *Weit verbreitet* beschrieben (S. 213).

### AN FLUSSLAUFEN

Die Gadanglilie ist wohl eine der ursprünglichsten Pflanzen: Anderthalb Schritt groß, mit langen Stängelblättern, trägt sie bis zu zwanzig Kelche, üblicherweise weiß, bisweilen aber auch in sanftem Rosa oder zartem Gelb. Sie war die Wappenblume Maraskans, insbesondere des Lilienthrones in 'Tuzak. Eine besonders prächtige und überaus seltene Lilienart ist die Tigerlilie, deren Kelche geflammte schwarze Streifen tragen. Leomars Flammenstern ist ein Verwandter von Rondras Feuerlilie: Auf dem typischen brusthohen Stängel, ausnahmsweise rötlich, mit den langen, spitzen Blättern sitzt eine feuerrote Kelchblüte mit gezackten, gelben und schwarzen Hüllblät-

tern. Die Legende berichtet, dass das Flammenschwert des Helden solche Blumen zeugte, wo immer die Funken eines Kampfes zu Boden sprühten. Schwertlilie und Gladiole siehe *Wasserpflanzen* auf S. 212.
Die Amaryllis ist in Maraskan häufiger. Sie hat einen festen Stängel, lange Blätter und eine narzissenartige Kelchblüte, meist violett mit gelbem Herz. Kaiserkrone und Ritterstern (selten) finden Sie unter *Feuchte Böden (S.* 214). Am kantigen Stängel der bis zu schrittgroßen Orgalêe (Lampionblüte) stehen zwei große, löffelartige Blätter. Die Lilienblüte hängt bauchig abwärts, aus zarten, goldgelben Blättern mit roten Adern gebildet. Ihren Zweitnamen hat sie, weil Leuchtkäfer sich oft drin fangen und dann die Blüte nachts von innen erleuchten. Die Diademblume (Miralinthe) wird etwa nabelhoch, hat vielfach gefiederte Blätter und eine große weinrote Seerosenblüte mit weißen Fruchtknoten.

**STEPPENBÖDEN**
Gelbes Feuerkraut wird etwa 4 Spann groß und hat buschig abstehende, dichte Blütenstände mit kleinen, gelb-rot getupften Blütchen. Ähnlich seinem Bruder, dem Eisenkraut, ist es so zäh, dass es sogar das aranische Lauffeuer übersteht. Aus der ganzen Pflanze macht man ein scharfes Gewürz, das man auch für Gewandtheits- und Berserkerelixier braucht. Esels- und Golddistel stehen unter *Dickicht und Dornicht* aufS. 206/ 207, Immortelle *Trockene Böden* (S. 214).

**IMMERGRÜNER WALD**
Purpurfarn und Schwertfarn werden bis zu sechs Schritt groß. Bei den typischen breit gefächerten Wedeln sieht jedes Blatt wieder wie der ganze Wedel aus, beim Schwertfarn saftig grün, beim Purpurfarn tiefrot mit grünlichen Spitzen. Adlerfarn wird im Abschnitt *Wald* auf S. 207 beschrieben. Die Yamswurzel ist eine Kletterstaude, die aus einer Knolle entspringt und ständig Luftknollen bildet, welche bisweilen zu Mehl verarbeitet werden. Der Schlangenbast der immergrünen Wälder bildet große, grasartige Büschel, bandförmiger Blätter und nach der Regenzeit Blütenstiele, an denen schlauchförmige, purpurrote Blüten und später dunkelblaue Beeren hängen. Im dampfenden Urwald wächst der Amarant als Staude mit scharlachroten, herzförmigen Blättern und rot-schwarzen Stängeln. Er blüht nie verwelkend mit länglichen Knäueln gelblicher Blüten. Der höchst seltene Steißwurz wächst nur im Regenwald und öffnet seine stachelige Blüte nur alle sieben Jahre. Das Rahjazünglein blüht in einem unscheinbaren Rot, gibt aber einen sehr süßlichen Geruch von sich.

**BERGLAND**
Die Sonnenwende oder Heliotrop hat bläuliche, selten weiße oder violette Dolden, die sie besonders auffällig nach der Sonne richtet.

**MARASKAN**
Neben den Pflanzen, dic in den fruchtbaren Teilen des Landes der Ersten Sonne gedeihen, hat die große Insel etliche völlig einzigartige Pflanzen aufzuweisen. Die Begonie (von tul.: *bey guni* = `die (selbst) dem Edelmann entflieht') kommt in den schattigen Wäldern Maraskans bis in eine Höhe von 4.000 Schritt vor, bisweilen auch als Epiphyt (Aufsitzer) in Astgabeln, dabei wird sie kniehoch, selten sogar mannsgroß. Sie hat große gefranste Blätter und geflügelte, vielsamige Kapseln. Die handtellergroße, vielblättrige Blüte ist in der Regel blutrot mit gelben Fruchtknoten, sie kommt aber auch in allen anderen Farbtönen bis Gelb und Weiß vor; als Gartenpflanze heißt sie Brigonie (siehe *Gartenblumen, S.* 217). Die Chrysantheme wächst halbstrauchig mit graugrünen Blättern und großen Scheibenblüten in Weiß, Gelb, Rot oder Braun. Der Dajinsmantel (alt-bosp.: *Philodendron)* ist eine seltene Kletterpflanze mit langen, dünnen Stängeln, großen, dunkelgrünen, herzförmigen Blättern und meist rötlichen Blütenkolben in einem Kragenblatt. Der Yarumstab wird im Abschnitt *Feuchter Wald* beschrieben (S. 209). Die seltene Gefleckte Springnuss ist eine der maraskanischen Kraftnüsse (wie z.B. Horusche und Yagan-Nuss, siehe Seite 240 und 274), ist eine schrittgroße Staude und hat rankende Triebe mit kleinen, gegenständigen Blättchen. Während der Regenzeiten öffnen sich prächtige zinnoberrote Schmetterlingsblüten, aus denen sich die braun-schwarz gefleckten Hülsenfrüchte bilden, unter deren Haut die harte Schale und ein fettreicher Kern stecken. Sind die Nüsse reif, springen sie vom Stängel und von dannen. Nach etwa einem Tag bleiben sie liegen. Springnüsse sind essbar, verursachen aber fast immer hartnäckigen Schluckauf. Vor allem sind sie wohl von Generationen listiger Meuchler verwendet worden, um ablenkende Geräusche in leeren Räumen hervorzurufen. Nahe verwandt ist die Zuckernuss, die sich von Yaquirien bis Thalusien findet. Schwarzer Nachtschatten, Goldrute, Schlangenmoos werden jeweils bei *Wald* auf S. 208 bzw. 209 beschrieben.

**WÜSTE**
In der Wüste, insbesondere der Khôm, haben die Pflanzen die seltsamsten Wege gefunden, den Wassermangel zu überleben: Der **Al'Khadim** (tul.: `ausdauernd') ist ein skurriles Gebilde mit hell-grauem, verzweigtem Stamm, seine dicken Blätter wachsen nur an der Spitze, wächsern grau, länglich und rosettenförmig angeordnet. Die Rose von Nebachot ist den Großteil ihrer Existenz ein distelartiges Knäuel von einem Spann Durchmesser. Fällt alle paar Jahre einmal Regen, dann säuft sie sich voll und öffnet sich zu einem pfannengroßen grünen Teller mit einem silbern blühenden Stern. Die Samen reifen innerhalb einer Woche und verwehen im Wind. Dann rollt sich die vertrocknende Pflanze wieder ein. Man kann dieses Knäuel selbst in Kisten aufbewahren und nach zehn Jahren gießen, um sie wieder zum Blühen zu bringen. Lebende Steine sind faustgroße Knollen, bei denen zwei fleischige Blätter so gewachsen sind, dass nur ein kleiner Spalt bleibt. Bei Feuchtigkeit treiben hier moosartige Triebe aus, die schnell tragen und verblühen. Wo keine andere Pflanze mehr überlebt, gedeiht die Landkartenflechte, eine kaum messerdicke Ansammlung von gelben, braunen und schwarzen Krusten. Sie kann etliche hundert Jahre alt werden, was man bei Untersuchungen an Trümmern alter Festungstürme aus der Priesterkaiserzeit festgestellt hat. Eine Unterart dieser Flechte ist Talaschin (siehe Seite 268).

## GRÄSER

Grasarten mögen nur für Viehbauern und Auelfen interessant scheinen, doch als häufigste Pflanze überhaupt verraten sie viel über den Charakter einer Landschaft.

**TROCKENER BODEN**
Der Schwingel ist eine der häufigsten Arten der trockenen Wiesen Mittel- und Nordaventuriens, der auch auf Heiden und sogar auf Felsen gedeiht; er wird hüfthoch, hat ellenlange, schmale Blätter und verzweigte, zarte Rispen; Pferde und Rinder fressen ihn gerne. Sehr ähnlich ist das etwas kleinere Rispengras. Das bis zu mannshohe Silbergras des Orklandes mit seinen buschigen weißen Ähren überlebt die regelmäßigen Steppenbrände durch tief wurzelnde Ausläufer, die beim Auskeimen alle anderen Pflanzen verdrängen. Das Einhorngras ist eine Abart, die auf der Prärriesteppe zwischen Tjolmar und Kvirasim gedeiht. Der Windhalm bevorzugt die nördlichen Steppen und Äcker, insbesondere auf sandigem Boden. Er bildet schrittgroße, wogende Bestände mit zarten, grünen Rispen. Seine weit verzweigten Wurzeln lassen Büsche und Bäume nicht wurzeln und erleichtern die Umwandlung in Weiden und Felder. Das selten gewordene Zittergras des Heidelandes wird nur kniehoch und hat Rispen mit hängenden, rötlichen Ährchen.

**FEUCHTER BODEN**
Der Fuchsschwanz ist typisch für feuchte Wiesen bis nach Maraskan und prägt Kulturlandschaften wie das Liebliche Feld, die Goldene Au von Gareth und das Baburiner Becken. Das wertvolle Futter wird



schritthoch und hat eine unverkennbare, leicht buschige Ähre. Die Flatterbinse wird auf feuchten Wiesen und Weiden brusthoch. Sie hat einen runden, mit weißem Mark gefüllten Stängel und unbedeutende, winzige Blütchen. Das Gras flüstert im Wind, erzählt aber nur `Binsenweisheiten'. Eine Abart ist das Reihergras der Taiga und der auelfischen *biunda,* das zwischen Trallop, Elenvina und Rommilys Dommelgras heißt. An den feuchten Flussauen Mittelaventuriens wächst das knapp einen Schritt hoch wachsende Ufergras.

Der **Bausch** (Bauschbinse, Waldbaumwolle, isd.: *bianbalve;* `Gras der gesammelten Wolke') ist eine Besonderheit der Elfenwälder im Yaquirbecken, insbesondere im Bosquir-Tal, weiter am unteren Kvill, seltener am oberen Darpat und an der Breite. Er wird etwa nabelhoch und trägt an wenigen Tagen im Jahr ein spinnwebfeines Gespinst, das schnell im Wind verweht. Das Bauschzupfen ist eine Kunst, die nur die Auelfen beherrschen; jeder Mensch verliert nach einer Viertelstunde Geduld und Beherrschung. Zum Zupfen gehört auch die Verarbeitung, bei der die Fäden solange zwischen den Fingern gedreht werden, bis sie sich zu Fleckchen des einzigartigen weichen Stoffes formen, den man irrtümlich auch Elfenhaar nennt. Bislang ist es nicht gelungen, die Bauschbinse zu kultivieren; es scheint fast, dass sie die Zuwendung der Elfen braucht, um selbst in der Wildnis nicht einzugehen. Die Auelfen wollen und können nicht viel mehr Bausch zupfen, als sie selbst als Kleidung brauchen. Allenfalls ist es möglich, diesen Stoff zu Tüll, einer feinen Klöppelware, zu verarbeiten, wie man es in Bosquirien tut. Etliche Imitationen wie Maraskanischer Bausch sind in Wirklichkeit besonders fein versponnene Baumwolle (siehe *Gemüse, Feldfrüchte, Faserpflanzen, S.* 219).

### WALD UND WIESE

Die Quecke ist ein Unkraut in Überschwemmungsgebieten wie auch an trockenen Straßenrändern. Wegen ihrer bis zu einen Schritt tiefen Wurzelstöcke ist sie kaum auszurotten — daher `quicklebendig'. Das hüfthohe Knäuelgras bildet auf sonnigen Wiesen wie in schattigen Wäldern ein wertvolles Futtergras. Es fällt durch ein Dutzend dicker Ährenknäuel auf. Das kleinere Perlgras wächst nur in Wald und Gebüsch vor allem an der Ostküste; es hat fast blütenartige, rostrote Spelzen.

### SAURE BÖDEN

Das hüfthohe Riedgras oder Segge bildet die meisten Sumpfwiesen. Dieses Sauergras mit dreikantigem Stängel hat scharfe lange Blätter und blüht im Frühjahr mit fransigen, weinroten Ähren. Das niedrige Wollgras, ebenfalls ein dreikantiges Sauergras, ist typisch für Moorboden und die nordische Tundra. Es blüht schon im Perainemond mit wattigen, weißen Quasten, die im Rahjamond büschelweise davonfliegen. Als Wintergras der Tundra erscheint es meist nur verdorrt und gelb und blüht nur in den Überschwemmungen des kurzen Sommers auf, wo weiter nördlich das Ewige Eis durch Geysire schmilzt, grünt es wiederum durchgehend. Das **Kaauvilgras** (Salzgras) wird im Marschland mannshoch und am Salzsee Cichanebi immerhin noch spannenlang, also überall, wo im Brackwasser kaum eine andere Pflanze gedeiht. Es hat zarte Rispen und lange, schmale Blätter. Der weißgrüne Strandhafer und der Strandroggen, beide auch Sandgras genannt, halten Dünen zusammen und bilden struppige Ähren. Das Almgras oberhalb der Baumgrenze wird nur schenkelhoch und bildet typische Schopfbüschel. Seine Spelzen bilden kleine Keimlinge, deren Gewicht den Halm zu Boden sinken und sie neue Wurzeln schlagen lässt.

### SÜDEN, TROCKENER BODEN

Das Savannengras Mirhiban (tul.: `blühendes Haar') wird bis zu mannshoch. Die dünnen Stängel tragen verzweigte rötliche Rispen, die im Sommer winzige, weiße Härchen bilden.

### SÜDEN, FEUCHTER BODEN

Das Halfa (Seidengras) in Wald- und Grasland des Landes der Ersten Sonne sowie im Kulturland des Balash und der Halbinsel von Al'Anfa ist ein meist nur schenkelhohes, gelbliches Gras mit dünnen Stängeln und weichen langen Blättern. Die Tulamiden fertigen daraus weiches Papier, das nicht raschelt. Weißes und Rotes Straußgras wächst zumeist an Geländeübergängen, insbesondere aber in den regengrünen Wäldern Maraskans und des Südens. Die dünnen Halme werden brusthoch und tragen weit verzweigte Rispen. Das Brabaker Rohr, dem Bambus verwandt, fällt durch seine harten, knotigen, hohlen Stängel auf, die bis zu 6 Schritt Höhe erreichen können. Die Ähren sind rispig, die Blätter eher unbedeutend. Während der Regenzeit schießt die Pflanze um bis zu einer Elle pro Tag in die Höhe. Das Rohr findet zahlreiche Anwendung für Hausbau und Möbel, auch wenn es im Norden meist nur noch als Stab zur Züchtigung bekannt ist.

## GARTENBLUMEN

Die Rose ist wohl die bekannteste Gartenblume, ja, vielerorts gilt sie als *die* Blume schlechthin. Die tulamidische Rose wird seit den Zeiten des Diamantenen Sultanates gezüchtet. Sie erscheint als Strauch mit bis *3* Schritt langen Trieben, die mit ihren Dornen klimmen, mit wechselständigen, gefiederten Blättern und mit fünfblättrigen Blüten am Ende (siehe auch Wilde Rose, *Land der Ersten Sonne, S.* 203). Schon unter Sheranbil V. (1000 vor BF) wurden sechs mal sechs Arten und Farben aufgezählt, z.B. *Scharlachrose, Blutrose, Karmesinrose* und *Purpurrose.* Verrückte Propheten behaupten bisweilen, der erste König Bastrabun habe in Khunchom schon Rosengärten vorgefunden, auch muss man zugeben, dass der tulamidische Name Azizel deutliche Ähnlichkeit mit der echsischen Stammwurzel *azl* (farbenprächtig) hat. Die **Stockrose** erlangte spätestens unter Hela-Horas Ebenbürtigkeit in der Zucht. Die bis *3* Schritt große Staude erscheint kaum noch strauchig, die Blüten sind teilweise handtellergroß. Die Artenvielfart ist längst nicht mehr zu überblicken: Die Oberstgartenbewahrer Vinsalts haben von der *Khadania* über die *Kusmaria* und *Therengaria* bis zur *Amenia* noch für jeden Horas-Kaiser eine eigene Rose gezüchtet; die rote *Rahjarose* begründet den Reichtum der Tempelgärten; die Blumenstadt hat ihr Wappen, die *Drôler Rose,* tausendfach wachsen lassen. Die krause, weinrote *Throndwigie* hat den Markgrafen berühmt gemacht, die rotgoldene *Heliodana* wächst nach der Zerstörung des Warunker Burggartens nur noch in der Stadt des Lichtes. Die purpurne *Paligansrose* ist Stolz der Gartenmeister des alanfanischen Silberberges und der Wassergärten. Die perainegeweihte Familie Phraisop hat die *Lachsrose* und die *Zinnoberrose* geschaffen. Die goldene *Rohalsrose* ist seit den Magierkriegen wieder verschollen. Rosenblätter werden verwendet, um Wangen und Lippen rot zu färben, der Blütenfarbstoff auch für Weine, Liköre und als Ersatz für Rote Tinte. Für ein Stein rahjanisches Rosenöl müssen 5.000 Blüten ausgekocht werden.

Die Tulpe (bosp.: *tulipan)* ist eine typische Lilie mit langem, festem Stängel und langen, dünnen, halbumhüllenden Blättern. Wie ihre wild wachsende Schwester hat die Blüte dic Form der tulamidischen Kopfbedeckung, allerdings sind die Blütenblätter vorne zusammengebogen. Seit sie unter Murak dem Eroberer aus dem Land der Ersten Sonne ins Horasiat gebracht wurde, ist sie die typische Gartenblume der zahlreichen Paläste und Jagdschlösser von Vinsalt und Kuslik. Es gibt Dutzende Arten in allen Rot- und Gelbtönen, Weiß und Blau. Die blutrote *Arivorer Tulipan* hat geflammte Blütenblätter. Die *Schwarze Tulipan* ist ein Gärtnertraum, der nur alle Generationen auftaucht.

Die riesige Praiosblume (Praiossonne) ist ein Abbild des himmlischen Sonnenpalastes und dem Götterfürsten heilig. Sie wird *3* Schritt groß, ihr Stängel bis *3* Finger dick, und die Scheibenblüte, die sich natürlich zum Jahresbeginn öffnet, bis zu 2 Spann groß — und all das, obwohl sie nur ein Jahr alt wird. Vor allem in der Goldenen Au von Gareth sind Felder häufig, in Tempelgärten findet man stets welche. Das Öl aus den Kernen wird im Gottesdienstverwendet — und wenn es profan verkocht wird, geht der Gewinn stets an die Gemeinschaft

des Lichts. Die *Schwarze Praiossonne* ist eine widernatürliche Parodie, die in den letzten Jahren in Tobrien aufgetreten ist. Der Greifenschnabel ist eine weitere Zierpflanze praiosgefälliger Gärten, unter den Priesterkaisern aus dem Rittersporn gezüchtet (eine sicherlich symbolische Handlung). Er wird schrittgroß und hat fein zerteilte Blätter. Die sommerliche Blüte hat den bekannten schnabelartigen, aber scharf gekrümmten Fortsatz, die fünf Blütenblätter sind zusammengelegt, dass sie wie der Kopf eines Greifen wirken. Die Drachenlilie ist ein Schatz der Palastgärten von Vinsalt, Khunchom und Al'Anfa. Sie blüht nur einmal alle sieben Jahre, wenn das Sternbild des Drachen im Zenit steht. Der Sage zufolge werden ihre Samen von einer fliegenden Insel verteilt, auf der die Hohen Drachen bei ihren Besuchen erscheinen. Alchimisten halten die Blüte für zahlreiche drachische Essenzen für unverzichtbar. Brigonie heißt die Zuchtform der Begonie (siehe *Maraskan, S.* 215) nach dem Kusliker Kaiser, der sie während den Verhandlungen mit den almadanischen Emiren in deren Gärten lieb gewann. Insbesondere bei Brig-Lo schätzt man heute noch die hochrote Brigonie, die andernorts auch in allen anderen Farben gezüchtet wird.

## GIFTPFLANZEN

Zahlreiche aventurische Pflanzen sind giftig, vor allem im Süden und Osten des Kontinents. Die Wirkung ist meist auf Einnahme beschränkt und mitunter tödlich, eine Präparation ist aber in der Regel schwer möglich, so dass ihr Gift für den gezielten Einsatz ungebräuchlich ist. Für derartige Pflanzen haben wir unten eine Tabelle mit der Stufe der jeweiligen Gifte und den giftigen Bestandteilen der Pflanze aufgeführt. Falls es zu einer Vergiftung kommt, orientieren Sie sich an folgender Regel (diese Regel können Sie natürlich auch als Faustregel für tierische und alchimistische Gifte verwenden, wenn Sie keine spezielle Regelung vorliegen haben).

**Gesamtschaden:** Stufe mal Stufe SP. Teilen Sie den so errechneten Gesamtschaden durch 2 (aufgerundet), dies ergibt die Anzahl W6, die das Gift an Schaden erzeugt. Diese Gesamtanzahl an Schadenswürfeln verteilen Sie dann wie folgt.

Stufe 1—5 (nicht tödlich): je 1 W6 SP pro Stunde; Beginn: 1W SR
Stufe 6–9 (tödlich): je 1W6 SP pro SR; Beginn: 1 SR
Stufe 10–15 (schnell tödlich): je 2 W6 SP pro SR; Beginn: 1W+2 KR
Stufe 16–20 (sofort tödlich): je W6 SP pro KR; Beginn: 1W KR

Würfeln Sie nun Stufe/2 mal für die Symptome (1W20; wiederholt ausgewürfelte Symptome richten mehrfachen Schaden an):

1—4: Erbrechen (CH -1W6)
5—6: Durchfall / Koliken (MU -1W6)
7–8: Schweißausbrüche / Atemnot (KO -1 W6)
9–10: Schwäche (KK–1W6)
11–12: Kopfschmerz / Schwindel (KL–1 W6)
13—12: Lähmungen (GE -1W6)
15–16: Taubheiten (FF–1W6)
17: Schwellungen (GE -1W6)
18: Erregung (Jähzorn +1W6)
19: Blutungen (Aberglaube +1W6)

20: Bewusstlosigkeit (über die Verteilungsdauer)

*Beispiel: Alle Teile der Eibe (abgesehen vom Fruchtfleisch) sind ein Einnahmegift der Stufe 3. Der Gesamtschaden beträgt also 9 SP. Dies sind dann 9/4 = 2,25, also 3 Schadenwürfel. In den nächsten drei Stunden erhält der betroffene Held also jeweils W6 SP.*

Der Gesamtschaden entspricht einer Dosis, also etwa einer vollständigen Pflanze bzw. bei Bäumen einem Zweig. Insbesondere Pferde fressen viel größere Portionen, meist 2W Pflanzen oder Zweige, ehe sie gesichert werden oder das Futter von sich heraus meiden.

In der nebenstehenden Tabelle sind die regeltechnischen Auswirkungen der oben kurz genannten Giftpflanzen angegeben. Nach dem Namen und den giftigen Pflanzenteilen folgt die Angabe der Giftstufe. Für die genauen Auswirkungen des Giftes können Sie die allgemeinen Regeln verwenden. Für die Abkürzungen gilt: (E) bedeutet Einnahmegift, (K) bedeutet Kontaktgift.

| Name der Pflanze | giftiger Pflanzenteil | Giftstufe /-art | Seite |
|---|---|---|---|
| Almadanischer Goldregen | ganze Pflanze | **2(E)** | **203** |
| Almadanischer Goldregen | Samen | 51E) | 203 |
| Asmodenie | ganze Pflanze | 1(E) | 213 |
| Axorda | Samenkätzchen | **3 (E)** | 229 |
| Bingelkraut | Milch | 2(E) | 208 |
| Bittersüßer Nachtschatten | ganze Pflanze | **6(E)** | 206 |
| Blauer Eisenhut | ganze Pflanze | 7(E) | 211 |
| Bleiche Alara | Pilz | **2(E)** | 221 |
| Boronskrone | Pilz | 7 (E) | 221 |
| Brennnessel | Blätter | 1 (K) | 206 |
| Butterblume | Stängel | 2(E) | 209 |
| Cherkemal | Pilz | **3 (E)** | 221 |
| Dämonenauge | ganze Pflanze | 4(E) | 208 |
| Dämonenklaue | Pilz | **8 (E)** | 221 |
| Eibe | alles außer Samenmantel | 3(E) | 198 |
| Ekelschwämmling | Pilz | **3(E)** | 221 |
| Falscher Pfeiferling | Pilz | 7(E) | 220 |
| Firunsglöckchen | ganze Pflanze | **3(E)** | 213 |
| Fliegenpilz | Pilz | 5 (E) | 221 |
| Frisundrose | ganze Pflanze | **3(E)** | 213 |
| Gingkobaum | Blüten | 2 (E) | 198 |
| Glanzbeere | Beeren | **2 (E)** | 211 |
| Herbstzeitlose | ganze Pflanze | 5(E) | 213 |
| Hexenpilz | Pilz | 5 (E) | 221 |
| Ifirnsrose | Blüte / Beeren | 3(E) | 213 |
| Ingerimmsglöckchen | ganze Pflanze | **3(E)** | 213 |
| Ingerimmsglöckchen | Beeren | 5(E) | 213 |
| Kartoffel | oberirdische Teile | **2(E)** | 219 |
| Lebensbaum | Blätter | 1 (E) | 198 |
| Marbobeere | Beeren | **5 (E)** | 210 |
| Marbotäubling | Pilz | 7 (E) | 221 |
| Matagaga | Pilz | 7 (E/K) | 221 |
| Mischkarasch | Pilz | **6** (E) | 221 |
| Narzisse | **Zwiebel** | **3(E)** | 213 |
| Narzisse | ganze Pflanze | 3 (K) für Elfen | 213 |
| 0gerbeerenranke | Stacheln | 2(K) | 207 |
| Oleander | Früchte | W6 (E) | 203 |
| Phexenbecher | ganze Pflanze | **3(E)** | 213 |
| Pockenpilz | Pilz | 7 (E) | 221 |
| Posaune von Nebachot | ganze Pflanze | **6(E)** | 212 |
| Rittersporn | ganze Pflanze | 2(E) | 211 |
| Roter Fingerhut | ganze Pflanze | 9(E) | 209 |
| Schierling | ganze Pflanze | 3(E) | 211 |
| Schwarzer Nachschatten | ganze Pflanze | (E) | 209 |
| Seidelbast | Blätter / Zweige | 2(K) außer Elfen | 202 |
| Seidelbast | Beeren | **2(E)** | 202 |
| Spinnenpilz | Pilz | 2(E) | 221 |
| Spritzgurke | Samen | 1(K) | 212 |
| Stechpalme | Blätter/ Samen | 2(E) | 202 |
| Sumpfschachtelhalm | ganze Pflanze | 2(E) | 212 |
| Telfiskraut | Blätter und Samen | 6 (E) | 210 |
| Traviakelchling | ganze Pflanze | 2(E) | 211 |
| Violetter Krokus | ganze Pflanze | 5(E) | 213 |
| Wolfsmilch | Milch | 6(E) | 211 |

## DÄMONISCHE PFLANZEN

Mit dem dämonischen Schatten, der über den Osten Aventuriens gefallen ist, gibt es auch vermehrt Pflanzen, die durch dämonische Macht pervertiert wurden. Während Pflanzen-Dämon-Chimären sehr selten sind, gibt es immer wieder daimonide Pflanzen. Auch für diese gilt, dass sie nur auf entsprechend dämonisch verfluchtem Gebiet gedeihen können. Bei den seltenen fruchtbaren Sorten verliert sich diese Beschränkung jedoch mit der Zeit. Prominente Vertreter dieser dämonophilen Pflanzen sind Jaguar- und Iribaarslilie und neuerdings auch die Dornrose.

Besonders häufig sind daimonide Pflanzen in Galottas Reich in Tobrien. In den Wäldern dort sind mehrere *Arkhobalim* (MGS 60) und *Tuur-Amashya* (MGS 73) permanent manifestiert und haben großflächige verfluchte Wälder erschaffen. Durch Agrimoths Macht entstehen hier immer wieder neue verfluchte Pflanzen. Besondere Aufmerksamkeit gebührt dabei den pervertierten Abarten der heiligen Pflanzen der Zwölfgötter:

Die Schwarze Praiossonne liefert ein besonders bitteres Öl, die Schwarze Schwertlilie hat messerscharfe Blätter und bildet gefährliche Dickichte, der Stinklauch verpestet weithin seine Umgebung, die Kraken-Seerose erstickt in kleineren Tümpeln alles Leben, der Graue Lotos der Warunkei verursacht Alpträume. Dornrose und Schwarzer Wein schließlich finden sich in ausschließlich in Oron.

Agrimoths Fluch äußert sich bei den betroffenen Pflanzen in der Regel durch mehr oder minder `planvolle', bösartige Veränderungen. Eine heilende Wirkung verkehrt sich in Gift, es entstehen fleischfressende oder sogar aktiv `jagende' Pflanzen, Bäume verteilen Asthiebe, Wurzeln umschlingen ahnungslose Opfer, kurz: Die natürliche Ordnung kehrt sich um.

Richtlinien für daimonide Veränderungen von Pflanzen:

Asthiebe verursachen 1W6+ 1 bis 4W+4 TP bei AT-Werten von bis zu 12.

Häufig bilden die Pflanzen gefährliche Dickichte oder Dornichte.

Für Angriffe agrimothisch veränderter Pflanzen kann man sich z.B. an Disdychonda (Seite 233), Jagdgras (Seite 242), Malomis (Seite 248), Orkland-Bovist (Seite 258), Schlinggras (Seite 265), Tarnblatt (Seite 268) oder Würgedattel (Seite 274) orientieren.



## KULTUR- UND NUTZPFLANZEN

Im Folgenden werden Pflanzen kurz beschrieben, die von den Kulturschaffenden Wesen Aventuriens angebaut werden. Wenn sie in einem entsprechenden Gebiet vorkommen, sind sie natürlich stets gehäuft anzutreffen.

### GETREIDE

Die verschiedenen Arten vom Getreide findet man wie in Gürteln über Aventurien gelegt, und in mancher Hinsicht ist das jeweilige Korn die Grundlage der einzelnen Kulturen. Beim Ackerbau wird meistens der Boden mit Pflug oder Hacke gefurcht, das Saatgut mit der Hand ausgesät und mit der Egge zugerecht, dann Vogelscheuchen aufgestellt und viel gebetet; die Ähren werden mit Sense oder Sichel geschnitten, zu Garben gebunden und in der Scheune gedroschen, bis Spreu und Korn getrennt sind. Das Korn wird in Wind- und Wassermühlen oder von Hand gemahlen.

Vor allem bei den Thorwalern, am Golf von Riva und hei den armen Bergbauern des Mittelreiches findet man den Dinkel oder Bergweizen mit seiner dünnen, langen Ähre. Er wird zu wenig nahrhaftem, grauem Brot und von den Thorwalern zu dunklem Starkbier und Waskirschnaps verarbeitet. Eng verwandt ist Emmer, der vor allem im nördlichen Thorwal, an der Gjalska und hei den Orks angebaut wird.



In den Flussauen des Svellttales und im Bornland findet man den Hafer mit seiner verzweigten Ähre. Die Nivesen tauschen ihn gern ein, um Fladenbrot daraus zu backen, und im Bornland brennt man mit Honig den Meskinnes daraus. Weiter südlich wird er vornehmlich an Pferde verfüttert.
Im nördlichen Mittelreich, in Darpatien und in Albernia baut man vor allem den Roggen an, der eine schlanke, dichte Ähre hat. Roggenbrot wird meist gesäuert, schwarz und in runden Laiben und Brötchen gebacken. Der feinste Branntwein, der aus Roggen hergestellt wird, ist der Balihoer Bärentod.
Im zentralen Mittelreich und bei den Zwergen wird die Gerste angebaut, deren fingerlange Ähre an den charakteristischen Grannen erkennbar ist. Sie wird hauptsächlich in der Brauerei verwendet, ob es nun für obergäriges Greifenfurter Eslamsbräu ist, gehopftes obergäriges Zwergenbier oder das helle untergärige Ferdoker Gerstenbräu.
Den Reichtum des Lieblichen Feldes, Almadas, Garetiens und Araniens begründet der `Ährenkönig': der Weizen mit seiner daumendicken Ähre. Er wird meist zu weißen Brötchen und Stangen gebacken, aber auch der haltbare Zwieback ist daraus. Das bekannteste Bräu ist das helle Nordasker Weizengold.
Die Mengbiller Hirse, die man von den Zyklopeninseln bis zu den Randgebieten und Oasen der Khôm findet, hat eine büschelige Ähre. Die Zyklopäer machen daraus Hirsebrot, die Novadis essen sie vor allem gekocht, die Drôlmärker als Brei.
Am ganzen südlichen Perlenmeer baut man seit Urzeiten Reis mit seiner sehr dünnen Ähre an. Die überfluteten Felder findet man vor allem in Thalusien und Al'Anfa. Reisbrot oder Marasket ist hell und zart, Reiswein fast geschmacklos. Tulamidische Künstler malen unter anderem auf Reispapier, das aus Stärke gewalzt wird.
Zwischen Loch Harodrôl, Chorhop und Selem sowie auf Altoum findet man den Mais, ein eigentümliches Riesengetreide. Die gelben Kolben werden so groß wie vier Kinderfäuste. Andernorts kennt man ihn nur als teure Schmuckspeise, aber die Eingeborenen, die ihn ***Kukuru*** nennen, rösten, kochen und mahlen ihn als Hauptnahrung. Das Zuckerrohr ist das Getreide Maraskans und einiger Waldinseln. Es wird bis zu sieben Schritt hoch, allerdings nutzt man nicht die Körner, sondern den Saft aus den Stengeln. Bekannt ist der daraus gebrannte Branntwein, ein Rum, den man `Offenbarung der Zwillinge' nennt.

## GEMÜSE, FELDFRÜCHTE, FASERPFLANZEN

Die folgenden Beschreibungen sind kein Überblick, sondern nur einige Beispiele (denn es würde deutlich zu weit führen, hier alle Rüben, Bohnen und Kohlköpfe aufzuführen).
Der Kürbis wird bevorzugt in Aranien, Garetien und Yaquirien angebaut. Die liegenden Früchte mit den deutlichen Spalten wiegen beim Riesenkürbis bis zu 100 Stein und können einen halben Schritt groß werden. Aus den gesunden Kürbiskernen wird Öl gepresst.
Zu großer Bedeutung als Feldfrucht ist die Kartoffel gekommen, die von bornischen Kauffahrern vor etwa zwei Jahrhunderten aus dem Süden ins Bornland gebracht wurde und sich dort als erstaunlich widerstandfähig erwiesen hat. In den ersten Jahren als teure Delikatesse gehandelt, deren Verkauf auch den Säckel der Stadt Festum füllte, ist das Knollengewächs, dessen oberirdische Teile leicht giftig sind (siehe Seite 217 im Abschnitt Giftpflanzen), mittlerweile in Tobrien, Weiden und Greifenfurt heimisch geworden, wo sie ob ihrer Robustheit und guten Lagerfähigkeit in großen Mengen ausgepflanzt wird und stellenweise bereits als Armeleuteessen gilt. Die Zeit der Kartoffelernte ist der Monat Travia. Verwandte der Kartoffel sind die Iltok-Knolle (Süßkartoffel) und der Süßwurz. Während die **Sakowurzel** für viele Waldmenschen Hauptnahrung ist, dient die leicht giftige und bittere Shatakwurz (Maniok) hauptsächlich als Sklavennahrung.
Die Gartenbohne ist, als Stangenbohne, fast überall in Aventurien beliebt, weil sie auf engstem Raum reichen Ertrag bringt und sich gut für den Winter haltbar machen lässt. Ebenfalls viel genutzt werden Erbsen, Kichererbsen und Linsen.
Der Sesam oder Ölkelch ist eine niedrige Staude mit rosenfarbenen Fingerhutblüten und länglicher Kapselfrucht. Die Samen werden gemahlen als Grundlage für süßes, tulamidisches Gebäck (Halva) verwendet oder zu Öl gepresst.
Der Baumwollstrauch mit seinen gelappten Blättern und weißen bis purpurnen Malvenblüten wird bevorzugt in Aranien, Garetien, Darpatien, Shadif, Balash und Maraskan angebaut. Wenn die Samen-kapseln aufspringen, werden die feinen weißen Haare von Hand gepflückt, entkernt und zu Ballen gepresst. Beim Spinnen werden die Fasern auf einen Spinnrocken gesteckt, davon herunter mit Hilfe eines Spinnrades oder einer Handspindel zu einem Faden versponnen und schließlich mit Webrahmen oder Webstuhl zu Stoff verwoben werden. Produkte sind darpatisches Fischgrättuch, Garetischer Samt (mehrlagig, gebürstet) und Plüsch (wie Samt, nur ungeschoren). Die maraskanische Baumwolle wird wegen ihrer besonderen Weichheit ebenfalls als Bausch bezeichnet, kann sich aber dennoch nicht mit dem echten elfischen Bausch vergleichen.
Flachs (Lein), eine der ältesten Kulturpflanzen, wird im gesamten Mittelaventurien angebaut, vor allem in Tobrien. Der eigentliche Flachs hat himmelblaue Blüten, der Bedon gelbe (und findet sich im Wappen Beilunks). Aus den Bastfasern des Stengels werden Kusliker Leinen, Belhanker Linnen ,Tulamiden-Tuch, Segeltuch und Spitzen (Klöppelware) aus Drôl gefertigt. Leinöl ist die Grundlage für Farben und ein Lampenöl.
Der Hanf (tul.: ***(h)ani(f);*** `siebenfach verzweigt'), den man im gesamten Mittelaventurien und auf Maraskan findet, ist eine krautige Pflanze mit siebenfingrigen, gefransten Blättern, die bis zu sechs Schritt groß werden kann. Aus den Samen gewinnt man Öl für Farben und Lampen, aus den Stengeln Fasern für Stricke, Taue, Garne und Bindfäden. Ein naher Verwandter ist das berauschende Ilmenblatt Südaventuriens (siehe Seite 241).
Der Hopfen ist eine hanfartige Schlingpflanze, die an den sprichwörtlichen Hopfenstangen bis zu 8 Schritt hoch klettert (Anbau: vor allem in den Tälern der Zwergenkönigreiche, am Großen Fluss und an der Breite). Im Hochsommer sind seine weißen Blüten zu sehen, deren Harz vor allem dazu benutzt wird, das Zwergenbier bitter und haltbar zu machen; die rauen Blätter kann man auch als Gemüse essen. Nicht nur als Mahlzeit beliebt ist der Spinat, denn in Nostria braut man auch ein eigenwilliges Dunkelhier namens Knat daraus.

In einer Welt, wo 8 von 10 Menschen das Land bestellen und fast alles offene Land mit Feldern bedeckt ist, sind Hinterhalte, Verstecke und Verfolgungsjagden in hochbewachsenen Feldfrüchten unvermeidlich. So kann aus einer kleinen Begegnung auf einer langweiligen Reise eine nervenaufreibende Suche werden, bei der ***Schleichen, Fährtensuchen, Sinnenschärfe*** und ***Gefahreninstinkt*** entscheidende Fähigkeiten sind.
Acker- oder Obstdiebstahl sind ernstzunehmende Verbrechen, und ein unachtsames, außer Kontrolle geratenes Lagerfeuer kann ganze Felder in Brand setzen und damit Bauernhöfe in Hungersnöte schicken.

## WEIN

Die Weinrebe ist eine der bedeutendsten Kulturpflanzen, ist sie doch aus Rahjas Wildem Wein entstanden und wird ausschließlich angebaut, um der Göttin des Rausches zu huldigen. Der bis zu zehn Schritt hohe Kletterstrauch hat essbare, fünftappige Blätter, unscheinbare Blüten und die bekannten blauen, gelben oder grünen Traubenfrüchte.

An der Westküste ist Weinbau zwischen Salza und Pailos möglich. Wenig geeignet sind aber die Wald- und Sumpfgebiete bis Havena. Eine Ausnahme ist viel weiter nördlich die saure weiße Manreker Rebe. Am Großen Fluss wird Wein eigentlich nur an der geschützten Ostseite der Windhagberge zwischen Elenvina und Kyndoch angebaut. Der Elenviner ist ein billiger Weiß- oder Rotwein, vielerorts steht der Ausdruck überhaupt für Wein ohne besondere Qualitäten.

Auf den Zyklopeninseln findet sich ein minderer Weißwein, der entweder noch gärend als Hylailischer Seemost getrunken wird oder als geharzter Bitterwein, der früher in Tobrien hergestellt wurde — heute verdingen sich einige Flüchtlinge auf Weingütern. Festum ist der nördlichste Punkt, an dem jemals Weinreben gediehen. Der herb-weiße Maraskaner ist für die Tulamiden wie alles von der Insel tabu. Die Yaquirregion ist das bekannteste Weinbaugebiet überhaupt. Zwischen Punin und Vinsalt, vor allem um Brig-Lo herum, werden die feinsten Weißweine gekeltert, namentlich die süffige Yaquirblume, der edel-herbe Yaquirtaler Sandwein und vor allem der schäumende Bosparanjer. Aus den gleichen Trauben entsteht auch der trockene Sikramer Weißwein. Der bereits erwähnte Elenviner ist auch als Rotwein das mindeste, was man erwarten kann, außergewöhnlich ist darunter nur der von Zwergen gekelterte Angbarer Ambrosias. Der feine Aranische Schlauchwein wird in großen Mengen in der Barun-Ulah-Ebene und am Darpat geerntet. Tuzaker Drachenblut ist schwer und süß und wächst an der Südgrenze des Weinbaus.



Bereits zu den edlen Weinen gehört der schwere Raschtulswaller, der aus den blauen Trauben an den zahlreichen Quellflüssen Fasars und Araniens entsteht. Er wird auch im Stierbuckel und dem Thalus-Massiv angebaut, besitzt dann aber nicht die gleiche Qualität. Die Hügel des Lieblichen Feldes sind Quelle schwerer Rotweine, namentlich der herbe Goldfelser Morgenrot und das legendäre süße Arivorer Blut. Auch hier zeigt der trockene Sikramer Rotwein eine eigene Note. Aus diesen Trauben wird auch roter Bosparanjer gekeltert. Die edelste Verarbeitung als exquisiter Rose schließlich zeigt Rahjas Göttergabe aus den Goldfelsen, der unter dem alten Fasarer Begriff Tharf in allen Rahja-Tempeln geheiligt wird.

## T E E

Tee ist — neben Bier — eines der meistkonsumierten Getränke Aventuriens. Die Teepflanzen werden in großen Plantagen in den Vorbergen des Raschtulswalls, im mhanadischen Hochland und auf den thalusischen Hügelrücken, an den Hängen der Maraskankette und bei Unau angebaut und die Blätter (je nach Klima) ein- oder zweimal im Jahr geerntet. Die Blätter werden nach der Ernte zum Fermentieren aufgehängt, wobei die Dauer der Fermentierung neben dem Anbaugebiet entscheidend für den Geschmack des Tees ist. Die stärkste Sorte ist der Boran Hochland, der in der Schale fast schwarz zieht, während andere Sorten wie Rose von Fasar oder Tulamidengold eher leicht aromatisch bis fruchtig schmecken und mit goldener bis hellbrauner Farbe ziehen. Die teuersten Tees stammen aus der Gegend von Thalusa, wobei solche Sorten und Zubereitungen wie ***Ongalo Hochland Erste Ernte Blattspitzen-Auswahl*** sogar am garethischen Kaiserhof konsumiert werden (obwohl man dort noch exotischere Getränke wie Kakao bevorzugt). Die Tulamiden trinken ihren Tee gerne geminzt (im Verhältnis 1:1 und mit viel Zucker oder Honig), dieser Minztee ist sogar so etwas wie das `Nationalgetränk' der Tulamiden; der sogenannte Grüne "Tee (zieht in blassem Grüngelb) entsteht durch kurze Fermentationszeit.

Übrigens: Was in Nordaventurien als `Tee' angeboten wird, enthält meist keinen einzigen Krümel Tee — es handelt sich meist um regional verbreitete Aufgüsse aus Blüten, Rinden und dergleichen.

## PFEIFENKRAUT

In den letzten Jahrzehnten ist es in Aventurien Mode geworden, sich ein bestimmtes, getrocknetes Kraut in ein Ton- oder Holzröhrchen zu stecken, es anzuzünden und den entstehenden Rauch einzuatmen. Dieses Pfeifenkraut (moh.: ***tabac)*** wächst ursprünglich wild an den Abhängen des Regengebirges und der Eternen, wird aber mittlerweile sowohl im Horasreich als auch dem alanfanischen Herrschaftsgebiet auf großen Plantagen gezogen, die Plantagen in Süd-Maraskan sind ebenfalls erst in der Reto-Zeit angepflanzt worden.

Bekannte Tabaksorten sind der leichte ***Methumis*** (der eigentlich aus der Drôler Region stammt), der — vor allem im Mittelreich beliebte — würzige ***Sinoda*** und eine Mischung, die als ***Warunker Knaster*** bekannt ist (und neben Pfeifenkraut auch gehäckselte Rübenblätter oder ähnliches enthalten kann).

Die ursprüngliche Form ist der Mohacca, ein schwarzes Pfeifenkraut, dessen zerschnittene Blätter und Stengel die Waldmenschen in ganze Blätter der Staude einrollen und diese Rolle — auf eine Holzgabel gestützt — rauchen. Die Weißen verwenden Mohacca in vielerlei Form: in Pfeifen und Wasserpfeifen, als geknetete Kaumasse oder feingehäckselt zum Schnupfen, weil sie sich davon Beruhigung versprechen. Das `mohische Schmauchen', der Genuss von Zigarren, hat sich erst in den letzten Jahren im Horasreich durchgesetzt, erfreut sich aber vor allem bei Questadores und Angroschim einer steigenden Beliebtheit.

## PILZE

### SPEISEPILZE

Die Boronsmütze ist ein Röhrenpilz mit tiefschwarzem, spitzem Schirm, der hellbraune Brätling hat einen vergleichsweise kleinen Schirm und führt eine nach Fisch riechende Milch, weswegen er meist gebraten wird. Der Braune PfeiferlIng hat einen schlanken Stiel und eine tiefbraune, weiß getupfte Haube sowie grau-weiße Lamellen. Leider ist er vom hochgiftigen Falschen Pfeiferling kaum zu unterseheiden. Beim weißstieligen Butterpilz war das hellgelbe Fleisch der brauen Haube namensgebend, der eng verwandte Goldröhrling unterscheidet sich nur durch einen etwas stärker ins Gelb gefärbten Hut und das goldfarbene Fleisch und Poren. Eine etwas dunklere Kappe und ein reinweißes Fleisch sowie ein etwas stärkerer Stiel kennzeichnet den beliebten Steinpilz, der auch an kahlen Felswänden wächst. Der dunkelgrüne gedrungene Druidenpilz fällt im Moos kaum auf Der Name des Dukatenstempels leitet sich wohl aus seinem geschlossenen Hut, dem fassförmigen Stiel und dem goldgelben Fleisch her. Die cremefarbenen, eleganten Schirme

des Feenkäppchens dienen in Feenwäldern den Laadifahris und anderen kleinen Blütenfeen in der Tat als Tanzplatz und nur die dort wachsende Pilze sind genießbar. An allen anderen Standorten führen sie zu anhaltendem Bauchgrimmen. Aber auch der Verzehr eines in einem Feenwald gefundenen Pilzes ist nicht unbedingt ratsam, weiß man doch nie, ob nicht irgendeine feeische oder koboldische Magie daran gebunden ist. Wie eine Gabe Rahjas mutet die rosafarbene Levthansmorchel an. Der wohlschmeckende, bis zu einem Spann hohe Pilz verbindet einen fleischig wirkenden Stiel mit einem stets geschlossenen, dunkleren Hut von eindeutiger Form und erscheint frühestens im Rahja. Roh genossen wirkt er leicht berauschend. Eng verwandt ist die reinweiße Lorchel, hei der Stiel und Hut gleichermaßen zerfurcht sind. Mit seinem leicht aufgestülpten, eidotterfarbenen Hut, den ebenso gelben Lamellen und dem fruchtigen Geruch ist der Pfifferling leicht erkennbar und wird getrocknet sogar als Gewürz verwendet. An abgestorbenen und gelegentlich auch lebenden Bäumen gedeiht der schwammartige, dunkelbraune und muschelförmige Püschling. Außer im Boron findet man in mittelländischen Wäldern gelegentlich die silbrig-weiße Rohalskappe, die mit ihren hellgrünen Lamellen und dem deutlich gescheitelten spitzen Hut unverkennbar ist. Der größte mittelländische Speisepilz ist sicherlich der dem Orkland-Bovist nahe verwandte, grau-weiße Riesenbovist, der auf feuchten Wiesen bis zu 3 Spann Durchmesser erreicht, jedoch nur jung gegessen werden kann, bevor sich die ungenießbare Sporenkammer gebildet hat. Dies gilt auch für den verwandten, keulenförmigen, grauen Riesenstäuberich, der zwar ebenso hoch, jedoch weniger breit wird. Von stattlicher Größe ist der grau-gelbe Schirmling. Auf einem langen, Manschetten tragenden Stiel befindet sich der namensgebende weit geöffnete Schirm mit meist braun geschuppter Oberseite. Ähnlich ist der Praiosschirmling, der stärker gelbstichig ist und dessen weißes Fleisch bei Verletzung golden anläuft. Der wohl bekannteste Speisepilz ist der Shamahampion mit seiner typisch gedrungenen Form, der cremig-weißen Haut und den blass-rosa gefärbten Lamellen — eigentlich ein Wiesenpilz, wird er von den Zwergen sogar in eigenen Höhlen kultiviert. An alten Baumstümpfen wächst das zierliche, ockerfarbene **Stockschwämmc**hen mit seinen grauen Lamellen bisweilen in großen Mengen. Die knollenförmige Trüffel wächst unterirdisch in den mitteländischen Wäldern; sie ist in der liebfeldischen Küche so begehrt, dass sie mit besonders abgerichteten Schweinen gesucht wird — wenn die Wildschweine nicht schneller waren. Vor allem in den tobrischen Nadelwäldern findet sich der hellrote bis ockerfarbene **Warunker Reizker,** der durch seinen trichterförmigen Hut und den rötlichen Saft schnell auffällt.

In den dichten Wäldern des Bornlandes wachsen der **Schopfreizker,** der nur eine gering dunklere Farbe besitzt als sein tobrischer Verwandter, der Blaue Elchpilz mit den dunkelgrünen Lamellen, der kleine, fast kugelrunde Reimling, die süße Honigmorchel und das schwammige, vielfach gelappte Ogerohr.

Im alanfanischen Umland findet sich der einzige relativ bekannte Speisepilz des Südens, die Meridianakrone. Dieser ockerfarbene Pilz bildet lediglich einen gezackten, kronenartigen Becher aus. Allerdings ist es nicht ganz einfach, ihn von der hochgiftigen Boronskrone zu unterscheiden, sehen sie doch bis aus kleine schwarze Fäden auf dem Bechergrund identisch aus.

## UNGENIEßBARE

Pilze sind aus verschiedensten Gründen ungenießbar. Der graue, runzlige **Baumschwamm** wächst in kleinen Scheibchen an abgestorbenem Holz und ist einfach zu zäh. Schwefelgelb und kurzstielig ist der Bethanahut, den niemand wegen seines durchdringenden Faulgeschmack verspeisen mag. Das spitz zulaufende Elfenohr, ein gallertartiger, geäderter Pilz, wächst in den nördlichen Wäldern an Bäumen und Sträuchern, ist seinem Namensgeber meist verblüffend ähnlich und schmeckt sehr modrig. Der Gallenröhrling ähnelt ein wenig dem Butterpilz, fällt aber durch seinen roten Stiel leicht auf. Er schmeckt ebenso bitter, wie der Speitäubling, der an seinem weißen, gedrungenen Stiel und dem kirschroten, aufgewölbten Hut bei weißen Lamellen leicht zu erkennen ist, scharf schmeckt. Der der Lorchel sehr ähnliche, grünliche Gefältelte Stinkling und die krause, braunhütige Stinkmorchel verströmen einen derart üblen Geruch, dass an einen Verzehr nicht zu denken ist. Der gedrungene Goblinsitz ist mit seinem hellvioletten Stiel und dem knolligen Schirm ebenso unverwechselbar wie der durch ihn ausgelöste tagelange und heftige Durchfall. Mit seinem großen, eiförmigen, stets geschlossenen Hut erinnert der kurzstielige, grau-braune Grolmenpilz durchaus an die Zehnteler und ist ebenso bitter wie ein Handel mit diesen. Der stachelige **Koboldbovist** bildet in seinem hellbraunen, eiförmigen Fruchtkörper schon früh die ungenießbaren Sporen und soll Koboldbehausungen anzeigen. Zu heftigen Magenbeschwerden führt der Genuss des gelb-brauen Kahlen Kremplings, der typischerweise einen trichterförmigen Hut mit eingerolltem Rand aufweist. Der bleiche Minenschwamm überzieht mit seinen unförmigen, gallertigen Wucherungen die Wände feuchter Höhlen. Vom Warunker Reizker einfach durch die rotbraunen Punkte und die weiße Milch zu unterscheiden, ist der Pfeffermilchling unerträglich scharf. Mit seiner auffällig gelb-braunen Musterung und dem großen Lamellen ist der Tigerritterling eher auffällig. Der dunkelgraue T[r]ichterling zeigt einen hoch aufgewölbten Hut, so dass die hellgrauen Lamellen außen stehen, und führt zu heftigen Schwindelgefühlen. Der Knallschwärmling ist ein unscheinbarer, brauner Pilz, der mit lautem Getöse seine Sporen in einer lindgrünen Wolke davonschießt, wenn der Fruchtkörper eingedrückt wird. Der seltene und unauffällige Kotara-Pilz wird im Dschungel gelegentlich neugierigen Weißen serviert — führt er doch, wie sein Name verspricht, dazu, dass man sich seine Essensgeschichte der letzten Stunden (und die der kommenden Tage) unverzüglich und in aller Ruhe noch einmal betrachten kann.

**Pestsporenpilz, Phosphorpilz** (beide auf Seite 258) und **Zunderschwamm** (Seite 275) finden sich im Herbarium.

### GIFTPILZE

Die schmalstielige Bleiche Alara bildet einen spitzen kalkweißen Hutschirm und verursacht schwere Krämpfe. Der in niedriger Dosis berauschend wirkende Cherkemal hat einen schleimig-braunen Hut mit auffällig gelben Lamellen. Ein hellgelber, breiter Stiel und ein gezackter, feuerroter Hut mit dunkelroten Poren kennzeichnet die hochgiftige Dämonenklaue. Der stets schleimbedeckte dunkelgrüne Ekelschwämmling bildet seinen porösen, knolligen Fruchtkörper meist an abgestorbenen Steineichen. Nur der rissige Hutrand und die grünstichigen Lamellen erlauben es, den tödlichen Falschen Pfeiferling sicher vom Braunen zu unterscheiden. Weithin bekannt ist der halluzinogen und erregend wirkende Fliegenpilz mit seinem weiß betupften, hellroten Hutschirm und den weißen Lamellen. Der dunkelrote, dicke Stiel und die roten Poren unter dem ledrig-braunen Hut kennzeichnen den Blutarmut erzeugenden Hexenpilz. Vom Steinpilz nur durch das bei Verletzung schwarz anlaufende Fleisch zu unterscheiden, wirkt der Marbotäubling nur in sehr geringer Dosis berauschend, während er seine Opfer sonst schlafend in Borons Arme schickt. Der Atemnot verursachende braun-grüne hochgiftige Mischkarasch treibt seine stark gewölbten Hüte ähnlich wie das Stockschwämmchen aus abgestorbenem und lebendem Holz. Der dunkelbraune, tödliche **Pockenpilz** ist an den purpurstichigen Pocken auf dem Trichterschirm leicht erkennbar. Eher unscheinbar wäre der braun-gelbe Spinnenpilz, würde er nicht stets von Spinnweben bedeckt, in denen sich die von ihm angelockten Taufliegen verfangen. Der korallenförmige, schleimig-orangerote Matagaga der Waldinseln verursacht schon bei bloßer Hautberührung schwere Blutungen der Schleimhäute.

Zu Eitrigem Krötenschemel (Seite 236), Orkland-Bovist (Seite 258), Rattenpilz (Seite 260) und Schleimigem Sumpfknöterich (Seite 264) gibt es im Herbarium eigene Einträge.



## ZWERGE UND PILZE

Dic Zwerge unterscheiden verschiedene Arten von Pilzen, die sie auch gezielt züchten. So siedeln sie zur Beleuchtung den Schummrigen **Wandpilz** vorwiegend in Wohnhöhlen an, den Hellen Wandpilz in Werkstätten und den Laternenpilz anstelle von Fackeln. In der zwergischen Küche finden der Bittersalz-Breitling, der **Schwefelschwamm,** die Feuerrote Ferrit-Flechte, der Nickeling, die rote und die gelbe **Quecksilber-Kruste,** der **Arsenzker,** das **Bleizuckermoos** und die Duftende Antimonia Verwendung, die allesamt sehr mineralienreich sind. Es gibt noch einige weitere Pilzsorten, die der zwergischen Ernährung dienen und sehr nahrhaft sind, die für Nichtzwerge jedoch schwammig-fade bis seifig schmecken.

## GEWÜRZE

Die folgenden Ausführungen entstammen dem Buch *Kräuter, Gewürze und andere veredelnde Zutaten der Herdkunst* von Mutter Kessla zu Warunk.

*»Ohne Gewürze kommt kein Koch aus, der diesen Namen verdient. Eine jede Küche eines jeden Landstriches hat ihre eigene Art, sie zuzubereiten und zu mischen, und nennt damit einen unverkennbaren Geschmack der Speisen ihr Eigen. Gewürze werden als Geschenk der Götter betrachtet, was man daran erkennen kann, dass die gebräuchlichsten Würzereien des Neuen Reiches alle einem der Zwölfe zugeschrieben sind.*

*Die **Eibisch,** zum Würzen von Wildbret, Schwein und Gans wird Praios zugeschrieben. Der **Kurkum-Safran,** kostbar und nach dem Fall Kurkums kaum noch zu bekommen, gilt der Rondra als heilig und schmeckt zu Fisch- und süßen Speisen, an seiner Stelle wird gegenwärtig* **Kurkumer Nelkenöl** *verwendet. Dem Efferd lieb ist die scharfe* **Brunnenkresse,** *der Travia dagegen der süße **Honig.** Das **Gandelrohr,** von dessen schilfartigen Blättern nur die Spitzen geerntet werden, um vielerlei Speise einen milden, lieblichen Geschmack zu verleihen, wird Boron zugeschrieben – wohl auch, weil das ganze Blatt, wenn es geraucht wird, bei manchem halluzinogene Wirkung hat. Der Hesinde gilt das Salz und dem Firun die Krammetbeere als heilig, die erst im zweiten fahr und im tiefsten Winter gepflückt werden kann und unverzichtbar ist bei so manchem Fisch- oder fetten Fleischgericht. Im Bornland fügt man sie dem Sauerkraut zu. Ein vielseitiges Kraut mit runden, dichten Blütendolden von purpurner Farbe ist das Methumian, das wild allerorten wächst und der Tsa zugeordnet wird. Die Blüten verwendet man zum Färben von Speisen, die Samen nutz man zur Bereitung eines vorzüglichen Kräuteressigs, die Blätter als Salat, und den Wurzelstock nutzt der Heiler gar zum Stillen fließenden Frauenblutes. Die sternförmigen, blauen Blüten mögen der Grund sein, warum Phex der Hüter des fleischigen und stachligen **Blauhimmelsterns** sein soll. Er wird nur frisch für Milch- und Käsespeisen verwendet, da er beim Trocknen seinen Geschmack verliert. Der Peraine heilig ist der scharfe **Knoblauch,** aber auch die **Zwiebel** und der Große und* **Kleine *Lauch,*** *allesamt Verwandte des erstgenannten. Ingerimm schätzt das gelbrot getupfte, buschige Feuerkraut, das im Geschmack dem südlichen Pfeffer ähnelt. Und der **Zuckersirup** versüßt der lieblichen Rahja in wohldosierter Menge festliche Speisen. Aber auch mit dem ihr so teuren* Wein *wird so manches Gericht erst zum Gaumenschmaus.*

### *WÜRZIGE KRÄUTER DER ELFENLANDE*

*Von den Elfen heißt es, dass sie den angelegten Kräutergarten nicht kennen und nur mit dem würzen, was Wald und Wiese hergeben. Mögen auch die Gerichte der Elfen für Menschen seltsam anmuten, so haben doch einige Kräuter ihren Weg in die Küchen des Nordens gefunden. Als Würz*kraut *große Bedeutung hat das* **Basiliskum,** *ein herb schmeckendes, rundes Blättchen des offenen Wiesenlandes. Bemerkenswert ist, dass dieses Kraut auch als Zutat für ein magisches Elixier bekannt ist und es zusammen mit dem Wilden **Knoblauch** die erste Pflanze ist, die auf vom Basilisk verödeten Land wieder gedeiht. Ebenfalls herb schmeckt die Eberraute, die in Tannenwäldern um die Stämme der Bäume rankt. Die schärferen Gewürze elfischer Küche sind das **Drachenkräutlein** und das **Scharlachkraut.** Der Kleine Regenstock wird als säuerndes Gewürz verwendet oder auch als belebender Salat zubereitet, wächst er doch in großer Menge auf feuchten Böden. Viele Menschen bekommen allerdings von dieser Pflanze Bauchgrimmen und sie sollte nur maßvoll zum Würzen genutzt werden. Wenn es nun einmal geschehen ist, hilft der **Fenchel,** dessen aufgebrühte Dolden als süß-herber Tee solche Beschwerden lindern und dessen Wirkung auch vielen Kräuterkundigen und mancher Bauersfrau bekannt ist. Die Elfen nehmen zudem seine winzigrunden und gelben Samen, um den Sud zum Einlegen vielerlei Gemüses zu verfeinern. Scharf und herb ist das buschige, krause Petasil, das Große Mooskraut, von dem Blätter, Wurzeln und Samen genommen werden können und das auch gerne in unseren Kräutergärten gesehen wird.* ***Waldstern*** *und* **Minze** *dagegen sind die wohlschmeckenden Zutaten, mit denen die Elfen ihr Reisewasser frisch zu halten pflegen. In unseren Gärten wird man zumeist die* Gartenminze *finden, eine kleine Schwester der Waldminze. Zum Süßen ihrer Speisen nutzen die Elfen den **Honig** den Sirup des **Ahornbaumes** oder den Saft der kleinen **Bodirbirnen.** Zuletzt sei noch erwähnt, dass die Elfen auch mit den verschiedensten Pilzen und Flechten ihre Speisen würzen, worunter einige sein sollen, die den Menschen als giftig bekannt sind.*

### *DIE WÜRZKRÄUTER DES SÜDENS*

*Ist die Anzahl wohlschmeckender Zutaten im Norden noch überschaubar; gibt es in den südlichen Ländern eine schier unendliche Vielfalt an edlen Zutaten, von denen hier nur die bekanntesten beschrieben sein sollen: Der Pfeffer ist auch hierzulande bekannt. Es gibt ihn als milden aranischen, als blumigen Khunchomer, als feurigen alanfanischen und als maraskanischen Pfeffer; wobei letzterer nicht aus einer kornartigen, sondern einer kleinen, fleischigen, roten Frucht gewonnen wird und ein rotes Pulver ist. In ebenso großer Vielfalt werden* ***Zwiebeln, Lauch-*** *und* ***Knoblauch*gewächse** *angebaut und gesammelt und auf mannigfaltige Weise veredelt und genutzt. Bis in den Norden verkauft werden die süßen Produkte Kandis und Lakritze aus der **Brabaker** Wurzel sowie das Zucker- oder Süßholz, welches man erst raspeln muss, damit es seinen Zucker preisgibt. Gleich süß, aber unbekannter ist das **Zuckerrohr** Maraskans und die Früchte des **Zuckernussstrauchs,** der in Al'Anfa und auf Maraskan gleichermaßen wächst, und die weißen Blüten des **Süßmooses,** das sich in den heißen Wäldern um die Stämme der Bäume windet. Mild und aromatisch ist die **Vanille,** die Schote einer weißen Orchidee. Herb dagegen ist der **Kakao,** der in Al'Anfa so viel als Tee genossen wird und durch den Zusatz gemahlener Zuckernuss gesüßt wird. Von herrlichem, vollem Geschmack ist der braune, pulvrige **Benbukkel** (auch Zimmet oder Zinamo genannt), Gewürz vielerlei süßer Gerichte sowie von Gebäck aller Art. In Gebäck, aber auch in anderen südlichen Spezereien und Speisen werden die maraskanische Anval- oder die* **Muskatnuss** *der Waldinseln und die sehr seltenen Früchte des **Mir-Theniok** der nur auf wenigen Waldinsel zu finden ist, verwendet. Bei der Anval- oder Muskatnuss kann ein Zuviel der Nuss zu einem Rausch oder gar zum Tod führen. Ebenso für Gebäck und andere süße Speisen nutzt man die Shadifnägelchen, die getrockneten, noch geschlossenen Blüten eines hohen Baumes der trockenen Südlande. Auch die Schalen von **Limonen** und Arangen oder Früchte wie Mandeln, Feigen, Datteln oder* **Kokos** *werden genutzt, um so manches Gericht zu vervollkommnen. In herrschaftlichen Küchen des Nordens findet man sauer eingelegte Oliven, Winzlinge und **Pfefferwurzeln** ebenso wie den gelben, sauren und recht scharfen Brei, der im Süden aus den Früchten des **Löffelkrautes** hergestellt wird, oder das rote, milde oder scharfe Pulver aus der **Paprikafrucht.** Weit weniger bekannt ist der Ingrim, eine Wurzel, die herb, sauer; bitter und scharf ist und auf Maraskan zur alltäglichen Küche gehört. Hier und im übrigen Süden wird **Alant** angebaut. Die Spitzen der Blätter werden nur frisch zu Fisch, Eiern oder Käse gegeben –gekocht ist Alant giftig. Aus seinem Samen brennen die Maraskaner den Alanti, einen nicht für jeden bekömmlichen Schnaps. Ebenfalls sehr fremdartig schmecken Blätter und Rinde des Konch-Strauches, die so sauer sind, dass selbst Maraskaner ihn selten ohne Zuckerrohr nutzen.*

### *KOSTBARKEITEN UND SONDERBARKEITEN DER WÜRZKÜCHE*

*Vieles, das uns in fremder Küche sonderbar erscheint, ist für den Koch in seiner Heimat ein alltägliches Würzmittel. So würzen die Ambosszwerge mit Flechten und Moosen. Die Waldmenschen des Südens sollen Raupen und Käfer verwenden und von den Zyklopen heißt es, dass sie ihr Fleisch vor dem Verzehr in Muschelmehl wälzten. Dabei steht ihnen auf den Inseln der kostbare Lorbeer zur Verfügung, der Fleisch eine feine Würze gibt.*
*Das wohl teuerste Gewürz Aventuriens ist der* Güldenländer, *häufig unterschiedlich in der Farbe und im Geschmack, meist aber rötlich und von aromatischer, süßer Schärfe, den so mancher Güldenlandfahrer sich in Gold aufwiegen lässt und der gerne gefälscht wird. Falscher Güldenländer dagegen ist die Bezeichnung für bekannte und beliebte Mischungen aus heimischen Landen, wobei der Mengbillaner Güldenländer als mild und blumig, der* Al'Anfaner *als feurig und herb, der* Khunchomer *als scharf und süß und der Maraskaner als bitter und süß bekannt sind. Auch diese Mischungen können, je nach Qualität, einen hohen Preis erzielen, da sie zum Teil nach gut gehüteten Familienrezepten hergestellt werden.«*

Schon kurz nach der Veröffentlichung wurde dieses Buch oft kopiert und löste eine rege Nachfrage nach zahlreichen bis dato in Mittelaventurien ungebräuchlichen Gewürzen aus. Inzwischen findet es sich in fast jeder vornehmen Küche zwischen Methumis und Festum, meistens nebst einer passend zusammengestellten Rezeptsammlung. So kann es passieren, dass man in Havena erlesene Speisen in einer thalusischen Kokos-Mandel-Sauce erhalten kann — dafür aber auch entsprechend zahlen muss.

In der Aufzählung fehlen die bittersüße Krötenbrut, die im Bornland heimisch ist, Liebstöckel und Majoran und die liebfeldischen Gewürze Schalotten, Onjegano und das Silasilikum, was nur ein anderer Name für Basiliskum ist. Die Visrafrucht ist eine extrem scharfe Schote, die äußerlich einer Gurke ähnelt. Nicht verwechseln darf man die weiße Vanille-Orchidee mit Borons Silberkelch. Diese seltene fleischfressende Pflanze wächst zwar nur in einem Tal bei Mirham, sie stellt jedoch für unachtsame Wanderer eine Gefahr dar.

#### RÄUCHERWERK

Vorwiegend in Tempeln, doch auch privat wird Räucherwerk verwendet. Hierzu gehören Ebenholz (siehe *Die großen Bäume des Regenwaldes, S.* 200), Praiosandelholz oder Utulumba (siehe *Exotische Laubbäume, S.* 198), Wacholder (siehe *Weit verbreitet, S.* 202), Myridanium (siehe *Edle und Nützliche Sträucher Südaventuriens, S.* 204), Lavendel (siehe *Lichter Laubwald, S.* 208) *sowie* Tannen- und Fichtenharz.

#### FÄRBEPFLANZEN

Zum Färben von Stoffen und Leder steht eine ganze Reihe von pflanzlichen Farbstoffen zur Verfügung. Einfache Pflanzenextrakte für grüne Farben, Waid (Blau) und Krapp (Rot) oder das Gelbkraut und die Färberdistel (beide für Gelb) kommen oft vor und sind dementsprechend günstig, färben aber alle schnell aus. Daher kommt beständigen Farbstoffen, wie zum Beispiel dem Färberlotos (Gelb, Blau, Rosa, Rot, siehe Seite *246),* der Scharlachwurzel (Rot), dem fast ausschließlich auf Altoum wachsenden Hesindigo (Tiefblau) oder dem legendären Kurkumer Safran (Gelb) eine große Bedeutung zu.

## EXPERTE: PFLANZENSUCHE IN REGELN

Wenn Sie für dic Suche nach heilkräftigen Kräutern oder essbaren Pflanzen konkrete Regeln verwenden wollen, können Sie auf die folgenden optionalen Regel-Module — Metatalente entsprechend der Erklärung aus MFF 27 — zurückgreifen. Die hier getätigten Angaben ersetzen und ergänzen in diesem Fall die Regeln aus MFF, auf denen sie basieren.

### KRÄUTERSUCHEN (MU/IN/FF), META-TALENT

Mit diesem Metatalent werden alle Proben zur Suche nach Kräutern abgelegt. Der Talentwert berechnet sich aus der Formel (TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde)/3* Wenn der Held gezielt nach einer Pflanze suchen will, muss er die *Suchschwierigkeit* bestimmen. Sie ist die Summe aus *Bestimmung* der Pflanze (Modifikator bei der Pflanze nachschlagen) und der *Verbreitung* der Pflanze im Suchgebiet:

Sehr häufig: +1
Häufig: +2
Gelegentlich: +4
Selten: +8
Sehr selten: +16

Der Vorteil *Ortskenntnis* für die Suchregion oder eine passende *Geländekunde* reduzieren die Suchschwierigkeit: um 7 Punkte für *Ortskenntnis* und 3 Punkte für Geländekunde. Auf diese Weise können jedoch keine Bonuspunkte (Erleichterungen) auf die Probe erworben werden, sondern, wie gesagt, nur Erschwernisse abgebaut.
Der Suchvorgang dauert mindestens eine Stunde. Sucht der Held zwei Stunden lang, dann steigt der TaW des Metatalents um die Hälfte. Eine noch längere Suche bringt keine weiteren Vorteile, da die Gegend komplett abgesucht wurde. Der Sammler muss also zuerst weiterziehen. Wenn Sie mit den Regeln zur *Erschöpfung* spielen (Basis **114),** beachten Sie auch diese, wenn der Sammler am Ende des Tagesmarsches auf die Suche geht.
Bei erfolgreicher Probe findet der Held eine *Grundmenge* des gesuchten Krautes (hei der Pflanze angegeben). Von den TaP* werden jeweils *Suchschwierigkeit/2* abgezogen, um weitere Pflanzen zu finden, auch diese jeweils mit ihrer Grundmenge.

*Ein Beispiel: Der Prospektor Jandrian (Wildnisleben 12, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 13, also Kräuter Suchen 11; MU 11, IN 14, FF 14) geht auf Pflanzensuche. Da er sich eine schmerzhafte Verbrennung zugezogen hat, muss er nach Nothilf suchen. Die Pflanze gedeiht nur rund um die Salamandersteine (ein Glück, dass er sich gerade hier aufhält), erfordert eine Bestimmungsprobe von +6 (siehe S. 256) und ist selten (+8). Dies ergibt eine Suchschwierigkeit von +14 (dieser Wert ist auch in der Tabelle auf S. 289 angegeben), was seinen TaW um 3 Punkte übersteigt. Daher entscheidet er sich, trotz der Schmerzen länger zu suchen, denn damit kann er den TaW auf 17 steigern, abzüglich Suchschwierigkeit bleiben für die Probe also 3 TaP übrig. Er würfelt 4/7/6 und kann tatsächlich eine Nothilf-Ranke finden, die 23 Blätter besitzt (Grundmenge 2W20+10). Daraus kann er 7 Anwendungen Brandhilf (siehe Seite 256) gewinnen. Um eine zweite Ranke zu finden, hätte er jedoch mindestens 7 TaP* behalten müssen (die halbe Suchschwierigkeit).*

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, loszugehen und das zu sammeln, was man gerade findet. Dafür wird eine Probe auf das

Metatalent abgelegt, dessen TaW durch Verdoppeln der Suchzeit (auf das Anderthalbfache) und passende *Ortskenntnis* und *Geländekunde* erhöht werden kann. Die so erzielten TaP* werden mit den in dieser Region verbreiteten Kräutern verglichen (siehe Tabellen ab S. 288): Für jedes prinzipiell sammelbare Kraut werden die Zuschläge für *Bestimmung* und *Verbreitung* addiert.
Es wird eine *Grundmenge* eines Krauts gefunden, das einen Zuschlag von maximal TaP*/2 hat. Diesen Zuschlag zieht man von den TaP* ab. Die Prozedur wird wiederholt, bis die TaP* komplett aufgebraucht sind.

*Ein Beispiel: Der wieder genesene Jandrian sucht nach allgemeinen Heilkräutern, die er nach seiner Rückkehr weiterverkaufen kann. Er geht zwei Stunden auf die Suche, was den TaW wieder auf 17 erhöht, und würfelt eine 11/3/8, wodurch ihm der volle Wert von 17 TaP* bleibt. Damit kann er ein Kraut finden, das maximal eine Suchschwierigkeit von + 9 besitzt (die aufgerundete Hälfte der TaP*). In der Tabelle auf S. 288 schaut er in Spalte C nach (er befindet sich im Gebirge) und findet nur Talaschin, das zum Glück auch in den Salamandersteinen vorkommt. Er zieht die benötigten 9 Punkte von den TaP* ab und behält noch 8 Punkte übrig – das reicht für keinen weiteren Fund, so dass er sich mit der Grundmenge von W6 Talaschin-Flechten zufrieden geben muss.*

### NAHRUNG SAMMELN (MU/IN/FF), META-TALENT

Anstatt nach Heilkräutern zu suchen, kann ein Sammler sich auch eine Stunde lang auf die Suche nach essbaren Pflanzen, Früchten etc. begeben. Welcher Art der Fund letztlich ist, ist dem Meister überlassen.

Der Wert berechnet sich aus der Formel (TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde)/3,* wobei *Wildnisleben* bei einer Suche in einer landwirtschaftlich genutzten Landschaft auch durch *Ackerbau* ersetzt werden kann (steht der Held dagegen bereits in einem Weinberg oder Rübenacker, können Sie gänzlich auf eine Probe verzichten, steht er auf einer Eisscholle, steht ihm natürlich keine Probe zu). Wird der Suchzeitraum verdoppelt, erhöht sich der TaW um die Hälfte.
Erschwert wird diese Probe um die generelle *Verbreitung von essbaren Pflanzen* in der jeweiligen Region (siehe Einträge ab S. *277).* Eine passende *Geländekunde* verringert die Zuschläge um *3* Punkte. Wer über eine zutreffende *Ortskenntnis* verfügt, der kann die Zuschläge nicht nur um 7 Punkte senken, sondern braucht zudem erst gar keine Probe zu würfeln: Der durch obige Angaben modifizierte Talentwert gibt sofort die TaP* an.
Bei Erfolg findet der Sammler eine Tagesration an essbaren Pflanzen, für je *3* TaP* eine weitere. Diese sind allerdings nicht unbegrenzt haltbar, sondern müssen zum Transport häufig entsprechend verarbeitet werden.

*Ein Beispiel: Da Jandrian bei der Jagd wenig Glück hatte, sucht er zusätzlich ein paar Pflanzen, die er essen kann. Im den Salamandersteinen ist jedoch das Vorkommen essbarer Pflanzen selten (+8), wie der Blick in die Tabelle auf Seite 279/280 zeigt. Sein TaW im Meta-Talent ist mit dem zur Kräutersuche identisch, denn er verzichtet darauf Wildnisleben durch seinen Ackerbau-Wert von 1 zu ersetzen. Für die Probe bleiben ihm also wegen der Erschwernis nur noch 3 TaP Er würfelt er 7/15/8, wodurch er 1 TaP verliert. Dennoch bleiben 2 TaP* übrig. Eine Tagesration erhält er aufgrund der geglückten Probe, für eine weitere hätte er aber mindestens 3 TaP* gebraucht – am nächsten Tag muss er wohl erneut auf die Suche gehen.*

## ABHÄNGIGKEIT UND SUCHTERKRANKUNGEN

Manche Kräuter bzw. Substanzen, egal ob von Haus aus schädlich oder nützlich, können süchtig machen. In der Regel erzeugt die häufige Einnahme solcher Mittel eine Gewöhnung, die nach Wiederholung verlangt. Wird dem Körper das Mittel vorenthalten, sind unter Umständen bestimmte Körperfunktionen gehemmt. Umgekehrt hilft dem Körper die Einnahme der Mittel, dies jedoch nur anfangs, denn der Gewöhnungseffekt betrifft auch die Wirksamkeit der Mittel, so das die Dosis im Laufe der Zeit immer höher angesetzt werden muss, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Abhängigkeiten von niedrig dosierten Giften und Rauschmitteln jeglicher Art, aber auch von Heilkräutern sind keine Seltenheit bei Alchimisten, Apothekerinnen und Heilern in einigen Gegenden Aventuriens sind sie sogar bei der gewöhnlichen Bevölkerung stark verbreitet. Bei den Kräutern aus diesem Buch kann man von folgenden Substanzen süchtig werden:

| Name | Stufe | Seitenzahl |
|---|---|---|
| Boronwein | 12 | siehe Herbarium S. 272 |
| Feuerschlick | 12 | siehe Herbarium S. 237 |
| Malomis | 20 | siehe Herbarium **S. 228** |
| Marbos Odem | 8 | siehe Herbarium S. 227 |
| Mibelrohr | 8 | siehe Herbarium **S.** 251 |
| Moarana | 6 | siehe Bäume des Regenwaldes S. 201 |
| Purpurmohn | 13 | siehe Herbarium **S. 253** |
| Samthauch | 5 | siehe Herbarium S. 262 |
| Schwarzer Wein | 10 | siehe Herbarium **S. 266** |
| Vierblättrige Einbeere | 10 | siehe Herbarium S. 271 |
| Wasserrausch | 5 | siehe Herbarium S. 273 |


Schwarzer Wein

Diese Liste ist natürlich nicht vollständig. Es obliegt dem Meisterentscheid, welche anderen Substanzen Abhängigkeiten hervorrufen können und wie sich der Genuss der Mittel und der Entzug darstellen.



### ENTZUG

Im Allgemeinen gilt: Sollte der Held über einen Zeitraum von W3 Tagen seit der letzten Einnahme keinen Zugang zu der Droge haben, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet Entzugserscheinungen, die alle Proben erschweren: Talentproben um die halbe Stufe des Giftes, Eigenschaftsproben um ein Viertel der Stufe. Nach weiteren W3 Tagen erhöhen sich die Abzüge auf die volle Stufe bei Talentproben und die halbe Stufe bei Eigenschaftsproben, nach wiederum drei Tagen auf die anderthalbfache bzw. einfache Stufe. Zusätzlich verliert der Held nun halbe Giftstufe LeP pro Tag, bis er wieder eine ausreichende Dosis der Droge erhält. Bei einigen Mitteln wird detaillierter auf die Art und die Auswirkungen des Entzugs eingegangen.

### HEILUNG

Suchtkrankheiten sind sehr komplizierte Krankheitszustände, die eine entsprechend intensive Behandlung, jedoch normalerweise kein spezialisiertes Gegenmittel erfordern. Der Süchtige benötigt für einen längeren Zeitraum absolute Ruhe und Abgeschiedenheit. Der Heiler kann einmal pro Woche je eine Probe auf die Talente *Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele* ablegen, die alle um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift,* sind die körperlichen Erscheinungen für eine Woche zurückgestellt; gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele,* ist die geistige Abhängigkeit für eine Woche gedämpft. Die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift* kann der Patient selbst ablegen (sie benötigen jeweils etwa eine Stunde Zeit), die Probe *auf Heilkunde Seele* kann jedoch nur von jemand anderem abgelegt werden — sprich, die Entzugserscheinungen kann man selbst im Griff halten, nicht jedoch die Heilung einleiten.
Nur wenn alle drei Proben gelingen, ist der Kranke von seiner Sucht befreit, darf jedoch sein Leben lang die entsprechende Substanz nicht mehr einnehmen, um nicht rückfällig zu werden. (Eine bei der Charakter-Erschaffung generierte Sucht kann nur dann erfolgreich geheilt werden, wenn der Held eine entsprechende Menge von Abenteuerpunkten aufwendet, die der Stufe der Sucht mal 50 AP entspricht, *und* die geforderten Heilkunde-Proben erfolgreich sind. Die verdoppelte Summe der TaP* aus den drei gelungenen *Heilkunde*-Proben kann von der erforderlichen AP-Zahl abgezogen werden. Wird der Held wieder rückfällig, erhält er natürlich die AP nicht zurück, muss aber bei einem neuen Entzug aber auch keine weiteren AP aufwenden.)

# HERBARICUM AVENTURICUM

## ERLÄUTERUNGEN

Dieses Kapitel enthält — alphabetisch sortiert — einen Überblick über jene Pflanzen Aventuriens, denen aufgrund besonderer Wirkungen ein starkes Gewicht im Spiel zukommt. Dabei kann es sich um Heilkräuter handeln, um Gifte, aber auch um magische, göttliche oder dämonische Pflanzen.

Die Beschreibung dieser Pflanzen setzt sich aus einem aventurischen Quellentext und einer ergänzenden Wirkungs-Beschreibung zusammen. Dabei werden Dopplungen vermieden, es empfiehlt sich also, auch die aventurischen Texte zu lesen, da auch dort Informationen über Aussehen, Wachstum etc. enthalten sein können. Anschließend folgt ein Regel-Kasten, in dem die wichtigsten Angaben zur Verbreitung und Wirkung präzisiert werden:

Typ: Einteilung der Pflanzen in



*Nutzpflanzen:* Pflanzen als rein technische Hilfsmittel z.B. für die Alchimie, und Pflanzen, die Eigenschaften verändern.



*Heilpflanzen:* Pflanzen zur direkten Heilung von Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen



*Giftpflanzen:* Pflanzen, die ganz oder in Teilen giftig sind oder aus denen Gift gewonnen wird



*Übernatürliche Pflanzen:* von göttlicher, dämonischer oder anderer nicht-derischer Herkunft oder allg. magischer Natur



*Gefährliche Pflanzen:* Pflanzen, die Menschen und anderen Humanoiden gefährlich werden können.

Gebiet: grobe geographische Umschreibung des Gebietes, in dem die Pflanze vorkommt; innerhalb dieser Region findet man die Pflanze nur in den angegebenen Verbreitungsräumen, außerhalb davon gar nicht.

Verbreitung: Ein oder mehrere spezielle Geländetypen, die die Pflanze beheimaten, sind aufgeführt. In Klammern ist jeweils die Häufigkeit der Pflanze *(sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten)* im bestimmten Geländetypus angegeben. Diese Häufigkeit wird zur Bestimmung der Schwierigkeit bei der Pflanzensuche (siehe S. 223) verwendet.

**Bestimmung:** die allgemeine Schwierigkeit, die Pflanze zu identifizieren. Der Zuschlag gilt für die auffälligste Form der Pflanze während der Erntezeit, also wenn relevante Pflanzenteile geerntet werden können. Zu anderen Zeiten im Jahr kann dieser Zuschlag nach Meisterermessen höher ausfallen, wenn nichts anderes angegeben ist. Die Bestimmungsschwierigkeit geht ebenfalls in die Gesamt-Schwierigkeit der *Kräuter* Suchen-Probe ein.

Ernte: Zeit, in der die Pflanze normalerweise die nutzbaren Pflanzenteile trägt.

**Grundmenge:** wie viel an nutzbaren Pflanzenteilen sich an einer Pflanze finden lassen.

**Dosis und Wirkung:** Angaben über mögliche Anwendungen (Einatmen, Einnahme, Einreiben, Auflegen ...) bzw. Auswirkung der rohen Pflanze oder ihrer wirksamen Teile nebst der erforderlichen Dosis.

**Beginn:** Hier ist die Zeit angegeben, die bis zum Einsetzen der Wirkungsdauer vergeht. Dieser Eintrag findet sich üblicherweise nur bei Giften, bei anderen Pflanzen obliegt die Bestimmung der Zeitdauer dem Meister. Als Faustregel gilt: Substanzen, die über die Atemwege wirken, kommen sehr schnell zum Tragen (wenige KR), solche, die auf die Schleimhäute oder durch direktes Einbringen in die Blutbahn einwirken, mittelmäßig schnell (meist unter einer SR), während Substanzen, die den Verdauungstrakt durchlaufen müssen, eine halbe bis eine Dreiviertelstunde bis zum Einsetzen der Wirkung benötigen.

Giftstufe: Dieser Wert modifiziert die KO-Probe, wenn man diesem Gift ausgesetzt wird; dieser Eintrag findet sich üblicherweise nur bei Giften.

Haltbarkeit: Die Zeit, wie lange ein geerntetes Kraut ohne weitere Behandlung oder Verarbeitung frisch und damit wirksam bleibt, wird vom Meister wie angegeben erwürfelt. Der Held kann mit einer gelungenen Pflanzenkunde-Probe ermitteln, ob und in welcher Dosis das Kraut noch wirksam ist (Zuschlag nach Maßgabe des Meisters). Um den Verwaltungsaufwand zu minimieren, können Sie das Datum der Ernte und die erwürfelte Haltbarkeit auf einen Notizzettel schreiben und dem Spieler verschlossen aushändigen (siehe auch die **Tipps für den Meister** in **SRD** 77).

Preis: der durchschnittliche Preis der unverarbeiteten, noch haltbaren Pflanze. Dabei ist zu beachten, dass der angegebene Preis für das Verbreitungsgebiet der Pflanze gilt. An anderen Orten Aventuriens kann ein Vielfaches erzielt werden, jedoch muss die Pflanze noch haltbar sein. Eine fehlende Preisangabe bedeutet, dass die Pflanze als wertlos gilt und nicht gehandelt wird.

Den Einträgen für die unverarbeitete Pflanze folgen oft, aber nicht immer, ein oder mehrere Blöcke mit Angaben über eine mögliche Weiterverarbeitung zu Tränken, Absuden, Pasten etc. Die angegebenen Mittelchen können allesamt ohne die geringsten Kenntnisse in Alchimie hergestellt werden. Die fällige Kochen-Probe kann aber je nach Meisterentscheid durch *Alchimie* ersetzt werden.

Name: der gebräuchliche Name, unter dem das Endprodukt käuflich zu erwerben ist.

Typ: Welcher Art ist das Produkt?

**Zubereitung:** In Kurzform wird beschrieben, welche Zutaten und welche Arbeitsschritte notwendig sind, um das genannte Produkt herzustellen. Sofern nichts anders geregelt, gelten die hier genannten Mengen für die Zubereitung der unter `Preis' genannten Menge.

Verarbeitung: Die zur Weiterverarbeitung erforderliche *Kochen*- oder Alchimie-Probe wird um den angegebenen Wert modifiziert. Sofern unter dem Stichwort `Dosis und Wirkung' keine anderen Angaben gemacht werden, bedeutet eine misslungene Probe, dass das hergestellte Mittel wirkungslos ist.

**Dosis und Wirkung:** Welche Wirkung hat das Endprodukt und in welcher Dosis muss es verwendet werden? Bisweilen finden sich hier auch Informationen über die Wirkungen eines misslungenen Herstellungsprozesses.

Haltbarkeit: Die hergestellten Mittel sind meist deutlich länger haltbar als die Pflanze selbst. Viele Prozeduren dienen ausschließlich der Haltbarmachung.

**Preis:** Der durchschnittliche Preis für das richtig verarbeitete Mittelchen in einer *Großstadt in Mittelaventurien,* etwa Havena, Elenvina oder Gareth; je nach Herkunft und Transportweg eines bestimmten Artikels können die Preise dafür über ganz Aventurien deutlich variieren. Ausführliche Angaben zum Handel können Sie dem gleichnamigen Kapitel in Geographica **Aventurica** (Seite 133) entnehmen,

als Richtlinie mag gelten, dass Nordland- oder Südlandwaren in ihrer Heimatregion für etwa ein Drittel der unten genannten Preise erhältlich sind. Sofern durch falsche Zubereitung die Wirkung nur beeinträchtigt ist, erzielt das Produkt immerhin noch einen Bruchteil des angegebenen Preises. Oft ist nicht beim Kauf ersichtlich, welche Wirkung das Mittel zeigen wird.

Alchimistische Verwendung: Fehlt dieser Eintrag, findet das Kraut keine bekannte bzw. gebräuchliche alchimistische Verwendung. Die Angaben über eine mögliche alchimistische Weiterverarbeitung sind bewusst recht vage gehalten, jedoch werden Anhaltspunkte für Meister und Spieler gegeben, die beim Herstellen eigener Tränke und Elixiere helfen sollen. Sofern die Pflanze als Zutat bekannter Tränke oder Elixiere Verwendung findet, ist dies vermerkt.

Besonderheiten: wichtige Besonderheiten. Gibt es nichts zu beachten, fehlt auch dieser Eintrag.

### WEITERE PFLANZEN

Diese Liste kann nicht vollständig sein und will es auch gar nicht, damit die Entdeckung neuer Pflanzen nicht ausgeschlossen wird. Bei der Erstellung neuer Pflanzen orientieren Sie sich bitte an den bereits existierenden Kräutern, um die Wirkung glaubwürdig einzuschätzen.

Selbstverständlich sind in Aventurien noch zahlreiche weitere Pflanzen als heilkräftig, nützlich oder giftig bekannt, obwohl sie hier keinen Eingang gefunden haben. Sei es zum Beispiel das **Gilbornskraut**, das stimmungsaufhellend wirkt, der **Knoblauch** als Mittel gegen Geschwüre, der **Bärlauch** zur Reinigung von Magen und Blut und zahlreiche andere Kräuter, auf deren explizite Beschreibung wir hier verzichtet haben - auch sie gehören ins Spiel und können verwandt werden. Hierbei ist es selbstverständlich legitim, Parallelen zur irdischen Heilkunde auszunutzen, um das aventurische Spiel zu bereichern.

# DAS HERBARIUM

## ALRAUNE

*»Da es awer 515 Formae der Alrauna giwt, und das Prinzipa gilt `Gleyches huelfft Gleychem', erwaege die Al'Kimista 1 tens: Wem sull der Trunck huelffen? Ist's eyne Frouwe, so waehl die Al'Kimista eyne Alrauna, die moeglichst eyner Frouwe gleycht. Selwiges gilt für die Kerle, Kinder, Zwargen et. al. 2tens: Was sull die Alrauna wuercken? Da gilt: Forma zeigt Essentia, nimmt die Al'Kimista eyne Alrauna mit dickem Kopf zur Verscherfung der Sinne, eyne mit dicken Wanst fuer den Zustand der Segnung oder den Appetit, eyne mit dickem Arm für die Krafft und so weiter.«*
—*Paramantus et al.,* Lexikon der Alchimie, *Havena, 443 bis 543 BF*



Die Alraune oder Mandragora ist eine kleine, unscheinbare Pflanze, deren Blätter sehr schmal und am Rande gezackt sind. Doch nicht die tiefgrünen Blätter sind der interessante Teil der Pflanze, sondern die bleiche Wurzel, deren Form oft an die eines Menschen erinnert. Wegen dieser Ähnlichkeit werden der Alraune viele Zauberfähigkeiten, ja, sogar eine eigene Seele zugesprochen. Die Haltbarkeit vieler Absude kann durch einfaches Beimengen von Alraune verlängert, ältere Tränke können manchmal wieder aufgefrischt werden. Da die Prozedur sehr einfach ist und keiner alchimistischen Gerätschaften bedarf, versuchen sich oft Laien mehr oder weniger erfolgreich daran - der frische Geruch eines mit Alraune 'erneuerten' Elixiers täuscht oft über dessen Wirkungslosigkeit hinweg.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien nördlich der Khômwüste
**Verbreitung:** Waldgebiete (selten), feuchte Grasländer (selten)
**Bestimmung:** +9
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** eine Pflanze
**Dosis und Wirkung:** Der Saft einer Wurzel enthält giftige Bitterstoffe (1W SP), die zu starkem Brechreiz führen (KK -1, GE -1 für W6 SR).
**Haltbarkeit:** W3+2 Tage
**Preis:** 1 **S**
**Alchimistische Verwendung:** Grundlage fast aller Elixiere, Tränke usw.; verändert die Wirkung der meisten Kräuter, meist verstärkend. Alchimistischer Catalyt. Zur weiteren Verwendung siehe **SRD 81.**

**Besonderheit:** Aus Alraune wird das Waffengift Mandragora hergestellt (siehe **GA 213).**

**Name:** eingelegte Alraunwurzel
**Typ:** Nutzpflanze
**Zubereitung:** Die Wurzel wird in eine stark alkoholische Lösung eingelegt.
**Verarbeitung: -**
**Dosis und Wirkung:** verlängert die Haltbarkeit der Alraune. Nach etwa 22 Stunden sind die Bitterstoffe zersetzt, so dass die Alraune keine Giftwirkung mehr besitzt.
**Haltbarkeit:** W6+8 Monate
**Preis:** 8 **S**

---

**Name:** Alraunen-Sud
**Typ:** alchimistische Zutat für die Beimischung zu Elixieren, Tränken oder Absuden
**Zubereitung:** Die in Scheiben geschnittene, eingelegte Wurzel wird in Alkohol gekocht, danach lässt man sie drei Stunden lang ziehen.
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** Die Haltbarkeit des Elixiers, dem dieser Sud zugegeben wird, ist verdoppelt. Ohne deutliche alchimistische Kenntnisse (Alchimie-Probe +9) kann die zu verwendende Menge Absud allerdings nur geschätzt werden, so dass es leicht zu Über-oder Unterdosierungen kommt. Der Meister wirft in diesem Fall den W6 (bei einem Patzer der Alchimie-Probe werden 2 Punkte addiert):

| | |
|---|---|
| 1-2 | doppelte Haltbarkeit |
| 3 | anderthalbfache Haltbarkeit |
| 2 | anderthalbfache Haltbarkeit, Qualität sinkt um eine Stufe (unter A bleibt der Trank ohne jede Wirkung). |
| 5 | kein Einfluss auf die Haltbarkeit, Qualität sinkt um eine Stufe (unter A keine Wirkung). |
| 6-10 | kein Einfluss auf die Haltbarkeit, der Trank wird völlig wirkungslos. |

Eine solche Verlängerung der Haltbarkeit mittels Alraune ist nur einmal möglich. Die Beimischung zur kurzzeitigen Auffrischung bereits abgestandener Elixiere wird selbst von erfahrenen Alchimisten nur selten vorgenommen, da die Auswirkungen unvorhersehbar sind (Meisterentscheid).
**Haltbarkeit:** verändert ursprüngliche Haltbarkeit des Elixiers.
**Preis:** Der Wert des Produktes hängt vom verwendeten Elixier und dem erzielten Ergebnis ab.

## ALVERANIE

*»Und wer will ein prächtigeres Gewächs auf Dere nennen denn die Alveranie, die uns die Zwölfe aus der Ihren Sphäre sandten, auf dass wir teilhaben können an der Schönheit Alverans und dass wir demütig der Alveranie Antlitz betrachten, als blickten wir den Göttern selbst ins Auge!« —aus einer Unterweisung im Peraine-Tempel zu Gareth, 996 BF*

Die rosenähnliche, bis zu zwei Spann große Pflanze wächst stets alleine. Sie stellt keinerlei Ansprüche an Klima und Gebiet und gilt ortsansässigen Kreaturen oft als heilig. Als Symbol aller Götter blüht sie in allen zwölf Monden, stets in der Farbe des Gottes. Ihre Knospe ist zunächst firunsweiß, phexgrau, dann perainengrün, sodann blüht sie in den Rot- und Gelbtönen des Sommers und Herbstes auf und vergeht schließlich boronschwarz – um, unsterblich, wieder zu knospen. Nur während der fünf Namenlosen Tage ist die Alveranie unauffindbar.

**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** überall (sehr selten)
**Bestimmung: -5**
**Ernte:** jederzeit, bis auf die Namenlosen Tage
**Grundmenge:** 12 einzelne Blätter, jeweils in der Farbe des Monats
**Dosis und Wirkung:** Eine ganz bestimmte Wirkung kann der Alveranie nicht zugeordnet werden, doch wird von vielen verschiedenen wunderbaren und seltsamen Ereignissen berichtet, die sich in der Nähe einer Alveranie abgespielt haben sollen. Eine Alveranie kann nur durch extreme Gewalt (100 LeP), Katastrophen oder schwarze Magie zerstört werden. Selbst dann lässt sie sich meist durch ein göttergefälliges Ritual oder eine gute Tat wiederbeleben. **Haltbarkeit:** 12 Stunden (einzelne Blätter)
**Preis:** kann nicht verkauft werden, da alle Rituale voraussetzen, dass die Blätter selbst gepflückt wurden.
**Alchimistische Verwendung:** Manche heilige und magische Rituale erfordern ein einzelnes Blütenblatt oder Blütenstaub – stets in einer bestimmten Farbe. Es ist nie gelungen, die Blütenblätter zu konservieren.
**Besonderheiten:** Alle Teile der Pflanze sind als einfach geweiht anzusehen, nach Meisterentscheid kann ein kleines Gebiet um die Pflanze herum (ca. 6 Schritt) als Sanktuarium gelten. Die Pflanze ist bei allen Kulturen und Kulten Aventuriens als etwas Besonderes bekannt, was diese oftmals ihren Göttern zuschreiben.

## ARGANSTRAUCH

*»In den Waeldern der Regengebirge waechst ein bei weytem potenteres Heilmittel für Blessuren aller Art als dies unsere Vierblattbeere uzt. Bei uns bekannt als Arghanwurtz, nennen es die Waldtmenschen Pashu. Ich sah, wie Krieger der Eudschaniha, durch Kaempff mit den Jakoschdi aus vielen Verwundungen bluthend, auf dem Weg ins heimische Dorf den niedrig wachsenden Arganstrauch im Gantzen aus dem Urwaldtboden zogen, die violette Wurtz mit schnellem Schnitt abtrennten und einnahmen. Und schon als am naechsten Tag die Sonne aufging, war nit mehr viel von ihren Verletzungen zu sehen, selbst das Wundfieber ging nit einher, obwohl sie die Wunden nit gereinigt haben, was die Medici bei uns auf dem Schlachtfeld als erstes thun.«*
—*Bastan Munter,* Die dampfenden Waelder – Von den mittaeglichen Eilanden, *ca. 643 BF*

Der Arganstrauch gedeiht an feuchten und fruchtbaren Plätzen wie den Schluchtwäldern des Regengebirges, dort vor allem an gestürzten Baumriesen oder in mit Humus gefüllten Felsnischen. Die langen, blaustichigen Blätter und pelzigen Halme sind uninteressant für den Kräutersuchenden, nur die violette, knollige Wurzel besitzt die sagenhaften Heilkräfte.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Wälder um Regengebirge, Mysobgebiet, Waldinseln
**Verbreitung:** Regenwald (gelegentlich), Sumpf (selten), feuchte Waldgebiete (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** eine Wurzel
**Dosis und Wirkung:** Die Wurzel gibt 1W6+10 LeP über 7 Stunden Ruhe zurück. Unternimmt man in diesem Zeitraum große Anstrengungen (z.B. Kämpfe oder Gewaltmärsche), bekommt der Patient nur W6 LeP. Beim Wundfieberwurf (siehe **GA 208**) werden 2 Punkte abgezogen. Wird im Lauf der 7 Stunden eine weitere Wurzel eingenommen, wirkt diese ebenfalls heilkräftig, lähmt aber alle Glieder (für einen Tag GE, FF, KK je -5).
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Stunden
**Preis: 7** S
**Alchimistische Verwendung:** Substitut und Bestandteil der Heiltränke in Südaventurien

---

**Name:** Argansud
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Knolle zerstampfen und knapp mit heißem, aber nicht kochendem Wasser bedecken. Etwa 10 Stunden ziehen lassen.
**Verarbeitung:** +5
**Dosis und Wirkung:** Der Absud aus einer Wurzel ergibt etwa einen Flux Sud. Eingenommen gibt er im Verlauf von 2 Stunden 3W6+3 LeP zurück. Bei Anstrengung in diesem Zeitraum erhält der Patient keine LeP.
**Haltbarkeit:** W6+10 Tage
**Preis:** 17 D (für den Absud aus einer Wurzel)

## ATAN–KIEFER

*»Atanax ist ein seltenes und doch gefragtes Heilmittel, das bei Krankheit fiebersenkend wirkt und den Patient oft unerwartet genesen lässt. Der braune Sud lässt sich in dunklen Gefäßen weit länger lagern, als dies selbst mit getrocknetem Belmart möglich ist. Zudem sind keinerlei Nebenwirkungen wie das gefürchtete Belmartfieber bekannt – eine wahre Freude für jeden Heiler Doch leider findet sich die Atan-Kiefer nicht in jedem Forst – nur in den unzugänglichen Höhen des sturmumtosten Ehernen Schwerts wächst diese Krüppelkiefer. Man steht ihr erst gegenüber, wenn man sich durch die Wildnis tief eingeschnittener Täler und hoher Bergsattel gekämpft hat, wo man auch noch von den Berglöwen oder steinschleudernden Riesenalken attackiert werden kann. Tapfer ist jenes kleine Grüppchen von Atanax-Sammlern, die alle Wochen im Dienste der paavischen Händler und Heiler in die Bergwelt ziehen. Nur eine kleine, vom Wind gebeugte Kiefer ist es, die schwerlich von den anderen unterschieden werden kann. Die dünne Rinde muss abgeschält werden und in einem dunklen Beutel zu Tal gebracht werden, wo sie im Kessel schließlich verarbeitet wird. Achte darauf dass du dem Baum nicht seine ganze Rinde raubst, da er dadurch nicht mehr vor Wind und Wetter geschützt ist und eingeht.«*
—*aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Ausgabe von 946 BF*

Die Atan-Kiefer ist mit anderthalb Schritt Höhe, tiefbrauner Rinde und den kurzen Nadeln kaum von anderen Krüppelkiefern zu unterscheiden. Die Rinde wird zum so genannten Atanax verarbeitet. Da die langlebigen Bäume aber auch nur sehr selten Schößlinge hervorbringen, ist es ein großer Frevel an Peraine, den Baum seines ganzen Schutzes zu berauben, indem man seine ganze Rinde für die Herstellung von Atanaxsud nimmt. Der Handel mit der Rinde ging größtenteils von Paavi aus, heute ist er fast vollständig zum Erliegen gekommen, da die Truppen des unheiligen Eisreiches Glorania

fast alle Zugangswege kontrollieren. Einzig und allein die mutigsten Kräutersammler wagen sich noch durch die Walberge ins Eherne Schwert und bringen gelegentlich Rinde mit. Aufgrund der Seltenheit von echtem Atanax bieten Scharlatane und Quacksalber oft ein wirkungsloses Gebräu als Atanax an, das mal verdächtig billig und mal verdächtig teuer ist.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Ehernes Schwert
**Verbreitung:** Gebirgshöhen (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W20 Stein Rinde, bei komplettem Abschälen verdreifacht sich der Wert.
**Dosis und Wirkung:** keine, die Rinde muss verarbeitet werden.
**Haltbarkeit:** W6+12 Tage
**Preis:** 12 S pro Stein Rinde

---

**Name:** Atanax
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Die Rinde wird mit Wasser und einem Stein Salz pro Stein Rinde ausgekocht und der Sud konzentriert. Aus drei Stein der Rinde wird eine Anwendung gewonnen.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Der Sud lässt Fieber sinken und vermindert den täglichen Schadenswurf bei fiebrigen Krankheiten um 2 Punkte. Zudem erleichtert es die K0-Probe, um dem Schadenswurf zu entgehen, um 5. Um das bittere Atanax ungesüßt einzunehmen, muss eine Selbstbeherrschungs-Probe gelingen.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate
**Preis:** 10 D pro Anwendung (ca. 2 Flux)

## ATMON

*»Nun macht die Hitz aber tumb im Kopf und faul in den Gliedern, so dass man kein guth Schritt mehr thun mag, schon gar nicht fein klettern! Der Ferkinacke aber, der bei aller Grausamkeit noch gewitzt ist, rupft das Atimonagewächs und kocht sich damit einen Brei. Den schmieren sich gleicherdings Ferkinack und Ferkinackin auf den nackerten Leib, was bei beiden kein gefälliger Anblick ist. Hernach klettern sie gewändtlich wie die Ziegen über Stock und Stein!«*
*—Boisupajew v. Sjepengurken,* Von den Sechs Völkern, *Festum, 895 BF*

Atmon ist ein genügsames Grasgewächs von etwa einem Spann Höhe, das am besten auf trockenem und kargem Boden gedeiht. Die hellgrünen Blätter sind ledrig und werden zusammen mit den zarten Blütenrispen im Perainemond gesammelt, getrocknet sind sie monatelang haltbar. Unverarbeiteter Atmon ist nicht genießbar, doch äußerlich aufgetragen belebt eine aus ihm gekochte Paste die Beweglichkeit der Glieder.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Randgebiete der Khôm und der Gorischen Wüste, Höhen des Raschtulswalls und des Khoramgebirges
**Verbreitung:** Steppe (gelegentlich), Hochland (selten), Sumpf und Flussauen (sehr selten)
**Bestimmung:** +5
**Ernte:** Peraine
**Grundmenge:** W6 Büschel der ganzen Pflanze
**Dosis und Wirkung:** unverarbeitet, siehe *Besonderheiten*
**Haltbarkeit:** W6+6 Stunden
**Preis:** 2 D pro Büschel
**Alchimistische Verwendung:** Hauptzutat des Fingerfertigkeitselixiers **(SRD 90)**
**Besonderheiten:** Die unverarbeitete Blätter und Blüten sind minder giftig (W6 SP) und führen zu Bauchschmerzen und starkem Durchfall.

---

**Name:** Atmonbrei
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Gleich nach der Ernte und sobald der Schild Praios' nicht mehr den Himmel ziert, werden die Pflanzen unter häufigem Umrühren fünf Stunden lang zu einem zähen Brei verkocht. Ein Büschel Atmon reicht für eine Portion aus.
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** Reibt man sich am ganzen Körper mit dem Brei ein, sind alle Proben auf körperlichen Talente (außer *Schwimmen, Stimmen Imitieren, Singen* und *Zechen)* in den nächsten fünf Stunden um 2 Punkte erleichtert. Wird der Brei innerhalb von 2 Tagen ei weiteres Mal verwandt, so wird aus dem Bonus ein Malus.
**Haltbarkeit:** Binnen W3+3 Wochen verliert der Brei die Hälfte seine Wirkung. Nach W6+9 Monaten ist er wirkungslos.
**Preis:** 18 D

## AXORDA—BAUM

*»Also sagt der Unkundige: Die Zorganpocken sind des Namenlosen. Also sagt der Unkundige weiter: Verflucht von den Göttern ist Maraskan. Der Wissensucher aber fragt: Wieso wächst das Heilmittel gegen die Pocken auf Maraskan? Also sagt der Wissende: Humbug ist's und Aberglaube — beim Tulamid nicht besser als beim Güldenländer!«*
*—aus den* Chroniken von Ilaris, *Zorgan, um 803 BF*

Der Axorda-Baum wird bis zu 40 Schritt hoch, hat eine breite Krone, eine dunkle, rissige Rinde, harte, grünt Blätter mit gelbem Rand und treibt zu den Regenzeiten safrangelbe Kätzchen aus, deren Verzehr unangenehme Sinnestrübungen und den Verlust des Gleichgewichtssinns mit sich bringen kann (Einnahmegift der Stufe 3). Der Baumriese gedeiht nur auf Maraskan oberhalb von 1.000 Schritt und wächst auch dort meist einzeln und dazu sehr selten. Aufgrund der Besetzung Maraskans durch die Borbaradianer und die damit einhergehenden Verseuchungen ist die Rinde heute kaum noch erhältlich. Es ist bisher nicht gelungen, die Pflanze an anderem Ort zu ziehen, trotz reger Bemühungen Stoerrebrandts und der Peraine-Kirche (siehe hierzu auch das Abenteuer Jenseits des Lichts).

**Typ:** Heilpflanze **Gebiet:**
Maraskan
**Verbreitung:** Regenwald, Gebirge (beide sehr selten)



**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** ein Baum
**Dosis und Wirkung:** unverarbeitet keine
**Haltbarkeit:** W6+2 Wochen
**Preis:** 15 D für ein Drittel der gesamten Baumrinde (etwa 70 Stein)

**Name:** Xordai
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Abziehen der inneren Rinde und Aufkochen mit Tarnele im Verhältnis 1:13; durch diesen Prozess können aus 70 Stein Rinde 3W6+10 Portionen Xordai-Absud gewonnen werden.

---

**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Eine Portion Xordai-Absud auf Zorgan-Pocken **(GA 209)** gestrichen, reduziert den täglichen Schaden auf 1W6+1 SP und lässt die Krankheit mit 90 % Wahrscheinlichkeit (1—18 auf W20) ohne Fieberschub am zwölften Tag ausklingen, die Pocken heilen narbenfrei ab. Eingenommen wirkt Xordai 2W6 Tage prophylaktisch gegen Zorgan-Pocken.

**Haltbarkeit:** W6+2 Monate (kühl und dunkel gelagert)
**Preis:** 12 D pro Anwendung
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannt, jedoch verschiedene Experimente zur Steigerung der Haltbarkeit
**Besonderheiten:** Xordai ist das einziges Mittel gegen Zorganpocken; wer es im Shikanydad erwerben will, muss den Freiheitskampf der Maraskaner mit Gold oder Tat unterstützen. Wesentlich günstiger sind dagegen die Händler in Tuzak oder Jergan.

### BASILAMINE

*»Tünckt man schon im garstigen Bodironia das Ende Derens erreycht zu haben, so wirds dahinter noch weyt schlimmer. Denn itze beginnt das Orckenland, wo eyn Mensch nun gar nichts mehr zu suchen hat. Gleichwohl alls ist da Feindt: seys Orcken, Kreatür und Gewächs. Eyns davon ist die Basilaminablum. Die verstecket sich hinter allerley anderem Pflanzwerck, wo sie arglos thut. Doch Lug ist das! Kimmt man in die Näh der bösen Basilamina, so wyrft sie allsbald mit 1000 Katapulten ihren giftigen und brennenden Samen, der groß Schad und Verterb bey Mensch und Thier anrychtet.*

*Praioline Pock,* Reise in die Comtürey Bodironia, *Elenvina, 403 BF*

Die Basilamine ist eine Waldpflanze, die oft in kleinen Gruppen wächst und sich in Form und Farbe ihren jeweiligen Nachbarpflanzen anpasst – daher stammt auch die Bezeichnung ˙Chamäleon-Springkraut' für die Pflanze. Direkt erkenntlich ist sie nur zur Blütezeit (Ingerimm), wo sie leuchtend rote Blüten trägt. Während der Reifezeit ihrer Früchte bildet sie Schoten aus, die schließlich aufplatzen und ihren Inhalt – von einem Säuremantel umgebene, linsengroße Früchte – bis zu fünf Schritt weit in die Umgebung verschießen. Die Säure ist zwar nicht sehr aggressiv, kann jedoch Kleidung und Ausrüstung ruinieren und unangenehme Brandflecken auf der Haut erzeugen.



**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Orkland
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)
**Bestimmung: +15** / +5 (allgemein / Blütezeit im Ingerimm) **Grundmenge:** W20+10 Schoten
**Dosis und Wirkung:** Geraten Helden in eine reife Basilaminen-Gruppe (W20 Pflanzen), muss jeder von ihnen pro Pflanze W20 Treffer hinnehmen. Jeder Basilaminen-Treffer auf ungeschützte Stellen ruft 1/10 SP hervor, Kleidung und Rüstungen, sofern nicht aus Metall, verlieren pro Treffer 1/100 Punkt des Rüstungsschutzes.

### BELMART

*«Anstelle des Aderlasses haben sich die getrockneten Blätter des Kugelbusches, auch Belmart genannt, als probate Arzenei gegen mindere Vergiftungen aller Art und allen Ursprungs erwiesen. In schweren Fällen sollte der Medicus sich jedoch nicht allein auf die abvenenische Wirkung des Belmart verlassen und daher nicht auf die Entgiftung durch Aderlassen verzichten. Ebenso ist von einer Verwendung des frischen Blattes abzuraten, denn allzu oft wird eine derartige Behandlung von schweren Fieberschüben begleitet. Allerdings lässt sich aus dem im Boron frisch geernteten Belmart-Blatt ein abscheulich schmeckender alkoholischer Absud herstellen, welcher bei regelmäßiger Einnahme den Körper gegen vielerlei Krankheit und Vergiftung feit.«*
*—Kermon d. J.,* Kermons Kunde vom Heilkräftigen Pflanzenwerk, *Lowangen, 1000 BF*

Belmart nennt man die vielfach gerippten, dunkelgrünen Blätter eines kugeligen Busches, der am häufigsten im Schatten der nordaventurischen Wälder zu finden ist.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien nördlich der Linie Grangor–Elburum
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Waldränder (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Peraine bis Boron
**Grundmenge:** 2W20 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Die Wirkung von



Krankheiten wird für einen Tag aufgehoben, die Krankheit aber nicht geheilt. Wird Belmart bei Vergiftungen eingenommen, so kann der Vergiftete die KO-Probe zum Widerstand gegen das Gift wiederholen (siehe **GA 211).**
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Stunden
**Preis: 9** S pro Blatt
**Besonderheiten:** Wird Belmart ununterbrochen über einen längeren Zeitraum verabreicht, so kann sich das Krankheitsbild anschließend deutlich verschlechtern. Der Meister prüft dies, indem er einen W20 rollt. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Tage, die die Krankheit mit Belmart behandelt wurde, so tritt das von Heilkundigen gefürchtete *Belmartfieber* auf (Krankheit verlängert sich um W6 Tage mit je W6 SP durch Fieber zusätzlich zum üblichen Schaden).
**Alchimistische Verwendung:** weitgehend unbedeutend, jedoch Zutat neuerer alchimistischer Experimente, besonders Antidote

---

**Name:** Getrockneter Belmart
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** getrocknete, fermentierte Blätter
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** Die behandelten Blätter vermindern den täglichen Schadenswurf bei Krankheiten um 3 Punkte, die Gefahr des Ausbruchs von *Belmartfieber ist* deutlich geringer (W20-Wurf gegen ein Drittel der Einnahmetage). Werden die getrockneten Blätter gegen Gifte verabreicht, so wird die KO-Probe um 5 Punkte erleichtert. **Haltbarkeit:** W3+2 Monate
**Preis: 2** D

### BLUTBLATT

*»Auf das Schwarze Auge wären wir indes in der Ruine nie gestoßen, wenn nicht das Blutblatt uns den Weg gewiesen hätte. Wenngleich wir uns stundenlang durch das Dickicht aus purpurnen Blättern kämpfen mussten, waren die letzten paar Schritt weniger beschwerlich. Allein hinterließen wir so eine verräterische Spur, und wir hatten kaum die magischen Hallen betreten, da tauchte auch schon Xeraan wieder auf Der Odem des Shruuf, den er uns auf den Hals hetzte, verrichtete am Blutblatt letzten Endes ordentlicheren Schaden als Säbel und Schwerter. Das Zeug verwelkte schneller, als man sich vorstellen kann. Dabei hätte ich mir gern noch einen Siegerkranz daraus gebunden, denn den Shruuf habe ich fast allein auf dem Gewissen. Xeraan ist selbstverständlich wieder mal entwischt. Ich frage mich nur, warum er mit dem Shruuf nicht schon eher mal rausgerückt hat.«*
*—aus einem Kneipengespräch in Warunk, 995 BF*

Blutblatt ist eine Kletterpflanze mit kleinen, purpurnen Blättern und roten Beeren. Es bildet sich – ähnlich wie Mindere Geister – besonders gern an Orten, wo über längere Zeit astrale Kräfte frei werden. Konzentrierte Astralenergie, wie sie in Artefakten gebunden ist, scheut die Pflanze jedoch und bildet daher oft verräterische kreis-oder kugelrunde Löcher. In der Gegenwart von dämonischen Präsenzen verdorrt das Blutblatt innerhalb weniger Herzschläge. An entlegenen, wenig von Tier und Mensch aufgesuchten magischen Orten wächst das Blutblatt bisweilen zu echten Hecken heran.





**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** in der Nähe astraler Quellen (selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W20+2 Zweige pro 10 AsP der Quelle
**Dosis und Wirkung:** Die Zweige dienen dem Auffinden feiner magischer Ströme und Präsenzen. Dazu werden sie in den Boden gesteckt und genau beobachtet. Normalerweise vertrocknet das Blutblatt innerhalb weniger SR, dauert dieser Prozess länger oder wurzelt die Pflanze gar, muss sich eine magische Präsenz in der Nähe befinden. Ritualplätze werden von Druiden oft stundenlang mit Blutblatt abgesteckt, um den Ort auszuloten und so einen das Ritual begünstigenden Aufbau vorzubereiten (Probe um 2 Punkte erleichtert, mindestens 7 Blutblattzweige und 3 Stunden Vorbereitung).
**Haltbarkeit:** nahezu unbegrenzt in der Nähe einer magischen Quelle (jede Woche W20: fällt eine 20, geht das Blutblatt ein), sonst jedoch W3 SR.
**Preis:** 7 S pro Zweig
**Alchimistische Verwendung:** als Indikator für die Konzentration von Magie in Tränken und Elixieren (grobe Angabe zum Wirkungsgrad nach gelungener, nach Ermessen des Meisters erschwerter Alchimie-Probe)
**Besonderheiten:** Manchmal schneiden sich Druiden und Hexen einen Kranz aus Blutblatt, der auf dem Kopf getragen unbegrenzt haltbar ist. Astrallose Magiekundige bekommen nur selten Kopfschmerzen, wenn sie einen Blutblattkranz tragen.

## BORONIE

*»Mein Sohn! Mit Wohlwollen blicken Wir auf dein Tun. Empfange von Uns zur Zier des Mahnmals diese Pflanze, in der sich der Herr Boron Uns hat offenbart.«*
*—Schreiben des Patriarchen von Al'Anfa, Amir Honak, an den Hüter von Boronia, Aedin zu Naris, Tsa 1027*

Die Boronie besteht aus einem einzelnen, vier bis fünf Spann hohen Stängel, der mit Dutzenden glockenförmigen Blüten behängt ist. Die Blütenblätter sind außen dunkelbraun bis schwarz, innen hingegen goldfarben, was der Pflanze in Südaventurien den Beinamen 'Rabenkrönchen' eingetragen hat. Die Blüten verströmen – besonders in den letzten Tagen vor dem Verblühen – einen überaus intensiven Duft, der an Lotos und südländische Gewürze erinnert. Die Pflanze stammt als Orchidee aus den südlichen Regenwäldern, erweist sich aber auch dem raueren Klima Mittelaventuriens gewachsen. Besonders gut wächst sie an borongefälligen Orten.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** Südaventurien, einzelne Vorkommen weiter nördlich
**Verbreitung:** Regenwald (selten), Wiesen (sehr selten)
**Bestimmung:** -2
**Ernte:** im Süden jederzeit, in Mittelaventurien zwischen Tsa und Boron
**Grundmenge:** 5 Blüten, möglichst kurz vor dem Verblühen
**Dosis und Wirkung:** Die Boronie ist ihrem namensgebenden Gott nicht nur gefällig, sondern womöglich gar von ihm gesegnet. Die geernteten Blüten werden im alanfanischen Kult für verschiedene Liturgien eingesetzt, aber bereits der Duft der blühenden Pflanze kann die Wirkung eines *Grabsegens* **(AG 97)** oder sogar einer *Weihe der letzten Ruhestatt (AG* **112)** entfalten, so dass es den Schergen Thargunitoths unmöglich ist, sich einer Boronie zu nähern.
**Haltbarkeit:** 5 Stunden nach dem Pflücken ist der Blütenduft verflogen.
**Preis:** Im Herrschaftsbereich des Al'Anfaner Boron-Kultes hat die Kirche ein Monopol auf den Besitz der Pflanze, Zuwiderhandlungen werden strengstens bestraft. Unverarbeitete Blüten werden nicht verkauft, sind aber womöglich – ähnlich wie bei der Alveranie (siehe S. 228) – für jeden außer dem Pflücker wertlos.
**Alchimistische Verwendung:** Die Blüten können die Wirkung von Weihrauch und Lotos in verschiedenen heilig Ritualen ersetzen oder sogar verstärken. Die Rezepturen werden von der Al'Anfaner Kirche allerdings eifersüchtig gehütet– bis zu der Schenkung für Boronia, das Mahnmal an der Trollpforte, war im Norden nicht einmal die Existenz dieser Pflanze bekannt. **Besonderheiten:** Die Wirkung des Duftes steigt mit der Zahl der Blüten. Ein blühendes Boronienbeet kann eine Fläche von Hunderten von Rechtschritt vor Untoten und anderen boronfrevlerischen Wesen beschützen. Dabei scheint die Boronie loser mit den Gefilden der Götter verknüpft zu sein als die Alveranie. Einerseits ist sie nämlich ohne besonderen Kraftaufwand zu zerstören. Andererseits ist sie aber auch während der Namenlosen Tage an ihrem Ort zu finden.

## BORONSSCHLINGE

*»Ich gebe diesem grässlichen Gewächs, wenngleich es wahrhaftig nicht dem Schweigenden würdig ist, dennoch den Namen Boronsschlinge, denn es bringt gleichermaßen Schlaf und Tod mit sich, ja, das Opfer kann von Glück sagen, wenn es den Tod nicht bei vollem Bewusstsein erlebt. Ich selbst bin nur mit dem Leben davongekommen, weil die kleine Rothaut in unserer Begleitung, Kakaquesh war sein Name, einen solchen Affentanz aufgeführt hat, dass wir beschlossen, die neu entdeckte Blume erst später einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Wir dachten, die Blume sei eine der zahlreichen Pflanzen, die den Waldmenschen in ihrem Götzenglauben heilig sind. Bruder Jaltek-Jestan wollte zwar ein Exemplar mit in die Heimat nehmen, aber der kleine Kakaquesh musste das ja nicht unbedingt mitbekommen. Während ich unserem rothäutigen Begleiter also eine Geschichte aus der zivilisierten Welt erzählte, schlich sich Bruder Jaltek-Jestan zu der Lichtung. Kreidebleich kam er kurz darauf zurück, denn er hatte in das zweite, gar fürchterliche Antlitz des Gewächses geblickt ...«*
*—aus dem Reisebericht des Tsa-Geweihten Bruder Tsafried von Silas, 1000 BF*

### BORONSSCHLINGE IM SPIEL

Am wohlsten fühlt sich die Boronsschlinge im Schatten großer Bäume. Was auf den ersten Blick wie eine hübsche Blume anmutet, ist in Wirklichkeit eines der gefährlichsten Gewächse Aventuriens. Über der Erde ist von der Pflanze normalerweise nicht mehr als eine dukatengroße, hell- bis dunkelblaue Blüte in einem handtellergroßen Kranz immergrüner, lederartiger Blätter zu sehen. Die Boronsschlinge ist aber in Wirklichkeit ein Rankgewächs.
Mit dem Duft der Blüten werden die Opfer der Boronsschlinge betäubt. Die unter der Erde lauernden Schlingwurzeln reagieren auf die Körperwärme des Opfers und ranken aus der Erde heraus, um das Opfer vollständig zu umschlingen. Der völlig hilflose Gefangene wird dann meist zur Beute eines größeren Raubtiers. Auf diese Weise sickert das Blut des Opfers in den Boden, um den Ranken neue Nahrung zu geben. Die Ranken ziehen sich wieder zurück, sobald sie genügend Blut aufgenommen haben.





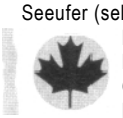
**Typ:** Gefährliche Pflanze
**Gebiet:** Süd- und Mittelaventurien
**Verbreitung:** Wald (sehr selten, meist auf Lichtungen), Regenwald (sehr selten, meist auf Lichtungen)
**Bestimmung:** +15
**Dosis und Wirkung:** Wer sich der Boronsschlinge auf einen halben Schritt nähert, wird vom beinahe geruchlosen Blütenduft eingenebelt (4/A). Gelingt nicht sofort eine KO-Probe +2, schläft das Opfer binnen einer Minute ein. Nach einer halben Stunde wachsen die Ranken aus dem Boden und beginnen, das Opfer zu umschlingen. Jede halbe Stunde sinken KK und GE des Opfers in den Fesseln der Blume um je einen Punkt, bis die Ranke den Betroffenen völlig gefangen hat (wenn KK und GE beide auf 0 gesunken sind).
Jede Stunde legt das Opfer eine KO-Probe +12 ab, bei Gelingen erwacht es in den Fesseln der Ranke und kann sich, sofern nicht ganz gefangen, befreien. Das dauert ohne fremde Hilfe genau so viele SR, wie bis dahin Einbußen auf KK und GE hingenommen wurden.
Der Versuch, die Ranke zu durchschneiden, führt zu einer schmerzlichen Erfahrung: Der austretende Pflanzensaft ist ätzend und verursacht pro SR 1W SP (Kontaktgift, Stufe 1).
**Alchimistische Verwendung:** Substitut im *Schlafgift (SRD* **97)**
**Besonderheiten:** Die nah verwandte Moorwurz, im Volksmund auch 'Brechblume', gedeiht in Nordaventurien auf mageren Moorböden. Sie bildet keine Ranken aus. Ihr 'Blütenduft' wirkt Brechreiz erregend: Gelingt dem Opfer nicht sofort eine KO-Probe, so übergibt es sich und verhilft damit der Pflanze zu Dünger.

## CARLOG

*»Centesimus quartus sei die Carlogblüte angeführt. Da ihre Farbe gelblich, ist sie von gelber Qualitas, also primo Licht und Wärme zugeordnet. Secundamento ist ihre Couleur aber von schwächlicher Intensitas, was uns eher an den armen Schein des Madamals remembrieret als den stolzen der Praiosscheibe, weswegen wir deduzieren dürfen, dass ihre Dosis und Wirkung mit Licht und Dunkelheit zu tun hat, also der Carlog eine Substanz enthält, die dem Auge förderlich ist.«*
*—Fran Munterbeem,* Farben- und Formenlehre der Pflanzen, *Grangor, 1005 BF*

Das binsenähnliche Gewächs besitzt im Peraine und Efferd lange, dünne Halme und blassgelbe Blüten. Der Stempel dieser Blüten enthält einen Wirkstoff, der die Pupillen erweitert und die Empfindlichkeit der Netzhaut erhöht, dadurch ergibt sich eine gute Nachtsichtfähigkeit.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** aventurische Westküste zwischen Thorwal und Brabak, auch am Yslisee und im Gebiet um Vallusa **Verbreitung:** Küsten- und Brackwassersümpfe (gelegentlich), Seeufer (selten), Flussauen (sehr selten)



**Bestimmung: +5**
**Ernte:** Peraine oder Efferd
**Grundmenge:** W6 Blüten mit je einem Stempel
**Dosis und Wirkung:** Nach Einnahme von ein oder zwei rohen Blüten kann man nachts für W6+12 SR etwa so gut sehen wie in der frühen Dämmerung.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Stunden
**Preis: 5** S pro Blüte
**Alchimistische Verwendung:** vielfach alchimistische Experimente, wird auch mit dem Pestsporenpilz zusammen verarbeitet (s. S. 258).
**Besonderheiten:** Tagsüber erscheint alles derart grell, dass der Meister selbst für das Erkennen alltäglicher Dinge erschwerte Sinnenschärfe-Proben verlangen sollte (Richtlinie: + 5 in der Dämmerung bis +20 in er grellen Mittagssonne). Der Held leidet unter starken Kopfschmerzen (MU -2, KL -2) und schwankt ungeschickt durch die Gegend (GE -3). Der Blick in die Sonne führt zu vorübergehender Erblindung (W3+6 Stunden).

---

**Name:** Carlog-Essenz
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Blütenstempel in Alkohol einlegen (auf 5 Stempel einen Flux Alkohol verwenden)
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Wie oben, der Alkohol dämpft jedoch die Wirkung, verlängert dagegen die Haltbarkeit deutlich. Fünf Blütenstempel rufen die gleiche Wirkung hervor wie ein bis zwei roh eingenommene Blüten. Bei Misslingen der Verarbeitungsprobe wird ein W20 gerollt. Eine gerade Zahl bedeutet, dass zu wenig Alkohol verwendet wurde, die Haltbarkeit wird durch die gewürfelte Zahl geteilt. Fällt dagegen eine ungerade Zahl, wurde zuviel Alkohol beigegeben. Die Wirkungsdauer verringert sich dann um die erwürfelte Augenzahl in SR, die Wirkung ist zudem bei hohen Ergebnissen entsprechend zu vermindern.
**Haltbarkeit:** W3+5 Monate
**Preis: 2** D (für 5 eingelegte Blüten)

## CHERIA-KAKTUS

*»Dass der Tulamid nur ein Ferkina im Gewande der Zivilisation ist, sah ich in Unau, wo sie sich in den Hinterzimmern ihrer Schänken sammeln, um sich mit Dämpfen die Sinne zu umnebeln und mit Nadeln – gar ein Dutzend auf einmal, praiosbewahre! – die Haut zu zerstechen, um dann wild heulend sich auf dem Boden zu wälzen. Das heißen sie dann Götterdienst ...«*
*—aus einem Bericht des Illuminat-Obristen Brando Hardtbucker, Gareth, um 435 BF*

Das bekannteste Rauschmittel der Novadis ist zweifelsohne das Fleisch des etwa schritthohen, vielfingrigen Cheria-Kaktus, das Cheriacha – was soviel wie `Bunter Eunuch' bedeutet. Die ob ihrer Unzahl von Stacheln schwer zu erntende Pflanze wächst vor allem am Südrand der großen Khômwüste, ihr getrocknetes Fleisch, das geraucht Halluzinationen erzeugt, ist jedoch in ganz Aventurien erhältlich – allerdings sehen die Novadis es nicht gerne, wenn die Pflanze, mit der sie Rastullahs Nähe suchen, als profanes Rauschmittel 'missbraucht' wird.
Es heißt, die Salzgänger auf dem Cichanebi-See würden die harten Stacheln des Cheria-Kaktus verwenden, um sich ihre rituellen Schmucknarben beizubringen. Ob ihnen dadurch die Fähigkeit gegeben wird, sich mit geradezu traumwandlerischer Sicherheit über den trügerischen Salzsee zu bewegen, kann man jedoch nicht sagen, da die Bruderschaft der Salzgänger an Verschlossenheit den Hadjinim oder Kasimiten in nichts nachsteht.

**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** südliche Randgebiete der Khôm, Shadif, Szintotal **Verbreitung:** Wüste (selten), Wüstenrandgebiete (selten) **Bestimmung:** +2



**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 1W6 halbe Stein Kaktusfleisch und pro Stein 3W6+8 Stacheln
**Dosis und Wirkung:** Der 'Genuss' von einer Unze rohen Kaktusfleischs bewirkt nur eine leichte Sinnestrübung (KL, IN je -2 für 2W6 SR), wohingegen ein Stich eines Stachels Gift in größerer Menge freisetzt. Werden bei der Kaktusernte keine dicken Lederhandschuhe getragen, muss eine FF-Probe abgelegt werden. Misslingt diese,

so ist die Zahl der fehlenden Punkte auch die Zahl der Stacheln, an denen man sich verletzt hat (entsprechende SP-Zahl). Das Gift eines jeden Stachels senkt KL, IN und FF um W3 Punkte und hat stark halluzinogene Wirkung.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit:** Fruchtfleisch W6 Tage, Stacheln bzw. deren Gift 3W6 Tage
**Preis: 1** S pro Unze
**Alchimistische Verwendung:** *Weissagungspulver (SRD* **99)**
**Besonderheiten:** Mitglieder der Bruderschaft der Salzgänger scheinen teilweise immun gegen die Auswirkungen einer Cheria-Vergiftung zu sein.

**Name:** Cheriacha

---

**Typ:** Rauschgift
**Zubereitung:** Das getrocknete Kaktusfleisch, graue, verschrumpelte Bröckchen, wird zusammen mit Pfeifenkraut oder alleine in einer Wasserpfeife geraucht.
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** Der Rauch von 5 Skrupeln Cheriacha verschafft für etwa drei SR eine wohlige Lethargie (KL, IN, GE, FF je -2), die die Hälfte der Zeit mit leichten Halluzinationen (vor allem Farben und Gerüche) einhergeht. Übermäßiger und lang anhaltender Gebrauch führen zu Apathie und einem Nachlassen des rahjanischen Interesses.
**Beginn:** 30 KR
**Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit:** 2W+12 Monate
**Preis: 5** S pro Unze

## CHONCHINIS

*»Auch wenn du mit allen Vorkehrungen zu deiner Sicherheit arbeitest, kann es immer wieder geschehen, dass Vitriol und ätzendes Öl aus der Retorte heraus auf Finger, Gesicht oder gar in die Augen spritzt. Drum solltest du immer zumindest eine Portion Chonchinis in deinem Laboratorium in Griffweite haben, denn es verhilft dir bei der Linderung aller verätzten und verbrannten Wunden. Das Kraut ist überall im mittleren Aventurien zu finden, eine niedrig wachsende Pflanze, deren grüne, ledrige Blätter fast auf dem Boden liegen. Es vermag dir mit seinem Aussehen als bereits vertrocknet erscheinen, doch dem ist nicht so. Die rotweiße Blüte, die in der Mitte der Blätter wächst, ist – bei aller Schönheit – nicht zu gebrauchen (es sei denn als Catalys für ein Expurgicum med., s.pag.56v), doch die Blätter enthalten den Saft, der heilend bei Verätzungen wirkt. Bei der einfachsten Art der Anwendung ritzt du die Blätter mit scharfem Messer leicht an und verbindest die Wunden damit. Aus Chonchinis werden allerlei Brandsalben gefertigt – Reisende, die der brennenden Sonne in den südlichen Ländern ausgesetzt sind, nutzen eine Chonchinismilch sogar, um die schmerzenden Hautrötungen zu behandeln.«*
*—Paramanthus von Havena,* Lexikon der Alchimie,
*Fol. II, Havena, um 493 BF*

Chonchinis-Salbe wird in ganz Aventurien in Gefäßen gehandelt, die das Zeichen des Elements Feuer und der Göttin Peraine tragen. Hört man in den Legenden anderer Länder von Helden, die in Drachenblut gebadet haben und unverwundbar geworden sind, so gehen im Kosch Märchen um, die davon berichten, dass Hexen in Chonchinis-Milch baden, um nicht von Feuer verletzt werden zu können.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Mittelaventurien von Garetien bis zu den Echsensümpfen
**Verbreitung:** Steppe (gelegentlich), Waldränder (selten), Hochland (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** von Tsa bis Boron, vor allem im Efferd, da sie dann die größte Menge der heilkräftigen Milch enthalten.
**Grundmenge:** W20 Blätter
**Dosis und Wirkung: 5** Blätter einer Chonchinis-Pflanze bringen, auf Ätz- oder Brandwunden aufgelegt, insgesamt 5 LeP zurück und betäuben die Wunde so, dass fast kein Schmerz mehr verspürt wird.
**Haltbarkeit:** W6+22 Stunden
**Preis: 2** S pro 5 Blätter

**Name:** Brandsalbe

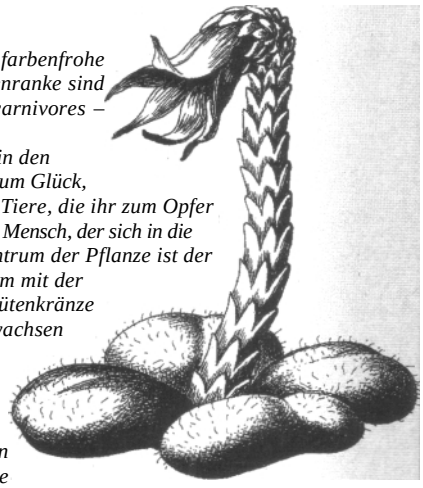
---

**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Salbe anrühren aus dem Saft von drei Pflanzen und einem Büschel Wirselkraut, mit Fett eingedickt.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Die Salbe gibt, auf Brand- oder Ätzwunden aufgetragen, im Laufe eines Tages 2W6+2 LeP zurück und wirkt schmerzlindernd.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Monate
**Preis: 7** D

---

**Name:** Praiosmilch
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** flüssige Chonchinis-Milch mit Wasser und Praiosblumenöl
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Schmerzlinderung bei Praiosbrand und anderen Hautrötungen sowie schnellere Heilung
**Haltbarkeit:** W3+3 Monate
**Preis: 3** D (für eine Ampulle aus dem Saft von zwei Pflanzen)

## DISDYCHONDA



*»Die heimtückische Würgedattel, die farbenfrohe Kannenrose und die mysteriöse Schattenranke sind bereits beeindruckende Vertreter der carnivores – doch die Königin der fleischfressenden Pflanzen ist die Disdychonda. Nur in den Regenwäldern des Südens wächst sie – zum Glück, muss man sagen, denn es sind nicht nur Tiere, die ihr zum Opfer fallen, sondern auch der ein oder andere Mensch, der sich in die Reichweite der Disdychonda verirrt. Zentrum der Pflanze ist der mit 4 Spann eigentlich sehr kleine Stamm mit der violetten Blüte, die durch ihre vielen Blütenkränze besticht. Dem grünbraunen Stamm entwachsen in Bodennähe vier riesige Blätter von dunkelgrüner Farbe. Wie Tulamidenteppiche liegen diese Blätter auf dem Boden und warten nur darauf dass ein Tier – sei es klein wie ein Mungo oder groß wie ein Jaguar – sie betritt. Wenn dies geschieht, rollt sich das betreffende Blatt gierig zusammen, umschlingt das zappelnde Opfer. Das Tier wird vom Pflanzengift gelähmt, das Nesseln auf den Blättern enthalten. Es heißt, durch diese Lebensweise – königlich auf das Opfer zu warten und sich nicht selbst bewegen zu müssen – sei die Disdychonda die wahre Herrscherin des Dschungels und nicht der Tiger.*
*Das lähmende Gift der Disdychonda ist bei Giftmischern und Venenkern der Südlichen Stadtstaaten gefragt. Aus dem Pflanzensaft eines Blattes kann das wertvolle Kelmongift gewonnen werden, das seine Opfer selten tötet, aber wirkungsvoll die Glieder erstarren lässt. Dschungelgänger und Mohas spielen für drei Goldstücke – der Preis eines Blattes – im Angesicht*

*der gnadenlosen Disdychonda mit ihrem Leben. Nicht selten werden die Jäger durch Raubtiere und die Raubpflanze im Regenwald selbst zu Gejagten.«*
*—aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Ausgabe von 946 BF*

Die Disdychonda ist die berühmteste fleischfressende Pflanze, da sie gewiss eine der größten ist und auch Menschen zu ihren Opfern zählen. Wann immer ein Tier (oder Mensch) auf eines der großen, auf dem Boden liegenden Blätter tritt, rollt sich dieses blitzartig zusammen und versucht so, das Opfer einzufangen und mit seinen Nesseln zu betäuben. Wenn dies nicht beim ersten Mal gelingt, ist die Pflanze sogar fähig, mit demselben Blatt ein weiteres Mal zuzuschnappen. Sobald die Beute vollkommen regungslos ist, wird sie zum Stamm befördert, der ein Zersetzungssekret absondert.
Wie alt sie wirklich werden können, ist unbekannt, doch in Chorhop wächst schon seit über einem Jahrhundert eine Disdychonda im Garten des Zeforika-Palastes. Und es heißt, dass manche Sippen der Tschopukikuha auf der Syllanischen Halbinsel die großen Fleischfresser anbeten und mit Tieropfern ausgesuchte Exemplare füttern, die schon dort gestanden haben sollen, bevor ihre Sippe hier gelebt hat.

**Typ:** Gefährliche Pflanze



**Gebiet:** Südlich der Eternen, Echsensümpfe, Südmaraskan und umgebende Inseln
**Verbreitung:** Regenwald (sehr selten), übrige Wälder (sehr selten) **Bestimmung:** +5 (Disdychonda), +13 (Raubnesseln, s.u.) **Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 2 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Die ausgewachsene Disdychonda besitzt 20 LeP im Stamm und 10 LeP in jedem Blatt (für die ganze Pflanze gilt RS 3). Um ein Opfer einzufangen, kann sie mit jedem Blatt höchstens zwei Attacken mit dem Wert 8 durchführen. Jeder Held, der in einem Blatt gefangen ist, kann sich nur durch **die** Regeln **für** den *Schwitzkasten* (MWW **52)** befreien - die Pflanze würfelt keine weiteren Attacken. Jede Kampfrunde verursachen die Nesseln W3 SP. Sobald 5 SP erreicht worden sind, beginnt das Gift zu wirken (2W6 SP und vollständige Lähmung). Der Held kann befreit werden, wenn man dem Blatt 10 SP zufügt oder dem Stamm deren 20-wozu aber Magie oder Fernkampf eingesetzt werden muss, will man nicht selbst von den Blättern attackiert werden.
Befindet sich ein Held in dem ca. 16 Schritt durchmessenden Areal von Raubnesseln (s.u.), so können ihn gleichzeitig W3 der 2W20 Pflanzen attackieren. Jede besitzt 5 LeP und einen RS von 1. Raubnesseln attackieren unermüdlich mit AT 12 und fügen 1W-2 SP zu (Giftwirkung siehe oben).
**Haltbarkeit:** W3+7 Tage
**Preis: 3** D pro Blatt
**Besonderheiten:** Zur Fortpflanzung hat die Disdychonda ein ausgeklügeltes System: Nur alle 5 Jahre bildet die Pflanze eine Samenkapsel von der Größe eines Apfels. Diese wird einem kurz für diesen Zweck gefangenen Tier angeklebt, das die Samenkapsel dann unfreiwillig möglichst weit hinfortschleppt (die Disdychonda braucht ein großes 'Jagdgebiet' und ist dementsprechend selten). Wenn das Tier schließlich doch dem Lähmungsgift erliegt, springt die Kapsel auf und verteilt Samen in einem Umkreis von acht Schritt. Hier knospen dann Dutzende von Jung-Disdychonden, die im Aussehen der auch in Mittelaventurien vorkommenden Rahjafliegenfalle ähneln, bis zu drei Spann hoch werden und violette Fangapparate tragen.
Im *Folianth der Kreutherkunde* sind sie als Raubnesseln beschrieben, da auch ihre Rolle als unfertige Disdychonda weitestgehend unbekannt ist. Ein solches Feld von Raubnesseln kann auch größere Tiere als Mäuse verschlingen, indem sie von den Fangtaschen geradezu zerrissen werden. Die Pflanze, die am meisten Futter fängt und am größten wächst, überflügelt alle anderen bald, so dass diese eingehen und nur eine einzelne Disdychonda übrig bleibt.

**Name:** Kelmon
**Typ:** Waffen- und Kontaktgift
**Zubereitung:** Der Saft aus vier Blättern wird mit Braunöl und Orazal gesiedet. Je nach Größe der zu bestreichenden Stelle kann die Paste für bis zu vier Anwendungen reichen (etwa Türknauf-Größe).
**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Bei Berührung oder wenn sie (als Waffengift benutzt) in die Blutbahn gelangt, verursacht die Paste 2W6 SP. Nach kurzer Zeit tritt eine Lähmung des ganzen Körpers ein, die etwa eine halbe Stunde andauert.
**Beginn:** 5 KR
**Giftstufe:** 5
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate
**Preis:** 25 D

## D O N F



*»Ein guts Mittelchen gegen allerlei Fieberfall, Schad- und Dumpfbrüterei ist der Donfhalm. Doch Vorsicht ist bei dem violetten Blüher angemahnt, da der Donfhalm von koboldischem Naturell ist. Der wächst ja nur im Sumpf und auf unsicherem Grund, also grad dort, wo die Kranke sich nicht hintrauen sollt. Verliert sich ja bei der Such nach Linderung doch leicht, was eigentlich gerettet werden sollt, nämlich das Leben ...«*
*Autor unbekannt,* Folianth der Kreutherkunde, *Grangor, um 593 BF*

Diese Sumpfpflanze besteht fast nur aus einem schrittlangen, fingerdicken Stängel und einer einzigen, violetten Blüte, die sich den ganzen Sommer über zeigt. Der Stängel der Donfpflanze enthält viele heilkräftige Stoffe, die ein breites Spektrum von Krankheiten lindern. Wenngleich die Pflanze selten ist, lässt sie sich doch gut haltbar machen, und daher kann man in vielen Apotheken in Alkohol eingelegte Donfstängel erwerben, die in einem licht- und luftdichten Gefäß verpackt sind.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Gerasim
**Verbreitung:** Sumpf (gelegentlich), Seeufer (selten), Flussauen (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** ein Stängel
**Dosis und Wirkung:** Die möglichst frisch gekauten Stängel lindern verschiedene Fieber-Krankheiten, insbesondere Paralyse und Brabaker Schweiß. Ihr Schadenswurf wird um 2 gemindert.
**Haltbarkeit:** W6+6 Stunden
**Preis: 3** S
**Besonderheiten:** Die Gefahr, bei der Ernte in ein von Donf überwuchertes Sumpfloch zu geraten, ist recht groß. Regeln für die Fortbewegung im Sumpf finden Sie in der **Geographia Aventurica** auf Seite 121.

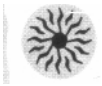
---

**Name:** Eingelegter Donf
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** in Alkohol eingelegte Stängel
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** wie die unverarbeitete Pflanze, das Einlegen verlängert ausschließlich die Haltbarkeit.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate im licht- und luftdichten Gefäß bei korrektem Mischungsverhältnis, sonst W6+9 Tage
**Preis: 4** D

## DORNROSE

*»Hüte dich vor der Dornrose! Denn sie ist nicht allein hässlich anzuschauen, sie hasst auch die Diener der Götter mit ganzer Kraft, ist sie doch selbst durch Dämonenwerk entartet: Einst war sie wohl eine gewöhnliche Wildrose, doch nun hat sie eine wahre Freunde daran, die Gläubigen zu stechen und zu martern.«*
*—Warnung für aranische Kinder, neuzeitlich*

Die Dornrose ist die in Oron weit verbreitete Form der tulamidischen Wildrose, der Azila, und durch dämonischen Einfluss verändert. Der Strauch bildet lange, gerade Triebe, die mit messerscharfen Dornen besetzt sind, und trägt außer in Frostperioden ganzjährig tiefschwarze, blutrot geäderte Blüten, die einen intensiven erregenden Duft verbreiten. Die Dornrose wächst meist in bis zu 3 Schritt hohen Hecken und wird auch gezielt angepflanzt. Inzwischen gibt es in Oron sogar Weiterzüchtungen der Dornrose, die Sorten Oronia, Moghuli und Laraania sind recht beliebt.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** Moghulat Oron
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Grasland (häufig), Kulturland (gelegentlich)
**Bestimmung:** +3
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** ein Strauch mit 1W6 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Ein Zweig vom Dornrosenstrauch bzw. ein ganzer Strauß können (ab 1 Schritt Länge) als improvisierte Hiebwaffe genutzt werden — und dienen in Oron als rituelle Folterinstrumente und Tempelschmuck. Geerntet werden die Dornrosen von Sklaven, die keinerlei Schutz gegen die Dornen tragen und deshalb äußerst behutsam zu Werke gehen.
Zudem ist die Dornrose ein beliebtes und wirkungsvolles Donarium für Beschwörungen aus Belkelels Domäne. Für die Werte als Waffe gilt:

| | TP | TP/KK | BF | INI | WM | DK |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Rosenzweig | 1W+1 | 13/5 | 9 | -2 | -2/—5 | HN |
| Rosenstrauch | 1W+2 | 12/2 | 8 | -1 | -1/—3 | N |

**Haltbarkeit:** W6+7 Tage (Blüte) bzw. Wochen (Dornen)
**Preis: 5** K pro Stein, mehr für besondere Edelrosen.
**Alchimistische Verwendung:** in der Akademie Elburum intensiv erforscht, Substitut im Liebestrank.
**Besonderheiten:** Die Dornrose bildet gefährliche Dornichte (siehe Seite 218)

**Name:** Dornrosenöl
**Typ:** Kosmetikartikel
**Zubereitung:** Für 1 Unze Dornrosenöl werden 25 Stein der Ranken benötigt. Junge Triebe und Blätter sowie die Blüten werden zermahlen, die Masse wird ausgepresst und gefiltert, schließlich wird durch mehrfache Destillation das schwere Parfüm gewonnen.
**Verarbeitung:** +7
**Dosis und Wirkung:** Eine Anwendung des Öls erleichtert *Betören*-Proben um 2 Punkte. Ebenso wie die frische Pflanze lässt es sich als Donarium bei Beschwörungen verwenden.
**Haltbarkeit:** in luftdichten Behältnissen unbegrenzt
**Preis:** in Oron 5 S pro Unze (60 Anwendungen)
**Besonderheiten:** Für die Wirkungsdauer des Duftes erwirbt der Anwender die Nachteile *Grausam* und *Brünstig*— oder hebt sie um 2 Punkte an, wenn er sie schon besitzt. Langfristiger Gebrauch verursacht permanente Steigerungen.

## EFEUER

*»Ich denk: Mensch, Efeu, da haust du ein-, zweimal mit dem Säbel drauf und die Sache hat sich. Da hab ich mich aber geschnitten, das war wohl irgend so ein schwarzmagisches Efeu, brannte wie Feuer. Naja, ich hau mich trotzdem durch das Zeug, weil wir doch unbedingt an den Mechadingsda..., also den Hebel für die Falle ran mussten, und wie ich zurückkomm, ist schon wieder alles zugerankt. Ich nochmal durch, aber dann hatte ich die Schnauze gestrichen voll, für die Zugbrücke musste Cianna ran.«*
*—aus einem Kneipengespräch in Methumis, 1008 BF*

Der kriechende oder bis 30 Schritt Höhe kletternde Strauch, eine giftige Abart der bekannten Rankenpflanze, hat gezackte, ledrige, immergrüne Blätter, die sich vom Efeu jedoch durch einen scharlachroten Rand unterscheiden. Typisch sind seine zuweilen zwei Schritt dicke Mauern und weite Teppiche, die er an verlassenen Festungen und vergleichbaren Orten bildet. Efeuer ist, außer gegen Winterende, fast feuerfest und muss in schwerer lederner Schutzkleidung gerodet werden.

Efeuer wird bisweilen gezielt zum Schutz gegen Eindringlinge angepflanzt. Deswegen können einbrechende Helden auch in einer Stadtvilla auf Efeuer stoßen.
Eine Herausforderung ist es, für die oben genannten Vorhaben Schößlinge oder Ableger von Efeuer aus der Wildnis zu holen. Hierfür bedarf es häufig der Mithilfe wildniserfahrener Helden.
Ob der Efeuer magischen oder gar dämonischen Ursprunges ist, wollen wir nicht festlegen. Als Meister können Sie diese Spekulationen gerne aufgreifen, um ein Abenteuer darum zu ranken.

**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Nord- und Mittelaventurien
**Verbreitung:** Wald (selten), Höhleneingänge und Ruinen (gelegentlich)



**Bestimmung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Efeuer gilt als gefährliches Dornicht (vgl. S. 205L Kurze Berührung von Efeuer verursacht 1 SP. Durch ihren natürlichen RS sind Achaz vor dem Schaden einer kurzfristigen Berührung von Efeuer geschützt, nur längere Berührungen brennen (halber Schaden pro SR), die Schuppen verlieren dabei je 10 SP vorübergehend einen Punkt ihres natürlichen RS.
**Alchimistische Verwendung:** keine

## EGELSCHRECK

*»Eine Pflanze, die ihren Nutzen erst auf den zweiten Blick offenbart, ist der Egelschreck: Jeder stolze Besitzer eines Gemüsegartens kennt das bis zu einem Spann große, dunkelgrüne Kraut, das wie der ähnliche aussehende Fette Wegerich als Unkraut zwischen den tobrischen Kohlköpfen wuchert. Und doch ist der Egelschreck zu gebrauchen, wenn man ihn im späten Sommer erntet. Verreibt man die aromatisch riechenden Blätter mit Fett und Kalk zu einer grünweißen Paste, so kann diese nicht nur Blutungen stoppen, sondern auf der Haut aufgetragen auch — wie der Name schon sagt — Egel, Blutfliegen und andere Parasiten, die dem Menschen den Lebenssaft rauben wollen, vertreiben. Denn der Egelschreck macht das Blut säuerlich, so dass es leichter gerinnt und auch den Blutsaugern nicht mehr schmeckt, in manchen Gegenden versucht man gar, die Vampire damit abzuhalten.«*
*—aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Ausgabe von 946 BF*

In ganz Mittelaventurien wird der Egelschreck benutzt, um kleinere Blutungen zu stillen oder um Parasiten wie Egel, Heckenböcke, Blutfliegen und Läuse fernzuhalten. Egelschreck macht das Blut keineswegs sauer, sondern vertreibt nur aufgrund seines Geruchs die Parasiten. Entgegen einem weit verbreiteten Aberglauben stört es deshalb auch einen Vampir nur unwesentlich, dass sein Opfer Egelschrecksalbe aufgetragen hat. Gegen Vampirfledermäuse hilft die Paste ebenfalls nicht, da nur niedere Lebewesen vom Geruch abgestoßen werden.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Mittelaventurien zwischen Lowangen und Selem
**Verbreitung:** Sumpf (häufig), Feuchte Wiesen (gelegentlich), Flussauen (gelegentlich), Waldränder (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Spätsommer
**Grundmenge:** 2W20 Blätter
**Dosis und Wirkung:** keine, das Blatt muss erst verarbeitet werden.
**Haltbarkeit:** W3+2 Tage
**Preis: 8** H pro 5 Blätter

---

**Egelschreckpaste**
**Verwendung:** 5 zerriebene Blätter pro Anwendung, in einer Paste mit Kalk und Fett
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Gibt, auf Wunden aufgetragen, 1 LeP zurück und stoppt die Blutung. Auf der Haut aufgetragen, vertreibt die Paste einen Tag lang alle Parasiten. Zecken und Egel, die bereits auf der Haut festsitzen, fallen ab, wenn sie mit der Paste bestrichen werden.
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate
**Preis: 3** S

## EITRIGER KRÖTENSCHEMEL

*»Nicht jedoch von Wert ist der Maraskenpilz, welchen Kleingeister gern ob seiner Farbe einer Potentia rühmen, die ihm nicht zusteht, ist er doch eher ein minderes Gift. Der kundige Alchimist warte daher, bis die Maraske ihre Arbeit getan ...«*
*—Paramanthus et. al.,* Lexikon der Alchimie, *Havena, um 590 BF*



Dieser doppelt faustgroße bis kürbisgroße Pilz fällt vor allem durch seine im Herbst gelb-rot gesprenkelte Haut auf. Er wächst meist in `Hexenringen' von 2W6 Exemplaren auf feuchten Böden und kann eigentlich überall in Aventurien angetroffen werden — sogar in städtischen Gärten oder in den Kanalisationsstollen hat man ihn schon gesehen. Sein hauptsächliches Verbreitungsgebiet ist jedoch Maraskan. und wenn man dort dem Pilz begegnet, kann man sicher sein, dass auch einige Marasken in der Nähe sind (s. S. 175).

**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva
**Verbreitung:** Sumpf (gelegentlich), Waldgebiete (sehr selten), Flussauen (selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Efferd bis Boron, in südlicheren Gebieten auch ganzjährig
**Grundmenge:** 2W6 Pilzhäute pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** Einnahme eines Eitrigen Krötenschemels führt zu einer schweren Magenverstimmung (1W SP, KK und IN je -1), die etwa eine Stunde anhält.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** W6+1 Tage
**Preis: 5** S für die Haut eines Pilzes
**Alchimistische Verwendung:** Größere Mengen Eitrigen Krötenschemels können als Substitut für den Maraskenstachel bei der Herstellung von *Purpurblitz (SRD* 97) verwendet werden.
**Besonderheiten:** Der Eitrige Krötenschemel gilt als Lieblingsspeise der Maraskantarantel, die effektiver als jeder menschliche Alchimist ihr gefährliches Stachelgift daraus gewinnt.

---

**Name:** Krötenschemel-Gift
**Typ:** je nach Zubereitung ein Waffen- bzw. Einnahmegift
**Zubereitung:** 1 Unze Nussöl und 1 Unze Orazal je 2 Pilzhäute ergeben 2 Unzen Waffengift/ 1 Schank Alkohol je 2 Pilzhäute ergibt 2 Unzen Einnahmegift.
**Verarbeitung:** +8 / +2
**Dosis und Wirkung:** Eine halbe Unze auf eine Waffe aufgetragen bzw. eingenommen, rufen beim Opfer heftige Magenkrämpfe und Erbrechen hervor (für 2 Stunden 1W+2 SP pro Stunde; Beginn der Wirkung nach etwa einer Stunde); charakteristisch ist auch die Blaufärbung des Gesichts und der Hände.
**Beginn:** 1 Stunde
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** beide Gifte W3+1 Monate
**Preis:** 12 D für eine Anwendung als Waffengift, 10 D für eine Portion Einnahmegift

## FEUERMOOS UND EFFERDSMOOS

*»Ich dachte mir nix dabei, war halt irgend so'n buntes Moos, oder was weiß ich. Also ab durch die Mitte. Klar; dass ich ausgerechnet da ausrutsch und mich an der Wand festhalten muss. Wie ich wieder auf die Beine komm, fängt das an. Verflixt, dachte ich, Junge, was brennt das an den Händen. Ich kuck, alles rot, schlimmer als wo ich mal in die Nesseln gegriffen hab. Ich natürlich sofort mein Wasserschlauch rausgeholt, zum Kühlen. Hätt ich mal besser nich' gemacht. Da fing das erst richtig an. Ich hab mir dann was drumgebunden und die Zähne zusammengebissen. Auf die Sache mit dem blauen Moos bin ich später nur durch Zufall gekommen. Ich dachte schon, das brennt mir bis auf die Knochen durch, hab ich mächtig Schwein gehabt ...«*
*—aus einem Gespräch im `Silbernen Madamal' zu Vinsalt, 1005 BF*

Feuermoos ist ein orangerotes, sehr feines Flechtengewächs. Man findet das Moos ausschließlich in Höhlen, wo es sich an feuchten Wänden ansiedelt. Ist genügend Wasser vorhanden, breitet sich das Feuermoos rasch auch auf trockene Höhlenbereiche aus, da die Pflanze selbst entfernte Ableger über das dichte Wurzelwerk mit Wasser versorgen kann. Bisweilen sind ganze Höhlensysteme und unterirdische Kavernen mit dem Moos überzogen.

Fast überall, wo es Feuermoos gibt, findet man auch das Efferdsmoos. Abgesehen von der blaugrünen Farbe unterscheidet sich das Efferdsmoos rein äußerlich nicht von seinem Artgenossen, es breitet sich überdies genauso fleißig aus.

In einigen Höhlen entbrennt ein wahrer Kampf zwischen den beiden Flechten, der zu einem bizarren Farbspiel führt: Manche Wände sind unregelmäßig mosaikartig von beiden Flechten bewachsen, dann wieder gibt es große Flächen, die von einer der beiden Pflanzen beherrscht werden. An jenen Stellen, wo die Flechten aufeinander stoßen, färben sich beide violett, wobei die Farbtöne fließend ineinander übergehen.





**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Nord- und Mittelaventurien
**Verbreitung:** feuchte Höhlen (gelegentlich)
**Bestimmung:** +15
**Dosis und Wirkung:** Eine leichte Berührung der Flechten hat keine Folgen. Ein unvorsichtiges Vorbeischrammen verletzt jedoch das Moos, so dass ein ätzendes Pflanzensekret frei wird. Wenngleich beide Moose unterschiedliche Substanzen freigeben, ähneln sich die Wirkungen sehr. Das Pflanzensekret durchdringt alle organischen Stoffe und führt zu starken Verätzungen auf der Haut, die ungemein schmerzen. Pro 5 KR erleidet der Betroffene 1 SP. Je nachdem, wie viel Sekret freigeworden ist, werden auf diese Weise insgesamt zwischen 1W6 und 10W6 SP hingenommen, es sei denn, es werden zwischenzeitlich Gegenmaßnahmen unternommen. Wasser verdoppelt den Schaden (sowohl pro 5 KR als auch den Gesamtschaden), da sich das Sekret so schnell in die Haut frisst, dass es nicht mehr abgespült werden kann. Die Wirkungen von Feuer- und Efferdsmoos heben sich gegenseitig auf. Eine Verätzung durch die eine Pflanze kann mit dem Pflanzensaft der anderen behandelt werden.
**Alchimistische Verwendung:** Feuerpulver **(SM 110),** Gerüchten zufolge nutzen heimtückische Fallenbauer den Saft als ätzendes Kontaktgift, wobei der unbehandelte Saft je nach Menge innerhalb von Stunden bis Tagen eintrocknet und dadurch wirkungslos wird.

## FEUERSCHLICK

*»Elburum, du verblichener Glanz am Perlenmeer. —Ach, wie gerne haben Wir die in rotes Feuer und silbrigen Mondesschein getauchten Schiffe betrachtet. Es muss ein Zeichen der gütigen Zwölf sein, dass der Feuerschlick dort auch heute noch gedeiht, Exzellenz.«*

*Eleonora, Mhaharani von Aranien, während einer Privataudienz, Zorgan, 1027 BF*

Der Feuerschlick ist eine kleine Algenart, die im Schlick der Gezeitenzone gedeiht und dichte Matten bildet. Im Hochsommer kommt es zu regelrechten Algenblüten und während der Vollmondnächten im Rondra und Efferd leuchtet der Feuerschlick in einem kalten, orangeroten Licht auf. In der Hesinde-Kirche gilt die Pflanze als Gabe der Göttin und somit als heilig, allerdings wird ihr Genuss nicht gerne gesehen, dauernder Konsum ist gar verboten. Magier, Alchimisten und Gelehrte schätzen Feuerschlick wegen seiner die Geisteskräfte stärkenden Wirkung. Bemerkenswerterweise hat auch die Entstehung der Blutigen See den Feuerschlick in seinem Wachstum nicht behindern können, auch wenn die Pflanze in Unheiligtümern nicht gedeiht, allerdings führt die dämonische Pestilenz bisweilen zu starken Vergiftungen bei Genuss der frischen Pflanze.





**Typ:** Nutzpflanze / Heilpflanze
**Verbreitungsgebiet:** Küste um die Elburische Halbinsel
**Verbreitungsraum:** Gezeitenzone (häufig; Rondra und Efferd: sehr häufig), Meer (sehr selten)
**Bestimmung:** +6 /—5 wenn leuchtend
**Ernte:** ganzjährig / Rondra und Efferd
**Grundmenge:** W6 Stein der Algen
**Dosis und Wirkung:** Eine Unze der Algen, im nicht leuchtenden Zustand frisch genossen, erleichtert für 1 Stunde Zauber mit dem Merkmalen *Hellsicht* und *Verständigung* sowie Proben auf Wissenstalente um 3 Punkte. Eine Unze der leuchtenden Algen, frisch genossen, steigert zwar die Klugheit um 1 Punkt, erleichtert Zauber mit den Merkmalen Hellsicht und *Verständigung sowie* Proben auf Wissenstalente um 5 Punkte, steigert eine Regeneration um 1 LeP und 1W6 AsP, führt aber für die Dauer der Nacht zu starken Visionen. Um den übel schmeckenden frischen Schlick überhaupt zu sich nehmen zu können, ist eine Selbstbeherrschungs-Probe +7 erforderlich.
**Haltbarkeit:** 22 Stunden
**Preis:** 1 Heller pro Stein
**Besonderheiten:** Schon die Ernte der Algen ist nicht ganz einfach, denn es gilt, den schleimigen, grünen Belag vom Schlick zu trennen. Bei ständiger Einnahme besteht die Gefahr der Ilaris-Sucht (s.u.).

**Name:** Feuerschlick-Pulver

---

**Verwendung:** Pulver in Salzwasser schütten und ausdauernd gurgeln
**Zubereitung:** Zehn Unzen frische Algen werden in ein Schank reines Meerwasser der elburischen Küste eingelegt, das mit einem Skrupel Schwefligem Orazal, einem Flux reinem Alkohol und einem Karat Ambra vermengt wurde. Danach wird die Alge im Mondlicht bei mittelhoher Temperatur langsam zu einem Pulver getrocknet.
**Verarbeitung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Mit einer Unze des Pulvers zu gurgeln erleichtert für die folgenden 22 Stunden Zauber mit den Merkmalen *Hellsicht* und *Verständigung* und Proben auf Wissenstalente um 1 Punkt und eine Prophezeien-Probe um 2 Punkte.
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate
**Preis: 1** S pro Unze
**Besonderheiten:** Längere Anwendung des Pulvers führt zur *Ilaris-Sucht (für* jede Woche ununterbrochener Anwendung wird ein W20 geworfen, ist das Ergebnis kleiner als die Wochen der Anwendung, ist man süchtig). Diese Krankheit der 12. Stufe — den aventurischen Ärzten unbekannt— äußert sich in notorischer Rechthaberei (regeltechnisch ein *Vorurteil* mit dem Wert 12) und in nächtlichen Visionen bei Vollmond, zusätzlich steigt die Gabe *Prophezeien* um 3 Punkte. Allerdings sind weniger diese Auswirkungen der Sucht gefährlich sondern vielmehr die Tendenz, die durch die Visionen erhaltenen, oftmals kruden oder ketzerischen Erkenntnisse lauthals kundzutun und zu verbreiten —was schon manches Mal die Inquisition diverser zwölfgöttlicher Kirchen auf den Plan rief bzw. den gerechten Zorn der Gläubigen auslöste.
**Name:** Feuerschlick-Essenz

---

**Verwendung:** Das Pulver wird in Salzwasser geschüttet und getrunken.
**Zubereitung:** 10 Unzen der leuchtenden Alge werden im Mondlicht unter Zugabe von einem Flux reinem Alkohol und einem Flux Lulanientrunk bei mittelhoher Temperatur getrocknet.
**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Eine Unze des Pulvers führt zu starken nächtlichen Visionen, die Gabe *Prophezeien* steigt um 5 Punkte, die Klugheit um 1 Punkt für 22 Stunden und die nächtliche Regeneration ist um 1 LeP und 1W6 AsP verbessert, allerdings schläft man mindestens 10 Stunden. Zauber mit den Merkmalen Hellsicht und *Verständigung* und Proben auf Wissenstalente sind für 22 Stunden um 3
Punkte erleichtert.
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate
**Preis: 1** D pro Unze
**Besonderheiten:** Hier stellt sich die Ilaris-Sucht schon nach wenigen Tagen ein: Für jede Anwendung darf mit dem W20 die Zahl der ununterbrochenden Einnahmen nicht unterschritten werden.
**Alchimistische Verwendung:** wird zur Zeit an der Schule der Schmerzen eifrig erforscht, vor allem inwieweit man die Wirkung in eine Bewusstseinstrübung verkehren kann.

## FINAGE

*»In den Ländern des Westens aber herrschte das böse Weib Hellah, der kein Zauber zu unheilig war und kein Gift zu verderbt, so dass sie damit beleidigte das Auge Rastullahs. Bei sich sprach der Eine: "Eine Mahnung will ich ihr geben, bevor sich mein Zorn entfacht und ich über sie komme mit Feuer und Sturm und Sonne und Wasser, gar neunundneunzig mal neunundneunzig mal!"*
*Und Er hieß den Finagebaum zu sprießen, das Gift- und Zauberwerk Hellahs zunichte zu machen. Doch das törichte und böse Weib verstand nicht Sein Zeichen und ließ nicht ab von ihrem Tun. Da rief der Alleine seinen Zorn und erfüllte, was Er beschlossen!«*
*—aus dem Märchenkreis der Novadis*

Finage ist ein schlankes Bäumchen, das eine Höhe von etwa drei Schritt erreicht. Die Blätter sind rötlich und herzförmig, die Rinde ist glatt und silber-schwarz gestreift und schält sich in den Wintermonaten in schmalen Bahnen ab, dem sogenannten Finagebast. Die jungen Triebe werden in vielerlei Tränken verwendet, wobei der reine Finage-Sud erstaunliche Wirkungen gegen Schäden entwickelt, die durch Gift und Zauberei hervorgerufen worden sind. Aus diesem Grunde ließ im Jahre 854 BF der maraskanische König Perjin III. in der Nähe Tuzaks einen größeren Finagehain anpflanzen. Nachdem sich jedoch herausstellte, dass der Finagebaum eine große Anziehung auf Djukund Blutkäfer ausübte, ließen Perjins Nachfolger den Hain wieder abholzen.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Südaventurien ab der Linie Neetha–Thalusa
**Verbreitung:** Wald und Regenwald (selten), Grasland (sehr selten)
**Bestimmung: +5**
**Ernte:** Triebe im Peraine, *Bast* in Boron bis Firun
**Grundmenge:** *ein* Baum *mit* W20 Trieben
**Dosis und Wirkung:** Der Sud *aus 7* Trieben hebt eine beliebige Gute Eigenschaft bzw. senkt eine Schlechte Eigenschaft (Ausnahme: Jähzorn) wieder auf ihren Grundwert, falls die Veränderung durch Gift, Zauberei, Erschöpfung oder ähnliches zustande gekommen ist. *Bei* häufiger Einnahme von Finage (mehr als dreimal in 9 Tagen) kann der Sud bei gleichbleibender Wirkung zu einer erhöhten Reizbarkeit führen. Der Meister überprüft das, indem er ein W20 rollt. *Bei* 19–20 steigt der Jähzorn des Behandelten für *9 Tage* um *2W6* (bzw. *er erwirbt für* diese *Zeit den* gleichnamigen Nachteil).
**Haltbarkeit:** W3+3 Monate, versetzt *mit* Orazal doppelt *so* lang
**Preis:** *6 S* pro *7* Triebe
**Alchimistische Verwendung:** zahlreiche Verwendung als Zutat *in* alchimistischen Tränken wie den *Elixieren der Tugenden* **(SRD 90)**

---

**Name:** Finagebast
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Der Bast eines Baumes wird in schmale Fasern geteilt und zu mattenartigen Lappen verwoben *(etwa* 5 Anwendungen).
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** Wird Finagebast als Verbandszeug von Wunden verwendet, so darf *einer* der beiden Erfolgswürfe bei *Heilkunde Wunden* wiederholt werden. Gültig ist der wiederholte Wurf.
**Haltbarkeit:** W3+2 Monate
**Preis: 8** D

## GRÜNE SCHLEIMSCHLANGE

*Bezeychnend für das Orcken-Territorium aber scheynt, dass nichts mehr rychtiglich voneinand getrennt ist, also Kreatür von Kreatür und Pflanz von Pflanz, wie in den praiosgefelligen Landen. Bekannthlich ist schon der Orck ob seyner Pelzigkeyth kaum vom Thier zu unterscheiden. Doch wie mir eyn Bodironier bervchthet hat, soll's im Hetzen des kargen Landes Hügel geben, dye sich plötzlich erheben und sprechen, Wälden die über Nacht forthwandern wie eyne Heerschar, und Pflanz- und Wurzelwerck, das sich urplötzlich aufrychtet und zischelt wie die böse Wyper und ebenso gyftig ist!«*
*—Praioline Pock,* Reise in die Comtürey Bodironia, *Elenvina, 403 BF*

Die grüne Schleimschlange ist ein Sumpfgewächs, das den Boden mit seinen fingerdicken Wurzelarmen überzieht und häufig verwesende Kadaver mit seinen Schlingen einspinnt. Die Pflanze ist dunkelgrün und oftmals von Verwesungsgeruch umgeben. Um lebende Wesen zu umschlingen, ist sie viel zu langsam, doch erregt ein im Sumpf liegendes, von der Schleimschlange überwuchertes Gerippe oft diesen Eindruck.

**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Orkland, Svelltsümpfe, Totenmoor
**Verbreitung:** Sumpf (häufig), Flussauen (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Pflanze ist nutzlos.
**Alchimistische Verwendung:** keine
**Besonderheiten:** Bei Anblick eines überwucherten Kadavers ist eine MU-Probe fällig (vgl. **MGS 51** bzw. **54** für die Dämoneneigenschaft *Schreckgestalt I). Bei* einem Patzer erhält der Held eine Phobie gegen diese Pflanze als permanenten Nachteil.

## GULMOND

*»Kraft und Standhaftigkeyit gibt eyligst der Gulmontstrauch zurueck. Seyne gruenbraunen Blaetter werden zerrieben ins siedende Wasser gethan, als wie es auch mit dem Tee gemacht wird. Lass sie lange ziehen, um moeglichst viel von der Essentia des Gulmonts zu erhalten. Der Tee weckt im Koerper des Gesunden wie auch Verletzten ungeahnte Kraeffte. Da diese Kraefftesteygerung jedoch nur eine kurzzeytige Illusio ist, nützet der Gulmont wenig bey einer langdauernden Laesur – zumal der Patient unter der Wirckung des Tees glauben wuerde, gesundet zu seyn und unvernuenftig handeln mag. Dieserhalben sollte der Tee nur in critica, so das Leben des Patienten in Frage stehet, (wie der Fieberschub der namenlosen Pokken oder der zu große Blutverlust nach eyner Schlacht) appliciert werden, so dass diese Lebensgefahr ueberwunden werden kann.«*
*—aus* Geheimnisse des Lebens, *Abschrift von 605 BF*

*»Von einer Unsitte hier im Svellttal muss ich ebenfalls berichten: Allerorten sieht man jäger und Hirten eine eklige, grünbraune Masse kauen, der sie sich bisweilen fast lethargisch stundenlang hingeben. In den Tavernen haben sie eigens Näpfe zum Hineinspucken dieser Masse. Ich konnte schließlich von einem Händler aus Riva in Erfahrung bringen, dass es hier sehr beliebt ist, Gulmondblätter mit etwas Kreide zu zerkauen, da dies ausdauersteigernd wirkt und die Müdigkeit vertreibt. Ich schätze guten Gulmondtee und versuchte mich selbst an dem Kau-Gulmond – bei allen Götzen der Orks, nie wieder!«*
*—Deredon von Grangor, Wahrhafter Bericht aus den Nordlanden, Grangor, 1001 BF*

In ganz Nordaventurien wächst Gulmond, ein schmaler, bis zu einem Schritt hoher Strauch mit sechs bis acht grün-braunen, fleischigen Blättern von Handtellergröße. In der Medizin findet Gulmondtee, der meist als luxuriöses Aufputschmittel dient, eher selten Verwendung. Nur im kritischsten Moment einer Krankheit oder bei lebensgefährlichen Verletzung wird der Tee angewendet, um dem Patienten die Kraft zu geben, diesen schweren Abschnitt zu überstehen.

Typ: Nutzpflanze
**Gebiet:** Nordaventurien bis zu einer Linie Nostria–Vallusa
**Verbreitung:** Steppe (häufig), Wald (gelegentlich), Hochland (gelegentlich)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Frühling bis Herbst
**Grundmenge:** 2W6 Blätter
**Dosis und Wirkung:** 3 frische Gulmondblätter bringen zerkaut für 12 Stunden KO +1, 5 AuP und 1 LeP, die Einnahme einer weiteren Portion während der Wirkungsdauer der ersten wirkt wie Tee aus drei frischen Blättern, bringt aber am nächsten Tag einen Kater mit sich (KK und GE je -1).
**Haltbarkeit:** W6+22 Stunden
**Preis: 8** S für einen Strauch
**Alchimistische Verwendung:** Zutat im Schlaftrunk, Wachtrunk und Stärkungsmitteln wie den Pastillen gegen Erschöpfung **(SRD** ab Seite **94)**

---

**Name:** Gulmondtee
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** drei frische Blätter mit sprudelnd heißem Wasser aufkochen.
**Verarbeitung: –**
**Dosis und Wirkung:** Der Tee bringt für 8 Stunden KO +2, 10 AuP und 2 LeP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorganpocken oder ab dem 2. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag um 2 Punkte reduziert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 10 %. Einnahme einer weiteren Portion wirkt wie Doppelter Gulmond. **Haltbarkeit:** W6+22 Stunden
**Preis: 6** D

---

**Name:** Starker Gulmond
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Blätter trocknen, zerkleinern und trocken aufbewahren. Fünf Blätter ergeben einen Aufguss Tee.
**Verarbeitung:** -3
**Dosis und Wirkung:** Der Anwender erhält für 8 Stunden KO +1, 5 AuP und 1 LeP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorganpocken oder ab dem 2. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag um 2 Punkte reduziert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 5 %.
Bei Einnahme einer weiteren Portion wirkt wie Tee aus drei frischen Blättern und zieht am nächsten Tag einen schweren Kater nach sich (KK und GE je–1).
**Haltbarkeit:** 2W6+12 Monate (Blätter) / 2W6+18 Stunden (Tee)
**Preis: 2** D

---

**Name:** Doppelter Gulmond
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Tee
**Verarbeitung:** -1
**Dosis und Wirkung:** Tee aus sechs frischen Blättern und Minze bringt für 2 Stunden KO +3, 15 AuP und 2 LeP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorganpocken oder ab dem 2. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag halbiert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 20 %. Er zieht am nächsten Tag einen schweren Kater (KK und GE je -1) mit sich. Von der Einnahme mehrere Portionen Doppelter Gulmond muss dringend abgeraten werden, da der Anwender dann W6 Stunden nach der Einnahme einen heftigen Schock erleidet (5W6 SP, KO, KK und GE für drei Tage je -2).
**Haltbarkeit:** W6+18 Stunden
**Preis: 8** D

## HIRADWURZ

*»Auch wenn du den Klarum Purum-Cantus im Schlaf beherrschst, so ist er dir doch nutzlos, wenn dir einmal die Kraft fehlen sollte und du auf deine blutende Hand blickst, wo dich eben noch eine möglicherweise giftige Spinne gebissen hat. Drum solltest du auch und vor allem die Lehre von den abvenenischen Kräutern beherrschen, wobei dir dieses Capitulum helfen mag. [...] Nach dem Belmart sei gleich die Hiradwurz genannt, welche du vor allem an den Rändern der Khôm und in Aranien findest. Es ist nicht einfach, das unscheinbare, hellgrüne Kraut zu erkennen, das zudem nur während der Regenzeiten in den Monaten Efferd und Travia sowie Tsa und Phex wächst. Blätter und Stängel wirf weg, die lange Wurzel aber ist vielleicht das einzige, was hilft, wenn dein Blut Meuchlerdolch oder aber Giftzahn oder -stachel geschmeckt hat. Verzehrst du die Wurzel, so ist der Lauf des üblen Giftes gestoppt und du kommst langsam wieder zu Kräften. Lässt du den Saft der Wurzel verderben und destillierst ihn, so hat der Auszug für ein Jahr die gleiche heilende Dosis und Wirkung.«*
*—Spektabilität Mendilion,* Magische und Nichtmagische Heilungen, *Schulzauberbuch der Halle des Lebens zu Norburg, 977 BF*

**Typ**: Nutzpflanze / Heilpflanze

Leider bezieht sich die heilende Wirkung der Hiradwurz in Wirklichkeit nur auf das Giftsekret der Schlangen sowie auf künstlich hergestellte Gifte, die Schlangengift enthalten (wie Drachenspeichel und Tinzal). Die Anwendungen der Hiradwurz bei allen anderen Vergiftungsarten ist sinnlos, ja, bedenklich, da schon beobachtet wurde, dass das vermeintliche Gegenmittel zusätzlich Schüttelkrämpfe auslöste, die in einigen Fällen zum Tode führten. Der alkoholische Auszug wird praktisch nur für den Handel in entferntere Gegenden gemacht, da die Giftheiler Mhanadistans lieber die rohe Wurzel verwenden, die nicht wie der Auszug einige Zeit blind macht.

**Gebiet:** Amhalassih, Mhanadistan, Gorien, Aranien **Verbreitung:** Steppe (selten)
**Bestimmung:** +8 (Trockenzeit), +5 (Regenzeit)
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** eine Wurzel
**Dosis und Wirkung:** hebt die Wirkung aller natürlichen und verarbeiteten Schlangengifte auf und gibt nach der Einnahme jede Spielrunde einen durch Schlangengift verlorenen LeP zurück. Es können doppelt soviel LeP zurückgewonnen werden, wie bei einer Probe auf *Heilkunde Gift an* Talentpunkten übrig bleiben, maximal jedoch 15 LeP pro Wurzel. Wird Hiradwurz bei anderen Vergiftungen verwendet, entscheidet der W20: 1–2: Glück gehabt, die Hiradwurz wirkt wie gehabt; 3–7: keine Wirkung; 8–12: 1W6 zusätzliche SP durch Krämpfe; 15–18: 2W6+2 zusätzliche SP; 19–20: die Giftwirkung ist verdoppelt. Ob ein Held weiß, dass Hiradwurz nur bei Schlangengift zu verabreichen ist, hängt von seiner Herkunft, seinem Pflanzenkunde-Wert und natürlich vom Meister ab. Wird öfter eine Wurzel eingenommen (mindestens fünfmal im Monat), so erleidet man für 3 Monate bei jeder Vergiftung mit Schlangengift nur 70 % des üblichen Schadens.
**Haltbarkeit:** W3+6 Tage
**Preis: 8** S
**Alchimistische Verwendung:** sinnvolles Substitut für Belmart

---

**Name:** Hirad-Antidot
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Der Saft wird aus der Wurzel gepresst, etwa einen Mond lang vergoren und destilliert.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** siehe oben, jedoch erblindet man durch die Einnahme des Destillats für W6 Tage, wenn eine Zechen-Probe *+8* misslingt.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate
**Preis:** 12 D

## HOLLBEERE

Über die unscheinbare Hollbeere findet sich kein erwähnenswerter Eintrag in den aventurischen Pflanzenkundebüchern. Die etwa kirschgroßen, rosafarbenen Beeren des hüfthohen und stets dunkel-grünen Strauches sind schwach giftig und können zu Erbrechen führen. Daher muss man stets darauf achten, dass weder Kinder noch Pferde von den Beeren naschen. Die Hollbeere wächst in großer Anzahl an schattigen Waldrändern Westaventuriens und gilt als sehr robust.
Im albernischen Volksglauben werden im Herbst Schutzzeichen mit dem Saft der zerdrückten Beeren über Türen und Fenster der Hütten gemalt.

**Typ:** Giftpflanze / Heilpflanze
**Gebiet:** Albernia und Nostria
**Verbreitung:** Waldränder (häufig), Wald (gelegentlich)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Rondra und Efferd
**Grundmenge:** 2W6 Sträucher mit jeweils 2W6+5 Beeren und 2W6+3 Blättern der untersten Zweige
**Dosis und Wirkung:** Die Beeren sind unverarbeitet leicht giftig (Brechreiz und keine nächtliche Regeneration), vergoren ergeben sie ein wirksames Brechmittel. Die Blätter besitzen roh keine Wirkung.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit:** W6 Tage
**Preis:** am Fundort häufig und wertlos, andernorts unbekannt und wertlos
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannte

---

**Name:** Hollbeertee
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Die Blätter der untersten Zweige werden fermentiert und getrocknet.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Ein Tee aus 7 Blättern führt zu ruhigem Schlaf. Bei der nächtlichen Regeneration der LeP wird zweimal geworfen, das höhere Ergebnis zählt.
**Haltbarkeit:** W6+3 Monate
**Preis:** 3 S

## HÖLLENKRAUT

*»Vorsicht ist aber angezeigt, wenn dich ein Waldmensch zum Essen einlädt. Nicht nur, dass sie greußlich Getier wie Käfer, Schlangen und Stinktiere essen - als besondere Höflichkeit gar vorgekaut dargeboten!*
*sondern, dass sie nicht auf Firuns Geheiß jagen, sondern all ihre Beute vergiften. Und von giftigem Pflanzenwerk hat's in den dampfenden Wäldern ja genug, wobei die Mohischen am liebsten das Höllen-Kraut verwenden.«*
*—Bastan Munter,* Die dampfenden Waelder, *um 643 BF, Neufassung Kuslik, 948 BF*

Das Höllenkraut ist eine Schlingpflanze mit fingerdicken, grün-braunen Ranken und gelben, kleinen Blüten, die sich vor allem knapp unter den Wipfeln der Urwaldriesen oder an solchen Stellen findet wo die Pflanze genügend Sonnenlicht erhält. Das aus der Ranke leicht herzustellende Mittelchen namens Wurara wird bei den Mohas traditionell als leichtes Jagdgift auf Blasrohrpfeile aufgetragen.

**Typ:** Nutzpflanze / Giftpflanze
**Gebiet:** Südwestaventurien südlich von Mengbilla, Waldinseln
**Verbreitung:** Regenwald (häufig), Wald (selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung:** +8
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 1W20 halbe Stein der Ranken
**Wirkung:** Unverarbeitet sind sowohl Ranken als auch Blüten einfach nur ungenießbar.
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate (abgeschlagene Ranken)
**Preis:** 10 S pro Stein
**Alchimistische Verwendung:** Angstgift **(SRD 96)**

---

**Name:** Wurara
**Typ:** Leichtes Waffengift (Wird für die Jagd auf Kleingetier und Vögel verwendet.)
**Zubereitung:** Die inneren Fasern aus einem halben Stein der Ranke werden mit einer halben Unze Kalk zerkaut. Eingekocht ergibt dies etwa 1 Unze Gift.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Eine Wurara-Vergiftung (1W SP pro Stunde für 1W Stunden) beim Menschen geht mit Sehstörungen und Kälteschauern (IN, FF, GE je -1) einher. Dazu wird etwa ein Skrupel des Giftes verbraucht.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** W6+1 Monate
**Preis:** 10 D pro Unze
**Besonderheiten:** Alle Waldmenschen sind offensichtlich gegen die Wirkung des Wurara immun.

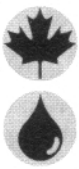
## HORUSCHE

**»...** *Fürderhin ist des Kaisers Teil am Horuschen-Gewächs 1.000 volle Schoten oder 2.000 der Horuschen-Kerne, beizubringen per anno vom Militärpräfekten zu Sinoda und zur Zählung und Verarbeitung abzuliefern beim Hoch-Commandanten zu Tuzak ...«*
*—aus einer Steuerverordnung für Maraskan, 992 BF*

Die Horusche ist ein südaventurisches - vornehmlich maraskanisches - Rankgewächs, das sich vor allem an den Urwaldriesen wie Elefantenbäumen findet. Die Ranken selbst sind etwa zwei Finger stark und



tragen alle drei Wochen blass-violette Blüten. Für den Kräuterkundler und Alchimisten sind jedoch die fleischigen, spannlangen Schoten interessant, die in ihrem Inneren ein bis drei haselnussgroße, schwarze Kerne enthalten, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt. (Leider enthalten die Kerne auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst schädlich ist.)



**Typ:** Nutzpflanze (Giftpflanze)
**Gebiet:** südliches Maraskan und die umliegenden Inseln
**Verbreitung:** Feuchte Waldgebiete (selten)
**Bestimmung:** +7
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 erntereife Schoten pro Pflanze, W3 Kerne pro Schote
**Dosis und Wirkung:** Pro gegessenem Kern gewinnt der Anwender für 3W6+10 Stunden einen Punkt zu seiner Körperkraft hinzu. Werden während der Wirkungsdauer des ersten Kernes weitere gegessen, so verursacht jeder Kern 1W+2 SP, der zusätzliche KK-Zuschlag gilt jedoch trotzdem.
**Beginn:** 10 KR
**Giftstufe:** 2 (ab dem zweiten Kern)
**Haltbarkeit** in der Schote 2W6+2 Tage, einzeln W6 Tage
**Preis: 5** S pro Kern
**Alchimistische Verwendung:** Kraftelixier **(SRD 91),** Waffenbalsam **(SRD 105)**

---

**Name:** Horuschenöl
**Typ:** Stärkungsmittel / Einnahmegift
**Zubereitung:** Kaltgepresstes Öl von 7 Horuschenkernen, 1 Schank verdünntes Vitriol und 1 Schank Alkohol werden gemischt, anschließend wird etwa 1 Unze Öl dekantiert. Die wässrige Lösung wird weggeschüttet, auch wenn über weitere alchimistische Verwendung gemutmaßt wird.
**Verarbeitung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Eine Anwendung des Horuschenöls steigert die KK für 3W6 Stunden um 1 Punkt, fügt jedoch 1 Schadenspunkt zu. Eine zweite Dosis während des ersten Wirkungszeitraums steigert die KK zwar um einen weiteren Punkt, fügt jedoch 2 SP zu, die dritte Dosis 9, die vierte 16 usf.
**Beginn:** 10 KR
**Giftstufe:** je +1 pro Dosis
**Haltbarkeit:** W+6 Monate, danach wird das Öl ranzig und verliert seine Wirkung.
**Preis:** 30 D für ein Fläschchen mit 5 Anwendungen (etwa eine Unze)
**Besonderheiten:** Horuschenkerne sind heute nur zu immensen Kosten aus dem Shikanydad oder den Heptarchien zu erhalten.

## ILMENBLATT

*»So erfuhr ich von einem Gewährsmann, dem ich wohl glauben will,*
*dass alle Bäcker der Pestbeule des Südens angehalten sind, einen Skrupel Al'Phana unter jeden Stein Teig zu mischen, den sie zu ihrem trockenen Reisbrot verbacken, ja, dass sie dafür gar aus dem Säckel des Patriarchen jährlich Dublonen erhielten. Ich mag's nicht recht glauben, ist's doch eine teure Angelegenheit – doch kommt somit `Brot und Spielen', wie's der alte Rabenmund nennt, eine gänzlich neue Bedeutung zu.«*
*—Dalida ya Brenemayo,* Colonial-Tagebuch, *Kuslik, 1016 BF*

Ilmenblatt ist eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen (in schattigeren Gegenden auch dunkelgrünen), siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die in Südaventurien zweimal im Jahr mit kleinen, blassroten Blüten blüht. Die Blüten und Blattspitzen werden verwendet, um ein leichtes, die Stimmung hebendes Rauschmittel herzustellen. Das getrocknete Kraut oder das aus der frischen Pflanze gewonnene Harz werden entweder zusammen mit Pfeifenkraut oder Mohacca geraucht, auf heißen Steinen oder in Pfannen erhitzt oder Backwerk beigemengt. Viele Lebewesen werden von den Dämpfen beruhigt und friedlich gestimmt, weswegen Ilmenblatt auch in solch exotischen Mixturen wie Friedenswasser Verwendung findet.
Ilmenblatt ist übrigens das `milde Kraut', das während der Rohalszeit geraucht wurde. In den südlichen Stadtstaaten ist es als Alphana, bei den Waldmenschen als Batonga (`süßer Rausch') bekannt.



**Typ:** Nutzpflanze / Droge
**Gebiet:** Westküste Aventuriens südlich von Drôl, Insel Altoum, Zyklopeninseln
**Verbreitung:** Waldlichtungen (gelegentlich), Wiesen (gelegentlich), Gebirgshänge (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Travia und Ingerimm
**Grundmenge:** W20 Blätter und Blüten
**Dosis und Wirkung:** leichte Bewusstseinstrübungen und Entspannung beim Essen von W6 frischen Blätter und Blüten
**Haltbarkeit:** s.u.
**Preis: 2** D pro Unze
**Alchimistische Verwendung:** vielfältig, so im Klugheitselixier, in Liebestränken, im Friedenswasser, im Regenbogenstaub und im Schlafgift

---

**Name:** Ilmenblatt
**Typ:** Rauschmittel
**Zubereitung:** getrocknete und gehäckselte Blätter und Blüten / ausgepresstes Harz
**Verarbeitung:** +0 / +2
**Dosis und Wirkung:** Getrocknetes Kraut/ klebrige Harzkrümel mit Pfeifenkraut, geraucht oder auf Steinen geröstet, wirkt 2W6 Stunden lang extrem beruhigend (MU, KL, FF, GE, KK je -3) und leicht euphorisierend. Die Dämpfe können unter Umständen auch Wütige und Amoklaufende beruhigen (wenn ein 2W20-Wurf größer als der MU des Tobsüchtigen gelingt).
**Haltbarkeit:** als getrocknete Blätter 2W+22 Monate, als Harz praktisch unbegrenzt
**Preis: 6** D pro Unze

## I R I B A A R S LILIE

*»Hoch stürmte die ewige Brandung des Chaos gegen den Felsenwall von Sternen der Sechsten Sphäre. Die Fürsten der Niederhöllen schauten die Namenlose Zeit und nutzen Wirrnis & Finsternis & Zerstörung, um die Samen der Siebten in der Dritten Sphäre zu säen. Gehörnte schwärmten lachend im Dienste ihrer Meister aus und errichteten die Zentren der erzdämonischen Macht auf Deren, die Unheiligtümer, die innersten Kreise der Verdammnis: Tyakramans Pfeiler, Xarfais Hornfeste, Charyptoroths Grotte, Lolgramoths Endlosen Weg, Thargunitoths Anger, Nagrachs Gletschertal, Zholvars Zitadelle, Mishkharas Kokon, Agrimoths Zersplitterten Berg und Dar'Klajids Lustgarten. Doch Iribaar sandte weder Gehörnte noch niedere Diener in das Weltgefüge, so dass er die geifernde Aufmerksamkeit der anderen erregte, die Argwohn gegenüber dem Herren des Verbotenen Wissens hegten. Die Herzöge der Niederhöllen forderten ihn heraus aus seinen verwirrenden Spiegelhallen am Rande von Sombuths Ring, und Tyakraman donnerte: "Erkläre deine Untätigkeit in dieser Zeit, da das Pandaemonium den Grundstein seines Sieges legt, Amazeroth, oder Xarfai möge dir den Leib zerfetzen und Dar'Klajid dir das Wissen rauben." Und Iribaar, der Vielgestaltige Blenden trat heraus aus den Spiegeln, unbeeindruckt und verräterisch. Er riss ein Tor nach Deren in den verruchten Boden der Siebten Sphäre und sprach: `Auch ich, ihr Meister der Gehörnten, habe nimmer den günstigen Zeitpunkt verstreichen lassen. Doch mein Fuß in der Welt der Sterblichen ist an allen und keinem Ort, und niemand wird ihn je zur Gänze sehen können, sondern immer nur eînen Hauch*

*erfahren. Meine Opferstätte blûht tausendfach, und nimmer wird eine der zwölf Wächter von Alveran sie zerschmettern können. Doch eure Heiligtümer mögen sie vernichten, wenn nur jemand wie ich ihnen die verborgenen Orte flüstern würde."*
*Als die Herzöge der Niederhöllen da in den Riss schauten, erblickten sie eine Lilie von gewaltiger Pracht und Iribaars blendender Schönheit, eine Schlinge für jede Seele eines Sterblichen. Ein kleines Heiligtum, tausendfach über Deres Lande verstreut. Sie erkannten seine Verschlagenheit, seinen Betrug, seinen Verrat am Pandaemonium. Grollend gingen sie hinweg und wähnten doch den Tag, an dem Iribaar seinen Verrat an allen anderen Domänen büßen wird.«*
*—aus dem* Arcanum, *unbekannte Verfasser, über 1800 Jahre alt, Übersetzung aus dem klassischen Bosparano*

Eine Sumpfpflanze, wie sie schöner, aber auch gefährlicher nicht sein kann, ist die Iribaarslilie. Wenn auch sehr selten, so gedeiht dieses magische und bösartige Gewächs in Sumpflöchern aller Sumpflandschaften von den Torfmooren der Tundra bis zu den Mysobsümpfen im tropischen Regenwald.
Das Äußere der Iribaarslilie ist eine lllusion des Vielgestaltigen Blenders Amazeroth: Sie erscheint dem Betrachter als mehr als einen Schritt große Blume, deren ganze Pracht sich in ihrer purpurnen Blüte zeigt. Häufig ist sie von Irrlichtern und anderen Geistern der Moore umgeben, die sich — wie die Motten vom Licht — von der dämonischen Pflanze angezogen fühlen und einen bunten Reigen vollführen. Dieses Schauspiel lockt die atmenden Wesen an, die sich tief in den Sumpf wagen, und bringt sie in Reichweite der Iribaarslilie. Die Pflanze spürt sogleich, dass sich ihr ein Lebewesen nähert, und schenkt diesem ihre ganze Aufmerksamkeit: Sie neigt ihre verführerische Blüte dem Opfer zu und beginnt, sie langsam, geradezu feierlich zu öffnen. Es entfaltet sich eine nie gesehene Schönheit in den Blütenkelchen, kaleidoskopartig ändert sich die Farbe der Blüte nach innen zu einem tiefen Violett, schimmernden Ultramarinblau und sanften Türkis. Sogar Stimmen und harmonische Musik kann die Blume erzeugen. Dieser magischen Ausstrahlung verfällt jedes Wesen, das über keinen außergewöhnlichen Widerstandswillen verfügt. Nur wenn die Iribaarslilie mehrere Ankömmlinge auf einmal verzaubern muss, mag es diesen gelingen, ihrer Pracht zu widerstehen. Wer sich der duftenden Blüte bis auf Armreichweite nähert, wird von einem Sporn in der Blütenmitte mit einem Gift besprüht, das schnell lähmend wirkt. Der größte Teil der Pflanze befindet sich unter Wasser, so auch die armdicken Schlingarme, an deren Ende mit scharfen Raspeln bewehrte Mäuler sitzen. Diese bohren sich in das wehrlose Opfer und ziehen es langsam unter Wasser, wo es ausgesaugt wird, bis nur noch eine leere Hülle im schlammigen Wasser übrig bleibt. Das Herz der Dämonenblume ist eine im schauderhaften Totenlicht schimmernde kokonartige Knolle unter Wasser. Hier bleibt die Seele des Opfers zurück und fährt schließlich in die Niederhöllen zu Amazeroth Spiegelhallen.
Nur mit Hellsichtszauberei lässt sich das Trugbild der Lilie erkennen, das auch für einige Zeit abgelegt wird, wenn bereits ein Opfer von den Schlingarmen ergriffen ist: In Wahrheit ist sie nichts weiter als grau-grünes, modertriefendes Knollengewächs, das einen süßlichen Leichengeruch verströmt.
Nach dem *Arcanum* hat der Erzdämon Iribaar die Form seines Unheiligtums so gewählt, um die anderen Herrscher der Siebten Sphäre in der Hand zu haben. Dies stellt eine Besonderheit dar, weil sich selbst die gegenseitig zerfleischenden Chaosmächte für gewöhnlich einigen, wenn es gegen die Weltordnung der Sechs Sphären geht. Jeder Geweihte der Zwölfgötter, aber auch jeder Dämonenanbeter, der nicht Amazeroth zugetan ist, vernichtet die seelenverschlingenden Iribaarslilien, wenn er die Möglichkeit dazu hat. Eine verwandte Art ist die ebenfalls dämonophile, schwarz-gelb gefleckte Jaguarlilie, die als Habitat des Nachtdämonen Kah-Thurak-Arfai dient (und in dieser Hinsicht wiederum dem Morgendornstrauch ähnelt).

**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** Sumpf (sehr selten)
**Bestimmung:** +12
**Dosis und Wirkung:** Betritt ein Lebewesen den Wirkungsradius der Blume, der etwa 10 Schritt beträgt, so würfelt der Meister für die Iribaarslilie mit 1W20 gegen einen Wert von 15 abzüglich der MR des Opfers. Bei jedem weiteren Ziel, das sich zeitgleich oder noch während der Verzauberung in den Wirkungsradius bewegt, wird auf den bereits durch das erste Opfer reduzierten Wert abzüglich der MR des neuen Opfers geprobt. Nicht verzauberte Gefährten können die Verzauberten durch Kraft oder Magie zurückhalten. Das Gift der Pflanze führt zu vollständiger Lähmung, die Raspelmäuler verursachen pro KR 1W+1 SP und haben ihr Opfer binnen 2 KR unter Wasser gezogen. Die Schlingarme durchzuschlagen, ist nicht allzu einfach (15 LeP, RS 3).
**Besonderheiten:** Ein ODEM ARCANUM zeigt eine magische Aura an, mit einem ANALYSIS können die dämonische Natur, die Fähigkeit der Illusions- und Einflussmagie sowie die magische Regeneration durch Aussaugen des Sikaryans der Opfer identifiziert werden. Ein ILLUSION AUFLÖSEN lässt das Trugbild zusammenfallen, die Probenerschwernis hierfür beträgt +7.

## JAGDGRAS

*»Nachdem unsere Führerin geraume Zeit aufmerksam das Terrain beobachtet hatte, sprang sie urplötzlich schreckensbleich auf und brüllte: Lauft, lauft! Das ist kein Gras, das ist Djarduzak! Wiewohl mir der Name nichts sagte, tat ich es wie immer ohne zu fragen den anderen gleich. Das hatte ich mittlerweile gelernt.«*
*—Asandrio Urfanyn, Zu* Gast bei den Rebellen, *Harmlyn, 996 BF*

Auf den ersten Blick erinnert Jagdgras — auf Maraskani *Djadurzak* genannt — an entwurzelte Grasbüschel, die der Wind vor sich hertreibt. Misstrauen ist angebracht, wenn sich Grasbüschel trotz Windstille auf den Beobachter zubewegen. Wegen der Fähigkeit, sich selbständig fortzubewegen, ist bis heute unklar, ob Jagdgras dem Pflanzen- oder Tierreich zuzuordnen ist. Einerseits steht fest, dass sich Jagdgraskolonien — bis zu zwanzig Exemplare — an die Fährte von Warmblütern heften und sie mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers oft tagelang verfolgen, andererseits treibt Jagdgras Wurzeln — jedoch nicht im Erdreich, sondern im Körper seines Opfers.
Dachte man früher, Jagdgras sei eindeutig ein Geschöpf des maraskanischen Hochlandes und Gebirges, so wurde das `Gewächs' neuerdings auch in anderen Gegenden gesichtet: 1018 BF erstmals in der aranischen Steppe und 1013 BF in der Grüne Ebene. Man wagt sich jedoch in den Bereich der wilden Gerüchte vor, glaubt man den mittelreichischen Flüchtlingen aus Maraskan, die von ganzen Wiesen berichteten, die systematisch Jagd auf alles Lebendige machen.

**Typ:** Gefährliche Pflanze
**Gebiet:** Maraskankette, aranisches Hochland, Grüne Ebene
**Verbreitung:** Maraskankette (gelegentlich), andere Hochebenen und Steppen (sehr selten), Maraskanische Wälder (sehr selten) **Bestimmung:** +15
**Dosis und Wirkung:** Jagdgras wird erst nachts gefährlich, wenn sich die Büschel auf dem Opfer niederlassen und Wurzeln schlagen, was offenbar wegen eines abgesonderten Giftes völlig schmerzlos ist. Für den Vorgang des Wurzelschlagens reicht eine Viertelstunde aus. Jeder Jagdgrasbüschel verursacht beim Opfer 2 SP je Stunde, das Herausreißen eines einmal angewachsenen Büschels einmalig 1W6 SP, jedoch besteht eine Chance von 10 % für nachfolgendes Wundfieber.

Als Abwehrmittel hat sich eine dünne Linie getrockneten und pulverisierten Harnischträgerkots bewährt, die diese Raubpflanze nicht zu überqueren vermag.
**Besonderheiten:** Das Jagdgras kann auch bisweilen mit Wirselkraut verwechselt werden –was bei der Wundheilung üble Folgen nach sich ziehen kann. Dem Jagdgras eng verwandt ist das Fallgras, von den Maraskanern auch *Kataibüschel* genannt. Die Pflanze erinnert an ein schmarotzendes Baumgewächs. Im Gegensatz zum Jagdgras verfolgt das Kataibüschel die Opfer nicht, sondern lässt sich lediglich auf die Schlafenden fallen, um sie zu verzehren.

## JORUGA

*»Eine formidable Remedie gegen jede Art der Wut, außer der Thorwalschen, ist die Jorugawurz. Sie gedeihet am schattigen Ort und ist dito sehr hilfreich gegen die Andergastsche Sieche. Die wirksamste Jorugawurz wachset zwischen Trontsand und Harmlyn. Kommt sie aus Albernien, so ist sie von minderer Qualität. Gänzlich abzuraten ist vom Andergastschen Rettich, den das hinterhältige Geschmeiß oft genug ebenfalls als Joruga verschachert!«*

*—Lunatilla von Wirth,* Alles Gewurzel Nostriens und Deres,
*Kendrar, 741 BF*

Die Joruga ist eine fingerlange, sehr feste Wurzel von fahlgelber Farbe, man erkennt sie an ihrem überirdischen Grünzeug, das stark an die Blätter der Selleriestaude erinnert. Aus der Wurzel lässt sich ein öliger Trank gewinnen, der ein gutes Vorbeugemittel gegen Tollwut und Schwarze Wut ergibt und selbst dann noch einige Linderung verschafft, wenn man von einem infizierten Tier bereits gebissen wurde. Therbûniten und Feldschere verabreichen einen alkoholischen Sud aus Joruga und Gulmond gegen die Auswirkungen des Schlachtenfiebers, was den tödlichen Ausgang dieser Erkrankung verhindert. Einem Volksglauben nach sollen Häuser, an deren Fenster getrocknete Jorugablätter hängen, von Kobolden und Klopfgeistern verschont bleiben.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Nostria, Andergast, Albernia und Nordmarken
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Wiesen (selten), Gebirge (sehr selten)
**Bestimmung:** +7
**Ernte:** Rahja bis Boron
**Grundmenge:** eine Wurzel
**Dosis und Wirkung:** Die unbehandelte Wurzel ist unverdaulich und wird unter starkem Durchfall wieder ausgeschieden.
**Haltbarkeit:** W3+2 Tage
**Preis:** 8 **S**

---

**Name:** Fiebersaft
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Vier Wurzeln werden zerkleinert und mit Wasser oder Alkohol eingekocht. Hinzu kommen drei frische oder fünf getrocknete Blätter Gulmond pro Portion.
**Verarbeitung:** 0 (wässriger Sud), +2 (alkoholischer Sud)
**Dosis und Wirkung:** Der Sud wirkt drei Monde lang vorbeugend gegen Schwarze Wut und Tollwut. Nach einem Biss sinkt die Ausbruchswahrscheinlichkeit täglich um 5 % bis auf ein minimales Risiko von 10 % ab. Als Mittel gegen Schlachtfeldfieber und Gilbe verabreicht, verhindert der Sud zwar nicht das Fieber, wohl aber den tödlichen Fieberstoß am siebten Tag der Erkrankung. **Haltbarkeit:** W3+3 Wochen (wässriger Sud), W3+2 Monate (alkoholischer Sud)
**Preis:** 8 bzw. 12 D

## KAIRAN

*»Nur wenige Exceptiones negieren diese Nicht-Akzeptanz des Subastralosidium (Anm.: der Kraftfundus jedes Zauberkundigen – die Astralenergie) gegenüber fremder energia astrala: Eyne solche ist der Kairanhalm, der es vermag, beim Nutznießer das Subastralosidium temporär zu amplifizieren und zu komplerieren (Anm.: zu vergrößern und aufzufüllen), so dass dem Magus in diesem Zeitraum mehr von der energia astrala für seyne cantiones oder invocationes zur Verfuegung steht. Kairan – der dem unbewehrten Aug als simpler, dunkelgruen pigmentierter Schachtelhalm erscheinet, dem oculus astralis jedoch als Compluvium der Kraft – waechst, was in Sumus Reich einzigartig seyn mag, mit in se verdrillten Segmenten, welche die Flussmatrices der Kraft simulieren, auf dass sich astralophile und astralophobe Pflanzenglieder konstruktiv polarisieren (s. hierzu Cirendos Arkanoktium p. 89.) und die freie Kraft zu kompensieren vermoegen. Die im Liquiden des Kairanhalms konservierte Kraft kann von jedem Individuum mit einem harmonischen Subastralosidium – hierzu zaehlen jedwede bekannten menschaehnlichen Magiewircker – konvertiert und absorbiert werden. Die addierte energia astrala ist exakt 2 mal 7 Stunden nutzbar, postum verfluechtigt sie sich als freie Kraft. Durch die Concentratio der Kraft auf minimalen Raum ist zwar eyne Exorbitanz der kritischen Essenz nicht zu befuerchten, jedoch ein gehaeuftes Auftreten von spiriti astrali, deren Praesenz den Effekt des Kairan fuer den Anwender in nicht zu prognostizierender Weise verändert.«*

*—Rohal der Weise,* Systemata Magia – Systeme der Magie,
*Gareth, 563 BF*

Kairan wächst offenbar nur in Seen, die stark von der Kraft durchdrungen sind, wie beispielsweise Neunaugensee und Einsiedlersee. Trotz unzähliger Versuche der Akademien von Donnerbach und Lowangen ist es bisher nicht gelungen, Kairan zu kultivieren. Man erntet ihn mit einem speziellen Messer aus Mondsilber und bewahrt ihn in einem Gefäß zusammen mit dem Wasser des Herkunfts-Sees auf, worin es sich vier Wochen hält. Nimmt man den Kairan aus dem Seewasser, so löst er sich binnen eines Tages komplett auf, als hätte man ihn in Säure gelegt. Durch die Ballung von Astralenergie im Kraut können sich in Kairan Astralgeister bilden, die vermutlich mit den Artefaktgeistern oder den elementaren Mindergeistern verwandt sind. Wird eine von einem Geist heimgesuchte Kairanportion eingenommen, so hat dies unvorhersehbare Folgen für den Anwender. In Weiden gehören nominell alle gefundenen Kairanhalme dem Herzogshaus, doch wird dieses Gesetz zunehmend umgangen.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Neunaugensee, Einsiedlersee und andere, von der Sphärenkraft durchdrungene Gewässer
**Verbreitung:** Seeufer (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** ein Halm
**Dosis und Wirkung:** keine, der Halm muss erst verarbeitet werden.
**Haltbarkeit:** W3+3 Wochen im eigenen Wasser
**Preis: 15 S** pro Halm
**Alchimistische Verwendung:** Grundlage des Zaubertranks, wichtige Zutat vieler weiterer alchimistischer Rezepte, darunter Willenstrünke, Zielwasser und Verwandlungselixier
**Besonderheiten:** Die Bestimmungsprobe kann durch die üblichen Hellsichtzauber (ODEM, ANALYSIS, **OCULUS)** um 2 pro ZfP* erleichtert werden.
In den Kairanhalmen können Astralgeister gefangen sein. Solcherart 'infizierte' Kairanportionen sind zwar selten (20 auf W20), weisen aber überraschende Effekte auf. Der AsP-Stand des Anwenders verändert sich wie folgt (W20): 1: +2W6 AsP, einer davon permanent; 2–2: +2W6 AsP; 5–8: +1W6 AsP; 9–13: keine Wirkung; 12–16: -1W6 AsP; 17–19: -2W6 AsP; 20: -2W6 AsP, davon einer permanent.

Zudem kann noch der Geist des Magiers für 12 Stunden Schaden nehmen (W6): 1–3: KL und IN sinken jeweils um die gewürfelte Zahl; 2–5: dito, zudem alle Zauberproben um 5 Punkte erschwert; 6: KL und IN fallen auf 0, der Magier stiert nur noch irrsinnig vor sich hin.

---

**Name:** Astraltrunk
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Drei Kairanhalme und ein Mibelrohr werden in hochprozentigen Alkohol eingelegt, der mit dem Wasser des Fundortes des Kairan vermischt und kurz aufgekocht wurde. Nach zwei Wochen Lagerung kann die Flüssigkeit getrunken werden – doch muss man sie vorher gründlich aufschütteln.
**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Jedes magiebegabte Wesen, das von der Essenz trinkt, erhält für 12 Stunden 1W+2 AsP zum derzeitigen Stand hinzu. Wird Kairan öfter als zweimal im Monat genossen, so führt dies nach einer misslungenen Selbstbeherrschungs-Probe+12 zur Mibelsucht (siehe Seite 251). Ein Süchtiger erhält mit jeder Portion nur 1W–1 AsP, ein Entzug führt zur völligen Apathie.
**Haltbarkeit: W3+5 Monate**
**Preis: 15** 0

## KAJUBO

*»An der malerischen Nordküste Altoums gedeiht sehr selten auch ein dorniger Strauch, der leuchtend gelbe Blüten mit golden scheinendem Blütenstaub hervorbringt, wie man es nur von der Praiadna Paligana kennt. Die Eingeborenen vom Stamme der Haipu, die uns freundlich aufgenommen haben, schätzen dagegen offenbar mehr die Knospen des Strauches, die sie pflücken, bevor der Strauch – sie nennen ihn Kajubo – seine Pracht entfalten kann. Erst als einige Haipu in einem Gebet an die Geister des Wassers jeweils fünf der Knospen einnahmen und dann nach Muscheln und Schwämmen tauchten, offenbarte sich mir und der staunenden Mannschaft der Wert dieser Knospen: Den vierten Teil einer Stunde blieben die Taucher unter Wasser und brachten uns freudig lächelnd eine Auswahl der schönsten Austern und Schwämme als Präsent dar. Ja, sie mussten nicht mal übermäßig schnaufen und nach Luft schnappen. Während Terhena und andere glaubten, nur die dem Meer und Efferd verbundenen Waldmenschen könnten so lange ohne Luft auskommen, versuchte sich Leichtmatrose Ernio an den Knospen und stieg ins azurblaue Wasser. Tatsächlich blieb er mit den Wunderknospen fast ebensolange unter Wasser. Der Schiffsmedicus hält die Kajubo-Knospen für sehr wertvoll, so dass ich einige Dutzend Knospen, die wir den bis dahin entgegenkommenden Haipu leider mit Waffengewalt nehmen mussten, in Öl einlegen ließ, um sie nach Perricum mit zurückzunehmen.«*
*—aus dem Logbuch der `Seeadler von Beilunk' während der berühmten Perlenmeerexpedition, Eintrag vom 17. Efferd 7 Hal (1000 BF)*

Kajubo (moh. *Hand-atmet-frei)* gedeiht nur an der Küste und im Tiefland Altoums sowie auf den benachbarten Inseln Souram und Nikkali. Da Kajubo viermal innerhalb der 8 Monate blüht, finden sich fast zu jeder Zeit neben den Blüten schon wieder neue Knospen. Da die abgepflückten Knospen nach zwei Wochen verderben, werden sie für die seltenen Transporte in weiter entfernte Gebiete in Öl eingelegt. Solcherart verarbeitete Kajuboknospen sind allerdings von stark verminderter Wirkung.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Altoum, Souram und Nikkali
**Verbreitung:** Waldränder (selten), Küste (selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Phex bis Travia
**Grundmenge:** 2W6 Knospen, von denen Haipu immer höchstens die Hälfte abpflücken, damit der Strauch geschont wird.
**Dosis und Wirkung: 5** Knospen ermöglichen es maximal 3 SR gänzlich ohne Luft auszukommen. Eine Verlängerung ist nicht möglich.
**Haltbarkeit:** W6+10 Tage
**Preis: 2** S pro Knospe
**Besonderheiten:** Den Haipu ist Kajubo heilig. Wenn nach der Frühlingsregenzeit die Knospung beginnt, suchen die Haipu die Küsten und Waldränder nach der seltenen Pflanze ab, ein Teil der Knospen wird in Kokosöl eingelegt und dem Vorrat des Dorfes zugefügt,
der im Fall der weltweiten Überschwemmung –wenn Kamaluq die Insel zurück ins Wasser lässt, womit die Haipu ernsthaft rechnen – das Überleben sichern soll. Kein Wunder ist es also, dass selbst die weltoffensten Haipu sehr misstrauisch werden, wenn fremde Blasshäute die heiligen Sträucher plündern wollen. Oftmals werden diese 'Schergen der Nachtschwarzen Herrin' (ein Begriff aus der Religion der benachbarten Waldinsel-Utulus) mit Waffen daran gehindert, das Geschenk Kamaluqs an sich zu reißen.

---

**Name:** Kajubo in Öl
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** in Dattel- oder Nussöl eingelegte Knospen
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Mit 5 Knospen muss der Anwender für maximal 1 SR nicht atmen, auch hier gilt die Obergrenze von 3 SR (s.o.).
**Haltbarkeit:** W6+20 Wochen
**Preis:** 10 D (5 Knospen)

## KHÔM– ODER MHANADIKNOLLE

*»Die Tulamiden nennen sie die 'al Kirachin' – `die Feuchte'. Ein kurzer Name, der jedoch alles beinhaltet, was es über diese Pflanze auszusagen gibt. Die dem Kürbis verwandte Khômknolle ist genauso wie einige Kakteenarten ein sicherer Quell in der götterverfluchten Khôm oder im unwirtlichen oberen Gadangtal. Leider ist sie nicht so deutlich zu entdecken wie ein Kaktus, wächst sie doch tief in der Erde. Einige Spann tief muss man graben, will man an die Wurzelknolle von klarstem Wasser kommen. Und ein scharfes Messer braucht man ebenso, denn die Schale des Gewächs ist hart wie ein Orkenschädel.«*
—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens,
*Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*

Die Khômknolle kann oftmals die letzte Rettung für einen Verdurstenden in Steppe oder Wüste sein. Leider ist nur wenigen die Existenz dieser Pflanze bekannt, und so kann es passieren, dass man direkt oberhalb des rettenden Nasses verdurstet, ohne es zu wissen. Die Khômknolle ist eine etwa 2 Spann durchmessende, kürbisähnliche Frucht. Eine beige, braungefleckte Schale (RS 3) schützt die bis zu 3 Spann unter der Erdoberfläche wachsende Knolle vor dem Austrocknen sowie dem Zugriff von Mensch und Tier. Oberhalb der Erde zeigen sich nur in den Monaten Praios bis Efferd ein Paar dünne braune Blätter. Schlägt man das Oberteil der Knolle ab, so kann man darin klares Wasser finden.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** östliche Khôm, Gorien, Mhanadistan
**Verbreitung:** Wüste (sehr selten), Steppe (selten)
**Bestimmung: +5** (mit Blättern), +12 (ohne Blätter)
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** eine Wurzel mit bis zu W6 Maß klarem Wasser
**Dosis und Wirkung:** frisches Wasser in der Wüste
**Haltbarkeit:** Wasser in der ungeöffneten Knolle etwa 1 Monat
**Preis:** in der Not unbezahlbar, ansonsten nahezu wertlos

### KLIPPENZAHN

*»Der nur aus dem Orkenland bekannte Klippenzahn ist eine der unbekanntesten Heilpflanzen schlechthin. In ihrer Gestalt gleicht die Pflanze dem Gänseblümchen, nur die gezackten Blätter ähneln mehr der Tarnele. Ein anregender Duft geht von der weißen Blüte der unscheinbaren Blume aus und lädt den Wanderer geradezu ein, dort zu verweilen, wo sie gedeiht. Zusätzlich zu dieser belebenden Dosis und Wirkung hat der frîsch gepresste Saft der Pflanzenstängel heilende Kräfte. Leider ist es mit der Haltbarkeit des Pflanzensaftes nicht zum besten bestellt, so dass man ihn weiterbehandeln sollte, um seine perainegefälligen Kräfte zu erhalten.«*
—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens,
*Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*

Oft steht der Klippenzahn versteckt in Felsritzen, aber es kommt ebenso vor, dass sich kleine Felder dieser Pflanze am steinigen Wegesrand erstrecken. Da auch Tiere vom Duft der Pflanze angelockt werden, kann es an einem Fundort verstärkt zu Begegnungen mit wilden Tieren kommen.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Orkland, Gjalsker Öden, Thorwal
**Verbreitung:** Gebirge (gelegentlich), Hochland (gelegentlich)
**Bestimmung: +** 8
**Ernte:** Peraine bis Rondra
**Grundmenge:** 2W6 Stängel
**Dosis und Wirkung:** Der ausgepresste Saft eines Stängels stärkt die Lebenskraft und beschleunigt die Wundheilung (je +1/2 LeP, maximal 10 Stängel nutzbar). Außerdem ist die Erkrankungswahrscheinlichkeit für Wundfieber um 20 % vermindert, wenn der Saft unmittelbar nach der Verwundung eingenommen wurde. Neben der inneren Anwendung empfiehlt sich ebenso ein Tränken des Verbandes mit dem Saft, denn er wirkt auch schmerzlindernd. Hierbei ist die Größe der Wunde zu beachten – zur Regeneration von 1 SP werden hier etwa 3 Stängel benötigt. Spieltechnische *Wunden* benötigen, so behandelt, für ihre Heilung nur noch zwei Drittel der Zeit.
**Haltbarkeit** W3+2 Tage, maximal bis zum nächsten Vollmond
**Preis: 5** H pro Stängel
**Alchimistische Verwendung:** Bestandteil des weitgehend unbekannten *Techtals Elixier*

---

**Name:** Klippzahnsaft
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** den Saft von Stängeln auspressen und einkochen
**Verarbeitung:** +2 / +7
**Dosis und Wirkung:** Es ist möglich, den Saft bis zu einem Monat aufzubewahren, maximal jedoch bis zum nächsten Vollmond. Nur eine weitere alchimistische Destillation seiner Wirkstoffe verhindert den Verfall der Heilkraft und verlängert die Verwendbarkeit auf ein halbes Jahr, maximal jedoch bis zu den Tagundnachtgleichen (30. Efferd bzw. 30. Phex). Die Wirkung ist die gleiche wie beim frischen Klippenzahn.
**Haltbarkeit** bis zum nächsten Vollmond bzw. ein halbes Jahr, maximal jedoch bis zur Tagundnachtgleiche.
**Preis: 1** D (für den Saft von 10 Stängeln), 2 D alchimistisch aufbereitet

### KUKUKA

*»Nach vier langen Tagen des Wartens endlich schlug der Moha heute seîne Augen auf. Er sah mich an und fragte mich, wo er sei. Er sprach meine Sprache! Das machte die Verständigung einfach. Ich fragte ihn, wie er es nur schaffen konnte, mit solch schrecklich tiefen Wunden zu überleben und sich bis in unser Dorf zu schleppen. Das mache der Kukuka, sprach er. Ein Baum ihrer Heimat, dessen dunkelrote Blätter die Mohas kauen und schier unerschöpfliche Kraft gewinnen.*
*[...] Ich also werde morgen aufbrechen in das Land des dampfenden Regenwaldes, um jene Pflanze zu suchen und ihre Wirkung genau zu analysieren.*
*[..1 Sie sind von Sinnen! Der Trank benebelt ihren Verstand. Ich muss sofort alle Reserven vernichten, sonst passiert noch ein Unglück!" —aus dem Tagebuch des Alchimisten Horac, gefunden in einer Hütte im Regenwald bei Chorhop*

Der fast 30 Schritt hohe Kukuka-Baum ist nur im dichten Regenwald Südaventuriens heimisch. Gegenüber den Baumriesen, in dessen Schatten er wächst, ist er sehr unscheinbar. An vielen schmalen Asten befinden sich dicke, dreifingrige, dunkelrote Blätter. Die Waldmenschen kauen die Blätter, da sie die stärkende Wirkung des Saftes kennen.





**Typ:** Nutzpflanze / Giftpflanze
**Gebiet:** westliches Regengebirge (Dschungel)
**Verbreitung:** Regenwald (selten)
**Bestimmung:** + 10
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 1W3 x 20 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Das Zerkauen eines Blattes bewirkt für drei Stunden eine Verdoppelung der AuP und eine generell Unempfindlichkeit gegen jeglichen physischen Schmerz (keine Abzüge infolge LeP-Verlust, keine Selbstbeherrschungs-Proben) sowie gegen Überanstrengung (keine Proben-Abzüge bei Überanstrengung). Nach Genuss findet der Anwender für 12 Stunden keinen Schlaf, fällt danach jedoch für mindestens 8 Stunden in einen Tiefschlaf, aus dem er nur mit Gewalt geweckt werden kann (8 Punkte Überanstrengung, von denen jeweils einer pro Stunde Schlaf abgebaut wird).
**Haltbarkeit:** 1W6+1 Tage
**Preis: 5** D pro Blatt
**Alchimistische Verwendung:** keine
**Besonderheiten:** Es ist nicht bekannt, wie man die Wirkstoffe der Blätter extrahieren oder die Blätter haltbar machen kann, ohne dass sie die Wirkung verlieren.

### LOTOS

*»Wo die Färber nur fünf Arten des Lotos kennen, da sie ihn ausschließlich der Farbe nach bewerten, komme ich nach umfangreichem Studium der zusammengetragenen Abhandlungen, Berichte und Textfragmente auf eine Zahl von 17, welche der Kundige mit geschärften Sinnen voneinander unterscheiden kann (wobei ich mit aller Bescheidenheit bemerken darf dass den übrigen Pflanzenkundigen insgesamt drei Arten entgangen sind, welche mir bei meinen eigenen Beobachtungen auffielen).*
*Alchimisten behaupten, sechs weitere Lotosarten zu kennen, doch kann das Auflösen von Pflanzen in Tincturen und Lösungen wohl kaum als fundierte Methode angesehen werden. So will ein Magus namens Ambareth die drei rotfarbigen Lotosse gar als fünf verschiedene Pflanzen hinstellen, wobei er beobachtet haben will, dass die Blüten in einer nicht genau benannten Tinctura nach einem Tage leicht unterschiedliche Färbung bekommen. Die offensichtlichen Merkmale sind dem Herren Ambareth hingegen gar nicht aufgefallen, nämlich, dass die drei Arten vom Kelchboden her weißgrünlich, grünweißlich und rotgrünlich eingefärbt sind, vom schwimmenden Blattwerke einmal ganz abgesehen. Kehren wir also von solchem Humbug zurück zu den tatsächlichen Erkenntnissen, den 17 Lotosarten, als da wären ...«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *des Nandodan Sirrilaco, Kuslik, 1007 BF*

Die verschiedenen Lotosarten – schwimmende Pflanzen mit großen Blütenkelchen – werden fast ausschließlich der Farbe ihrer Blüten nach benannt. Bisweilen kommen blumige Umschreibungen der Blattformen hinzu, die jedoch nicht einheitlich verwendet werden und daher meist keinen besonderen Wert für die Pflanzenbestimmung besitzen. Da es weit mehr als einhundert Lotosarten gibt, sind zwei oder mehrere Arten nicht selten unter dem gleichen Namen bekannt – zumeist, weil den Pflanzenkundigen der Unterschied nicht bewusst ist. Obschon die verschiedenen Lotosarten eine Fülle unterschiedlicher Wirkstoffe bereitstellen, werden nur wenige davon in der Alchimie verwendet, die übrigen sind nicht erforscht.

Neben dem Färberlotos und dem Weißgelben Lotos kennt man noch vier giftige Lotosarten: Purpurner, Schwarzer und Weißer Lotos sowie den kürzlich durch dämonisches Wirken entstandenen Grauen Lotos. Bei allen ist der Blütenstaub der wirksame Bestandteil der Pflanze, der vor allem in Südaventurien zu Rauschmitteln oder Atemgiften weiterverarbeitet wird.

Die vier giftigen Lotosarten (purpurn, schwarz, grau, weiß) sind während der Blühperiode in einem Umkreis von 5 Schritt gefährlich, da dort die Luft von Blütenstaub erfüllt ist: Jeder Held muss eine KO-Probe abgelegen, um das Einatmen zu vermeiden. Bei Misslingen gibt der Wert, um den die Probe danebengegangen ist, die Anzahl der eingeatmeten Dosen an. Außerhalb der Blütezeit sind die verschiedenen Lotusarten so gut wie nicht unterscheidbar *(Pflanzenkunde* + 18).

### FÄRBERLOTOS GELBER, BLAUER UND ROSA LOTOS)

Die genannten Lotosarten finden in der Färberei Verwendung, ebenso der Purpurne und der Rote Lotos, die jedoch auch in verschiedenen alchimistischen Rezepten erscheinen.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich der Linie Havena–Perricum
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils gelegentlich)
**Bestimmung: +5** (Lotos allgemein) bzw. +9 (einzelne Arten)
**Ernte:** Ingerimm bis Praios
**Grundmenge:** 2W6+1 Blüten pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** Die Einnahme der meisten Blüten ist minder giftig (1 SP pro Blüte), Lotosfarbe ist nicht sehr sonnenbeständig und muss in mehreren alchimistischen Bädern fixiert werden.
**Haltbarkeit:** W3+6 Monate (getrocknete Blätter, licht- und luftdicht aufbewahrt)
**Preis:** 1 bis 5 S pro 5 Blüten (je nach Farbe, ausreichend für 2 bis 5 Stein Bausch, Leinen oder 'Halbseide')
**Alchimistische Verwendung:** als Farbzusatz in Schminke, alchimistischen Elixieren (um misslungene Tinkturen als gelungen auszugeben), in Augentropfen zum Ändern der Augenfarbe (Lotos mit Tarnblatt und Chamäleonaugen, siehe **SRD 106)**
**Besonderheiten:** Ohne aufwendige alchimistische Aufbereitung färbt der Lotos nur Pflanzenfasern.

## PURPURNER LOTOS

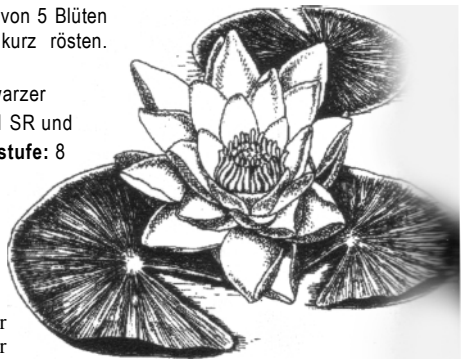
Der Blütenstaub des Purpurnen Lotos ist minder giftig und findet fast ausschließlich in der Alchimie Verwendung – dort allerdings zur Herstellung des hochgiftigen Purpurblitz.



**Typ:** Giftpflanze
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils selten) **Bestimmung:** +7
**Ernte:** Ingerimm bis Praios
**Grundmenge:** W6+1 Blüten pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** Eine Blüte liefert etwa ein Karat Blütenstaub. Eingeatmet macht dieser 1W SP, KL, IN und GE -1 für 1 SR. **Beginn: 5** KR
**Giftstufe:** 3
**Haltbarkeit** W6+2 Tage
**Preis: 6** S pro Blüte
**Alchimistische Verwendung:** Purpurblitz **(SRD 97)**

---

**Name:** Purpurner Lotosstaub
**Typ:** Atemgift
**Zubereitung:** den Blütenstaub von 5 Blüten in der Sonne trocknen und kurz rösten.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** wie Schwarzer Lotos, jedoch nur 1W6 SP für 1 SR und kein halluzinogener Effekt **Giftstufe:** 8
**Haltbarkeit:** W+2 Monate
**Preis:** etwa 5 D / Skrupel



## SCHWARZER LOTOS

Der Blütenstaub des sehr seltenen Schwarzen Lotos, der heiligen Pflanze Borons, wird fast ausschließlich geerntet, um daraus ein gefährliches Atemgift herzustellen. Die Verarbeitung dient dazu, den schweren, süßen, fast hypnotischen Duft abzumildern.



**Typ:** Giftpflanze
**Verbreitung:** sumpfige Uferstreifen (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Ingerimm bis Praios
**Grundmenge:** W6 Blüten pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** Eine Blüte liefert etwa ein Karat Blütenstaub. Eingeatmet macht dieser 1W3+3 SP, KL und IN -1 für 1 SR.
**Beginn:** 5 KR
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** W6+2 Tage (oder bis zum nächsten Windhauch)
**Preis:** 10 D pro Blüte
**Alchimistische Verwendung:** Antidot **(SRD 94),** Regenbogenstaub **(SRD 99),** Lotoswein aus Schwarzem Lotos in Rotwein

---

**Name:** Schwarzer Lotosstaub
**Typ:** Atemgift
**Zubereitung:** Blütenstaub von 5 Blüten mit ca. 1 Unze (Gratenfelser) Schwefelquell auswaschen und mit bestem Papier abfiltern, danach in der Sonne trocknen.
**Verarbeitung:** +15 (oder *Pflanzenkunde* +10)
**Dosis und Wirkung:** Ein Skrupel des Atemgiftes richtet etwa 2 Stunden lang pro Spielrunde 2W6 SP an. Binnen der ersten SR wird das Opfer bewusstlos und beginnt zu halluzinieren: Farben werden zu Tönen, Musik zu Gerüchen und schließlich erfüllt das Rauschen von Golgaris Schwingen den Geist des Opfers.
**Giftstufe:** 10
**Beginn: 5** KR
**Haltbarkeit: W6+15 Tage**
**Preis:** um 100 D pro Skrupel

## GRAUER LOTOS

*»Durch die lauten Schreie aufmerksam geworden, konnte die Gruppe drei feindliche Agenten an einem Weiher im Föhrenkuppener Wald festsetzen. Die Dilettanten hatten wohl den Grauen Lotos übersehen und durften so an den Träumen des Großen Schwarzen Drachen teilhaben.«*
*—aus dem Bericht des Drachengardisten Ettel Eisenkober, Warunk, 1026 BF*

Diese Abart des Lotos ist von Thargunitoth verflucht und unterscheidet sich von ihren Verwandten durch die aschgraue Blütenfarbe und den leicht modrigen Geruch. Wie bei allen giftigen Lotosarten ist der Blütenstaub der wirksame Bestandteil. Der Graue Lotos ruft schwerste Alpträume hervor, die durchaus mit der Besessenheit durch einen Nephazz verglichen werden können und für Versuchungen durch die Erzdämonin anfällig machen.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet** Warunkei
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils selten), Sumpf (sehr selten)
**Bestimmung:** +8
**Ernte:** Phex bis Boron
**Grundmenge:** W6+1 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Eine Blüte liefert etwa eine Karat Blütenstaub, eingeatmet führt dieser zu schweren Alpträumen für 3W6 +2 SR. Während dieser Zeit steigt außerdem die Totenangst um 7 Punkte. Für die Gestaltung des Alptraumes gelten die Regeln zu Tödlichen Träumen (MWW **173),** für die Realitätsdichte können die Werte eines Nephazz verwendet werden. Als Faustregel kann man davon ausgehen, dass jede SR Träumen einen SP bedeutet.
**Beginn:** 10 KR
**Giftstufe:** 7
**Haltbarkeit:** W6 Wochen
**Preis: 5** S pro Blüte
**Alchimistische Verwendung:** noch unbekannt, wird aber in Warunk eifrig erforscht.

## WEIßER LOTOS

Der gereinigte Blütenstaub des Weißen Lotos, der Heiligen Pflanze Borons, gilt in den südlichen Stadtstaaten als ausgesprochenes 'Luxusgift', auf das man selbst beim besten Händler oft monatelang warten muss. Allerdings ist es nur mit alchimistischen Mitteln möglich, Weißgelben und Weißen Lotos voneinander zu unterscheiden.



**Typ:** Giftpflanze
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils selten), Sumpf (sehr selten)
**Bestimmung:** +10
**Ernte:** Ingerimm bis Praios
**Grundmenge:** W6+1 Blüten pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** Eine Blüte liefert etwa ein Karat Blütenstaub, eingeatmet führt dies zu 1W—1 SP und KL, IN -1 für 1 SR
**Beginn: 5** KR
**Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit** W6+2 Tage
**Preis:** 12 S pro Blüte

---

**Name:** Marbos Odem
**Typ:** Rauschgift / Atemgift
**Zubereitung:** Der Blütenstaub von 5 Blüten wird mit zwei Flux verdünnter Unauer Salzlake vermischt, getrocknet und zermalen.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Ein Skrupel führt eingeatmet für 2W20 SR zu starken Farb- und Geruchshalluzinationen, während derer der Anwender zu keinerlei geplanten Aktionen in der Lage ist. Bei jeder Anwendung besteht die Gefahr, von dem Mittel abhängig zu werden (1—5 auf W20).
**Haltbarkeit:** W+12 Tage
**Preis:** 20 D pro Skrupel
**Besonderheiten:** Abhängigkeit von Marbos Odem ist eine Krankheit der 8. Stufe, deren Entzugserscheinungen (Mindestdosis: 1 Skrupel pro 2 Tage) zu starker Apathie führen: Alle Eigenschaften sinken um W6 Punkte.

## WEIßGELBER LOTOS

Auf den ersten und zweiten Blick sind die Blüten des Weißgelben Lotos ganz und gar weiß. Die Bezeichnung ist daher eher akademisch und dient lediglich zur Abgrenzung gegenüber dem Weißen Lotos (einer hochgiftigen Art). Tatsächlich können die Pflanzen sicher nur auf alchimistischem Wege voneinander unterschieden werden.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich der Linie Havena—Perricum
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils gelegentlich)
**Bestimmung:** +5 (Lotos allgemein) bzw. +10, jedoch nicht von Weißem Lotos zu unterscheiden.
**Ernte:** Ingerimm bis Praios
**Grundmenge:** W3 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Die Blüten sind minder giftig (1 SP), ihre Einnahme führt zu einem kurzzeitigen heftigen Halluzinationsschub aller Sinne. Dem Betroffenen ist danach so, als habe er Erinnerungslücken (das ist auch so: Verlust von 3 AP).
**Haltbarkeit: W3+6 Monate**
**Preis: 5** bis 10 D pro Blüte

---

**Name:** Lotosstrunk
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Blütenblätter einer Blüte müssen bis zum Eintreten einer Rosafärbung vorsichtig erhitzt und dann unverzüglich in reinem Alkohol gelöst werden, der Absud wird mit Alraune eingekocht.
**Verarbeitung:** +15
**Dosis und Wirkung:** Die Einnahme des Absuds erweitert die optische Sinneswahrnehmung für W6+6 SR um eine astrale Komponente, vergleichbar dem Zauber OCULUS ASTRALIS. Die Wahrnehmung kann nicht gesteuert werden, ist von schwankender Intensität und wird von 'Astral-Halluzinationen' begleitet. Magiekundige können durch Investition eines AsP pro KR die Schwankungen in den Griff bekommen, dann erleichtert die Wirkung des Absuds die Zauber ANALYSIS, OCULUS und ODEM um 5 Punkte. (n der Nähe vieler oder stark magischer Quellen kann die erweiterte Wahrnehmung zu starken Kopfschmerzen oder schlimmstenfalls zu einer Reizüberflutung (Koma für W6 Stunden, danach KL, IN je -7 mit Rückgewinn eines Punktes pro Stunde) führen.
**Haltbarkeit: W3+6** Wochen
**Preis:** 25 D (zwei Anwendungen)
**Alchimistische Verwendung:** mögliche, aber noch nicht ausgereifte Anwendung für die Herstellung von Elixieren, die Astrales Sehen ermöglichen.
**Besonderheiten:** Die Pflanze ist nur auf alchimistischem Wege mit Hilfe einer Lösung (Materialien für 3 S, Alchimie-Probe +10) durch Farbumschlag ins Gelbe vom Weißen Lotos zu unterscheiden.

## WEITERE LOTOSARTEN

Bisher können Pflanzenkundige 17, Alchimisten 23 Arten voneinander unterscheiden, darunter allein fünf Varianten des Roten Lotos. Die Bestimmung der meisten Arten ist begrenzt, insbesondere sind die Wirkstoffe nur in den seltensten Fällen erforscht.

## LULANIE

*»Ein trefflich Blümelein ist die Lulanie, hilft sie gar gegen mancherlei Wahn. Zwar wächst sie überall, wos waldig ist, seis im Weiden land oder zum Yaquir hin, doch am üppigsten blüht und sprießt die rote Blûte bestimmt im Andergastenreich. Klug hats die Frau PERaîne eingerichtet, dass alles dort am besten wächst, wo mans am dringlichst braucht!«*
*—Lunatilla von Wirth,* Alles Geblümel Nostriens und Deres, *Kendrar, 746 BF*

Die Lulanie ist eine Blume mit satt roten Blütenblättern und blau-schwarzem Stempel, der bis zu einem Finger aus dem Blütenkelch hervorragt. Sie wächst mit Vorliebe in den Tiefen der Wälder oder auf schattigem Grund. Besondere Bedeutung kommt ihrem Blütenstaub zu, der bei bestimmten Krankheiten wie Lutanas oder Raschem Wahn eingenommen werden muss.
Ausschließlich den Hexen ist bekannt, dass ein Kuchen, der im Schein des Madamals mit dem Blütenstaub der Lulanie und etwas Katzenmilch gebacken wurde, das Herz für die Liebe öffnet.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin
**Verbreitung:** Wald (selten), Waldränder (sehr selten)
**Bestimmung:** +5
**Ernte:** Rahja bis Rondra
**Grundmenge:** eine Blüte
**Dosis und Wirkung:** Die roh verzehrten Blüten schmecken nicht sonderlich gut und bewirken nichts, im Tee aufgegossen beruhigen sie jedoch Magen und Nerven. Magenverstimmungen durch schwer verdauliche Pflanzen können auf diese Art beispielsweise geheilt werden, ebenso Tobsuchtsanfälle in Folge einer gelungenen Jähzorn-Probe.
**Haltbarkeit:** W3+5 Tage
**Preis:** 12 S

---

**Name:** Lulanientrunk
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** alkoholische oder wässrige Lösung des Blütenstaubs
**Verarbeitung:** +3 (alkoholische oder wässrige Lösung)
**Dosis und Wirkung:** Die Lösung ist ein Heilmittel für den Raschen Wahn und verringert die Schäden der Krankheit um 2 SP je Tag, falls die Behandlung am ersten Tag des Ausbruchs der Krankheit beginnt. (n wässriger Lösung halbiert Lulanienstaub die Schadenswirkung und verkürzt die Krankheit um ein bis zwei Tage. **Haltbarkeit** W3+5 Monate
**Preis:** 7 D

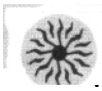
---

**Name:** Liebesküchlein
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Den Blütenstaub einer Blüte in einem Flux Katzenmilch lösen und dem Teig unterrühren.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Für 3 Tage sind alle Proben auf *Betören,* die den Kuchenesser betören sollen, um 3 Punkte erleichtert. Übermäßiger Verzehr (ein ganzer Kuchen) kann zu brünstigem Verhalten führen.
**Haltbarkeit:** bis zum nächsten Vollmond
**Preis:** etwa 2 D, aber sehr selten
**Besonderheiten:** Diese Verwendung der Lulanie ist den aventurischen Alchimisten unbekannt, das Rezept wird nur von Hexen an ihre Schülerinnen weitergegeben.

## MADABLÜTE

*»Da sah ich, dasz sich eyn Unicorn unt eyne Fey im Madascheyn bey der Pflantze versammelt hatten, welche in voller Bluet stunt. Unt es wurdt mir gantz warm im Hertze, dasz ich mich zugesellte. Da ward es für eyn Weyl Frieden auf Dere, unt wir drey spuerten Hesindes Odem, wie Sie uns von den Geheymnissen der Sphaeren fiuesterte.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *der Hesinde-Geweihten Lia Moosammer, Eintrag aus dem Jahre 704 BF*

Die unscheinbare Blume besteht aus einen etwa fingerdicken, rauen Stängel mit mehreren, dicht anliegenden Blättern. Die Blüte am Stängelende ist die meiste Zeit über in einer grünen Knospe verborgen. Im vollen Mondlicht jedoch öffnet sich die Knospe zu einer etwa handtellergroßen, fahlweißen Blüte aus fünf Blättern.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet** ganz Nordaventurien
**Verbreitung:** Steppe (sehr selten), Gebirge (sehr selten)
**Bestimmung: +5** (+15, wenn nicht blühend)
**Ernte:** im vollen Mondlicht (in der Nacht vor, nach und während des Vollmondes)
**Grundmenge:** eine Blüte
**Dosis und Wirkung:** Die Madablüte zieht magische Wesen unwiderstehlich an. Insbesondere Feen oder Einhörner finden sich in Vollmondnächten bei dem Gewächs ein, um sich an seiner schlichten Schönheit zu erfreuen. Auf Werwesen übt die Madablüte ebenfalls eine anziehende Wirkung aus. (n einem Umkreis von 7 Schritt um die voll in Blüte stehende Blume entsteht eine Zone absoluter Friedfertigkeit (vergleichbar mit dem Friedenslied der Elfen).
Der Anblick der Blüte verleiht Weisheit (KL +1 für 1 Mondlauf), doch wer die Blume pflückt, begeht einen Frevel gegen Hesinde. Der Sage nach hat einstmals die Göttin der Weisheit (gemeinsam mit der jungen Göttin Tsa) in stiller Trauer die Blume für ihre Tochter Mada geschaffen, damit dieser in ihrer nächtlichen Einsamkeit die Schönheiten Deres nicht ganz und gar vorenthalten würden. **Haltbarkeit:** im vollen Mondlicht unbegrenzt, vergeht bei Monduntergang
**Alchimistische Verwendung:** wird als Frevel gegen Hesinde angesehen und ist daher unbekannt (oder wird nicht verbreitet).

## MALOMIS

*»Ein Pflänzchen von schlichter Schönheit, doch unvergleichlich betörendem Duft ist die Malomis, welche in Rot, zartem Rose oder Weiß erblüht. Allein, bis zum heutigen Tage ist mir nur dies eine Exemplar (nebst den Keimlingen, die ich davon gezogen habe) zu Gesicht gekommen, welches ein unbekannter Spender unserem Tempel vor einigen Jahren überließ. Von diesem wurde uns auch der Name des Blümchens angetragen. Selbst Berichte von Expeditionen unserer Brüder und Schwestern aus dem tiefen Süden enthalten keinen Hinweis auf eine ähnliche Pflanze. Daher bin ich zu der Annahme gekommen, dass es sich um ein Geschenk der Göttin handeln muss, die uns den Fremdling als Boten geschickt und unseren Tempel dazu auserkoren hat, ihre Neuschöpfung in alle Welt zu tragen.«*
*—aus den Tempelchroniken des Tsa-Tempels zu Silas, aus dem Jahre 1006 BF*

Die Malomis ist eine niedrig wachsende Blume mit ausladendem Blätterwerk, in dessen Mitte sich im Tsa und Rondra eine beinahe stängellose Blüte zeigt. Über die Herkunft der Malomis ist vielfach spekuliert worden, da diese Pflanze in der aventurischen Wildnis bisher nicht entdeckt wurde. Die in Aventurien vorkommenden Pflanzen werden ausschließlich in Gärten gezogen und stammen allesamt (d.h. beinahe allesamt) von einer Pflanze ab, die dem Tsa-Tempel zu Silas von einem Unbekannten übergeben wurde. Die Pflanze ist relativ anspruchsvoll, was die Pflege anbelangt, jedoch klimatisch nicht sonderlich wählerisch, so dass sie etwa in Thorwal ebenso gezogen werden kann wie in Mengbilla.
Nur erfahrene Botaniker schaffen es, die Malomis zweimal im Jahr zum Blühen zu bringen. Während die frühe Blüte im Tsa für Alchimie oder Kräuterkunde keinerlei Bedeutung besitzt, enthält die Rondrablüte einen hochwirksamen Duftstoff, der die Wahrnehmung beeinflusst (und hochgradig süchtig macht).



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet** keine natürlichen Vorkommen bekannt
**Verbreitung:** Gebirgspflanze, jedoch keine Verbreitung in aventurischen Gebirgen

**Bestimmung:** +10
**Ernte:** Rondra (die Tsablüte ist wirkungslos)
**Grundmenge:** eine Blüte
**Dosis und Wirkung:** Der Duft einer Malomis-Blüte erzeugt beim Opfer ein euphorisches Gefühl, indem eine vom Opfer gewünschte Geruchswahrnehmung suggeriert wird. Das Geruchsprofil muss kein natürliches Vorbild besitzen, es sind also die phantastischsten Duftkreationen möglich.

Der Duftstoff kann bewusst in Zusammenhang mit den anderen Sinneswahrnehmungen gebracht werden. Beispielsweise wird ein Betroffener den Duft seiner Leibspeise wahrnehmen, wenn er Hunger hat und ein Stück vertrocknetes Brot vor sich liegen sieht, das mit dem Malomis-Wirkstoff präpariert wurde.

Die suggestive Kraft der Malomis (Realitätsdichte) ist von Pflanze zu Pflanze verschieden und wird mit 1W20 ermittelt. Alle Personen, deren MR unter dem erwürfelten Ergebnis liegt, lassen sich vom Duft für W6 SR betören und beeinflussen. Die überschüssigen Punkte geben den Zuschlag zu einer KL-Probe an, die danach abgelegt werden muss, um sich von der betörenden Wirkung zu befreien. **Haltbarkeit:** W3 Tage
**Preis:** bis 30 D pro Blüte
**Besonderheiten:** Um von dieser Pflanze auch nur gehört zu haben, ist ein TaW *Pflanzenkunde* von 15 oder mehr erforderlich.

---

**Name:** Malomis-Wasser
**Typ:** Rauschgift
**Zubereitung:** In 2 Schank reines Wasser mit einem Flux reinem Alkohol werden je 3 Carlog- und Malomis-Blüten eingelegt.
**Verarbeitung:** +7
**Dosis und Wirkung:** Flux wirken als Duftwasser wie die frische Blüte, allerdings sind W6 Punkte von der Duftstärke (= Realitätsdichte) abzuziehen.
**Haltbarkeit** W3+6 Wochen
**Preis:** 70 bis 100 D für eine Lösung mit 3 Blüten (6 Anwendungen)

---

**Name:** '1001 Rausch'
**Typ:** Parfüm
**Zubereitung:** Duftwasser aus zwei Flux reinem Alkohol, einem Flux Rosenwasser und einer Malomisblüte
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Das Duftwasser reicht für 60 Anwendungen und erleichtert alle Betören-Proben während der folgenden W3+3 Stunden um 7 Punkte. Eine Nebenwirkung kann unerwartet hoher Zuspruch sein, so dass der Anwender sich plötzlich von (einem oder mehreren) Fremden bedrängt sieht, die er lieber nicht am Halse hätte.
**Haltbarkeit** W6+6 Monate
**Preis:** 60 D
**Alchimistische Verwendung:** Im Zusammenspiel mit Finage wird die Wirkung verstärkt. Dies ist jedoch – glücklicherweise – den Produzenten der oben genannten Duftwässerchen bisher noch nicht aufgefallen. Ein Elixier oder Trank mit Finage kann durch Zugabe von Malomis-Duft als 'Lieblingselixier' getarnt werden. Die möglichen alchimistischen Verwendungen sind bisher nur von einzelnen Magiern erforscht, aber noch nie anderen zugänglich gemacht worden.
**Besonderheiten:** '1001 Rausch' wird nach einem Geheimrezept der Familie ya Arinori in Belhanka hergestellt und auch von der Rahja-Kirche verwendet.
Malomis- Duft ist im Zusammenhang mit Finage ein hochgradiger Suchterzeuger (1–19 auf W20). Eine Malomis-Sucht (Stufe 20) kann nur durch mächtige Magie (oder entsprechend hochstufige Liturgien) geheilt werden und erfordert eine hervorragende Kenntnis der Zaubersprüche EINFLUSS BANNEN und ILLUSION AUFLÖSEN.

## MENCHAL-KAKTUS

»So *mag man leicht dem Irrtum anheimfallen, das karge Land habe dem Botanicus nichts zu bieten. Doch gefehlt, kein Rechtschritt ist im Deren-kreis, den Frau Peraine übersehen hätte! Im Stein und Sande wächst die Stachelkugel, die auch Menchal-Cactus geheißen wird. Und gibt es ein probateres Mittel gegen üble Gifte als die Milch der garstig scheinenden Pflanze- Abermals: Vertraut nicht allein dem Aderlass, ihr Medici'«*
—*Kermon der Jüngere,* Kermons Kunde vom Heilkräftigen Pflanzenwerk, *Lowangen, 1000 BF*

Menchal ist ein Kugelkaktus von zwei Spann Durchmesser. Schon manchen Reisenden, der von seinem Weg durch die lebensfeindlichen Einöden der Khômwüste abgekommen war, rettete der Menchal vor dem Verdursten, da das fade schmeckende Fruchtfleisch der Pflanze Wasser speichert. Der Menchal scheint an keine feste Blütezeit gebunden zu sein, denn man konnte bereits zu unterschiedlichen Jahreszeiten Exemplare der Pflanze beobachten, die über Nacht bis zu einem halben Dutzend der blassblauen Blüten getrieben hatten.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Khômwüste und ihre Randgebiete, auch Gorien
**Verbreitung:** Wüste und wüstenähnliches Hochland (sehr selten) **Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** ein Kaktus mit W6 halben Maß Menchalsaft; bei 1 auf W20: mit W6 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Der Menchal-Kaktus enthält bis zu 3 Maß wässrigen Saft. Dieser halbiert die Wirkung aller Gifte, die SP-Abzug zur Folge haben, jedoch wird kein Heilprozess eingeleitet. Bei Vergiftungen, deren Folgen über mehrere Tage oder gar Wochen reichen, ist dem Vergifteten täglich eine Portion des Menchalsafts (etwa ein halbes Maß über den Tag verteilt) zu verabreichen. **Haltbarkeit:** W3+5 Wochen (entwurzelter Kaktus), W6+8 Wochen (Menchalsaft)
**Preis:** 18 D für einen frisch entwurzelten, ungeöffneten Kaktus, 5 D für eine abgefüllte Anwendung Saft
**Besonderheiten:** Seine Haut ist zäh wie eine Lederrüstung (RS 3).

---

**Name:** Menchalblüten
**Typ:** Gewürz
**Zubereitung:** Blüten trocknen und zerreiben
**Verarbeitung:** 0
**Dosis und Wirkung:** Ein leidlich guter Koch (TaW größer als 6) erhält einen Bonus von 5 auf den Talentwurf *Kochen,* wenn er dem Essen getrocknete Menchalblüten beimischt.
**Haltbarkeit:** W3+3 Monate
**Preis:** 7 D
**Alchimistische Verwendung:** Zutat in verschiedenen Antidoten, Mittel zum Anlocken von Dschinnen, Herstellung fliegender Teppiche und anderer Artefakte mit gebundenen Dschinnen
**Besonderheiten:** Man sagt den Blüten nach, sie seien eine Lieblingsspeise von Dschinnen und Feen. 6 frische Blüten am Beschwörungsort erleichtern die CH-Probe, um den Dschinn zu einem Dienst zu überreden, um 2.
Feenwesen setzen zumeist alles daran, Menchalblüten zu bekommen, wobei sie verschiedene Mittel kennen (W6 würfeln):
**1:** Das Feenwesen gewährt einen Wunsch nach Meisterentscheid, jedoch immer mit deutlichen feeischen Nebenwirkungen (z.B. die Farbe wechselnde Punkte auf der Haut, W6 Tage Blüten im Haar oder ähnliches).
**2–4:** Das Feenwesen bedient sich geradezu koboldischer Penetranz, um den Blütenbesitzer zur Übergabe der Blüten zu bringen (kurz: Es fällt dem Besitzer so lange auf die Nerven, bis dieser die Blüten verschenkt).

5: Es klaut die Blüten unter Hinterlassung eines für Feen wertvollen Geschenkes, z.B. einen Tautropfen getroffen vom ersten Sonnenstrahl am ersten Tsa, Nektar einer Madablüte, einen Pilz aus einem Feenring (Meisterentscheid).
6: Das Feenwesen ärgert die Mitreisenden des Blütenbesitzers so lange, bis diese den Besitzer dazu bringen, die Blüten zu übergeben.

## MERACH-STRAUCH

*»In den höher liegenden Wäldern der gesamten Gegend gedeiht der Merach-Strauch und auf ihm eine kleine, apfelartige Frucht von blauer Farbe. Jene ist ausgesprochen köstlich, sofern sie sich nicht im Leib mit Alkohol zusammenfindet: Drei Tage vorher oder nachher ist die Frucht noch tödlich, wessenthalben sie auch der `Süße Tod' geheißen wird.«*
—*aus* Band VIII des Herbarium Kuslikum, *Kuslik, 1005 BF*

Der Merach ist ein baumartiger, bis zu vier Schritt hoher Strauch (im Regenwald gibt es Exemplare zwischen 8 bis 12 Schritt), dessen Aste mit drei Finger langen, holzigen Stacheln bewehrt sind. Triebe und Knospen sind filzig und behaart. Von Ingerimm bis Rahja trägt der Strauch stark duftende blass-rosa Blüten, mit deren Abwurf die jungen Zweige auch ihre Behaarung verlieren. Die glänzend blaue Frucht des Strauches erreicht einen Durchmesser von zwei bis drei Fingern. Sie ist außergewöhnlich aromatisch und zuckersüß. Ihr Genuss ist ungefährlich, so lange sie im Körper nicht mit Alkohol zusammentrifft. Dennoch erfreut sich die Frucht bei Eingeweihten, die sich auf den sorgsamen Umgang mit ihr verstehen, wegen ihrer Vielseitigkeit großer Beliebtheit.
Für Achaz ist die Frucht des Merachstrauchs nicht schmackhaft (aber ebenso giftig).




**Typ:** Nutzpflanze / Giftpflanze
**Gebiet:** Mhanadistan, Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge
**Verbreitung:** Regenwald (selten), Wald (sehr selten), auch in Hausgärten
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Efferd bis Travia
**Grundmenge:** 2W20 reife Früchte pro Strauch
**Dosis und Wirkung:** Vom 'Süßen Tod' droht keinerlei Gefahr, falls nicht binnen dreier Tage vor oder nach dem Verzehr Alkohol genossen wird, denn nur dann entfaltet sich seine unheilvolle Wirkung: Das Opfer wird von Atemnot und drohendem Herzstillstand überrascht und erleidet 5W20 SP beim Verzehr der ganzen Frucht. Meistens wird die Frucht jedoch nicht komplett aufgegessen, so dass nur 1—2W20 SP anfallen. Etwa 1 Spielrunde dauert die Wirkung, und wenn das Opfer bis dahin nicht gestorben ist, so normalisieren sich seine Körperfunktionen wieder.
Vorsicht geboten ist auch bei überreifen Früchten, die durch Eigengärung Alkohol entwickelt haben können.
**Beginn:** 5 KR
**Giftstufe:** 10
**Haltbarkeit:** W6+7 Tage
**Preis:** um 1 H pro Frucht
**Alchimistische Verwendung:** unüblich, da eine herkömmliche Beimischung zu Speisen (s.u.) für eine Vergiftung ausreicht.

---

**Die Merach-Frucht als Nahrungsmittel**
**Typ:** Lebensmittel
**Zubereitung:** gekocht als Aroma oder Bestandteil alkoholischer Getränke
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Beim Erhitzen verliert sich in Kürze die tödliche Wirkung der Merach-Frucht, daher kann sie gefahrlos eingekocht werden. Diese süße, zähe Masse ist beliebte Basis für zahlreiche tulamidische Gerichte und wird auch Likören beigemischt.
**Haltbarkeit und Preis:** je nach Verarbeitung

---

**Name:** 'Merach-Extrakt'
**Typ:** Einnahmegift
**Zubereitung:** 3 Merach-Früchte in 1 Schank Alkohol einlegen, drei Tage ziehen lassen und im Extrakt 1 Unze Schwefligem Orazal und etwas Honig auflösen.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Ein halber Schank dieses potenten Einnahmegifts verursacht 6W6 SP über die Dauer von 1 SR und ist in süßen Speisen und Getränken kaum zu schmecken.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 8
**Haltbarkeit:** W6 Monate
**Preis:** 20 D pro Schank

## MESSERGRAS

Bei Tier wie Mensch sind die langen, scharfen Blätter des Messergrases gefürchtet, die sich wie Eisenklingen durch alles schneiden, das meint, das Gras durchqueren zu können. Außer Nagetieren und Schlangen, die sich von ihnen ernähren, lebt nur das Warzennashorn, dessen hornige Haut offenbar als einzige vor den scharfen Blättern geschützt ist, im Messergras. Deshalb versucht man es den Nashörnern gleichzutun und schützt sich und das Reittier mit festem Leder. Weil den Warzennashörnern das Gras offenbar nichts antut, schießt man diese Tiere auch bisweilen, um aus ihrem schweren Leder 'messergrasfeste' Beinlinge zu schneidern, die sich aber nur betuchte Händler leisten können.
Da das gelbe Gras kaum brennt, ist ihm auch mit Feuer nicht beizukommen. Es ist das einzige Gras, das bei den großen Steppenbränden in Mhanadistan oder dem Orkland übrig bleibt, so dass es sich danach konkurrenzlos ausbreitet und in großen, zusammenhängenden Gebieten vorkommt. Die größte Messergrassteppe, die auch genau so benannt wird, liegt in der Ebene zwischen Thasch und Finsterkamm: Über mehr als 130 Meilen wogt ein gelbes Meer des bis zu einen Schritt hoch wachsendes Grases im Wind, in dem keine Bäume oder Sträucher wachsen, lediglich Mohnblumen können bisweilen neben dem Messergras existieren (mehr zur Region finden Sie in der Regionalspielhilfe Unter dem Westwind).
Das einzige, was Messergras nicht zu vertragen scheint, ist Wasser: Es ist auf große Trockenheit eingestellt, wie sie in vielen Steppengebieten herrscht. Während längerer Regengüsse faulen die Halme und das Gras geht ein. Andere Pflanzen können dann das Messergras im Wachstum überflügeln und schließlich verdrängen. Dadurch gedeiht es in regenreichen Gebieten wie dem Lieblichen Feld oder Albernia nur selten. Die Messergrassteppe dagegen gilt als eines der trockensten Gebiete Nordaventuriens.
Die Schwarzpelze und Goblins des Orklands ziehen aus dem Messergras einen Nutzen, indem sie aus den Halmen überraschend feuerfeste Matten flechten, die zu Behausungen zusammengestellt werden. Manche Stämme spicken auch ihre Palisaden mit den Blättern des Grases, um eine Erkletterung derselben zu erschweren.




**Typ:** Nutzpflanze / Gefährliche Pflanze
**Gebiet** ganz Aventurien zwischen Riva und Mengbilla
**Verbreitung:** Steppen (selten), Hochland (sehr selten), Randgebiete der Wüsten (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Die einmalige Berührung mit

Messergras verursacht 1W+2 TP. Eine Reise durch von Messergras bewachsenes Gebiet verursacht pro Stunde 1W+5 TP bei Verlust eine RS-Punktes (Ausnahme hiervon nur Rüstungen und Kleidung aus Nashornleder). Auch der natürliche RS wird reduziert, regeneriert sich aber ähnlich wie das Verheilen einer *Wunde* **(MFF 37) –** aber nur, wenn es entsprechend freie Wege gibt. Der Gang durch dichte Wiesen aus Messergras ist Selbstmord.

**Haltbarkeit:** Abgeschnittenes Gras hält sich – einigermaßen trocken gelagert – wie Stroh mehrere Jahre lang.

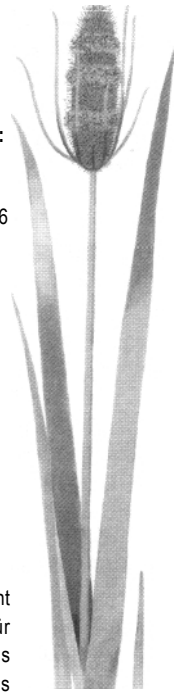
**Alchimistische Verwendung:** keine, auch wenn die messerscharfen Blättern in der Wundschererei neue Optionen eröffnen: Im Gegensatz zu üblichen Einsatz von Zange und Hammer bieten sie eine probate Möglichkeit zum schmerzlos- und gefahrloserem Auftrennen verkeilter Rüstungsteile.

## MIBELROHR,

*»Vom Miebel-Schilff Im Seenlande hat's heuffig eyn Schilff, welches dem Maagus dienlich bey operationes verschienensther Arth, wo es doch foerdert die Geistes-Schaerff und die Ruh der Hand (was auch dem Alchimisten zupasz commen maag). Man trinckts als Absud von der Blueth oder im al cool und schliesz guth weg, was uebrig. Doch sey gewarnth, dasz Du nicht zu ofthen davon trinckst, dann macht s dich mued auf Taage, dasz Du nicht setzen maagst den Fusz vor die Thuer.«*

*aus den Frühschriften des Paramanthus von Havena, um 560 BF*

Das Mibelrohr ähnelt dem gewöhnlichen Schilf (und wächst auch mit diesem zusammen): Es besitzt einen langen Stängel, schmale, rapierähnliche Blätter und eine kolbenförmige, blass-lila und weiß gebänderte Blüte.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** aventurische Westküste zwischen Salza und Mengbilla
**Verbreitung:** Seeufer (gelegentlich), Flussauen (selten), Sumpf (sehr selten) **Bestimmung:** +10
**Ernte:** Stängel und Blüte; im Norden Ingerimm bis Efferd, im Süden stets außer Firun **Grundmenge:** 2W6 Kolben pro Fundort
**Dosis und Wirkung:** unverarbeitet keine
**Haltbarkeit** W6 Tage
**Preis: 5** S
**Alchimistische Verwendung: Gewandtheitselixier (SRD 90)**

---

**Name:** Mibel-Absud
**Typ:** Droge (suchterzeugend)
**Zubereitung:** Blütenkolben und Stängel werden eingestampft und mit 2 Schank Wasser und 1 Flux Alkohol aufgekocht.
**Verarbeitung:** +7
**Dosis und Wirkung:** Mit der obigen Prozedur gewinnt man aus einer Blüte eine Portion des Absuds, der für 2W6+5 SR die Klugheit und die Gewandtheit des Anwenders um je 2 Punkte steigert. Zu häufiger Genuss (mehr als einmal pro Monat) führt mit 80%-iger Wahrscheinlichkeit zur Mibelsucht (einer Krankheit der 8. Stufe): Mindestens an jedem zweiten Tag muss Mibelrohr-Tee getrunken werden, ansonsten setzt eine völlige Apathie ein.
**Haltbarkeit:** W6+2 Monate (in licht- und luftdichten Gefäßen)
**Preis: 6** D
**Besonderheiten:** erzeugt Mibelsucht (s.o)

## M I R B ELSTEIN

*»Wiltu also vertreyben eynen Aelff, dasz er nicht dem Weybe nachsteygt, so haeng den Knofel in die Fenster, schuett sawer Pir vor die Thuerschwell unt thu eynen Garether Stinck-Muerbel ins Bett. Also wird der Aelff die Nas verziehn und wie der Bock zum harten Grase zuruecklauffen.«*

*aus dem Aberglaubenschatz des Kosch, etwa 500 BF*

Der oberirdische Teil dieser vornehmlich mittelaventurischen Pflanze besteht aus einem einzigen, etwa handtellergroßen, dunkelgrünen Blatt, das einem moosbewachsenen Stein ähnelt und daher nicht leicht zu finden ist.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Garetien, Darpatien, Warunk, Beilunk
**Verbreitung:** Wald (häufig), Grasland (gelegentlich), Hochland (selten)
**Bestimmung:** +8
**Ernte:** Peraine bis Boron
**Grundmenge:** 1 Wurzelknolle
**Dosis und Wirkung:** unverarbeitet keine
**Haltbarkeit:** ausgegraben W3+2 Wochen
**Preis: 1** S pro Knolle

---

**Name:** Stinkmirbel
**Typ:** Insektenschutzmittel
**Zubereitung:** Wurzelknolle trocknen und zerreiben
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Der Geruch vertreibt Flöhe, Läuse, Wanzen in bis zu zwei Schritt Entfernung. Wirkt auch gegen die meisten Fliegen, Mücken und Bremsen. Das Charisma des Anwenders sinkt aufgrund des Geruches um 2 Punkte, solange er den Mirbel-Beutel mit sich trägt, Elfen ertragen seine Nähe nur schwer (CH -8). Haustiere und andere Wesen, die sich stark am Geruch orientieren, meiden den Anwender und haben oft ernsthafte Schwierigkeiten, ihn wiederzuerkennen (LO Proben um 2 erschwert).
**Haltbarkeit:** W3+2 Wochen
**Preis: 3** S
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannt
**Besonderheiten:** wirkt nicht gegen Borbarad-Moskitos, vielerlei maraskanisches Ungeziefer und die Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern der Pflanze schmarotzen und deren Stich eine schmerzhafte Entzündung (W+5 SP) bewirkt.

## MIRHAMER SEIDENLIANE

**»...** *Fürderhin mit dem Tode durch Ersäufen werde bestraft die Anwendung von Kukris, welches ein mengbillanisch Gift aus einer Pflanzenranke ist und durch Aufkochen mit Braunöl und Schwefel erkannt werden kann, woraufhin die klare Farb ins Rote umschlägt. So einer Kukris mit sich führt, sei er auf ein Jahr und einen Tag festzusetzen und sein Name anzuzeigen, damit ein jeder und eine jede ihn der Meuchelei anklagen kann. Findt sich derweilen keiner, ist er freizusetzen, das Kukris aber dem Feuer zu überantworten ...«*

—*aus dem* Index Wehrheimium, *Fassung aus dem Jahre 984 BF*

Die Mirhamer Seidenliane ist unter ihrem eigentlichen Namen eigentlich kaum bekannt, doch sind die Produkte, die man – vornehmlich in Mengbilla – daraus gewinnt, bei Meuchlern überaus beliebt: `Seidenseile' von hoher Reißfestigkeit bei geringem Gewicht und *Kukris,* das schlechthin bekannteste Meuchlergift. Die Seidenliane selbst, eine etwa 5 Schritt lange Schlingpflanze mit drei Finger dicken Ranken, findet man vornehmlich im Regenwald, wo sie an Alveranspfeilern und Elefantenbäumen schmarotzt. Im Frühjahr treibt sie hellergroße, blass-gelbe Blüten; während dieser Zeit sind auch die

knotigen Verdickungen, die sich etwa alle drei Schritt an der Ranke finden, für die Verarbeitung zu Kukris geeignet.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** westlich des Regengebirges ab Höhe Mengbilla, südöstlich des Regengebirges zwischen Brabak und Mirham
**Verbreitung:** Regenwald (selten), Gebirgshänge (sehr selten), Flussufer (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig außer Hesinde und Firun; giftige Knoten nur von Tsa bis Ingerimm nutzbar
**Grundmenge:** eine Ranke (mit 2 bis 3 Knoten)
**Dosis und Wirkung:** Die ganze Liane kann ausgedroschen werden; die äußeren Fasern werden weggeworfen, die mittleren und inneren Fasern werden versponnen und zu so genannten 'Seidenseilen' gedreht. Gröbere Fasern werden zu Tauen verarbeitet, die Innenfasern auch zur so genannten 'Schwindelseide'. Diese ist bei unsachgemäßer Verarbeitung schwach giftig. Auf der Haut getragene Kleidung verursacht Juckreiz und leichte Muskellähmung.
**Haltbarkeit:** sowohl als Seil als auch als unverarbeitete Liane bei sachgemäßer Lagerung praktisch unbegrenzt
**Preis: 6** D für eine ganze Ranke
**Alchimistische Verwendung:** Kukris, Prophylaktikum **(SRD 95)**

---

**Kukris**
**Typ:** Einnahme-/Waffengift
**Zubereitung:** Man lässt 3 Knoten der Ranke verfaulen. Dann wird das Gift mit 2 Unzen Schwefligem Orazal gelöst, mit 1 Schank Vitriol gereinigt und anschließend mehrfach destilliert.
**Verarbeitung:** *Kochen +9* oder *Alchimie +6*
**Dosis und Wirkung:** Das entstehende Gift trägt den Namen Kukris oder 'Königsmacher' und ist das beliebteste Mittel in Meuchlerkreisen. Obwohl schwer zu beschaffen, erfüllt es doch alle wichtigen Anforderungen: sicher zu handhaben, relativ erschwinglich und schnell (und fast immer tödlich) wirkend – und dies alles bei einer Dosis von nur einem Flux. Das Opfer fühlt zunächst nur ein starkes Jucken am ganzen Körper (KL und FF je -1 nach 10 KR), dann folgen Krämpfe in Armen und Beinen (KK und GE je -3 nach 15 KR), und nach meist weniger als fünfzig Herzschlägen tritt der Tod ein. (Schaden: 1W SP pro KR für 3 SR, Beginn der Wirkung nach 10 KR)
**Beginn:** 15 KR
**Giftstufe:** 12
**Haltbarkeit:** W3+2 Monate
**Preis:** 90 D pro Portion

## MOHN

*»Allenthalben findet man in nördlichen wie südlichen Breiten den Mohn, welcher in allen nur erdenklichen Farben im Sommer auf den Wiesen sprießt. In Blau, Rot, Orange, Blassrot und Gelb kommt der Bunte Mohn daher, doch wie die Farbe auch von Pflanze zu Pflanze variieren mag, bleibt es doch das gleiche Gewächs, dessen Samen nahrhaft wie Getreide sind, so dass es mancherorts im Garten angebaut wird. Anders steht es um den Tigermohn mit den gelbrot gestromten Blättern, den Bleichmohn in fahlem Weiß oder gar den Grauen und den Purpurmohn. Gleich den übrigen Mohnsorten besitzen diese Arten eine bläulich schimmernde Samenkapsel, indes ist der Samen nicht nur nahrhaft, sondern gleichermaßen Dosis und wirkungsvoll.«*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *des Nandodan Sirrilaco, Kuslik, 1007 BF*

### BLEICMMOHN (WEIßER MOHN)

Das unscheinbare Pflänzchen wird nur einen Spann hoch und ist damit deutlich kleiner als alle anderen Mohnarten. Die zwischen flachs-weißen, selten leicht farbig schimmernden Blütenblättern stehenden Samenkapseln sind etwa erbsengroß und werden getrocknet steinhart.



**Typ:** Nutzpflanze / Droge
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** Gebirge (selten)
**Bestimmung:** +5
**Ernte:** Rondra
**Grundmenge:** W6 geschlossene Samenkapseln
**Dosis und Wirkung:** Frische oder getrocknete Samenkapseln sind ein probates Schmerzmittel. Da die Anreicherung des Wirkstoffes im Samen unterschiedlich hoch ist, lässt sich der Bleichmohn nur schwer dosieren. Der Meister wirft pro eingenommene Samenkapsel einen W6 und addiert die Ergebnisse. Das Endergebnis ist die Zahl der Punkte, *um die eine* Selbstbeherrschungs-Probe *gegen* Schmerzen erleichtert ist. Liegt das Ergebnis über 10, so gilt zwar die o.g. Erleichterung, jedoch werden alle Punkte über 10 nacheinander von den Eigenschaften KL, GE, IN, FF abgezogen (bei einem Ergebnis von 15 also KL–2, GE, IN, FF je -1). Die Wirkung hält W3+3 Stunden an.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Monate (trocken aufbewahrt)
**Preis: 7** D
**Alchimistische Verwendung:** beliebte Zutat zu Heilsalben, wird von Medici vor schweren Eingriffen verabreicht.

---

**Name:** Schmerzwein
**Typ:** Schmerzmittel
**Zubereitung:** 3 in mit Weinstein versetzten Alkohol eingeweichte Samenkapseln, nach Zugabe von Alraune eingekocht.
**Verarbeitung:** +10
**Dosis und Wirkung:** wie oben; die Lösung kann in Tee eingebracht und so genauer dosiert werden: Eine Portion des Suds erleichtert *die* Selbstbeherrschungs-Probe *gegen* Schmerzen *um* 10 Punkte.
**Haltbarkeit:** W6+6 Tage
**Preis:** 30 D

### BUNTER MOHN

Als Bunter Mohn werden die halbhohen Sorten in Blau, Rot, Orange, Blassrot und Gelb bezeichnet. Die sommerlichen Blumen wachsen auf vielen Wiesen in Nord- und Mittelaventurien, dem Lieblichen Feld und Aranien. Man findet die Pflanze zudem in zahlreichen Gärten. Die Samen des Bunten Mohns sind zwar nahrhaft und werden aus diesem Grunde auch im Spätsommer geerntet, doch weder Alchimisten noch Kräuterkundige haben für die Pflanze bisher eine Verwendung gefunden.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien
**Verbreitung:** Wiesen (häufig), Flussufer (gelegentlich), Waldränder (selten)
**Bestimmung: -5**
**Ernte:** eine geschlossene Samenkapsel; Travia
**Grundmenge:** eine geschlossene Samenkapsel
**Dosis und Wirkung:** leicht süßliches Aroma, wird vielfach zum Würzen von Brotwaren benutzt.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)
**Preis:** 5 bis 10 K pro Samenkapsel

## GRAUER MOHN

Im Gegensatz zu den anderen Mohnpflanzen besitzt der Graue Mohn sieben Blütenblätter, die zunächst in strahlendem Weiß erscheinen, sich jedoch im Verlauf der Blütezeit schwarz einfärben. Wenn die kleinen, erbsengroßen Samenkapseln im späten Rondramond aufbrechen, präsentiert sich das Gewächs im namensgebenden tristen Grau. Die Pflanze ist eher gedrungen und erreicht höchstens einen Spann Höhe, zu Beginn der Blüte ist sie nur durch die Zahl der Blütenblätter vom Bleichmohn zu unterscheiden. Sowohl die Samenkapseln, die getrocknet so sehr aushärten, dass sie später mit einem Hammer zertrümmert werden müssen, als auch die Blätter des Grauen Mohns finden Verwendung.




**Typ:** Giftpflanze / Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** Gebirge (sehr selten)
**Bestimmung:** +1
**Ernte:** Rondra / ganzjährig
**Grundmenge:** eine (geschloss.) Samenkapsel / eine Blüte
**Dosis und Wirkung:** *Samen:* Nach der Einnahme des Samens einer Kapsel stellt sich rasch völlige Schmerztaubheit ein, danach beginnen neben dem Tastsinn auch die übrigen Sinne zu schwinden. Der Körper des Betroffenen fällt nach einiger Zeit bei vollem Bewusstsein in ein tiefes Koma, eine vollständige Trennung von Seele und Körper findet statt. Dieser Zustand hält 2W6+6 SR an, und der Betroffene hat Angst, nie wieder in seinen Körper zurückkehren zu können. Eine Seelenwanderung ist möglich, jedoch gefährlich: Wird der Betroffene künstlich aus dem Koma geholt oder lässt die Wirkung des Graumohns nach, kehrt die Seele mit einem Schlag in den Körper zurück. Je größer allerdings die Entfernung, desto größer auch die Wahrscheinlichkeit, dass der Körper verfehlt wird (Meisterermessen). Der seelenlose Körper eines frühzeitig Geweckten gleicht einem Golem, der typische Verhaltensweisen des Betroffenen wie eine Dressurnummer ausführt. Die Rückkehr in den eigenen Körper erfordert sehr starken Willen oder Magie.
Nach einer solchen Erfahrung erhält das Opfer eine permanente Totenangst von 5 (wenn es den Nachteil bereits besitzt, wird die bestehende Totenangst um 3 Punkte angehoben).
*Blüte:* Wirkung je nach Farbton, die Einnahme einer frischen oder dreier getrockneter Blüten führt für W3+3 SR Angst- (Weiß), Freuden- (Schwarz) oder Lethargiezuständen (Grau) in verschiedenen Abstufungen. Die Einnahme mehrerer Blüten verstärkt die Empfindung und verlängert zugleich die Wirkungsdauer. Das veränderte Gefühl wird weder von Trugbildern noch anderen Erscheinungen begleitet. Die eigenen Emotionen des Betroffenen werden nur
enorm verstärkt.
**Giftstufe:** 2 / 2 pro Dosis
**Haltbarkeit:** W6+18 Monate (Samenkapsel trocken aufbewahrt) / W6+12 Wochen (getrocknete Blätter licht- und luftdicht aufbewahrt)
**Preis: 8** D pro Samenkapsel /15 D für die getrockneten Blüten dreier Pflanzen, je nach Farbton
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannten, jedoch wird mit Grauem Mohn (Samen wie Blätter) sehr gerne experimentiert.

## PURPURMOHN

Besonders prächtig präsentiert sich der Purpurmohn, dessen Blütenblätter zum Jahreswechsel einen goldenen Rand erhalten. Zum gleichen Zeitpunkt öffnet sich die nachtschwarze Samenkapsel, um ihren goldenen Samen in alle Winde zu zerstreuen. Diesem Schauspiel wohnen jedoch nur selten Beobachter bei, da es sich zumeist während der Namenlosen Tage abspielt. Überdies werden viele Samenkapseln während der letzten Rahjatage zur Weiterverarbeitung gepflückt.
In der Vergangenheit ist schon des Öfteren versucht worden, den Purpurmohn auszurotten, da er als Werk des Namenlosen angesehen wird. Die Pflanze hat sich jedoch als hartnäckig erwiesen.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** Liebliches Feld, Almada, Aranien, Südaventurien
**Verbreitung:** Wiesen (selten), Wälder (sehr selten, nur auf Lichtungen), Flussläufe (sehr selten)
**Bestimmung:** +3
**Ernte:** Ende Rahja
**Grundmenge:** eine (geschlossene) Samenkapsel
**Dosis und Wirkung:** Der betörende Duft der geöffneten Blüte führt zu einem Rauscherlebnis, das der Göttin Rahja würdig ist (aber nicht ihr Werk): Trugbilder von infamer Schönheit begleitet von dem Gefühl hochgradiger Euphorie führen dazu, dass der Betroffene die Welt um sich herum vollständig vergisst. Das Rauscherlebnis dauert W6+12 SR. Danach tritt für den gleichen Zeitraum ein Gefühl der Leere und Unzufriedenheit ein (Jähzorn +5, MU halbiert, KL und IN je -1), das den Wunsch nach einem weiteren Rauscherlebnis hervorruft.
Mit jedem Rausch steigt die Gefahr, süchtig zu werden. Für alle bisherigen Rauscherlebnisse (inklusive des aktuellen) wird ein W6 gerollt – zeigt nur einer der Würfel eine 6, so ist der Betroffene abhängig vom Purpurmohn (eine Krankheit der 13. Stufe). Das Leeregefühl tritt von nun an täglich einmal (und ohne vorheriges Rauscherlebnis) mit verstärkter Wirkung auf und wird von heftigen Schmerzen begleitet. Der Süchtige setzt alles daran, erneut den Rausch zu erleben, er verrät, belügt oder bestiehlt dafür sogar seine Freunde. Besonders schwerwiegend ist, dass durch die Rauscherlebnisse ein allgemeiner Glaubensverfall eintritt – selbst Geweihte werden mit der Zeit ihren Gott oder ihre Göttin beschimpfen und verraten. Selbstverständlich ist auch Götzenglauben davon betroffen. **Beginn:** 13 KR
**Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit:** 13 Monate (trocken aufbewahrt)
**Preis: 5** D pro Samenkapsel
**Alchimistische Verwendung:** generell verboten und unter höchste Strafe gestellt. Experimente mit Purpurmohn können schnell zur Abhängigkeit führen.
**Besonderheiten:** hochgradig suchterzeugend, die Sucht kann nur durch göttlichen Beistand geheilt werden (besonders Rahja nimmt sich der Süchtigen an), dem Betroffenen steht allerdings eine harte Prüfung bevor.

## SCHWARZER MOHN

*»Der cyklopeische oder schwarze Mohn ist einmalig in seiner Art. Er wächst einzig bei der alten Stadt der ketzerischen Nemekathäer,, Palakar. Im Aussehen gleicht er den Mohnarten, wie wir sie von Feld und Wiese kennen, jedoch sind seine Blätter von einem tiefen Schwarz. Selbst den Brüdern und Schwestern der Marbiden und Noioniten, die sich seiner beruhigenden, schlafgebenden Kräfte bedienen, bleibt nichts anderes übrig, als ihn dort zu pflücken, wo er wächst. Ihn an einem anderen Ort anzupflanzen, ist noch keinem gelungen.«*
—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens,
*Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*

Die Stängel dieser boronheiligen Pflanze werden etwa einen halben Schritt hoch, am oberen Ende sitzt die Samenkapsel, um die sich von Efferd bis Boron vier hauchzarte Blütenblätter öffnen. Nach der späten Blüte, wenn die Pflanze ihre Blätter verloren hat, bleibt schließlich im Monat Boron nur noch der Mohnkopf übrig, der die heilkräftigen Samen enthält. Ein Tee aus diesen Samen oder den Blättern wird in der Seelenheilkunde gerne verwendet.



**Typ:** Nutzpflanze / Droge
**Gebiet** Pailos (eine der Zyklopeninseln)
**Verbreitung:** Ruinenstadt Palakar (sehr häufig)

**Bestimmung: +5**
**Ernte:** Blätter von Efferd bis Boron, Samen im Boron
**Grundmenge:** 2 Blätter, 1 Samenkapsel
**Dosis und Wirkung:** Verbrennt man die Blätter oder Samen einer Kapsel und atmet den Rauch ein, fällt man innerhalb von 3W6 KR in Schlaf, sobald man zu Ruhe kommt, beispielsweise sich auf ein Bett legt oder auf einen Stuhl setzt. Geht man jedoch umher oder unternimmt größere körperliche Anstrengungen, tritt keine Wirkung ein. Der tiefe, erholsame Schlummer führt zu einer doppelten Regeneration (LeP und AsP). Auch am folgenden Tag ist der oder die Betroffene von einer inneren Ruhe erfüllt, die eine *Heilkunde Seele*-Probe um 6, aber auch jede Art von magischer Beherrschung um 3 erleichtert.
**Haltbarkeit:** 2W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)
**Preis: 1** D je Samenkapsel
**Alchimistische Verwendung:** kann als sinnvolle Substitution für Rabenfedern im Schlaftrunk **(SRD 95)** und für Boronwein im *Schlafgift* **(SRD 97)** verwendet werden, wobei der Wirkungsverlust jeweils nur gering ist.

## TIGERMOHN

Auffällig an dieser Mohnpflanze sind die gelb-rot gestreiften Blätter. Von Unkundigen wird der Tigermohn oft für eine Kreuzung aus gelbem und rotem Bunten Mohn gehalten, die Samen enthalten jedoch einen Wirkstoff, der als Beruhigungsmittel eingesetzt werden kann. Die Einnahme ist nicht ungefährlich.



**Typ:** Nutzpflanze / Droge
**Gebiet:** Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien
**Verbreitung:** Wiesen, Flussauen und Waldränder (jeweils selten) **Bestimmung:** +10
**Ernte:** Travia
**Grundmenge:** eine geschlossene Samenkapsel
**Dosis und Wirkung:** Der Genuss der rohen Samen einer Kapsel oder ein Teeaufguss daraus wirkt beruhigend auf Körper und Seele. Angstzustände, Wahnvorstellungen und Tobsuchtsanfälle können so gelindert werden. Für W3+3 Stunden werden entsprechende Nachteile um einen Punkt gesenkt oder in ihrer Dauer um die Hälfte verkürzt.
Die Einnahme von Samen aus drei Kapseln unterdrückt für 2W6 SR alle Ängste und Wahnvorstellungen, der Betroffene verfällt in einen Zustand von Lethargie. Misslungene Proben auf die negativen Eigenschaften werden auf diese Weise ausgeglichen. Blutrausch oder Walwut können gestoppt werden, die Wirkung von Beherrschungszaubern dagegen wird durch die des Tigermohns nur zeitweise überdeckt.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)
**Preis: 1** D pro Samenkapsel
**Alchimistische Verwendung:** Zutat einiger Beruhigungsmittel
**Besonderheiten:** Selbst eine normale Dosierung kann zu Wachkoma mit deutlicher Amnesie führen. Der Meister rollt für jede Kapsel einen W20 – zeigt wenigstens einer der Würfel eine 20, fällt der Behandelte ins Wachkoma. Die Dauer des Komas in Stunden entspricht dem Doppelten der Anzahl verwendeter Kapseln multipliziert mit den erwürfelten 'Patzern'.

## MORGENDORNSTRAUCH

*»Lange Zeit, bevor selbst dein Großvater ein Knabe war, herrschte über das Feenvolk der Feenkönig Amraldin. Er war den Nymphen, Bolden und Blütenjungfern ein guter und lustiger König, der auf seiner Blûtenburg aus goldenem Morgendorn die schönsten Feste des ganzen Feenlandes gab. Dort tanzten und sangen die holden Feen auf dem von Glühwürmchen erleuchteten Hof, gar verbitterte Kobolde und andere Griesgrame wurden wieder fröhlich, wenn sie zum rauschenden Fest auf die Blütenburg kamen. König Amraldin selbst war für jeden Spaß zu haben: Er tanzte, sang fröhliche Lieder und zauberte bunte Regenbogen und Lichten wenn man ihn freundlich darum bat. Darum sagten die Bewohner des Feenlands, König Amraldin sei reich, denn er war reich in seinem Herzen, Gold aber besaß er keines.*
*Nun lag sein Blütenschloss im Saumland, nicht weit von den Ländern der Menschen, die damals wie heute hart auf dem Felde arbeiteten und nicht vollkommen waren in ihrem Wesen. Sie neideten den Feen ihre Fröhlichkeit, und als sie hörten, dass ihr König gar reich sei, da packte sie die Gier. Nächtens schlichen die Menschen ins Feenland zu Amraldins Blütenburg am Rande eines Sees. Als sie die goldschimmernden Blüten erblickten, glaubten sie, dies sei der Reichtum des Feenkönigs, so dass sie, von ihrer Gier zerfressen, bis zur letzten Blüte alle pflückten und mit sich nahmen. Als Amraldin am nächsten Morgen erwachte und sich seiner Blütenburg beraubt sah, war er zornig, als er erkannte, dass die Menschen ihm seine Pracht gestohlen hatten. Er verfluchte allen Morgendorn in Feenland und den Ländern der Sterblichen, damit ein jeder dafür büßen sollte, dem es nach seinen goldenen Blûten verlangt. Die gierigen Menschen verwandelten sich alle in schreckliche Rotaugen, die nur noch kläglich in den Sümpfen hausen. Und wenn sie nicht zu Boron gegangen sind, dann leben sie noch heute dort.«*
*—tobrisches Feenmärchen, angeblich in abgewandelter Form schon von den Al'Hani vor über 1.200 Jahren erzählt*

Der nachtblühende Morgendornstrauch wächst in Hecken in den nordaventurischen Moorlandschaften. Außer im tiefsten Winter trägt er das ganze Jahr über große Kelchblüten, an denen sich das Alter des einzelnen Strauches erkennen lässt. Schimmern die Blüten wie aus Gold, so ist der Busch erst wenige Jahre alt, sind sie von tiefem Purpur, dann steht der Strauch schon viele Jahrzehnte an diesem Ort, und es heißt, dass es Morgendorn mit schwarzen Blüten gibt, der noch aus der Zeit des Fluches des Feenkönigs Amraldin stammt. Die fingerlangen Dornen, die aus den verdreht wachsenden Stängeln und Zweigen ragen, sind jedoch bei allen Büschen tiefschwarz.
Kaum jemand weiß, dass die Blüten das Heim von ruhelosen Seelen sind, die Irrlichtern ähneln (MWW 131) und ebenfalls als solche bezeichnet werden. Wenn sich am Horizont der erste Streifen der Dämmerung zeigt, leuchten die Haine ob der vielen Geistererscheinungen auf, die sich in die Blüten zurückziehen. Den ganzen Tag über bleibt die Blüte geschlossen und bewahrt das Irrlicht vor den Sonnenstrahlen. Erst am Abend öffnet sich die Blüte wieder und das Irrlicht erhebt sich hinaus, um seine nächtlichen Klagelieder zu singen.
Mit ihren lockenden Klagelauten führen sie Wanderer ins Verderben. Wer sich nachts am Morgendorn sticht, der verwandelt sich binnen sieben Tagen in eine Sumpfranze, eine affenartige Kreatur. Während dieser Zeit zeigt das Opfer zunehmend aggressive Züge. Solcherart verwandelte Wesen sind intelligenter als andere Sumpfranzen, daher können sie sich meist zu Anführern eines Rudels aufschwingen und machen mit erstaunlicher Böswilligkeit Jagd auf Wanderer.
Ein derart verfluchter Mensch kann nur durch ein Mirakel oder mit Magie erkannt und zurückverwandelt werden. Glaubt man tobrischen Märchen, so hat einst ein verärgerter Feenkönig die Morgendornsträucher verzaubert, doch es mag auch einfach eine Schutzmaßnahme des Strauchs, der sein Irrlicht treu behütet, gegenüber neugierigen Zweibeinern sein.

**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Nordostaventurien von der Letta bis zur Tobimora
**Verbreitung:** Moor (selten)
**Bestimmung:** +13
**Dosis und Wirkung:** Nach der Berührung einer Blüte verwandelt sich das Opfer im Laufe einer Woche in eine Sumpfranze (Seite 68).
**Besonderheiten:** Der Morgendornstrauch ist von einer Magie erfüllt, die mit einem ANALYSIS als ein Verwandlungsfluch identifiziert werden kann. Verwandelte Zweibeiner sind unter den Rotaugen mit einem TIERGEDANKEN auszumachen. Für die Aufhebung des Fluches ist es erforderlich, dass sowohl Magie (VERWANDLUNGEN BEENDEN) wie auch Liturgien an dem Morgendorn-Strauch gewirkt werden, an dem der Unglückliche sich gestochen hatte. Nur so kann man die nachts umherirrende Seele und den affenartigen Körper wieder miteinander vereinen und zurückverwandeln.

## NAFTANSTAUDE

**»...** *Ich also, nicht blöd, die dicken Handschuhe angezogen - man kennt den Kram ja, wenn eine Türklinke so seltsam glänzt - und die Klinke runtergedrückt. Aber, was soll ich sagen, frisst sich das Dreckszeug doch glatt durch meine Handschuhe. Hab ich erst gemerkt, als es anfing zu brennen. War dann erstmal nix mit Tür auf Na ja, Thoralf hat sie dann halt mit der Axt eingeschlagen ...«*
*—aus einem Kneipengespräch im `Doppelanker' in Mendena, etwa 1013 BF*



Die gut zwei Schritt hohe Naftanstaude (siehe Abbildung) mit ihren gelben Blütendolden ist - wenn auch selten - in fast ganz Aventurien anzutreffen. Sie enthält in ihren etwa fingerdicken Stängeln und fleischigen, gut handtellergroßen Blättern eine honigartige, leicht klebrige Flüssigkeit, die außer dem Gewebe der Naftanstaude alle organischen Materialien (Holz, Horn, Bein, Leder, Stoff ...) binnen kürzester Zeit zerfrisst und nach Verarbeitung als `Goldleim' berühmt-berüchtigt ist. Die Pflanze kann häufig an ihrem Aasgeruch erkannt werden, der von vielen toten Insekten und Vögeln herrührt, die um die Staude herumliegen. Die Goldglanzfliege ist als einziges Insekt gegen die Säfte der Naftanstaude immun.

**Name:** Goldleim
**Typ:** Kontakt-/Waffengift
**Zubereitung:** Der ausgepresste Saft einer Staude wird mit je einer Unze Vitriol und gemahlenem Schiefer zu etwa einem Maß Goldleim eingedickt, einem gefährlichen Kontakt- und Waffengift. **Verarbeitung:** *Alchimie-* oder Pflanzenkunde-Probe+6
**Dosis und Wirkung:** Etwa ein halber Schank Goldleim, als Waffengift auf die Klinge aufgetragen, bewirkt bei einem Schadenstreffer einen zusätzlichen Schaden von 3W-3 Punkten. Als Kontaktgift führt die gleiche Menge zu starken Verätzungen (2W-3 SP pro Stunde für 2W Stunden) und, je nach betroffener Stelle, zu einem mehrtägigen, hohen Abzug auf die Fingerfertigkeit. Rüstungen aus Leder, Stoff oder Holz werden von großflächigeren Treffern fast schlagartig zersetzt. Auch die Schuppen von Achaz sind hiervon betroffen. **Beginn:** sofort
**Giftstufe:** 5
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate
**Preis:** 30 D pro Schank
**Alchimistische Verwendung:** Versuche mit Konzentraten, Substitut für andere Giftstoffe

## NECKERKRAUT

*»Von den Efferdbrüdern, aber besonders den nur gelegentlich zur See Fahrenden hochgeschätzt ist das Neckerkraut, das man auch als Nymphenhaar kennt, denn es schützt vor der Efferdsieche. Ein um seine Passagiere besorgter Koch mischt die Blätter des Krauts unter das Essen und hofft, dass diese sich nicht anschließend über den bitteren Geschmack beschweren. Im Bospraner Reich ist es außerdem bei den feinen Herrschaften und besonders den edlen Damen üblich, mit Rosenessenz aromatisierte Pillen, gedreht aus Zucker und Neckerkraut, bei einer Seefahrt in einem Pillendöschen stets mit sich herumzutragen.«*
*—Rhayamanthys Saimodos, Geweihter des Aves, neuzeitlich*

Das an Schnittlauch erinnernde Kraut wächst am liebsten auf sandigem Boden, meist am Meer. Direkt dort, wo die fingerdicke Wurzel aus der Erde tritt und die Blätter sich verzweigen, sitzt eine stachelige Knospe, die sich im Rondra zu einer gelb blühenden, dukatengroßen Blüte öffnet. Dort auf den Dünen wachsen oft wahre Pflanzenteppiche dicht beisammen. Einem Neckerkraut wächst jedes Lebensjahr ein neues Blatt, und dort, wo man sie abschneidet, sprießen wieder neue Blätter.

**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva
**Verbreitung:** Grasland (selten), Steppe (sehr selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung:** +1
**Ernte:** im Norden Ingerimm bis Rondra, im Süden ganzjährig
**Grundmenge:** eine Staude (ganze Pflanze)
**Dosis und Wirkung:** Der Saft in Stängeln und Blättern ist stark ätzend und ruft schon bei einfacher Berührung pro Flux 2W SP hervor - beim Ernten der Pflanze ist also eine erfolgreiche FF-Probe +2 dringend geboten. Das Auspressen erfordert zudem die nötigen Gerätschaften und Behältnisse.
**Beginn:** sofort
**Giftstufe: 5**
**Haltbarkeit:** Die abgeerntete, komplette Pflanze hält sich 1W+2 Tage lang, der ausgepresste Saft 1W+2 Wochen (in einem luftdicht geschlossenen Metall-, Glas- oder Keramikgefäß).
**Preis: 8** D pro Staude

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Westküste Aventuriens
**Verbreitung:** Strand (gelegentlich), Wiesen (selten), Sumpf (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 1W20+ 5 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Eine Einnahme von mindestens 5 Blättern pro Tag unterbindet das Auftreten von Kerker- oder Efferdssieche für eine Woche. Jedes Blatt weniger erhöht die Chance einer Erkrankung um 20 %, einer Erhöhung der Dosis hat keine Wirkung. **Haltbarkeit:** W3+3 Wochen
**Preis: 5** H je Blatt

**Name:** Efferdhilf
Typ: Heilmittel
**Zubereitung:** Um die Einnahme zu erleichtern, wird das Neckerkraut ausgekocht. Der Absud kann entweder getrunken oder zu kleinen Pillen oder Dragees gerollt werden.
**Verarbeitung:** +3 (Auskochen), +7 (Pillendrehen)
**Dosis und Wirkung:** gleiche Wirkung wie frische Blätter, allerdings muss man 8 Pillen nehmen, um diese Wirkung zu erzielen. Ausgekocht reicht der Sud dreier Blätter.
**Haltbarkeit:** Pille W6+9 Wochen, gekochte Blätter W6+22 Stunden
**Preis: 1** S pro Pille und Sud aus einem Blatt
**Alchimistische Verwendung:** Purpurwasser **(SRD 102)**

## NEMEZIJN

*»Hütet Euch vor dem Nemezijn! Ein Sprichwort, meint Ihr? Nein, diese Warnung ist kein Sprichwort, auch wenn ich Euch eingestehen will, dass ich niemanden kenne, der je einen Nemezijn sah. Er ist ein Baum und soll im Gebirge wachsen. Harmlos anzusehen, sagt man, ein krüppeliges, vertrocknetes Gewächs mit verdrehten Ästen, wie abgestorben, gerade das, was Euch als geeignetes Feuerholz erscheinen mag. Doch was ist schon harmlos auf Maraskan? Nicht viel, und der Nemezijn gewiss nicht. Denn dieser Baum ist rachsüchtig. Lacht nicht, das ist mein voller Ernst! Brecht von dem unscheinbaren Gewächs einen Ast oder ritzt seine Rinde, und Ihr werdet sehen, was Ihr davon habt! Der Nemezijn trägt es Euch nach. Was Euch ein verdorrtes Bäumchen anhaben kann? Nun, der Nemezijn wird Euch nicht gleich auffressen oder erschlagen, doch ein paar Tage, nachdem Ihr Euch an ihm vergriffen habt und vielleicht schon wieder weitergezogen seid, erblüht der Baum und streut alsbald seine Samen aus. Der Wind trägt die Samen fort und Euch hinterher. Sie werden Euch finden! Dann, eines Tages, verlasst Ihr Eure Herberge. Ihr seht vielleicht einen Obstbaum mit verlockenden Früchten, einen Beerenstrauch oder eine Blume, deren herrliche Blüte oder Duft Euch bezaubern! Möglicherweise werdet Ihr Euch wundern, warum Euch gerade dieser Baum oder Strauch noch nie aufgefallen ist, warum Ihr ihn immer übersehen habt? Doch Ihr habt nichts übersehen, denn Baum, Strauch oder Blume sind über Nacht aus einem Samen des Nemezijn gewachsen. Nur Euretwegen, und sie sind durch und durch giftig! Esst von den Früchten und Ihr sterbt, riecht an der Blume und Ihr sterbt. Woran Ihr solch ein falsches Gewächs erkennen könnt? Gar nicht, es nimmt beliebige Erscheinungen an! Was Ihr tun könnt, wenn Ihr fürchtet, Ihr habet den Nemezijn herausgefordert? Esst kein Obst, Gemüse oder Getreide mehr, trinkt weder Bier noch Wein, kleidet Euch nicht in Tuch, sondern in Leder, und macht einen weiten Bogen um jedes Grûnzeug, von dem Ihr nicht ganz sicher seid, dass es schon immer an der Stelle wuchs, wo Ihr es seht. Aber am besten ist es, wenn Ihr Maraskan schleunigst verlasst! Ein letzter Rat: Nehmt das älteste Schiff das Ihr findet, und versichert Euch, dass nicht zufällig ein neues Brett oder Tau jüngst seinen Weg an Bord gefunden hat! Wann Ihr wieder hierher zurückkehren könnt? Sehr einfach: Sobald Ihr älter seid als jeder Baum Maraskans!«*
*—Erzählung eines Rur-und-Gror-Priester, aus Asandrio Urfanyns*
Zu Gast bei den Rebellen, *Harmlyn, 996 BF*

Jeder Maraskaner kennt den Nemezijn, jeder behauptet zu wissen, dass es diesen geheimnisvollen Baum gibt. In neuerer Zeit hört man in den besetzten Gebieten im Verborgenen sogar öfter den Fluch: "Hol den Haffax doch der Nemezijn!"
Einen Beweis für die Existenz dieses Gewächses konnte jedoch bisher niemand erbringen, und so überantworten wir es Ihnen als Meister, diese Idee aufzugreifen.

## NOTHILF

*»Ins Grübeln möcht man darob kimmen, dasz das Nothilf alleinig wächst im Elfenwalde, den das leichtfertig Volk selbst `Saal von Mandra' nennet, ergo nach dem trutzig Schlosz der Elfenkönigin. Denn nichts andres als ein furios Antidoto gegen das Tulmadronengift iszt diesze Klimmpflanz. Vom Tulmadonengift heiszt's aber allenthalben, dasz nur das verschwiegene Volk der Zwerchen dagegen immuno sei. Da wird der Savante gleicho fragen: Iszt's nicht eigenthiemlich, dasz die einen das Antidoto zu Masz Pflanzern, die anderen hingego das Gift dafür in ihren versteckten Cavernen horten? In contrario zum Deppen, dem ganz Deren verschlieret iszt, wird der Savante abermalz folgern: Viel iszt ', dasz uns das Volk der Zwerchen und Elferlinge verschweigern will!»*
*—Verfasser unbekannt,* Uber die 66 Geheimnisze von Elferlingen und Zwerchen, *ca. 423 BF*

Die hellgrüne Nothilfranke schmarotzt fast ausschließlich auf Eichen und erreicht eine Länge bis zu 10 Schritt und trägt kleine, blassrosa Trompetenblüten.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Wälder um die Salamandersteine
**Verbreitung:** Wald, Gebirge (jeweils selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Blüten im Praios; Blätter im Peraine
**Grundmenge:** W20+2 Blüten, 2W20 +10 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Nothilf muss weiterverarbeitet werden, der Genuss der rohen Pflanze ist absolut wirkungslos. Werden Brandwunden mit frisch gepflückten Nothilfblättern versorgt, so ist eine Probe auf *Heilkunde Wunden* um 5 erleichtert. **Haltbarkeit:** W3+3 Tage (Blüte oder Blätter) **Preis:** 3 D (je Blüte), 2 D (je 3 Blätter)

---

**Name:** Nothilf
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung: 5** Blüten eine Woche lang in ein Flux Öl einlegen, die entstehende Lösung durch ein Sieb abfüllen.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Bei Anwendung wird die Lösung mit einem Schank Wasser verdünnt. Sie stoppt die Wirkung von Tulmadron augenblicklich.
**Haltbarkeit:** W3+6 Monate
**Preis:** 30 D je Portion

---

**Name:** Brandhilf
Typ: Heilmittel
**Zubereitung:** drei Blätter in Öl einlegen.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Die Blätter müssen vor Anwendung gut abgetropft werden, können dann auf die Brandwunden gelegt werden. Die *Heilkunde* Wunden-Probe wird jedoch nur um 2 Punkte erleichtert.
**Haltbarkeit:** W3+6 Monate
**Preis: 7** D je 3 Blätter (entspricht einer Portion)
**Besonderheiten:** Die Förderung der Genesung von Brandwunden wirkt nicht auf Zwerge.

## OLGINWURZ

*»Nun lebt der Ferkinack aber in einem öden Bergland, wo's immerfort zugig ist und auch sonst wenig dem Wohlleben bekömmlich. Auch isst er mit seiner Ferkinackin Dinge, von denen man nicht meinen mag, dass sie dem Menschen gedeihlich sein können, sondern vielmehr fein glauben*

*will, dass sich Ferkinack und Ferkinackin gegseitig unter die Erde zu bringen trachten, wenn sie füreinand kochen! Damit aber beide trotzdem weiterleben können, hat die Göttin ein fein Moos gepflanzt. Das wirkt gegen allerlei Gift, Krankheit und Ferkinackenspeis.«*
*—Boisupajew v. Sjepengurken,* Von den Sechs Völkern,
*Festum, 895 BF*

Unter dem unscheinbaren Gewand eines gewöhnlichen, dunkelgrünen Moosballens verbirgt sich eine der wohl heilkräftigsten Pflanzen Aventuriens: die äußerst seltene Olginwurz.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Raschtulswall
**Verbreitung:** Hochland, Gebirge, Wald (jeweils selten)
**Bestimmung:** +10
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W3 Moosballen
**Dosis und Wirkung:** Eine mit etwas Alkohol eingenommene (und gut zerkaute) Olginwurz kann unterstützend zur Entgiftung des Körpers eingesetzt werden. Pro Portion sinkt die Giftstufe aller Gifte bis zur Stufe 19 um einen Punkt (maximal jedoch auf die halbe Giftstufe), zudem wird nach Einnahme von mindestens zwei Portionen während der nächsten Stunde jeder Schadenswurf durch das Gift um 1 Punkt vermindert (allerdings kann dieser Effekt durch Mehreinnahme nicht erhöht werden). Alle Proben-Erschwernisse auf *Heilkunde* Gift sind um die Anzahl der eingenommenen Moosballen reduziert (maximal jedoch um die halbe Giftstufe).
**Haltbarkeit:** 2W6+12 Stunden
**Preis: 3** D pro Moosballen
**Alchimistische Verwendung:** Konstitutionselixier **(SRD 91)**

---

**Name:** Olginsud
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Absud aus 5 Moosballen, Zugabe von Alkohol in ausreichender Menge
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Der Absud stärkt die Abwehrkräfte. Alle Gifte und Krankheiten bis zur Stufe 20, sofern sie weder magischen noch dämonischen oder namenlosen Ursprungs sind, können der behandelten Person für eine Woche lang nichts anhaben. (Eine Ausnahme bildet das Gift der Noralec-Otter (Seite 165). Der Absud muss einen Tag vor Wirkungsbeginn eingenommen werden. 5 Moosballen ergeben eine Portion dieses Universal-Prophylaktikums.
**Haltbarkeit:** in dunklen Flaschen 2W6+6 Monate, ansonsten W6+6 Tage
**Preis: 50** D je Anwendung

## ORAZAL

*»Nun war dieser Puglyx aber ein schlimmer Schelm. Am ersten Tag beschmierte er ein Pergament mit Orazal, warf es ins Wasser und sagte: "Siehst du, das wird nicht nass!"*
*Am zweiten Tag nahm er einen Klumpen getrockneten Orazals. Der sah aus und war hart wie ein Stein. Den warf Puglyx ebenfalls ins Wasser und sagte: "Siehst du, der Stein schwimmt!"*
*Am dritten Tag sagte er schließlich zu Amrosch: "Glaubst du jetzt, dass ich dich das Schwimmen lehren kann?", und fing sogleich an, den Bart des Zwergen mit frischem Orazalsud einzustreichen.«*
*Rittmeister a. D. Polter von Tannbruck,* Heitere Erinnerungen,
*Wehrheim, 980 BF*

Diese zähe Lianenart rankt große Bäume herauf, wobei die unteren Stängel bald verholzen. Die frischen Pflanzenteile in den Baumwipfeln sind von blassem Grün und tragen im Hochsommer blass-gelbe bis orangefarbene große Blüten, die als Mahlzeit bei den meisten kleinen Affenarten beliebt sind. Es kommt vor, dass ein Baum, von Orazal eingeschnürt und vollständig überwuchert, abstirbt — das verbleibende Gebilde bleibt jedoch stehen, vom starken Wurzelwerk der Liane gehalten. Die Waldmenschen glauben, dass die Seelen der toten Bäume im Orazal gefangen sind, und haben vor den bizarren Gebilden, die in etwa `Seele-von-Baum-gefangen-in-falschem-Baum' heißen, große Ehrfurcht.
Die verholzten Stängel der Liane bieten dem kundigen Alchimisten eine wahre Fundgrube an Möglichkeiten zur Weiterverarbeitung. Sie ist zudem so widerstandsfähig, dass sie auch in Nordaventurien (etwa bis Salza) gezogen werden kann.

**Typ:** Nutzpflanze



**Gebiet:** Südaventurien südlich von Mengbilla
**Verbreitung:** Regenwald (selten), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 verholzte Stängel
**Dosis und Wirkung:** Ohne weitere Verarbeitung ist Orazal nutzlos. Die Berührung mit frischem Pflanzensaft (FF-Probe bei Kletterpartien auf orazalbewachsenen Baumwipfeln) führt zu Verätzungen (2W+6 SP). Selbst Lederrüstungen werden vom Pflanzenextrakt angegriffen (RS -1). Als Feuerholz verwendet, entwickelt Orazal einen beißenden Qualm, der die Augen zum Tränen bringt und starke Kopfschmerzen hervorruft (KL und IN je -5).
**Haltbarkeit:** mehrere Jahre
**Preis:** 12 S pro 10 Stein Liane
**Alchimistische Verwendung:** etliche erfolglose Versuche, die konservierende Wirkung auf alchimistische Produkte zu übertragen.
**Besonderheiten:** Im Sonnenlicht kann sich Orazal so sehr aufheizen, dass die Pflanze bei Berührung festklebt und nur durch Entfernen der obersten Hautschichten abgelöst werden kann *(Selbstbeherr*schungs-Probe, W6 SP).

---

**Name:** Orazalkleber
**Typ:** Klebstoff
**Zubereitung:** lange eingekochter Absud aus der ganzen Pflanze
**Verarbeitung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Die zähe Masse trocknet an der Luft binnen etwa einer Stunde und wirkt so als Klebstoff (1 Rechtspann hält etwa 10 Stein Gewicht an einer senkrechten Wand oder 5 Stein an der Decke fest). Wird der Saft zu sehr eingekocht, verhärtet der Orazalabsud und wird (wie auch der verwendete Topf) unbrauchbar. Zu wenig Geduld beeinträchtigt die Eigenschaft des Klebstoffs. Beim Umfüllen in Gefäße ist eine GE-Probe abzulegen, ansonsten muss man sich eine Weile mit der Klebewirkung auseinandersetzen. **Haltbarkeit:** 2W6+15 Monate (Aufbewahrung im luftdichten **Gefäß) Preis: 5** D für eine Unze Klebstoff (reicht für 1 Rechtschritt)

---

**Name:** Schwefliger Orazal
**Typ:** Konservierungsmittel
**Zubereitung:** Lösung mit Schwefel und Weinstein
**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Die Lösung dient als Konservierungsmittel für einfache (nichtalchimistische) Kräuterabsude und verdoppelt deren Haltbarkeit.
**Haltbarkeit:** mehrere Jahrzehnte
**Preis: 8** D für eine Unze Schwefliger Orazal

## ORKLAND-BOVIST

*»Der Zugang zum Lager der Schwarzpelze, das sich in einem Höhlensystem befand, war uns durch eine Gruppe großer Kugelpilze versperrt, die unser Wegekundiger Orkenbovist nannte. Trotz seines gegenteiligen Ratschlags versuchten wir, auf Befehl von Korporal Sfadini, die Deckung der Pilze zu nutzen, um uns an das Orkenzeug anzuschleichen. Als die Pilze dann geplatzt sind, haben wir uns zurückgezogen ... Khorim, Alrik und Jadvige mussten bis Ende Efferd im Feldspital verbringen.«*
*nach einem mündlichen Bericht des Soldaten Perainidan Gummerer aus dem Jahre 1012 BF*

Diese fast einen Schritt durchmessenden, knollenförmigen Riesenpilze stehen meist an schattigen Abhängen, im Halbschatten von Höhlen oder im tiefen Wald in kleineren Gruppen beisammen. Sie sind üblicherweise ungefährlich, doch im Hochsommer, ihrer Reifezeit, platzen sie bei der geringsten Bodenerschütterung auf und verschießen ihre Sporen in großem Umkreis. Die so `bestäubten' Tiere (oder Menschen, Orks ...) sorgen für eine Verbreitung des Pilzes.

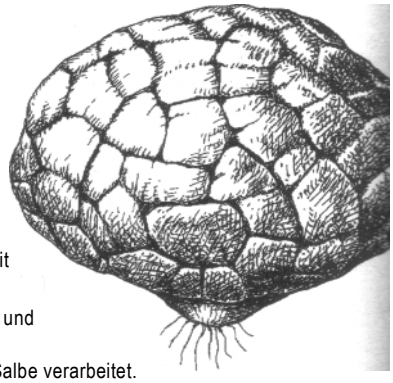
**Typ:** Gefährliche Pflanze
**Gebiet:** Orkland, Svellttal, Andergast
**Verbreitung:** schattige Gebiete im Hochland (selten), Wald (sehr selten), Steppe (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Es gibt keinen bekannten Grund, einen Orklandbovist zu ernten, auch wenn es heißt, das junge Boviste von den Achaz des Orklandes verzehrt werden.
**Dosis und Wirkung:** Gefährlich in der Zeit zwischen Ingerimm und Rondra. Wenn ein Orkland-Bovist aufplatzt, muss jedem potenziellen Opfer in bis zu 5 Schritt Entfernung eine Athletik-Probe +15 gelingen, um in Deckung hechten zu können. Gelingt dies nicht, so klärt eine KO-Probe, ob ein Held die Sporen eingeatmet hat oder nicht. Sollte ein Held von den Pilzsporen befallen werden, äußern sich diese entweder (1–2 auf W6) als ein grünlich schimmerndes Geflecht unter der Haut, das 2W Wochen lang 1W3 SP pro Woche erzeugt, die nächtliche Regeneration verhindert und das Charisma um 2 Punkte senkt; oder (5–6 auf W6) als gefährlicher Lungenpilz, der die Atmung stark behindert (LeP bis zur Heilung permanent um 2W6 Punkte verringert; MU, KK, GE, KO um je 2 Punkte gesenkt). Beide Arten des Pilzbefalls gelten als Krankheiten der Stufe 7 und können entsprechend behandelt werden.
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannt
**Besonderheiten:** gefährliche Sporenwolke (s.o.); Orks und Orkland-Achaz sind immun gegen den Befall von den Sporen des Bovists.

## PESTSPORENPILZ

*»Im Nostrischen kennt man einen gefährlichen, feisten Pilz von brauner Farbe, dessen Aussehen an ein Hirn gemahnt. Schon so mancher Wanderer ist elendiglich daran zugrund gegangen, dass er versehens auf einen solchen trat, worauf sich ein schrecklich Miasma erhebt, von dem ein schwacher Mensch auf der Stell tot umfällt. Es heißt, dass der Pestpilz dem Orkenpilz und dem alanfanischen Mörderpilz ähnlich komme.«*
*—aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Vinsalter Fassung, 802 BF*

Der Pestsporenpilz ist ein Bovist-ähnlicher Bodenpilz von der Größe einer respektablen Kokosnuss mit zäher, rissiger, hellbrauner Haut. Diese Haut ist es auch, die für Alchimisten zur Herstellung einer die Nachtsicht verbessernden Salbe von Interesse ist – ganz im Gegensatz zum Inneren des Pilzes, dem Sporenreservoir, das bei unsachgemäßer Handhabung eine gefährliche Wolke freisetzt.

**Typ:** Giftpflanze / Nutzpflanze
**Gebiet:** Nordaventurien nördlich einer Linie Nostria–Vallusa
**Verbreitung:** Sumpf, Wiesen (jeweils selten), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Efferd bis Boron und Peraine bis Rahja
**Grundmenge:** 1 Pilzhaut
**Dosis und Wirkung:** Die rohe, unverarbeitete Haut hat keine Auswirkungen außer einer leichten Übelkeit. Wird beim Ernten des Pilzes die Haut nicht vorsichtig abgelöst (FF-Probe +2) oder stolpert man versehentlich über den Pilz (GE-Probe +2), so platzt der Pilz auf und setzt eine Wolke von Sporen frei, die beim Einatmen 2W+2 SP verursacht.
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** W6 Tage
**Preis: 2** S pro Pilzhaut
**Alchimistische Verwendung:** Bannpulver **(SRD 103)**



---

**Name:** Katzenaugensalbe
**Typ:** Droge
**Zubereitung:** Die Haut eines reifen Pilzes wird eine Woche lang in Alkohol eingelegt, anschließend mit 3 frischen (!) Carlog-Blütenstempeln vermahlen und mit 1 Unze Salbengrundstoff zu einer Salbe verarbeitet.
**Verarbeitung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Wird eine halbe Unze der Salbe auf die Augenlider und die Schläfen gestrichen, so ermöglicht sie für etwa W3+3 Stunden eine fast vollständige Nachtsicht. (Selbst bei mattem Sternenlicht kann der Anwender sehen wie am Tag; in völliger Dunkelheit versagt allerdings auch dieses Mittel.) Am Tage oder bei greller Beleuchtung sind sämtliche Talent- und Eigenschafts-Proben um 3 bis 12 Punkte (je nach Helligkeit) erschwert.
**Haltbarkeit:** W6+12 Monate
**Preis:** 20 D für ein Tiegelchen mit 3 Anwendungen

## PHOSPHORPILZ

*»Aber nicht ganz ohne Causa glaubt das mysterioso Elfervolk nicht, dasz die Zwerchen Deren zum Brandte bringen wollen! Unterschaetzet sie nicht als Thoren, denn ihr Gedanks scheint von einem Miraculo rühren, dasz in den Cavernen des Finsteren Kamms zu bestaunen iszt. Da, unter der Deren, wo es communo düstro sein sollte, ist ein schwaches Leuchten an den Felsen-Waenden, dasz man leicht mit dem letzten Glimmen eines owlden Feyers verwechseln kann! Dasz mag ein Elferling gesehen haben und gedacht: Da haben die Zwerchen wieder gezuendelt! Dem Savanten offenbart sich rasch, dass das Leuchten von einem Piltze ruehret, communo Fosfor-Pilz genannt, alszo nicht von Feyer, aber gleichwohl wird er sich auch fragen: Wasz hatte jener Elferling unter der Irden zu suchen?«*
*—Verfasser unbekannt,* Uber die 66 Geheimnisze von Elferlingen und Zwerchen, *ca. 413 BF*

Der Pilz findet sich nur in Höhlen und unterirdischen Gängen. Dort benötigt er einzig und alleine Feuchtigkeit, um sich auszubreiten, und stellt ansonsten keine Ansprüche an Böden oder Klima. An den Wänden der geeigneten Höhlen bildet er eine fingerdicke Schicht, die von sich aus grünlich leuchtet. Ist die Feuchtigkeit ausreichend, kann der Pilz so hell sein, dass er eine große Höhle oder ein Gangsystem mit grünlichem Licht erfüllt.
Wenn man Teile des Pilzgeflechtes herausschneidet, leuchten sie noch eine Weile nach. Für eine Weiterverarbeitung zu `Kaltem Feuer' muss jedoch absolut trockenes Pilzgeflecht verwendet werden. Das ange-

feuchtete Pulver wird (insbesondere von Druiden) gern als Beleuchtung für magische Rituale verwendet, wenngleich es keinen Einfluss auf die Magie hat. Wird das Pulver in ein Feuer geschüttet, entsteht eine hellgrüne Stichflamme, die mehrere Schritt Höhe erreichen kann, sofern es sich nicht um ein Herdfeuer in geschlossenen Räumen handelt (diese Erkenntnis hat einen Ferdoker Alchimisten beinahe das Leben gekostet, ihm aber keinen sonderlichen Ruhm eingebracht).



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Orkland und Finsterkamm
**Verbreitung:** Feuchte Höhlen (gelegentlich), Trockene Höhlen (selten)
**Bestimmung:** -3 wenn er leuchtet, +10 für nicht leuchtendes Geflecht
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 Stein der leuchtende Geflechtstücke (für die direkte Anwendung, sonst trockenes Geflecht)
**Dosis und Wirkung:** Der Pilz leuchtet noch eine Weile, nachdem er geerntet wurde, ist danach aber unbrauchbar.
**Haltbarkeit:** W6 SR (Leuchtkraft)
**Preis: 2** H pro Stein
**Alchimistische Verwendung:** viele erfolglose Experimente, lediglich Effekthascherei durch leuchtende Elixiere

---

**Name:** Kaltes Feuer
**Typ:** Leuchtmittel
**Zubereitung:** Pilz trocknen und zerstoßen, im Verhältnis 2:1 mit Schwefel und Kalk versetzen
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Das 'Kalte Feuer' entsteht, wenn das Pulver mit ein wenig Wasser befeuchtet (aber nicht darin ertränkt) wird, um für 3W6 SR grünlich zu leuchten. Ein falsches Mischungsverhältnis senkt Leuchtkraft und/oder Haltbarkeit.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Monate (licht- und luftdicht aufbewahrt)
**Preis: 5** S pro Unze (ausreichend, um einen Raum von 20 Rechtschritt in fahles Licht zu tauchen)

## QUASSELWURZ

*Sey aber zu iederzeiten auf der Hut vor allerley Scharlatanerey, welche an vielen Orten - Herrin HESinden seys geklagt - betrieben wird. Auf dem Markte zaehlt gar nur das gute Gold der Kunden und nit deren Heil, das sie mit einem Kraut zu erwerben trachten. Anstatt Wuersel und Belmart drehen dir die Quacksalber und Kraeuterpanscher nit mehr als ihre eygenen Tinckturen an, deren Wircksamkeit sie lauthals anpreysen, die aber in Wahrheit so erbaermlich oder gar noch gefaehrlich sint, dasz sie sie selbsten nimmer zu sich nehmen wuerden. In Herzoeglich Trallop, wo der Aberglaube dem wahren Wissen noch immer voransteht, sah ich die falschen Krauterer und Heiler zuhauf. Eyne alte Hex wollt mir die Silberlinge mit eynem weißgruenlichen Knollengewaechs aus der Tasche ziehen. Zauberkraeffte haette diese Kwasselwurz, so wuerde iemand, der sie einnehme, ohne Paus quasseln und schnattern, wie es die schwatzhaften Gaense tun. Und dabei wuerd der Ungluecksselige auch noch ausplappern, was er besser bey sich behalten haett - ja es sey moeglich, ihm damit seyne groeßten Geheimnisse zu entreißen. Ich wies die Quacksalberin zurecht und fuehrte ihr vor die verblendeten Augen, dass Herre PRAios nimmer ein solches Kraut in PERainens Garten auf Dere dulden wuerd, denn es deucht mir doch wie finstere Magie.«*

*—Anmerkung in einem Exemplar des* Folianths der Kreutherkunde *aus dem Jahr 482 BF*

In den Laubwäldern Mittelaventuriens wächst manchmal zwischen den Wurzeln einer alten Eiche oder großen Kastanie ein Kraut mit langen, grasähnlichen Blättern, das im Frühling winzige Blüten von himmelblauer Farbe hervorbringt. Unter der Schwesternschaft Satuarias und manchen Sumudienern ist es als Quasselwurz bekannt, während es Jäger und Bauern schlicht Hexenkraut nennen - ohne genau zu wissen, warum. Die Wurzel des Krauts ist eine kleine Knolle von weiß-grüner Farbe. Meist hat sich um diese Wurzeln ein Pilzgeflecht gelegt, das offenbar nur in Verbindung mit der Quasselwurz gedeihen kann.

Wenn man den Quasselwurz jedoch zu einem Pulver weiterverarbeitet, entfaltet sich die Wirkung des Krautes: Wessen Speisen mit Quasselwurz versetzt sind, hat plötzlich das starke Bedürfnis, sich mitzuteilen: Unbefangen plaudert er vor jedem Anwesenden - der natürlich nicht selten der Zubereiter der Quasselwurz ist - von seinem Leben, dem Wetter oder Praios und der Welt.

Bis zu einer Stunde kann die Quasselei des Opfers dauern, wobei es immer weniger darauf achtet, wichtige Geheimnisse (von ständigen Schmerzen im Unterleib bis hin zu den Schlachtplänen der Kaiserlichen) nicht preiszugeben. Wenn es der Zuhörer auch noch versteht, die Quasselei auf die richtigen Themen zu lenken, weiß er bald alles, was er je von seinem Opfer erfahren wollte. Nach der Wirkungsdauer hat das Opfer nur das dumpfe Gefühl, etwas zuviel geredet zu haben. Es kann auch geschehen, dass die Wurzel deutlich kürzer wirkt, so dass der Zuhörer keine relevanten Details erfährt, bevor die Wirkung abgeklungen ist.

Das Geheimnis der Quassselwurz ist in Aventurien praktisch nur unter Hexen und Druiden bekannt - selbst manche Geweihte der Hesinde halten Gerüchte über dieses Gewächs für Aberglauben.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Mittelaventurien zwischen Salamandersteine und Ongalo-Bergen
**Verbreitung:** Wald (selten)
**Bestimmung:** +12
**Ernte:** Phex bis Travia
**Grundmenge:** 1 Wurzel
**Dosis und Wirkung:** keine, die Wurzel muss erst verarbeitet werden.
**Haltbarkeit:** W3+3 Tage
**Preis: 3** S

---

**Name:** Quasselpulver
**Typ:** Einnahmegift
**Zubereitung:** Wurzel mit Pilzgeflecht trocknen, zerstoßen, anfeuchten und fermentieren und mit Basiliskum versetzen.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Wer das Pulver einnimmt, quasselt 2W6 SR lang. Jedesmal, wenn ein Geheimnis zum Gesprächsthema wird, kann den Redseligen nur eine KL-Probe davor bewahren, dieses auszuplaudern. Da die Klugheit jedoch während der Wirkungsdauer pro SR um einen Punkt sinkt, redet er immer unbefangener. Um das Gespräch auf das richtige Thema zu bringen, muss ein wissbegieriger Zuhörer eine erfolgreiche Überreden-Probe +3 ablegen. **Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** 3W6+22 Monate
**Preis:** Verhandlungssache, nur bei freundlich gesinnten Hexen erhältlich.
**Alchimistische Verwendung:** viele nicht dokumentierte Versuche zur Herstellung von Wahrheitselixier

## QUINJA

*»Tredeseptagesima sei die Quinjabeere angeführt. Auch hier kündet die Couleur von roter Qualitas, weswegen auch sie, wie hinc bereits oftmals exempliert, dem Blute zugeordnet. Anders als etwa bei der Roten Pfeilblüte ist ihre Forma aber rund und geschlossen. Deswegen dürfen wir gleich zweierlei deduzieren: Primo weiset ihre Convexitas auf interne Ruhe und Kraft hin, andererseits ihre Rundung auf Beweglichkeit. Dies sagt uns,*

*dass aus der Beere zum einen eine Kräftung der Säfte zu erwarten ist, zum anderen ihre Beschleunigung!«*
*—Fran Munterbeem,* Farben- und Formenlehre der Pflanzen, *Grangor, 1005 BF*

Diese knallrote Beere wächst bevorzugt an warmen, schattigen Orten. Die Pflanze mit kleinen, immergrünen Blättern breitet sich nur langsam aus.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** südlich des Loch Harodröl
**Verbreitung:** Regenwald (häufig), Wald (gelegentlich), Waldränder (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Ingerimm bis Travia
**Grundmenge:** W3+2 Beeren
**Dosis und Wirkung:** KK+1 für 2 Stunden, die Einnahme mehrerer Beeren gleichzeitig bringt keine weitere Wirkung.
**Haltbarkeit:** 1W6+12 Stunden
**Preis:** **1** S für eine Beere
**Alchimistische Verwendung:** Die Beere ist ein beliebtes Aufputschmittel der Echsenmenschen (für Achaz +W20 AuP pro Beere), die aus ihr und anderen Beeren auch einen ungemein wirkungsvollen Schnaps destillieren.
**Besonderheiten:** Verwechslung mit Scheinquinja möglich (eine zweite Pflanzenkunde-Probe +8 entscheidet darüber). Falscher Quinja ist minder giftig und führt zu Magenverstimmungen und leichten Sehstörungen (Giftstufe: 2, W3 SP; für W6 Stunden KL -1 und Sinnenschärfe-3).

---

**Name:** getrocknete Quinja-Beeren
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Beeren im Rauch trocknen und schwefeln.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Wie frische Beeren, jedoch wird die dreifache Menge benötigt. Werden die Beeren nicht richtig verarbeitet, lässt sich nur eine kurze Haltbarkeit von etwa einer Woche erzielen.
**Haltbarkeit:** W20+20 Monate
**Preis: 2** D für drei Beeren
**Alchimistische Verwendung:** Grundlage des Kraftelixiers **(SRD 93)**

## RAHJALIEB

*»Die Blattspitzen des Rahjalieb, das man auch als Levthanstreu, Unschuld oder Rote Rettung kennt, haben sich als bewährtes Mittel wider die Empfängnis erwiesen. Allein zu diesem und dem Zwecke der Luststeigerung bei Mann und Weib werden sie verwendet. Der Hofkoch der Kaiserin Cella kannte zwar mehr als 20 verschiedene Zubereitungsarten des Rahjalieb, doch ist es eher üblich, einen Tee aus den gekräuselten Blättern der Pflanze zuzubereiten. Das Rahjalieb ist weit bekannt und wird allerorts geschätzt, sei es auf dem Lande oder bei Hofe.«*
—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, *Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*

Dieses von Ingerimm bis Praios rot blühende, kaum spannhohe Kraut mit dem petersilieartigen Blattwerk wächst in dichten Gruppen von bis zu zwölf Pflanzen im Schatten eines Baumes oder Busches, nie in der Sonne.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Festum
**Verbreitung:** Wald, Wiesen, Sumpf (jeweils gelegentlich), Regenwald (häufig)
**Bestimmung: +5**
**Ernte:** Phex bis Firun
**Grundmenge:** 2W6 Blätter
**Dosis und Wirkung:** 12 Blätter haben zuverlässig empfängnisverhütende Wirkung für W3+1 Tage.
**Haltbarkeit:** 3 Tage
**Preis:** 1 **S**
**Alchimistische Verwendung:** Das Rahjalieb wird als Zutat zu allerlei Rahjaika verwendet, wo es neben der empfängnisverhütenden auch eine luststeigernde Wirkung haben soll (häufig wird in solchen Mixturen jedoch keine der beiden erzielt). Außerdem ist die Verwendung von Rahjalieb eine mögliche Substitution im Liebestrunk.
**Besonderheiten:** wirkt nicht auf Achaz.

---

**Name:** Rahjalieb-Tee
**Typ:** empfängnisverhütendes Mittel
**Zubereitung:** Blattspitzen trocknen und zerreiben, bei Anwendung mit heißem Wasser aufkochen.
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** wie frische Blätter
**Haltbarkeit:** W3+3 Monate
**Preis:** 2 **S**

## RATTENPILZ

*»Welch überragende Umsichtigkeit zu weisen Seinen Dienern die Stätten der Macht der Vernichtung und der Vernichtung der Macht. Welch bösartige Brillanz, Seine Refugien zu schützen durch die schwarzen Rattenpilze, auf dass kein verblendeter Zwölfgötterscherge sie ohne Seinen Fluch antaste.«*
*—aus den* Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen, *ca. 307 v.BF, Auszug aus der 4. Lobpreisung, Übersetzung aus dem Hochbosparano*

*»Denke nicht, dass der Dreizehnte allein unter den Menschen, die zu seinen verblendeten Kultisten werden, und den finsteren Daimonen – möge PRAIOS sie dreimal bannen – seine Anhängerschaft besitzt. Er hat es gewagt, selbst Flora und Fauna zu verderben, so dass ihm die Ratten, das finstere Gekreuch, bedingungslos folgen und allerorten heimtückisch lauschen, denn sie sind ihm Aug und Ohr auf Deren. In PERaines Pflanzengarten hat sich aber der finster-gräuliche Rattenpilz eingeschlichen und heuchelt, ein unscheinbarer Hutpilz zu sein. Zu erkennen ist dieses verfluchte Gewächs am tiefblauen Schimmer; der seine Lamellen umgibt. Den Priestern des Dreizehnten gelten sie als heiliges Kraut und setzen sie gar als Fokus ihrer Macht ein. Doch wann auch immer ein Geweihter des HERRN oder ein Diener der anderen ELFe den lauernden Rattenpilz mit der bloßen Hand berührt, kommen die Namenlosen Pocken über ihn. Für gewöhnlich sind die Pilze des Namenlosen äußerst selten, doch dort, wo seine Kulte gedeihen, dort wuchert auch sein Pilz zuhauf. Gegen die namenlosen Dämonen in Pilzgestalt hilft gar nur; sie mit Schwert und Handschuh von Sumus Leib zu trennen und dem heiligen Feuer zu überantworten.«*
*—aus dem* Praiosspiegel, *dem Heiligen Buch der Inquisition, überarbeitete Fassung von 1000 BF unter Heliodan Jariel Praiotin XII.*

Wo die Sonnenblume als heilige Pflanze des Praios gilt und die Blutulme als die Pflanze der Hesinde, so ist der Rattenpilz das einzige Gewächs, das für den finsteren Gott ohne Namen einen ähnlichen Status hat. Dieser kaum zwei Finger hoch wachsende Hutpilz kann – wenn auch nur äußerst spärlich – überall in Aventurien gefunden werden. Sein Äußeres ist befremdlich: Mehr dunkelgrau als braun präsentiert er Hut und Stängel, seine weißen Lamellen sind von purpurnen Sprenkeln durchsetzt und zudem von einem nebligen, blauen Leuchten umgeben, das vor allem in der Nacht gespenstisch wirkt. Trotz dieses Aussehens übt er eine magische Anziehungskraft auf jeden unbedarften Pilzsucher aus, der einmal einen solchen namenlosen Pilz findet. Er verbreitet einen würzigen Geruch, der einen himmlischen Geschmack verspricht, so dass ihn jeder Finder trotz ei-

ner dunklen Ahnung gierig mitnimmt und zusammen mit den guten Speisepilzen in einen Topf wirft.
Wer einen Rattenpilz verspeist, in dem entfaltet sich die Macht des Dreizehnten: Tagelang wird er vom Namenlosen Zweifel geplagt. Er macht sich Gedanken zu seinem Glauben und ob es einen Sinn hat, zu seinem Gott zu beten. Nachts plagen ihn Alpträume von Verderben, das durch seinen Glauben über ihn kommt, so dass die Opfer des Pilzes oft von selbst die Nähe des Namenlosen suchen. Werden sie in ihrer Verwirrung gezielt zum Rattenkind bekehrt, so verfallen sie diesem auf alle Fälle.
Auch wenn der Rattenpilz nur äußerst selten in der unverdorbenen Erde wächst, so gedeiht er dort besonders zahlreich und prächtig, wo ein Zentrum der Namenlosen Macht ist. Man kann sogar sagen, dass die Anwesenheit eines Rattenpilzes darauf schließen lässt, dass in der Nähe eine alte Opferstätte oder ein Zirkel des Namenlosen liegen muss. Die Anbeter des Gottes nutzen den Pilz vor allem, um Zwölfgöttergläubige, die weder von den Predigten eines Geweihten des Verfluchten Gottes noch von den Dreizehn Lobpreisungen angetan sind, zum `wahren Glauben' zu bekehren. Für den Dienst an ihren Gott mögen die Rattenpilze tatsächlich als Fokus der Einflussnahme des Rattenkindes angewendet werden. `Hexenringe' aus dem Pilz dienen als potente Schutzkreise bei der Dämonenbeschwörung, die Wunder des Namenlosen sollen unter Zuhilfenahme des Pilzes leichter von der Hand gehen, und noch unglaublichere Dinge wurden berichtet.

**Typ:** Übernatürliche Pflanzen
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** jedes Terrain außer Hochgebirge, Wüste, Eiswüste (jeweils sehr selten), Stätten der Namenlosen Macht (häufig)
**Bestimmung:** +7
**Ernte:** jede Jahreszeit außer Winter (vor allem zwischen Rahja und Praios)
**Grundmenge:** 1 Pilz
**Dosis und Wirkung:** Der Pilz verströmt eine Anziehungskraft auf jeden Wanderer. Der Meister würfelt auf einen Wert von 20—MR des Helden.
Nach der Einnahme eines Pilzes wird man für W6+3 Tage von Namenlosen Zweifeln gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN selbst davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten.
Ein Geweihter der Zwölfgötter, der einen Rattenpilz berührt, erkrankt mit 50 % Wahrscheinlichkeit an den Zorgan-Pocken.
**Haltbarkeit:** W6+28 Stunden
**Preis:** je nachdem, wie viel Verkäufer und Käufer von der Dosis und Wirkung des Pilzes wissen und wie sehr sie ihn benötigen.
**Alchimistische Verwendung:** wird innerhalb des Kultes des Namenlosen mutmaßlich für einige alchimistische Elixiere verwendet.

## RAUSCHGURKE

*»Die Rauschgurke ist eines der Rauschkräutlein. Speisest du davon, so sinkst du alsbald in einen tiefen Schlaf und träumest wirres Zeugs, auf das du nichts geben darfst. Erwachst du, so fühlst du dich wonniglich erfrischt und warm ums Herz. Doch ist die grüne Frucht nur ein minderes Kraut! Denn mancher, der von ihr genießt, versinket nicht im Traum, sondern bleibet wach und wird blöd davon! [...] Die Rauschgurke ist eines der vielseitigsten Geschenke Rurs. Meine Großmutter kannte mehr als siebzig Weisen ihrer Zubereitung. Ich selbst kenne kaum zwanzig. Doch warum erzähle ich dir das? Ihr Garetjas seid blind für die Rätsel Rurs, und außerdem habe ich unsere Verabredung nicht herbeigeführt, um dein Wissen zu mehren, Bube!«*

*—Ausspruch des Seilergesellen (?) Marajian (?), belauscht von dem Straßenbengel Vanion, schriftlich festgehalten in den Akten der Stadtbüttelei von Wehrheim, 1017 BF*

Die Rauschgurke ist die Frucht des Rauschagura-Baums, der eine Höhe von bis zu 10 Schritt erreicht. Ihre Farbe ist meist hellgrün, bisweilen violett und in sehr seltenen Fällen gelb, ihre Form erinnert an eine Birne. Sie erreicht eine Größe bis zu einem Spann, der Geschmack ist leicht bitter.
*Die Ansicht von Nichtmaraskanern:* Die Rauschgurke wird so gegessen, wie sie vom Baum kommt. Je frischer, desto stärker ihre Wirkung. Ihr Genuss führt zu einer kurzzeitigen Kräftesteigerung, die mit deutlicher Bewusstseinstrübung oder rauschhaften Träumen einhergeht.



*Die Ansicht der Maraskaner: Zu* den wohl widerlichsten Angewohnheiten der Fremden gehört der Verzehr roher Rauschgurken. Die edle Frucht verdient eine ausgeklügelte Zubereitung. Sie wird eingelegt, gedörrt oder gekocht und meist mit anderen Zutaten vermischt. Erst dann entfaltet sie ihre wahre Wirkung. Sie beeinflusst in vielfältiger Weise das Gemüt, ist Heilmittel oder Gewürz. Vor allem verstärkt sie die Wirkung jeder anderen Pflanze, die Rur auf dem Diskus gepflanzt hat.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Maraskan, seit etwa 995 BF auch in der Nähe Khunchoms
**Verbreitung:** Wälder (gelegentlich), Waldränder (selten)
**Bestimmung:** +3
**Ernte:** Tsa bis Boron
**Grundmenge:** 3W6 reife Rauschgurken pro Baum
**Dosis und Wirkung:** Eine unbehandelte Rauschgurke erhöht die Körperkraft um 3 Punkte bei gleichzeitiger Absenkung der Klugheit um 1W6+2 Punkte. Sinkt die Klugheit dessen, der sie zu sich genommen hat, um mehr als 2 Punkte, so versinkt er in einen Tiefschlaf, der mit wirren Träumen einhergeht. Der Rauschzustand wird als angenehm und aufbauend empfunden, die Wirkungsdauer beträgt bei einer ganzen Frucht 2W6 Stunden.
**Haltbarkeit:** W3+1 Wochen
**Preis:** 5 H
**Alchimistische Verwendung:** Traumpulver **(SRD 99)** und verschiedene andere Experimente

---

**Name:** Rauschgurke (maraskanisch)
**Typ:** Gewürz, Delikatesse, Heilmittel
**Zubereitung:** unterschiedlich
**Verarbeitung:** zwischen 0 und +15 (jedoch fast ausschließlich Maraskanern bekannt)
**Dosis und Wirkung:** Behandelt oder vermischt mit anderen Zutaten, hat die Rauschgurke zahlreiche Wirkungsweisen, die durch Meisterentscheid festgelegt werden.
**Haltbarkeit und Preis:** je nach Behandlung bis zu 5 Jahren und bis zu 10 D

## ROTE PFEILBLÜTE

*»Duodevigintissima sei die Pfeilblüte angeführt. Als ihre Farbe rot ist, ist auch die Dosis und Wirkung von rötlicher Qualitas, somit wie iam demonstriert ward, dem Blute zugeordnet. Weiß man nunc, dass sie am Baume wächst, dem die Crusta beschädigt wurde, so deduziert man leicht, zumal wenn man ihre rondraische Form respiziert, dass sie – weil benevolent – ergo der Wundheilerei dienen muss.«*

*—Fran Munterbeem,* Farben- und Formenlehre der Pflanzen, *Grangor 1005 BF*

Das Schlingkraut findet sich oft an tropischen Bäumen. Neben der heilkräftigen glauben die Waldmenschen noch an eine weitere Wir-

kung des Krautes. Solange die Blüten noch in geschlossener Knospe stehen, ernten Mohamädchen, die kurz vor der Geschlechtsreife stehen, die unfertigen Blüten zum rohen Verzehr, meist werden Teile des Stängels mitgegessen. Die Knospen schmecken absolut scheußlich, sollen jedoch die Mädchen in Schönheit und Fruchtbarkeit erblühen lassen.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Südaventurien südlich der Linie Neetha—Thalusa
**Verbreitung:** Küstensümpfe, Regenwald (jeweils gelegentlich), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +7
**Ernte:** Peraine bis Rahja
**Grundmenge:** W6 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Drei Blüten werden zu einem Tee aufgegossen, der 3W6+2 LeP binnen drei Stunden bringt. Eine Zugabe weiterer Blüten zum Tee bewirkt nichts, wenn man davon absieht, dass das liebliche Getränk dadurch bitter wird.
**Haltbarkeit:** W6 Stunden
**Preis: 1** S pro Blüte
**Alchimistische Verwendung:** Versuche zur Verwendung als Substitut in Heiltränken
**Besonderheit:** Roh genossen bringen die Blütenknospen CH +1 für 12 Stunden.

---

**Name:** Pfeilblütentee
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Blütenblätter und Stempel werden getrennt voneinander getrocknet, aber gemeinsam aufgekocht.
**Verarbeitung:** +1
**Dosis und Wirkung:** wie frische Blüten, jedoch müssen fünf Blüten verwendet werden. Der Tee ist weniger aromatisch, dafür etwas bitterer.
**Haltbarkeit:** W3+5 Monate
**Preis: 2** S pro Blüte

---

**Name:** Pfeilblütenpunsch
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** kräftiger Blütenaufguss (7 Blüten, 1 Flux Wasser) mit etwas Orazal und 1 Flux Alkohol versetzt.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** wie frisch aufgegossener Tee, jedoch ist der 'Pfeilblütenpunsch' nur mit Überwindung zu genießen. Eine Überdosierung ruft Beengungsgefühle im Brustraum hervor.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Monate
**Preis:** 10 D

## ROTER DRACHENSCHLUND

*»Allduiwhyl dui Liskka-Trofehe un Arg Krankkhft ischt, ischt aug dui Mech-Dui-Gsund darfir Faerlich! Tu sullst suche dui fris Losung und Kettel von dui Draklador. Dort druff wekst und rot Flor, dui lugt why dui Schlunt von un Draklador, et dui sullst Tu flikken! Doch hab Warnhung! Dui Florgukkt Dik an et merkkt, wat Tu Thutst. Et whenn dui Draklador kûmmt zrikk binne un Daag zu sfn Losung und Kettel, dhann secht dui Flor dui Draklador, why Tu da warscht, et dui Draklador kûmmt hinter Tich hiere und frist Tich. Dock kûmmt dui Draklador buten und Daag, dhann hat dui Flor firgessen, why du hiere warscht. Whann Tu sechst dui Flor, dat Tu sui flikkst fir dui Liskka-7iofehe, dhann kûmmt dui Draklador nît hinter Tich hiere.«*
*—unbekannter Herkunft, vermutlich aus der Zeit der Friedenskaiser*

Die rote Blüte dieser ansonsten unscheinbaren, breitblättrigen Pflanze erinnert vage an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms. Um den Drachenschlund rankt sich allerlei Aberglaube, zum Beispiel, dass sein Vorhandensein Raubtiere fernhalte oder dass dort, wo ein Drache verwundet wurde, diese Pflanze wachse.



**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien nördlich einer Linie Drôl—Thalusa
**Verbreitung:** Waldränder, Flussufer (jeweils sehr selten)
**Bestimmung:** +10 (+3 zur Blütezeit)
**Ernte:** ganzjährig (Blüte im Ingerimm und Rahja)
**Grundmenge:** W6 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Das Gewächs kann den Ausbruch von Lykanthropie verhindern. Dazu muss dem Opfern ein Verband aus frischen Drachenschlund-Blättern auf die (nötigenfalls aufgeschnittene) Bisswunde gelegt werden. Eine Behandlung mit dieser Pflanze wirkt bei einem Werwolfsopfer nur ein einziges Mal, und nur dann, wenn es bereits zu einer Verwandlung gekommen ist.
**Haltbarkeit:** W3+6 Tage
**Preis:** 20 D

**Alchimistische Verwendung:** obskure Experimente in Verwandlungselixieren und alchimistischen Fluchbrechern, doch wahrscheinlich bisher ohne Erfolg.
**Besonderheiten:** Jeder Versuch des kultivierten Anbaus — sogar mittels Perainelitурgien — ist rätselhafterweise fehlgeschlagen. Der Anblick der geöffneten Blüte erzeugt ein mulmiges Gefühl, oftmals glauben sich Betrachter von der Pflanze beobachtet.

---

**Name:** Roter Drachenodem
**Typ:** Räuchermittel
**Zubereitung:** getrocknete, fermentierte Blätter
**Verarbeitung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Die in einem kleinen Tiegel zum Glimmen gebrachten Blätter verströmen beim Verkohlen einen hocharomatischen Duft, der Werwesen fernhält.
**Haltbarkeit:** W6+9 Jahre
**Preis:** 25 D (Blätterbund, ausreichend für 2W+12 Stunden)

## SANSARO

*Je weiter man aber in die praioswärtigen Lande reist, desto übler wird das Geziefer, plagt 's einen ja tags und nachts. Drumb ist's ein guter Rat, sich nit dafür zu genieren, es ebenso zu threiben, wie die dort Natürlichen. Die nehmen von dem Sansaro-Tang, der allenthalben auf dem Meere sprieszt, und brauen daraus eine Salb. Die schmieren sich Tropf und Tröpfin auf den Corpus. Fürlich! Dem Geziefer und Gestech ist die Tanck-Salbe so ein Graus, dasz beids sich fürderhin forthaeltz!«*
*—Original unbekannt, vermutlich aus* Robal der Reisende,
*überliefert im Almanach der Wanderungen, 589 BF*

Sansaro ist eine übelriechende, grünbraune Tangart, die auf dem Meer oder an Küstenstreifen einfach durch Abschöpfen geerntet werden kann. Unter den verschiedenen Tangarten ist Sansaro schwer auszumachen, da es viele ähnliche Pflanzen gibt.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet** Perlenmeer zwischen Selem und Charypso
**Verbreitung:** Küstengewässer (häufig, im Winter selten), Offenes Meer (selten, nicht im Winter)
**Bestimmung:** +12
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** eine Pflanze (0,5 Stein)
**Dosis und Wirkung:** Der Genuss rohen Sansaros lindert die Folgen

der Kerkersieche, bei täglicher Einnahme über 2 Wochen lässt sich die Krankheit ganz und gar besiegen. Die fiebersenkende Wirkung hilft bei allen Krankheiten, die von Fieber begleitet werden (1—2 SP weniger pro Tag).
**Haltbarkeit:** W6+22 Stunden
**Preis: 1** S pro Stein
**Alchimistische Verwendung:** Experimente haben Pasten und Balsame hervorgebracht, die zwar nichts bewirken, aber niederhöllisch stinken.

---

**Name:** Sansarosud
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Absud des mit Kalk eingekochten Tangs
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Der Absud unterbindet einen Tag lang jegliche Ansteckung mit Krankheiten. Wird zu wenig Kalk zugesetzt, sinkt die Haltbarkeit des Absuds, zuviel Kalk führt zum schnellen Eindicken, so dass eine unbrauchbare (und ungenießbare) Sansaro-Kalkmasse entsteht.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate (bei möglichst kühler Aufbewahrung)
**Preis: 6** D pro Flux Absud

---

**Name:** Sansaropaste
**Typ:** Insektenmittel
**Zubereitung:** den Bodensatz des Absudes weiter einkochen und Tran beigeben.
**Verarbeitung: +5**
**Dosis und Wirkung:** Wird der ganze Körper gleichmäßig mit der Paste eingerieben, hält das Mittel zwei Tage lang Parasiten und Ungeziefer fern. Während frische Paste absolut geruchlos ist, setzt schon nach einer Woche ein leichter Faulgeruch ein, der das CH des Trägers um 1 Punkt senkt.
**Haltbarkeit:** W6+7 Wochen
**Preis: 3** D pro 10 Unzen Paste (genügt für eine Anwendung)

## SATUARIENSBUSCH

*»Der Satuariensbusch, so heißt es, sei das Geschenk der Tochter Sumus an ihre Kinder, ein Gewächs von zauberkräftiger Art: So weit sich seine Äste in den Himmel und seine Wurzeln in den Leib Sumus erstrecken, so weit reicht auch seine Macht, Geister, Nachtmahre, Wiedergänger, ja, sogar Dämonen fernzuhalten. Darum gilt der Busch als Schutz vor überderischen Wesenheiten, sein Saft findet aber auch in vielen satuarischen und anderen heilkräftigen Tränken und Salben Verwendung.«*
*—aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *neueste Auflage, 1003 BF*

Es ist nicht schwer, den immergrünen, bis zu vier Schritt hohen Satuariensbusch (auch Dornkraut oder Widderdorn) zu erkennen: Seine dicken, dunkelgrünen Blätter, die fingerlangen Dornen und die weißen, eiförmigen Beeren machen ihn unverwechselbar. Besonders im Nordosten des Mittelreiches (Beilunk, Tobrien, Warunk) und im Bornland wird die Pflanze als Heilpflanze angesehen. Dort wird sie auch bisweilen mit ihrem Verwandten, dem Weißdorn, als Hecke gepflanzt, nicht nur zum Schutz gegen winterliche Eiswinde, sondern auch als `Bollwerk wider Übernatürliches'.

**Typ:** Heilpflanze / Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich der Gelben Sichel
**Verbreitung:** Waldränder, lichte Laubwälder (jeweils gelegentlich)
**Bestimmung:** -2
**Ernte:** Blätter Ingerimm bis Praios, Blüten Ingerimm bis Rahja, Frucht Efferd bis Travia, Saft Phex bis Praios
**Grundmenge:** 2W20 Blätter, W20 Blüten, W20 Früchte, W3 Flux Saft
**Dosis und Wirkung:** Roh genossene Pflanzenteile verursachen schwere Magenkrämpfe, die die guten Wirkungen des heilkräftigen Busches wieder aufheben. Der Saft, den man gewinnt, indem man den Stamm einritzt und die austretende Flüssigkeit in einem darunter gestellten Behältnis sammelt, verwendet man als Komponente für verschiedene Heiltränke sowie um Verbände damit zu tränken. Ein solcherart behandelter Wundverband senkt die Wahrscheinlichkeit eines Wundfieberausbruchs um 10 %. Die Pflanzenteile werden vorsichtig, möglichst im Schatten getrocknet. Daraus wird später im Bedarfsfall ein Tee zubereitet.
**Haltbarkeit:** Saft W3+6 Tage (in einem geschlossenen, abgedunkelten Gefäß)
**Preis: 1** H für eine Handvoll Blätter, Blüten oder Früchte, 5 H für 3 Flux Saft
**Alchimistische Verwendung:** fast unbekannte, aber optimierende Verwendung für Zauberkreide **(SRD 101)**
**Besonderheiten:** Der Busch ist von Magie durchdrungen und eignet sich für die Artefaktherstellung **(SRD 117).** Geister, Nachtmahre und Dämonen können sich dem Busch nicht nähern, er gilt für sie als von Sumu (einfach) geweihter Grund **(MGS 52,** der Busch schützt jedoch auch vor Geisterwesen aller Art).

---

**Name:** Satuariens Trunk
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Tee aus getrockneten Blättern, Blüten und Früchten
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** Blätter, Blüten und Früchte haben für einen Tag eine beruhigende, den Körper kräftigende und stabilisierende Wirkung. Alle Schlechten Eigenschaften sinken für diese Zeit um 1 und die Widerstandskraft gegen Krankheiten wird gestärkt (5 % geringere Infektionswahrscheinlichkeit, 1 SP weniger). Die Wirkung addiert sich nicht; das heißt, die zweite und alle folgenden Tassen Tee am gleichen Tag bleiben ohne weitere Vorteile.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate
**Preis: 5** H

## SCHLANGENZÜNGLEIN

*»Ich denke, dass meine Entdeckung eher eine Wiederentdeckung ist. Schon zur Rohalszeit war eine Pflanze bekannt, die man unter dem Namen Schlangenzünglein und Echsenstab kannte. Mein vor kurzem auf Maraskan gemachter Fund bestätigt die alten Berichte und widerlegt die Thesen, welche von einer Ausrottung der Pflanze durch die entfesselten Gewalten des Kriegs der Magier sprechen. Die Pflanze reagiert äußerst heftig auf die Wirkung arkaner Gewalten: Ihr Saft färbt sich rot, und sie beginnt zu bluten. Doch die Annahme einer Ausrottung des Gewächses über größere Landstriche durch den Krieg der Magier erscheint mir übertrieben, wie sollte dann eine solche Pflanze die epochale Umwälzung eines Drachenkrieges überstanden haben? Die magieerspürende Wirkung wird indes von mir weiter untersucht.«*
*—aus den Notizen des Taranion Tagenion, Magister des Institut der Arkanen Analysen, Kuslik, neuzeitlich*

Aus zwei Dutzend fahlgrauen Blättern, die kaum Fingerlänge erreichen, erhebt sich der Hauptkörper der Pflanze: ein 2 Finger durchmessender, 2 Spann langer, hohler Schlauch, der am oberen Ende, einem Wanderstab gleich, abgeknickt ist. Aus dem abgeknickten Ende entspringt ein dünnes, am Ende gegabeltes Blatt, das der Zunge einer Schlange gleicht – daher der Name des Gewächses. Die Oberfläche der Pflanze ist olivgrün und weist gelbe Sprenkel auf. In ihrem schlauchartigen Rumpfstiel fängt das Schlangenzünglein Insekten, von denen es sich ernährt.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Maraskan, Gebiet um den Golf von Perricum, entlang des Mhanadi, Unterlauf von Darpat und Radrom **Verbreitung:** Flussläufe (selten), Sumpf (selten), Regenwald (sehr selten)
**Bestimmung:** +3
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** Saft einer Pflanze
**Dosis und Wirkung:** Der Saft der Pflanze reagiert auf die Präsenz magischer Energie und färbt sich infolgedessen blutrot.
**Haltbarkeit:** W3+6 Tage
**Preis: 2** D pro Saft einer Pflanze

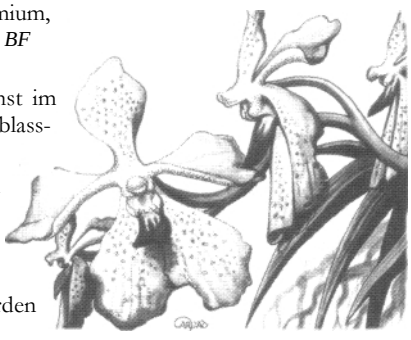
---

**Name:** Magiepaste
**Typ:** Alchimistisches Mittel
**Zubereitung:** Saft zusammen mit Fett köcheln und eindicken lassen. Ständig umrühren.
**Verarbeitung:** +10
**Dosis und Wirkung:** siehe oben, jedoch kann sich die Paste nur maximal dreimal verfärben. Daher ist bei Herstellung und Transport darauf zu achten, Magie fernzuhalten.
**Haltbarkeit:** W3+5 Monate
**Preis: 7** D
**Alchimistische Verwendung:** Als fertig hergestellte Paste wird das Schlangenzünglein bei verschiedenen alchimistischen Abläufen als Indikator für sich entfaltende magische Vorgänge verwendet.

## SCHLEICHENDER TOD

*»Aufs strengste verwerflich darf der Umgang mit dem Samthauche gelten, ist er doch im geringsten Falle schon für schwere Sinnestrübungen verantwortlich, und zeugt anderlei Anwendung zumeist vom Vorsatze üblen Gelichters — diese Einschätzung mag auch seine hilfreichen Dienste beim Liebestrunke nicht mindern. Erkenntlich sei der Samthauch, welcher ist der Pollen von einer Blume des Südens, an folgenden Merkmalen ...«*

*—aus dem* Index Wehrheimium, *Fassung aus dem Jahre 984 BF*



Diese Orchideenart wächst im Süden Aventuriens, trägt blassgelbe bis weiße Blüten, riecht widerlich süß, und ihre Blütenpollen erzeugen rauschhafte Träume und schwere Vergiftungen. Diese Pollen werden auch als `Samthauch' bezeichnet und vor allem von den Boroni des alanfanischen Ritus gerne verwendet. Dort kennt man den Blütenstaub auch noch unter den Bezeichnungen *Kamaluqs Tatze* oder *Scharlachkatze.*

**Typ: Droge**
**Gebiet:** Südaventurien südlich des Loch Harodrôl
**Verbreitung:** Flussufer (sehr selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Ingerimm bis Rahja
**Grundmenge:** W6 Blüten
**Dosis und Wirkung:** siehe unten
**Haltbarkeit:** W6 Tage
**Preis:** 15 S
**Alchimistische Verwendung:** Liebestrunk, Mengbiller Bannbalöl, Regenbogenstaub **(SRD 98–99)**
**Besonderheiten:** große Gefahr der Selbstvergiftung

**Name:** Samthauch
**Typ:** Droge / Atemgift
**Zubereitung:** Die Blüten werden getrocknet, mitunter wird der Blütenstaub in kleinen Papiertüten abgepackt.
**Verarbeitung:** +3
**Dosis und Wirkung:** Die Pollen von zwei Blüten, konzentriert eingeatmet, erzeugen rauschhafte Träume (1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden schwerer Kater (gute Eigenschaften je -2). In Überdosierung (Pollen von 5 Blüten) findet Samthauch Anwendung als schweres und oftmals tödliches Atemgift, das einem Opfer ins Gesicht geblasen wird (Stufe: 5, 2W6 SP pro Stunde für W6 Stunden). Der gefährliche Umgang mit Samthauch macht bei Benutzung als Rauschmittel Proben auf *Alchimie* +9 oder *Pflanzenkunde* +6 erforderlich.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 2 **(5)**
**Haltbarkeit:** W6+2 Wochen
**Preis: 2** D pro Skrupel (Ein Skrupel entspricht dem Inhalt einer Blüte.)
**Besonderheiten:** Häufiger Genuss von Samthauch führt zur Abhängigkeit (Krankheit der 5. Stufe). Kann nicht mindestens alle 3 Tage Samthauch eingeatmet werden, führt der Entzug zu Schlafstörungen.

## SCHLEIMIGER SUMPFKNÖTERICH

*»Kann ein Pflanz von Arg sein? — Dem Schleimigen Knöter mag man dies beinahe attestieren, siedelt er doch stets in der Nähe von Tod und Verwesung und trägt diese noch über sein kurzes Dasein hinaus. Wohl von Arg und verdorben sind aber all jene, die seiner finsteren Verlockung erliegen und sich seiner bedienen.«*
*—aus dem* Index Wehrheimium, *Fassung aus dem Jahre 984 BF*

Dieser etwa faustgroße Pilz, der eine grünliche Haut und gleichfarbige Lamellen besitzt, wird von allen Tieren wegen seiner brennenden Berührung gemieden. Wie fast alle Pilze liebt dieser Holzschmarotzer schattige Plätze. Oft findet man ihn in so genannten 'Hexenringen' um einen absterbenden Baum gruppiert. Aus dem Pilz lässt sich ein schweres Waffen- und Kontaktgift herstellen.

**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** Bornland, nördliches Tobrien
**Verbreitung:** Wald (selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung:** +3
**Ernte:** ganze Pflanze, Praios bis Travia
**Grundmenge:** 2W6 Pilze
**Dosis und Wirkung:** Die Berührung mit bloßer Haut verursacht 3 SP pro Pilz.
**Giftstufe: 4**
**Haltbarkeit:** W6+22 Stunden
**Preis: 5** S pro Pilz
**Alchimistische Verwendung:** Berserkerelixier **(SRD 97)**

---

**Name:** Knötergift
**Typ:** Kontakt-/Waffengift
**Zubereitung:** 3 Pilze werden püriert. Der Saft wird gefiltert und mit je 5 Skrupeln Knochenleim und stark verdünnter Salzlake eingedickt. Für Waffengift werden die zwei Unzen Rohgift mit 2 Unzen öl- bzw. fetthaltigem Salbengrundstoff vermischt, so dass sich eine klebrige Paste ergibt. Als Kontaktgift werden die 2 Unzen in etwa einem Schank Wasser gelöst und mit natürlichen Farbpigmenten versetzt, um den Überzug auf dem jeweiligen Gegenstand besser zu kaschieren.

**Verarbeitung:** *Alchimie +6* oder *Kochen +5*
**Dosis und Wirkung:** Die Wirkung des Giftes setzt sofort ein und verursacht 8 Spielrunden lang jeweils 2W+1 SP. Zunächst fühlt das Opfer ein heftiges Brennen an der betroffenen Stelle, anschließend bricht es am ganzen Körper in kalten Schweiß aus, vielfach kommt es sogar zu Tode. Die oben genannten Mengen reichen für 2 Anwendungen (Klingen bzw. Türgriffe).
**Beginn:** sofort
**Giftstufe:** 8
**Haltbarkeit:** *W6+2* Wochen
**Preis:** *50* D (fertiges Gift, 2 Anwendungen)

## SCHLINGGRAS

*»Whenn Tu alsu nag Fir-Nûrden kämmst, kämmst Tu dûrhin, wou dui Slinger wont. Dui lugt why un Draklador et frist why un Draklador et hats grot Riss-Zeene et Prankker why un Draklado, dog ischt kîn Draklador. Whenn dui Grot-Slinger hatt sîn Nothung, dhann gangt sui in dui Summpff, wou dui Slinger werfft sîn Kettel et Losung omhiere. Uff dui Kettel et Losung fon dui Grot-Slinger wekst dhann dat Slinger-Graas! Dat huilt Tich fescht whenn Tu forbeyhe-kûmmst et fengt Tich. Dhann kämmt dui Grot-Slinger et frist Tich! Alsu hab Warnhung!«*
*—unbekannter Herkunft, vermutlich aus der Zeit der Friedenskaiser*

*»Wie wir also endlich den Pfad wiedergefunden hatten, sind wir natürlich sofort unvorsichtig geworden. Ich meine, der Alrik kennt sich wirklich gut aus mit Pflanzen, und ausgerechnet der läuft an dem Schlingzeugs vorbei, ohne es zu bemerken. Im einen Moment winkt er uns noch, dass wir nachkommen sollen, plötzlich denk ich, ich seh nicht richtig, da fällt er schon rücklings in den Sumpf Verflixt schnell ging das – bis wir ran waren, war der Alrik schon bis zur Lende versunken. Wär ja kein Problem gewesen, mit vier Leuten hätten wir den ohne weiteres rausgezogen, aber der war in dem Mistzeugs gefangen. Mir war ganz schön mulmig, als ich mit dem Säbel in der Faulbrühe rumgestochert hab', hoffentlich triffste den Alrik nicht, dachte ich immerzu, aber schließlich haben wir ihn ja dann doch freigehauen, ich meine, alle für einen und einer im Sumpf hahaha ...«*
*—aus einem Kneipengespräch in Lowangen, 1010 BF*

Die bis zu eineinhalb Schritt hohe Graspflanze findet sich in vielen nordaventurischen Mooren und Sümpfen. Das oft in kleinen Gruppen wachsende Schlinggras bildet an einer unter der Erde weit verzweigten Wurzel mehrere Halme aus, die im Herbst eine rötliche Maserung erhalten. Schlinggras lebt von verfaulendem Holz, das es im Sumpf zur Genüge gibt. Es kann Mensch und Tier durch seine unangenehme Eigenart gefährlich werden, sich mit dem Wurzelwerk oder den Halmen blitzschnell um die Beine eines Opfers zu ringeln – und ein Sturz kann im Sumpf fatale Folgen haben.



**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Nordaventurien
**Verbreitung:** Sumpf (selten), Hochmoore (selten)
**Bestimmung:** +12
**Dosis und Wirkung:** Dem Opfer steht eine (je nach mangelnder Aufmerksamkeit erschwerte und verdeckt vom Meister gewürfelte) IN-Probe zu, um rechtzeitig auf das Schlinggras aufmerksam zu werden. Erkennt der Betroffene die Pflanze dann, kann er die Gefahr leicht umgehen. Einmal von der Pflanze gepackt, muss sofort eine GE-Probe gelingen, um nicht zu stürzen und im Moor einzusinken (hierzu siehe **GA 121).** Solange der Held gefangen ist, gilt ein zusätzlicher Malus auf GE und KK von je einem Punkt.
Eingesunkene werden meist zusätzlich von ein oder zwei unterirdischen Wurzelausläufern umschlungen, im schlimmsten Fall werden weitere Pflanzen auf das Opfer aufmerksam. Mit einem einzigen Schwertstreich kann das Schlinggras durchtrennt werden. Halme wird man auf diese Weise mit einer gelungenen AT schnell (os, die unter der Oberfläche verlaufenden Wurzeln erfordern allerdings zuvor eine IN-Probe.
**Alchimistische Verwendung:** keine
**Besonderheiten:** Die Halme des Schlinggrases eignen sich ganz besonders zur Herstellung von Blasrohren. Das frische Gras ist biegsam, so dass es auf einen geraden Ast aufgezogen werden kann, wird aber bei trockener Lagerung innerhalb einer Woche steinhart.

## SCHWARMSCHWAMM

*»Entfernung Schwarmschwamm in Eberfurten / Schulze Schaffrick / 13 DK«*
*Einnahmenbericht, Schatzamt des Portifex Maximus, Mendena, 1024 BF*

Eitrig-gelb und schleimig wächst der Schwarmschwamm in kleineren fließenden Gewässern als Klumpen von bis zu 3 Spann Durchmesser. Der Schwamm selbst ist von schwammiger Konsistenz und von charypitschem Unwasser erfüllt, das bei Hautkontakt zumindest zu starken Verätzungen führt. Vom Schwammkörper ausgehend gräbt sich ein algenähnliches Wurzelgeflecht durch Schlamm, Schlick, Erdreich und selbst Steine, zudem wuchert es auch in Lebewesen und Leichnamen.
Der Schwamm selbst filtert das fließende Wasser und verpestet es mit seinem heimtückischen Gift: Dessen Opfer, meist kleinere Tiere wie Rotpüschel und Wiesel, Vögel sowie Wasserbewohner, wandern langsam sterbend zum Schwamm und verteidigen diesen dort gegen eventuelle Angreifer. Die faulenden Kadaver in seiner Nähe zeigen durch ihren pestilenzartigen Gestank den Schwarmschwamm schon von weitem an. Besonders beunruhigend ist aber, dass der Schwamm offenbar fortpflanzungsfähig ist und sich entlang der Wasserläufe ausbreitet. Dabei scheinen geringste Bemühungen, ja, ein einzelnes lebendes Opfer für die aggressiven Samenkörper zu genügen, um ein weiteres kleines Charyptoroth-Unheiligtum zu erschaffen.
Selbst in Xeraanien wird der Schwarmschwamm in der Nähe von auspressbaren menschlichen Ansiedlungen, natürlich gegen eine angemessene Gebühr, entfernt, da der wirtschaftliche Schaden schnell zu groß wird.



**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Verbreitungsgebiet:** Schwarz-Tobrien, vor allem Xeraanien
**Verbreitungsraum:** fließende Gewässer (sehr selten)
**Bestimmung:** +3
**Erntezeit:** ganzjährig (Samenkörper Efferd)
**Grundmenge:** 1 Schwamm, W2 Samenkörper
**Dosis und Wirkung:** Der Schwarmschwamm versetzt alles durch in fließende Wasser mit seinem Gift. Ein Maß des Wassers in unmittelbarer Umgebung (etwa 10 Schritt) ergibt eine Dosis des Giftes. Dieses verdünnt sich flussabwärts langsam, man kann annehmen, dass für 100 Schritt die zehnfache Menge, ab 1.000 Schritt die hundertfache Menge Wassers notwendig ist. Dabei kann eine Giftdosis jedoch auch allmählich angesammelt werden – das Gift bleibt 12 Tage im Körper aktiv.
Das Gift selbst wirkt heimtückisch: Das Opfer erleidet W3 SP pro Tag, bewegt sich zielsicher auf den Schwarmschwamm zu und verteidigt diesen. Zusätzlich leidet es unter schweren Halluzination und starken Schmerzen.
**Beginn:** 3 SR
**Giftstufe:** 12
**Haltbarkeit:** W3 Tage (Samenkörper *W6* Monate)

**Preis:** bis zu 13 Dämonenkronen für einen Samenkörper (als Paraphernalium), für den Schwamm selbst gibt es in der Regel keine Käufer.

**Besonderheiten:** Gegen das Gift hilft der KLARUM PURUM nur insoweit, als dass er die Schadenswirkung des Giftes für einen Tag aufhebt. Um das Opfer der Kontrolle des Schwamms zu entziehen, wird ein BEHERRSCHUNG BRECHEN +12 benötigt.
Um einen Schwarmschwamm zu vernichten, müssen 60 TP gegen ihn erzielt werden. Dabei spritzt aus jeder Wunde des Schwamms das ätzende Unwasser bis zur DK N und richtet W6—2 TP an (Kontaktgift Stufe 1).

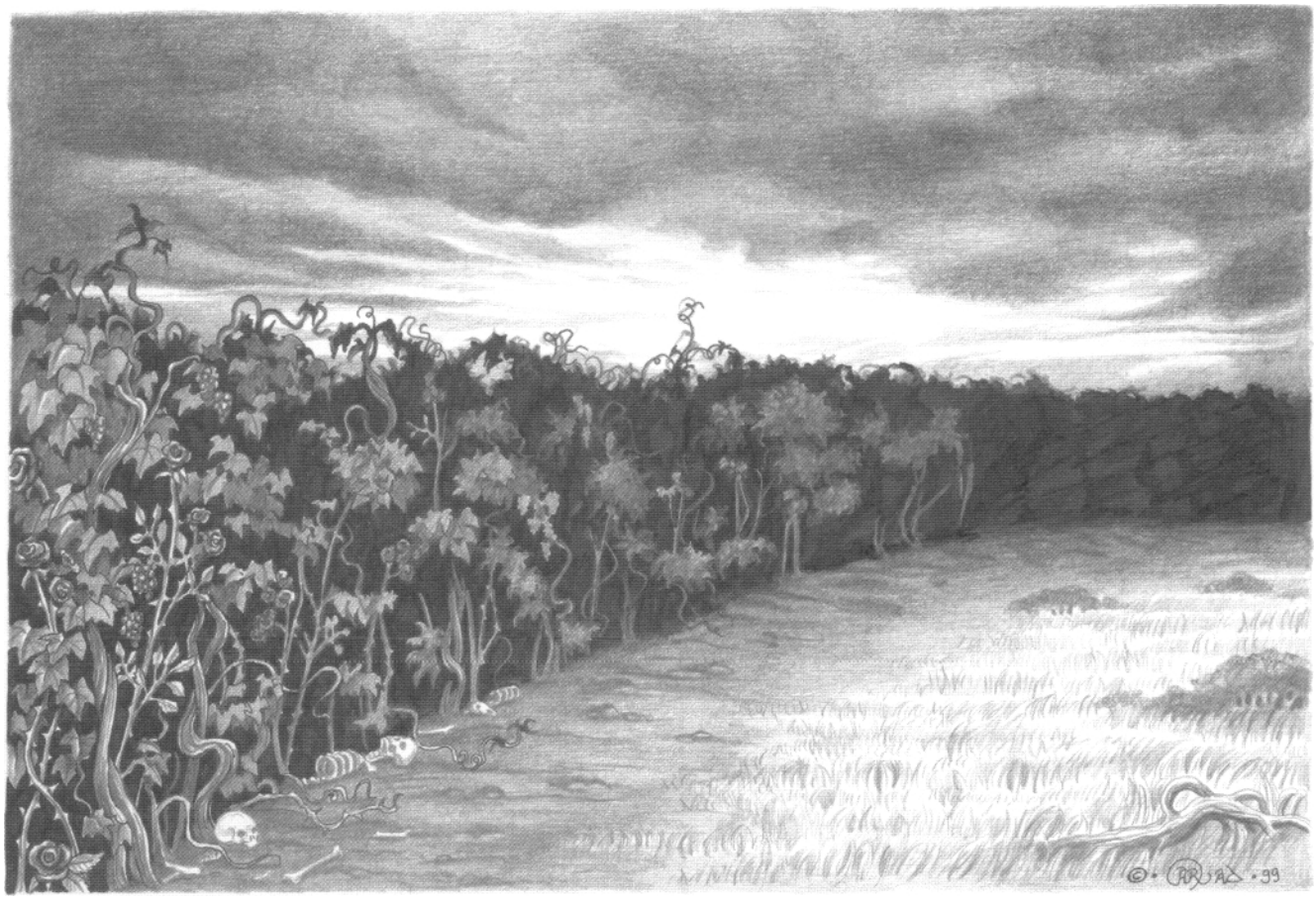
## SCHWARZER WEIN

*»Im verfluchten Oron, da hängen sie die Sklaven in eine riesige Hecke von jenem verfluchten Wein, den sie Schwarzen Wein nennen. Dort müssen sie dann jämmerlich verrecken, und ihre Todesschreie hört man noch in Zorgan, wo die Gläubigen in den Rahjatempeln inbrünstig für das Seelenheil der Gefolterten beten. Von den schwarzen Trauben aber keltert man in Oron einen verfluchten Wein und wer davon trinkt, der wird die Schmerzen der Sterbenden verspüren, das Geschlecht wird ihm abfaulen und die Brüste werden ihr verdorren und die göttliche Gnade Rahjas wird einem auf immer verwehrt sein.«*
*—gehört auf dem Fest der Freuden in Belhanka, 1026 BF*

Die durch Belkelels Macht entstandene Weinsorte geht vermutlich auf ein direktes Eingreifen der Moghuli Dimiona zurück. Rein äußerlich unterscheidet sich der zu gefährlichen Dornenhecken wuchernde Schwarze Wein nur dadurch vom Wilden Wein, dass seine Blätter, Blüten und Trauben von obsidianschwarzer Farbe sind. Zusätzlich bildet die Pflanze zahllose Greif- und Saugranken aus, die sie einerseits dazu benutzt, um Felsen, Mauern oder andere Pflanzen zu überwachsen, und andererseits, um Lebewesen einzufangen und sich an ihnen festzusaugen. Ist ein Opfer erst einmal eingefangen, tötet die Pflanze ihre Beute durch ein schleichend wirkendes Gift langsam und unter großen Schmerzen.

**Für eine Ranke gilt:**
**LeP** 7 **AT** 10 **PA** 0 **TP** BE+2 (+Gift) KK 13+W6 Der Schwarze Wein greift an, sobald man ihn berührt. Gelingt der Angriff, zieht einen die Pflanze in den Bereich von W6 weiteren Ranken, die in den folgenden KR nacheinander in den Kampf eingreifen. Das Gift der Pflanze verursacht pro KR einen Verlust von W6 AuP. Sinkt die Ausdauer auf 0, wird das wehrlose Opfer bei vollem Bewusstsein langsam zu Tode gequält: W3 SP pro Tag bis zum Tod oder einer Befreiung.
Hat ein (befreites) Opfer mehr als die Hälfte seiner Basis-LeP an die Pflanze verloren, muss eine KO-Probe durchgeführt werden. Bei Misslingen sinkt die KO permanent um einen Punkt. Viele Opfer sind aber schon vorher ein Fall für die Noioniten geworden.

Gegen die Attacken des Schwarzen Weins sind nur initiierte Anhänger Belkelels gefeit (also mindestens ein minderer Pakt oder der Kuss der Lamijah), nur sie können die seltenen schwarzen Trauben ernten. Diese entstehen erst, wenn die Pflanze hinreichend viele Opfer gequält und ausgesaugt hat. (Sie benötigt 49 LeP von empfindungsfähigen Lebewesen, je intelligenter, desto besser.) Dann bildet der Rebstock binnen sieben Tagen eine Traube, aus der der Schwarze Wein gewonnen wird. Dieser ist ein sehr gefährliches Rauschmittel, das überderische Rauschzustände bringt, dabei aber stark süchtig und für Belkelels Verlockungen anfällig macht. Außerdem ist er als einziger in der Lage, selbst Lamijanim zu berauschen.
Dies ist wohl auch der Grund, warum die oronische Obrigkeit regelmäßig Sklaven und `Verbrecher' zum Tod in den Weinhecken verurteilt — ja, man kann sogar von regelrechten `Plantagen' mit entsprechendem Nachschub an Opfern sprechen.







Typ: Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** Moghulat Oron
**Verbreitung:** Auwälder (häufig), Hügelland und Steppengebiete (gelegentlich)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** 1 Traube mit 7W6 Beeren (nur wenn bei einer Probe 7 TaP* übrig bleiben oder für ausreichend Opfer gesorgt wurde) **Dosis und Wirkung:** Weinlaub und einzelne Beeren verursachen Übelkeit und 1W6 SP (Giftstufe 1). 1 Schank Beerensaft (oder 10 Beeren) führen eingenommen zu 1 W6 SP pro SR und das für 1W SR (Giftstufe 7).
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 1 (Weinlaub, Beere) / 7 (Saft, ab 10 Beeren)
**Haltbarkeit:** 1W6+3 Tage (Saft/ Beeren)
**Preis: 1** D pro Traube (in Oron) bzw. Hinrichtung (zwölfgöttliche Lande)
**Alchimistische Verwendung:** mögliches Substitut bei Mut- und Charisma-Elixier sowie Willenstrunk **(SRD 90–92).**
**Besonderheiten:** Die Weinreben sind von einer Magie erfüllt, die magische Hellsicht als eindeutig dämonisch identifiziert.

---

**Name:** Belkelinen
**Typ:** Rauschgift/ Einnahmegift
**Zubereitung:** Die Beeren werden zu Rosinen getrocknet.
**Verarbeitung:** -2
**Dosis und Wirkung:** Die Rosinen verursachen 2 SP weniger als die frischen Beeren. Sie dienen Lamijanim und Belkelel-Paktierern als anregende Trockenfrucht, die durch den Genuss keinen Schaden erleiden.
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 1 bzw. 7
**Haltbarkeit:** 1W6+7 Monate
**Preis: 2** D für 50 Beeren (2 Unzen)

---

**Name:** Schwarzer Wein
**Typ:** Rauschgift
**Zubereitung:** Die Trauben werden gekeltert, der Saft in (meist recht kleinen) Holzfässern zu Wein vergoren.
**Verarbeitung:** +10 (Probe auf *Winzer* nur +5)
**Dosis und Wirkung:** Bei Genuss von einem Schank Wein stellt sich für W6+1 Stunden ein unglaubliches Glücksgefühl mit gesteigertem Selbstvertrauen und stark herabgesetzter Schmerzempfindlichkeit ein (Proben um 7 Punkte erleichtert), weiterhin verbessern sich Ausstrahlung (CH +2) und Muskelkraft (KK +1). Andererseits verringert sich das Einfühlungsvermögen (IN -1) und die Geduld (Jähzorn +5). Anschließend folgt ein ebenso langer schwerer Kater: GE, FF und KL sind halbiert und in jeder Stunde erleidet man 1 SP.
**Beginn:** 21 KR
**Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** 7W20 Jahre (bei fachgerechter Lagerung)
**Preis: 7** D pro Schank
**Besonderheiten:** Der Wein ist stark suchterzeugend (Krankheit Stufe 10). Misslingt eine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die Anzahl aller durch den Wein bisher erfahrenen Rauscherlebnisse, ist man einen minderen Pakt mit Belkelel **(MGS 90)** eingegangen.

## SHURINSTRAUCH

*»Ein hinterhaeltig Ding ist's mit der Schurinknoll. So laszen sich der Pflantzen Teile all, zu feiner Salb gar rasch geruehret, als toedlich Gifth sowohl in Speis als wie auf der Klingen Schneide applicieren. Doch nicht genug der Tueck, wohl erst ein halben Stundt hintan beginnt der Salben greuszlich Werck und fanget an, der aermlich Kreature Korpus jammervoll von inne zu verzehren.«*
—Von der Pflantzen destructiven Kraft *aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Grangor, ca. 200 v.BF*

Die Shurinknolle ist die etwa kirschgroße, grüne Frucht des gleichnamigen Strauches, der vor allem auf kargen Böden gut gedeiht. Sowohl die Früchte als auch Stamm und Blätter der Pflanze sind hochgiftig und werden zu verschiedenen Mixturen weiterverarbeitet.



**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa
**Verbreitung:** Steppe (selten), Grasland (selten), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Ingerimm bis Rondra
**Grundmenge:** W20 Knollen (Fruchtkörper)
**Dosis und Wirkung:** Die Verwendung von unbehandelten Pflanzenteilen ist unüblich, der Genuss einer rohen Knolle fügt 1W+2 SP zu. **Giftstufe:** 2
**Haltbarkeit:** W6+2 Tage (Knolle), W3+1 Tage (Blätter)
**Preis: 8** D für 3 Knollen
**Besonderheiten:** Shurinknolle ist roh ungiftig für Achaz, das verarbeitete Gift wirkt bei Achaz nur 10 SR lang und ist damit nicht zwingend tödlich.

---

**Name:** Shurinknollengift
**Typ:** Einnahme-/Waffengift
**Zubereitung:** 3 Knollen (oder der Saft von 9 Blättern) werden mit einer halben Unze tierischen Fetts und einem Skrupel Knochenmehl zu einer geschmacklosen Paste verarbeitet. Als Waffengift wird diese in einer Emulsion aus Öl und Wasser gelöst und auf die Klinge aufgetragen, als Einnahmegift wird die Paste unter das Essen gemischt.
**Verarbeitung:** +7
**Dosis und Wirkung:** Dieses hinterhältige Gift wirkt zwar langsam, doch fast immer tödlich. Als Einnahmegift benötigt man eine Dosis von etwa einer Unze (ansonsten endet die Wirkung nach Skrupel SR), als Waffengift benötigt man etwa die gleiche Menge für die Klinge. Die Wirkung setzt nach der sechsten SR ein und beträgt 1W SP sowie eine Senkung von GE, KK, KO um einen Punkt pro SR. Sobald diese drei Werte oder die LeP auf 0 sinken, tritt der Tod ein. Das Opfer stellt die Vergiftung erst dann fest, wenn seine Konstitution merkbar verfallen ist– und dann ist es meist zu spät. Wer an diesem Gift gestorben ist, ist schlaff wie ein leerer Sack: Selbst die Totenstarre tritt erst mit langer Verzögerung ein. **Beginn:** 6 SR
**Giftstufe:** 6
**Haltbarkeit:** W3+1 Monate (bei gelungener Alchimie-Probe +7 oder Kochen-Probe +5), W3+1 Tage bei improvisierter Herstellung **Preis:** 70 D (fertiges Gift)
**Besonderheiten:** wirkt auf Achaz nur beschränkt.

## TALASCHIN

*»Überhaupt sind die Sinne der Alben weit schärfer als die anderer Wesen. Viele können alleine mit ihrer feinen Nase die Spur eines Lebewesens verfolgen. Man braucht schon etwas so wirkvolles wie Talaschin-Salbe, damit sie einen nicht aufspüren.«*
—Band IX des Herbarium Kuslikum, *Die Flora Aventuriens, Anhang, Kuslik, 1005 BF*

Die gelb-grüne Talaschin-Flechte, die man auf allerlei Steinen findet, darf als eines der widerstandsfähigsten Gewächse in ganz Aventurien gelten. So scheint es sich allein von den Elementen Luft und Wasser nähren zu können, denn keine Wurzel durchdringt den Stein, auf dem es vorzugsweise siedelt.
Kaum einen viertel Finger stark breitet sich die Flechte auf kargem Untergrund aus. Ihre Oberseite besteht mittig aus einem dichten grünlichen Geflecht holziger Fäden, das in etwa mit der Zähigkeit einer Baumrinde zu vergleichen ist. Nach außen hin schließt sich ein nicht minder dichter Ring gelblicher, sich überlappender Trichter an - Pilzen nicht unähnlich, doch ungemein robuster, denn selbst ein schwerer Stiefel vermag diesem seltsamen Gewächs keinerlei Schaden zuzufügen.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** alle Wüsten, Eisgebiete und Hochgebirge Aventuriens
**Verbreitung:** Gebirge (gelegentlich), Eisgebiete (selten), Wüsten (sehr selten)
**Bestimmung: +5**
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 Flechten
**Dosis und Wirkung:** Nachdem man die Flechte vom Untergrund abgeschabt hat, zerstampft man sie mittels eines zweiten Steines - besser ist jedoch ein Mörser - zu einer zähen Paste. Diese trägt man umgehend auf den gesamten Körper auf, und sogleich ist selbst die geschulte Nase eines Spürhundes nicht mehr in der Lage, irgendeine Witterung aufzunehmen. Die Paste verursacht beim Träger zunächst ein kühlendes Gefühl auf der Haut, das jedoch nach einiger Zeit in Wärme umschlägt.
**Haltbarkeit:** 1 Stunde (Wirkdauer)
**Preis:** 12 H
**Alchimistische Verwendung:** keine bekannt

---

**Name:** Talaschinsalbe
**Typ:** speziell
**Zubereitung:** pflanzlicher Brei, mit neutraler Salbe vermengt
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Durch die Zugabe von Salbe können die negativen Wirkungen gemindert werden, die Wirkdauer verlängert sich auf 2 Stunden.
**Haltbarkeit:** W3+9 Monate
**Preis: 7** D
**Besonderheiten:** Das Auftragen der Salbe kann mehrfach wiederholt werden, doch reagiert die Haut schon bald mit Rötung, später mit einem unangenehmen Kribbeln, das selbst hartgesottene Gemüter um den Verstand bringen kann.

## TARNBLATT

*»Oft hab ich mich gewundert, dasz das maraskanisch Hiradwurz keynerley Dosis und Wirkung zeyget. Nun ists wohl erwiesen, dasz es keyn Hiradwurz auf Maraskenland gibt. Vielmehr ists eyn ganz eygens Gewächs, das sich chamäleonisch wandelt und formet. Mal gleycht es Hirad oder Olgine, dann eher Mirbelsteyn oder Talaschin. Für die Heylkunde ist das tsa gefällig Pfläntzleyn indes gäntzlich ohne Nutz. Es stellt vielmehr eyne Gefahr dar, wenn man es mit eyner der nützlichen Perainegaben verwechseln tut.«*
*—aus den Schriften der Valva Phraisop, Zorgan, 543 BF*

*»Der Angeklagte konnte glaubhaft behaupten, dass er der Heilkunde mächtig ist. Dennoch, oder gerade aus diesem Grunde, hätte er sich versichern müssen, ob die von ihm verwendeten Kräuter auch gewisslich die richtigen sind. Da er dies anscheinend nicht getan hat, soll sein Hab und Gut der Familie des Getöteten übergeben werden und er selber nackend im Wald ausgesetzt werden.«*
*—aus der Urteilsschrift gegen den Kräuterhändler und Medicus Answidan Krauterer, Tuzak, 916 BF*

Eine wahrhaft maraskanische Absonderlichkeit ist das Tarnblatt (auch *Asselmatte, Chamäleonsruh),* dessen Aussehen sich im Laufe des Jahres erheblich verändert. Im Monat Phex gleicht sein oberirdischer Teil sowie die Wurzel der Hiradwurz. Bis zum Ingerimm ist dann das Blatt zusammengeschrumpelt und ähnelt dem moosigen Bewuchs der Olginwurz. Im Rahja, wenn die Wurzel angeschwollen ist und aus der Erde drängt, gleicht das Tarnblatt dem Mirbelstein, im Herbst, wenn sie sich wieder zurückzieht und das Kraut gelblich-grün wird, eher dem Talaschin. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, diese chamäleonhafte Pflanze zu verwechseln, die Wirkung des irrtümlich eingenommenen Krauts bzw. der Wurzel ist jedoch immer die gleiche: Eine `Störung' des Betroffenen wird hervorgerufen, die einer schweren Trunkenheit gleicht. Da die Täuschung jedoch eher oberflächlicher Art ist, enthüllt schon der zweite Blick die wahre Gestalt des vermeintlichen Olginwurz. Außerdem sollte jedem Kräuterkundigen bekannt sein, wo die Kräuter wachsen, allein aus diesem Grunde sollte er beim Auftauchen von Olginwurz, Hiradwurz, Mirbelstein oder Talaschin auf Maraskan Vorsicht walten lassen.

**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** Maraskan
**Verbreitung:** Regenwald, Wald (jeweils selten)
**Bestimmung:** +8
**Dosis und Wirkung:** Die Sinneswahrnehnungen des Opfers werden gestört, es benimmt sich geradezu wie jemand, der einen Krug Premer Feuer in einem Zug geleert hat (GE, FF, KL halbiert, MU+3). Hinzu kommt noch das Anschwellen seiner Nase, das diesen Eindruck noch verstärken mag. (Gift Stufe 3, Dauer: 30-KO SR, mindestens jedoch 1W SR)
**Beginn:** 1 SR
**Giftstufe:** 3
**Haltbarkeit:** 1W6 Tage
**Preis: 1** D
**Alchimistische Verwendung:** Tarnblatt wird als Zutat von Zurbarans Chimärenelixier vermutet. Man kann aus dem Sud des Tarnblatt einen Trank gewinnen, der es ermöglicht, das Aussehen zu verändern. Dieser Prozess ist nur wenigen Alchimisten bekannt, die für das Ergebnis ihrer Arbeit somit einen guten Preis verlangen können (zwischen 20 und 50 Dukaten). Weitere Verwendungsweisen finden Sie in **SRD 107.**

## TARNELE

*»Als zuverlässiger Helfer bei manch schroecklich Wund hat sich die Tarneel erwiesen. Geeignet Zeith zum Pfluecken ist gekommen, wenn einladend travienroth die Blueth auf dem Stiele sich erhebt. Man klaub der Blumen Stiel und Blatt, worin die heilend Kraefte innewohnen. Doch eilends Handeln ist vonnoeten, denn leicht vergaenglich ist der Pflanze Krafth, und nur zu rasch vergeht des Stengels Safth. Man verbringe die Tarneel in einen Moerser„ um sie sorgsam zu zermahlen, zwei, drei Tropfen hochprozentig Alcohole sind an dieser Stell ein wirksam Ding. Alsbald soll dieser Brei dann mit Bedacht auf zu versorgend Wund gerieben werden -*

*schnell vergeht darauf zunvoerderst der Injurien Pein, doch vor allem mit des Nachtes Ruh kommet die heilend Wirckung dann hinzu. Bewahren laesst sich der Pflanzen Brei besterdings zu Salb geruehrt. Dazu schlage man gesammelt Tau – doch auch einer Quellen Nass ist dem Zweck wohl angemessen – mit einem pflanzlich Oele – ebenso tierisch Trane erfuellet diesen Dienst – auf und gebe dies Gemisch mit unter. Auch wird der Wunden Narb dadurch geringer.«*
*—aus dem* Folianth der Kreutherkunde, *Grangor, ca. 200 BF, aus dem alten Garethi*

Leuchtend rot blüht die dem Löwenzahn sehr ähnliche Tarnele. Die Blüte ruht auf einem 1 bis 2,5 Spann langen Stängel, der, von kleinen Schuppen abgesehen, blattlos ist. Die lanzettförmigen, bis zu einem Spann langen, mattgrünen Blätter haben wellige Ränder und sind auf der Oberseite fein behaart. Sie bilden gewöhnlich eine flach auf dem Boden aufliegende Rosette, unter der anderer Bewuchs zumeist abstirbt. Die Tarnele gedeiht nahezu überall, wächst an schattigen Plätzen jedoch höher hinaus als im hellen Praiosschein.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien zwischen Gerasim und Mengbilla
**Verbreitung:** Wiesen (häufig), Flussauen (häufig), Wald (gelegentlich), Sumpf (gelegentlich), Hochland (sehr selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Ingerimm bis Travia
**Grundmenge:** ganze Pflanze
**Dosis und Wirkung:** Auf Wunden aufgetragen, wirkt der Pflanzenbrei schmerzlindernd und heilkräftig: Zur nächtlichen Regeneration darf ein weiterer Lebenspunkt hinzuaddiert werden. Ohne weitergehende Bearbeitung verlieren die pflanzlichen Wirkstoffe innerhalb eines Tages ihre Heilkraft.
**Haltbarkeit:** W6+18 Stunden
**Preis: 2** H

---

**Name:** Tarnelensalbe
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Blätter und Stängel zerreiben und mit Salbenfett vermischen.
**Verarbeitung:** +6
**Dosis und Wirkung:** Da die Pflanzenteile binnen eines Tages verarbeitet werden müssen, wirkt sich das Fehlen geeigneter Hilfsstoffe mindernd auf die Haltbarkeit aus (Zuschlag von 2 Punkten auf die Alchimie-Probe, mangelt es überdies an einer fetthaltigen Grundlage, beträgt der Malus gar weitere 5 Punkte). Die überschüssigen Talentpunkte bei der Probe geben die Haltbarkeitsdauer in Monaten an (max. 18).
**Haltbarkeit:** TaP* Monate
**Preis: 2** S

## THONNYS

*»An die Spaziergänge mit der alten Sahanya entsinne ich mich noch, als sei es gestern gewesen. Nur zu gerne zog ich mit ihr in die Wälder oder hinaus auf die Wiesen, wenn die Zeit nahte, das eine oder andere heilkräftige Kraut zu suchen. Ich bewundere bis heute ihre Geduld im Umgang mit Kindern – keine Frage war und ist ihr je zuviel, und nie konnte auch ich sie damals mit meiner bohrenden Neugier aus der Ruhe bringen. Sie lehrte mich viel über die Wunder des Erblühens und Vergehens, und ihre Schilderungen waren von mindestensgenauso viel Leben erfüllt wie die Natur um uns herum. Eines Tages ließ sie mich eine Pflanze beschreiben, die sich an einem Strauch empor rankte. Ich ergoss mich in zahllosen Worten, wobei ich den roten Blüten die größte Aufmerksamkeit zuteil werden ließ. Ich suchte die gleiche Begeisterung in Sahanyas Gesicht zu lesen, doch sie schalt mich auf ihre gutmütige Art als töricht – nicht das Auffälligste habe stets den größten Wert! So wies sie mich an, die spitz zulaufenden, fleischigen Blätter näher in Augenschein zu nehmen, denn darin liege das Geheimnis dieser Pflanze verborgen – und, wie wolle ich das Thaunisander-Blatt, wie sie es nannte, denn erkennen, wenn es nicht in Blüte stünde ... so pflückte ich denn sorgsam verlesene Blätter, nie mehr als jedes vierte, und auch die zarteren am oberen Ende beließ ich an der Ranke.«»*
*—aus den Kindheitserinnerungen des Halbelfen Talorion Tannensang, 977 BF*

Fast das gesamte Jahr über fristet dieses mehrjährige Kraut ein unscheinbares Dasein, und nur allzu leicht kann man es mit der Ackerwinde verwechseln. Seine pfeilförmigen Blätter sind klein und fleischig, die trichterförmigen, geruchlosen roten Blüten erreichen einen Durchmesser von etwa zwei Fingern Breite. Die Wurzeln von Thonnys reichen zwar bis zu zwei Schritt tief hinab, reißen jedoch leicht, wenn man am Spross zieht. Auch bei aller Hege wird solch ein Spross keine neue Wurzel treiben.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Nordaventurien nördlich der Linie Thorwal—Festum, besonders in der Gegend um Bjaldorn **Verbreitung:** Steppen (sehr selten), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +12, während der Blüte +5
**Ernte:** Peraine bis Travia
**Grundmenge:** W6+2 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Die Einnahme von 7 Thonnys-Blättern ermöglicht allen Voll- und Halbzauberern die Astrale Meditation ohne Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit **(AZ 155, MWW 9—10).** Mit Hilfe dieses Verfahrens sind auch sie in der Lage, Lebensenergie im Verhältnis 1 zu 1 in astrale Kraft umzuwandeln. Wer die Sonderfertigkeit schon besitzt, muss keine AsP zum Einleiten der Meditation investieren und verliert keine zusätzlichen LeP, zudem ist die Probe um 3 Punkte erleichtert. Das Wissen um die Nutzbarkeit von Thonnys geht auf die Elfen zurück, die diesem wundersamen Kraut seit jeher hohe Wertschätzung entgegenbringen. **Haltbarkeit:** 2W6+36 Stunden
**Preis:** 12 S pro Blatt

---

**Name:** Thonnys getrocknet
**Typ:** Stärkungsmittel
**Zubereitung:** Kraut trocknen
**Verarbeitung: —**
**Dosis und Wirkung:** Das Trocknen verursacht einen unangenehmen Nebeneffekt: Bei Einnahme führt es kurzfristig zu einer Übelkeit, die W6 SP verursacht.
**Haltbarkeit:** W6+9 Monate (getrocknet)
**Preis: 2** D
**Alchimistische Verwendung:** Getrocknetes Thonnys ist, zu feinem Staub zermahlen, ein Bestandteil des Zaubertranks. In unterschiedlicher Verarbeitung gehört es auch zu weiteren alchimistischer Rezepturen, darunter Willenstränke und Aufputschmittel verschiedenster Art.

## TRASCHBART

*>... es mueszt schon grosze Noth und Elendt geherrschet haben, dasz eynem Mensche soviel Eynfalth bescheret war; solch graeuslych Zeugs sich selbselbstens zu applicieren. Stuencket es – wo doch frisch – derarth, dasz eynem jeglich Appetite auff Stundt vergehet. Gar wohl existieret tathsaechlich eyne Geschicht, wonach dareynst ein holzfaellend Zwercke sich selbst versehret und vor eynem Rudel wilder Woelf – von seynem Bluthe begehrlich worden – auff eynem Baume Schutze suchen muszt. Entzweyet von Axt und Provianthe hat lang er dorten harren mueszen – ob seyner Wunth schon laengst das Bluthe wallthe – und seyn schroecklich Peyn wohl eynzig Anlasz gab, verzweyfelt an des Baumes Flecht sich zu ver-*

*greifen. Als man ihn schlieszlich fand, war geschwaecht er wenngleych wohlauffen. So verlautet die Geschicht, doch musz Zweyfel vermeldet seyn, ob wohl eynem Mensche — mit feynerem Sinne —gleycher Muth beschieden seyn koennt. So laszet uns fuer das grobe Riechwerkzeuge des Kleynen Volckes danken, dasz solch vortrefflich Medicine eynst entdecket ward.«*
*—Throndman Echsenschroeter,* Artzneyen des Kleynen Volckes, *Beilunk, 829 BF*

Der Traschbart zählt zu den selteneren Flechtenarten, die ausschließlich an der Rinde von Bäumen gedeihen. Er ist von graugrüner Farbe und hängt in langen verfilzten ¨Bärten' herab. Wälder, in denen der Traschbart verbreitet ist, gelten oftmals als verzaubert und unheimlich. was kaum verwundert, scheint er doch dem ohnehin finsteren Baumriesen, an dem er schmarotzt, ein geheimnisvolles Leben einzuhauchen. Der Körper des Traschbarts — dem wirkungslosen Schratmoos verblüffend ähnlich — ist fadenförmig, zumeist in sich selbst verschlungen und endet in schildförmigen Fruchtkörpern. Er verbreitet einen modrigen Geruch, der sich durch Trocknung jedoch verliert.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge und Eisenwald
**Verbreitung:** Wald (häufig), Sumpfgebiete (gelegentlich)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 Flechten
**Dosis und Wirkung:** wirksames Mittel gegen fiebrige Erkrankungen (siehe unten), frisch jedoch mit ekelerregendem Geschmack. Daher wird es fast immer getrocknet.
**Haltbarkeit:** bei feuchter Lagerung 1W6 Tage
**Preis: 1** H pro Flechte

---

**Name:** Traschbartpulver
Typ: Heilmittel
**Zubereitung:** eine Flechte trocknen und zu Pulver verreiben
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** In Wasser gelöst, lindert es die Auswirkungen aller Fiebererkrankungen (z.B. Triefnase, Dumpfschädel, Wundfieber, Brabaker Schweiß, Schlachtfeldfieber) um 1 SP pro Tag. **Haltbarkeit:** bei trockener Lagerung unbegrenzt
**Preis: 5** H pro Portion
**Alchimistische Verwendung:** Versuche mit Heiltränken

---

**Name:** Fiebersirup
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Traschbartpulver für 3 Portionen und ein zerriebenes Belmart-Blatt in heißem Wasser auflösen, ziehen lassen und durch ein Sieb filtern. Absud mit Honig vermischen und einkochen.
**Verarbeitung:** +1
**Dosis und Wirkung:** Der Sirup wird auf die Stirn und Wangen des Fieberkranken geschmiert. Er erleichtert die KO-Probe zum Widerstand gegen den täglichen Schadenswurf um 5 Punkte.
**Haltbarkeit:** 1W6 Monate
**Preis:** 15 S pro Portion

## TRICHTERWURZEL

*»Nun mag man denken: Schlau ist der Mensch, also frisst er Tier und Pflanz. Weniger schlau ist die Katz, also frisst sie die Maus. Noch weniger schlau ist die Maus, also frisst sie Wurzel und Korn. So haben's die Götter eingerichtet: Das Schlaue speist vom weniger Schlauen. Doch Obacht: Manche Pflanz weiß diese scheinbare Ordnung auf den Kopf zu stellen!» —aufgeschnappt von einem unbekannten tobrischen Sappeur in einer Taverne in Jergan, 1015 BF*

Die Trichterwurzel ist eine fleischfressende Pflanze, die in Erdgruben von gut zwei Schritt Tiefe gedeiht. Diese Erdgruben verschließt die Pflanze mit einem großen, lappigen Blatt, das so sehr der umgebenden Vegetation ähnelt, dass es schon eines aufmerksamen Beobachters bedarf, um den Unterschied wahrzunehmen. Stürzt die unglückliche Beute der Pflanze in die Grube, so schießen aus den Trichterwänden blassgelbe Nesselwurzeln, die ein Gift absondern, das den Geist des Beutetieres lähmt und verwirrt, so dass dieses nicht mehr in der Lage ist, die Fallgrube zu verlassen und dem langsamen verdaut Werden durch die Pflanze zu entkommen.

**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** Maraskan
**Verbreitung:** Wälder (gelegentlich), Waldränder (sehr selten)
**Bestimmung:** +11
**Dosis und Wirkung:** Um die Grube rechtzeitig zu erkennen, muss dem Opfer eine Sinnenschärfe-Probe *+8* gelingen, andernfalls fällt es hinein und erleidet 1W6 SP. Die anschließend abgeschossenen 1W6 Wurzeln verursachen jeweils 1 SP auf der bloßen Haut. Die KL des Opfers sinkt durch das Gift daraufhin um die doppelte erwürfelte Anzahl Punkte für die Dauer von 8 Stunden.
Ist die verbleibende Klugheit des Helden 8 oder größer, so sollte es ihm gelingen, wieder aus der Grube zu entkommen. Ist sie kleiner, aber immer noch größer als 2, so ist für diesen Akt des Entkommens eine Klettern-Probe +10 nötig. Bei kleineren Werten verbleibt das Opfer in der Grube und erleidet je SR 2 SP.
**Beginn: 5** Aktionen
**Giftstufe:** 2
**Alchimistische Verwendung:** unbekannt
**Besonderheiten:** Wurde höchstens 6 Stunden vor Kontakt mit dem Gift eine ganze Knoblauchknolle gegessen, so halbiert sich die Senkung der Klugheit.

## TUUR-AMASH-KELCH

*»Da wo der Schleim der Schwarzen Kröte liegen bleibt, wächst wenig später eine kleine Blume. Siehst du ihre grün-gelben Trichterblüten, sei auf der Hut! Kommst du ihr zu nahe, dann bespritzt sie dich mit ihrem ätzenden Blütensaft, dass es dir sogar die Rüstung zerfrisst. Und wenn dies eine der verfluchten Pflanzen tut, speien dich auch alle benachbarten an, und du kannst froh sein, wenn du dein Leben retten kannst.«*
*—Dossier Berichte über die pervertierte Natur im besetzten Tobrien, herzoglich-tobrische Kanzlei, Perainefurten, 1023 BF*

Der Tuur-Amash-Kelch wird nur etwa 15 Finger hoch. Seine 3 Finger breite, glockenförmige Blüte besteht aus vier grün-gelben, fleischigen Blütenblättern und verströmt einen leichten Fäulnisgeruch. Im Boden des Kelches befindet sich ein stark ätzender Verdauungssaft, den die Pflanze nutzt, um gefangene Insekten zu zersetzen. Aus dem knotigen Reservoir am Blütenstil kann sie den Saft gezielt bis zu 3 Schritt weit auf mögliche Feinde und Opfer spritzen. Dass der Tuur-Amash-Kelch sehr selten auch hochgiftige kleine Früchte bildet und sich so auch außerhalb der von Tuur-Amash verfluchten Wälder verbreitet, ist den Aventuriern bisher verborgen geblieben.

**Typ:** Übernatürliche Pflanze
**Gebiet:** Schwarz-Tobrien
**Verbreitung:** Wald (selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung:** +1
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6+3 Kelche, für eine Tuur-Amash-Beere müssen 13 TaP* übrig bleiben.

**Dosis und Wirkung:** Für einen Kelch gilt
**LeP** 3 **RS** 0 AT 12 **PA** 0 **TP** 2W6 (Säure)
Je 10 TP durch Säureschaden reduzieren den RS um 1.
Die Tuur-Amash-Beere ist ein Einnahmegift der 7. Stufe und führt zu schweren inneren Verletzungen: W6 SP pro SR für 2W6 SR. **Beginn:** sofort (Säure) / 1 SR (Beere)
**Giftstufe:** 7
**Haltbarkeit:** W6 Tage / W6 Monate
**Preis:** Bislang gibt es noch keine Käufer für diese Pflanze.
**Besonderheiten:** Um einen Tuur-Amash-Kelch rechtzeitig zu entdecken, muss eine Sinnenschärfe-Probe +7 gelingen. Misslingt diese, greift eine Pflanze an, in der folgenden KR sämtliche weiteren Kelche. Man kann pro KR eine Pflanze vernichten, es muss aber eine Gewandtheits-Probe gelingen, um nicht in Kontakt mit der Säure zu kommen.

## ULMENWÜRGER

*»Die Wund' geheilt, es strahlt der Bürger, dank feinem Sud vom Ulmenwürger(«*
*—Werbespruch des Balihoer Gemischtwarenhändlers*
*Uribert Haberfass, 1016 BF*

Der Ulmenwürger ist eine efeuähnliche Pflanze, die ihren Namen der Vorliebe für das Schmarotzertum an alten Ulmen verdankt. Ihre immergrünen Blätter sind gelappt und haben eine glänzende Oberfläche, die den Wasserverlust herabsetzt. Von besonderer Bedeutung sind die blassblauen Blüten des Ulmenwürgers in den Monaten Efferd und Travia, die einen süßlichen Geruch verströmen und als Aufguss über heilkräftige Wirkung verfügen.

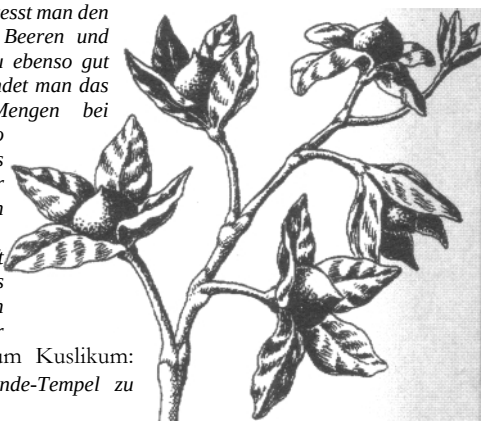
**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena—Perricum
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** Efferd bis Travia
**Grundmenge:** W20 Blüten
**Dosis und Wirkung:** Ein Aufguss aus 12 Blüten des Ulmenwürgers verbessert die nächtliche Regeneration um 2 LeP und senkt die Gefahr der Ansteckung durch Wundfieber für einen Tag um 20 %. Werden frische Blüten verwendet, schmeckt der Aufguss leicht seifig.
**Haltbarkeit:** siehe unten
**Preis:** **6** S

---

**Name:** Würgertee
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** Aufguss aus getrockneten Blüten
**Verarbeitung:** keine
**Dosis und Wirkung:** siehe oben — mitunter werden aus geschmacklichen Gründen noch andere Kräuter zugesetzt.
**Haltbarkeit:** 3W6+22 Monate
**Preis:** **3** D

## VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

*»Der Göttin Peraine wie auch der jungen Tsa ist aber das Vierblatt ein heiliges Kraut. Damit die Menschen auf Aventurien nicht bei Verwundungen und Schwäche oder durch Krankheit darben mûssen, haben die Göttinnen das Vierblatt erschaffen. Es ist das häufigste Heilkraut und zugleich jenes, welches man am vielseitigsten einsetzen kann. Allerorten findest du den zierlichen Strauch, an dem zu jeder Zeit außerhalb des grimmen Winters einige blaue, gut nussgroße Beeren wachsen. Ganz gleich, ob es einem Verwundeten auf die Blutung gelegt, auf Schwären oder Pocken gedrückt oder aber einem Vergifteten verabreicht wird – immer wird das Vierblatt helfen und den Lädierten vor dem Tod bewahren. Um es länger zu bewahren, presst man den lebensspendenden Saft aus den Beeren und kocht ihn ein, so dass er nahezu ebenso gut wirkt wie eine frische Beere. Wendet man das Vierblatt aber in großen Mengen bei einunddemselben Patienten an, so mag es passieren, dass zuviel des Guten getan wurde und der Körper des Patienten in Zukunft wie ein Rauschkrautsüchtiger nach immer mehr vom Vierblattsaft verlangt – auch vermag das Vierblatt bei diesem Menschen dann seine Heilkraft nicht mehr ganz zu entfalten.«* —Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, *Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*



Die Heilpflanze schlechthin ist das Vierblatt. Es kann unbehandelt sowohl äußerlich als auch innerlich angewendet werden. Der Saft stillt nicht nur Blutungen, sondern lindert auch Krankheiten und Vergiftungen.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien nördlich des Yaquir
**Verbreitung:** Waldränder (häufig), Wald (häufig), Grasland (gelegentlich), sonstiges Gelände (sehr selten) **Bestimmung:** +5
**Ernte:** von Phex bis Hesinde
**Grundmenge:** Strauch mit 1W6 Beeren
**Dosis und Wirkung:** Die Beere stoppt Blutungen und bringt W3 LeP zurück, bei einer gelungenen Heilkunde-Probe *(Gift, Krankheiten* oder *Wunden)* sogar zusätzliche W6 LeP. Auch bei der Anwendung mehrerer Beeren kann der Behandelte maximal W6 LeP pro Stunde durch Einbeeren zurückbekommen; unternimmt er in dieser Zeit Anstrengungen, bringt jede Beere nur noch 1 LeP zurück.
**Haltbarkeit:** W3+2 Tage
**Preis:** 2 **S**
**Besonderheiten:** Werden an einem Tag 2 Beeren eingenommen, besteht bei 1—2 auf W20 die Möglichkeit einer Sucht (Krankheit Stufe 10), die mit jeder weiteren Beere um 5 % steigt. Ein Süchtiger, der nicht einmal in der Woche Vierblatt zu sich nehmen kann, verliert 1W6 LeP. Vierblatt hat für ihn keine heilsame Wirkung mehr.
**Name:** Einbeerentrank
**Typ:** Heilmittel

---

**Zubereitung:** 20 Beeren zerstampfen, kurz aufkochen und durch ein Sieb abgießen.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Der Saft enthält 20+2W6 LeP, der eingenommen oder auf Wunden geträufelt werden kann (keine Heilkunde-Probe vonnöten). Auch hier gilt, dass der Anwender pro Stunde nur W6 LeP durch Vierblattsaft regenerieren kann —wenn er sich schont. Und bei übermäßiger Einnahme des Saftes kann es ebenfalls zu einer Abhängigkeit kommen (s.o.). Diese Gefahr besteht ab einer Saftdosis im Wert von 12 LeP und steigt pro 3 LeP um 5 %. **Haltbarkeit:** W6+9 Monate
**Preis:** 15 D
**Alchimistische Verwendung:** Substitut für Wirselkraut im Heiltrank **(SRD 94),** aber auch Verwendung beim Schlaftrunk **(SRD 95).**

## VRAGIESWURZEL

»*... als minder schlimm sei die Herstellung von Boronweine angemerkt, doch soll sein Hersteller mit gleichem Strafmaße als wie ein Giftmischer bedacht sein, sollt ein jemand tödlich Schaden an dem Trunke nehmen.«*
*—aus dem* Index Wehrheimium, *Fassung aus dem Jahre 984 BF*

Diese Pflanze, die heilige Pflanze Borons im Al'Anfaner Ritus, ist eigentlich im Süden Aventuriens heimisch, kann aber in allen Klimazonen gezogen werden. Oftmals findet man sie auf Plantagen zusammen mit Kandiswurz, wobei allerdings von zwanzig Pflanzen nur eine durchkommt. Ihr oberirdischer Teil ähnelt Möhrenlaub, während die Wurzel weiß-gelblich und gewunden ist. Aus ihr lässt sich ein milchiger, nach Lakritz riechender Saft gewinnen, der zu einem starken Rauschmittel weiterverarbeitet wird. Beim Genuss dieses 'Boronweins' kann es zu Todesfällen kommen, da bei der Verarbeitung nicht alle Giftstoffe zerfallen.



**Typ:** Giftpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Havena, am häufigsten an den westlichen Abhängen des Regengebirges **Verbreitung:** Regenwald (gelegentlich), Gebirgshänge, Wald (jeweils selten), Hochland (sehr selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Efferd bis Travia (Südaventurien bis Boron)
**Grundmenge:** 1 Wurzel (außerhalb von Plantagen)
**Dosis und Wirkung:** Kauen einer unbehandelten Wurzel führt zu Übelkeit und Erbrechen (2 SP, 1 Punkt Überanstrengung) und unterbindet für einen halben Tag jede Aufnahme von Nahrung oder Flüssigkeit. **Giftstufe:** 1
**Haltbarkeit:** W+7 Tage
**Preis: 2** S pro Wurzel
**Alchimistische Verwendung:** Traumpulver (Regenbogenstaub, **SRD 99)**

---

**Name:** Boronwein
**Typ:** Droge
**Zubereitung:** Für eine Unze Rohsaft benötigt man 3 Wurzeln, die zerkleinert und eingekocht werden. Dem zähen, milchigweißen Saft wird meistens etwas pflanzliches Öl zugegeben, damit er flüssiger und trinkbarer wird.
**Verarbeitung:** +12
**Dosis und Wirkung:** Der Zusatz einiger Tropfen Alkohol fördert den Zerfall von der Wurzel innewohnenden tödlichen Giftstoffen, eine zu hohe Alkoholkonzentration geht zu Lasten der berauschenden Wirkung. Es gilt jedoch, dass die tatsächliche Giftkonzentration nur mit Hilfe umfangreichen alchimistischen Geräts ermittelt werden kann. Boronwein (auch *Elfenbeintraum* genannt), der meist getrunken wird, erzeugt einen starken, bis zu zwei Stunden anhaltenden Rausch, der tiefe innere Zufriedenheit vorgaukelt und mit Halluzinationen in rauschhaften Farben und äußerlich mit Lethargie und Teilnahmslosigkeit einhergeht. Er ist in höchstem Maße suchterzeugend: Nach jedem Rausch wird *eine* Selbstbeherrschungs-Probe abgelegt (erster Rausch +1, zweiter +2 usw.; eine hohe Qualität des Rauschmittels kann zu weiteren Aufschlägen führen). Misslingt die Probe, so führt dies zunächst zu schweren Konzentrationsstörungen (KL, IN und FF je – 2), später zu Reizbarkeit (Jähzorn +2) und Unentschlossenheit (MU – 4), die Beschaffung der Droge tritt als Motiv in den Vordergrund. Boronwein-Sucht ist eine Krankheit der 12. Stufe. Die Giftkonzentration steht in Zusammenhang mit der Zubereitung (Scheitern der Probe um bis zu 3 verursacht W20 SP, um bis zu 6 2W20 SP usf. – ab 13 fehlenden TaP oder verpatzten Proben endet der Rausch für den Süchtigen unweigerlich tödlich).
**Haltbarkeit:** W6+2 Wochen (versauert nach 2 Wochen)
**Preis: 7** D pro Unze Boronwein
**Alchimistische Verwendung:** Schlafgift **(SRD 97)**

## WALDWEBE

*»Solcher Art ist die Waldwebe, dass, wo sie sich breit macht, bald alles überzogen ist mit ihrem klebrigen Webwerk und sich Insekten, Kleingetier, aber auch Räuber darin verfangen und elendiglich verenden müssen. Wie-wohl mir das Netz bekannt ist, ist mir indes das Spinnentier noch nicht begegnet. Wohl muss es ein aasfressendes Wesen sein, dass es seine Beute so lang zappeln lässt, oder aber es ist so fleißig beim Spinnen, dass es zu manchem Netz nicht wiederkehrt.*
*—aus dem persönlichen* Buch der Schlange *des Hesinde-Geweihten Deron da Erinnio, um 873 BF*

Die Waldwebe ist eine ungemein feine Flechte, deren Aderwerk mit dem bloßen Auge kaum wahrnehmbar ist. Das Flechtwerk umrankt Bäume und bildet Luftableger aus, die mit der Zeit zu einem netzähnlichen Gebilde im Unterholz zusammenranken. Die Pflanze ist daher als solche kaum zu erkennen. Das Flechtwerk der Waldwebe bildet in unregelmäßigen Abständen kleine Verdickungen aus, die das Netz mit einem klebrigen Sekret versorgen und einen Duftstoff verströmen, um Insekten anzulocken. Eingefangene Insekten haben kaum eine Chance zu entkommen und werden vom Sekret langsam und vollständig zersetzt. In dichten Wäldern sind oft große Gebiete mit einem feinen Netz der Waldwebe durchwirkt.



**Typ:** Gefährliche Pflanzen
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich)
**Bestimmung:** +9
**Dosis und Wirkung:** Aufmerksame Beobachter können die Netze während des Sommers an den gefangenen Insekten erkennen, allerdings rankt das Gewächs auch an Bäumen hoch, wo es nicht so leicht auffällt. Sofern das Netz nicht durch besondere Umstände leichter *zu* erkennen *ist, muss eine* Sinnenschärfe-Probe +12 *geling*en, um das feine Webwerk auszumachen.
Hat sich ein Held erst in dem Netz verfangen, kann es vorkommen, dass er sich durch seine Befreiungsversuche immer mehr in der Flechte verstrickt. Oft wird das Netz bei der ersten Berührung wie eine Spinnwebe belanglos beiseite gewischt, dies kann bereits ein entscheidender Fehler sein. Zur Befreiung müssen sowohl eine GE- als auch eine FF-Probe gelingen. Inwieweit der Held bereits zu Beginn durch die Webe behindert wird, legt der Meister fest (GE und FF um 0 bis 5 Punkte vermindert). Misslingt eine der beiden Proben, werden GE und FF um je einen Punkt gesenkt, so dass die folgenden Proben schwerer werden. Sinken auf diese Weise GE oder FF auf 0, ist der Held hilflos gefangen. Pro Stunde sinkt der RS um einen Punkt und der Gefangene muss 2 TP hinnehmen.
Befreiungsversuche durch andere sind möglich, indem die Webe mit einer scharfen Hiebwaffe zerschlagen wird (GE-Probe, Zuschläge nach Ermessen des Meisters). Bei Misslingen der Probe ist nicht nur die Waffe mit der klebrigen Flechte überzogen, überdies droht der Helfer selbst ins Netz zu gehen (sofort eine weitere GE- und FF-Probe).
Größere Beute (also auch Helden), die sich in der Webe verfangen hat, wird manchmal zusätzlich von Raubtieren bedrängt. Bisweilen verfangen sich auch diese in der Webe, so dass die Helden durchaus durch ein völlig verstricktes Tier auf die Webe aufmerksam werden können.
**Alchimistische Verwendung:** Wenngleich das Sekret für die Alchimie sicherlich von Interesse wäre, ist die Gewinnung der Substanz so beschwerlich, dass sich bisher noch niemand eingehender mit der Pflanze beschäftigt hat.

## WASSERRAUSCH

*»So mag die Frucht des Wasserrausches dem Zögerlichen hilfreich sein, Ein-lass bei der Schönen Göttin zu finden, doch der Übermûtige wird in ihrem Zelt nimmermehr Aufnahme erfahren.«*

*Ghamypola di Fasar, Hochgeweihte Rahjas,* Von der Hingabe, *Fasan 985 BF*

Der Wasserrausch ist eine in Nordaventurien beheimatete, aber recht seltene Wasserpflanze. Die fünfblättrigen, blass-rosa Blütenkelche öffnen sich nur für einen Tag, aber die Pflanze bringt von Rahja bis Efferd ständig neue Blüten hervor. Diesen entströmt ein Duft, der einen schlafähnlichen Rausch mit lüsternen Träumen verursacht. Auch erfahrene Schwimmer sollten Gebiete mit Wasserrausch meiden, denn allzu rasch verliert man die Besinnung. Sehr selten bringt die Pflanze eine dunkelgrüne, etwa kirschkerngroße Frucht hervor (eine Frucht auf ca. 500 Blüten), die einen euphorischen Rausch hervorruft und zugleich ein hochwirksames Rahjaikum ist, wenn man sie ver-schluckt.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Bornland, nördliches Tobrien
**Verbreitung:** Teiche, Seeufer (jeweils selten)

**Bestimmung:** +1
**Ernte:** Blüten Rahja bis Efferd, Früchte Rondra bis Travia
**Grundmenge:** 2W20 Blüten, 1 Frucht (Um eine Frucht zu finden, muss eine Probe mit 12 TaP* gelingen.)
**Dosis und Wirkung:** *Blüten:* (m Umkreis von 5 Schritt um die frischen Blüten ist eine KO-Probe +5 erforderlich, um nicht sofort in tiefe, be-rauschende Träume von höchster Lüsternheit zu versinken. Diesem folgt am kommenden Tag ein Wolf, der den morgendlichen Nachwehen infolge starken Alkoholgenusses in keiner Weise nachsteht. Für Schwimmer bedeutet eine misslungene Probe meist den sicheren Tod durch Ertrinken. Verwelkende oder abgepflückte Blüten zeigen sehr bald nur noch geringe Wirkung, auch und gerade als Rahjaikum. *Früchte:* Das Schlucken der Frucht führt nach W6/2 SR zu einem leichten, euphorischen Rausch, der sich nach W6 SR zum Verlangen nach rahjaischer Hingabe steigert (eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung+3* verhindert, dass es ohne willigen Partner zu peinlichen Anbahnungsversuchen kommt). Die Wirkung der Frucht hält für W6/2 Stunden an. Häufige Anwendung führt nach und nach zur Abnahme des rahjaischen Verlangens und kann gänzliche Unfruchtbarkeit zur Folge haben.
**Beginn:** Blüten 5 KR, Frucht W6/2 SR
**Giftstufe:** Blüten **5**
**Haltbarkeit:** Blüten 3W+22 Stunden, Früchte unverarbeitet W6+2 Tage
**Preis: 1** D für 10 Blüten, 15 D pro Frucht
**Besonderheiten:** Sowohl Blüten als auch Früchte wirken nicht auf Achaz.

**Name:** Rahjasine **Typ:** Stärkungsmittel

---

**Zubereitung:** Die Frucht wird getrocknet.
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** s.o.
**Haltbarkeit:** 1 Jahr
**Preis:** 20 D pro Frucht
**Besonderheiten:** Häufiger Verzehr von Früchten kann zur Sucht führen (Krankheit der 5. Stufe). Der Entzug verursacht Müdigkeit und lässt jegliches rahjaische Interesse abhanden kommen.

## WINSELGRAS

*»Verflucht sei's, sagt der Pfaff, verdammt sei's, sagt der Depp. Die Seelen der Krieger von Nebachot sind's, die dem Herre Praios im Wege standen. Humbug ist's! Ein Kraut ist's, und es heult, weil's hohl ist wie eine Flöte. Und des Nachts heult's, weil's dann offen ist, wie die Blum am Tag.«*

*—aus den* Chroniken von llaris, *Zorgan, um 800 BF*

Wenn der Wind über die Halme dieses langen, blassgrünen Grases streicht – eine schwache Brise genügt –, entstehen unheimliche Geräusche, meist ein elendes Winseln, das sich aber zu einem durch-dringenden Kreischen, manchmal auch zu einem dumpfen Brüllen steigern kann. Art und Lautstärke der Töne sind nicht von der Wind-stärke, wohl aber von der Helligkeit abhängig. Das Gras winselt nur während der Nacht und der tiefen Dämmerung, interessanterweise jedoch auch – und besonders schrill – bei hellem Mondlicht.



**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Ostaventurien, vornehmlich Aranien und Mhandistan
**Verbreitung:** Steppen (gelegentlich), Grasland (selten)
**Bestimmung:** +12 (tagsüber), -2 (nachts)
**Dosis und Wirkung:** keine
**Besonderheiten:** Das Heulen des Winselgrases kann einen leicht um den Schlaf bringen – auf jeden Fall ist die nächtliche Regeneration um 2 Punkte vermindert. Im Krieg gegen die Al'Anfaner wurde das Gras gern als nächtliche Ablenkung genutzt, um den Soldaten des Feindes den Schlaf zu rauben.

## WIRSELKRAUT

*»Ein weiteres Kraut aus der Welt an der Oberfläche von Angroschs Reich ist das Wirselkraut. Es ist vom übrigen Gras, das auf Wiesen und Weiden wächst, nur anhand seiner mehr weißen denn grünen Blätter zu erkennen, deren Ränder wie bei einer Säge für den guten Stahl fein gezahnt sind. Das Wirselkraut kann bei üblem Bauchgrimmen oder einer Vergiftung genutzt werden. Denn kaum, dass es ein Angroscho einnimmt, überkommt ihn ein gewaltiger Brechreiz und er würgt alles aus seinem Leib, als wie es ein Vulkan mit der Esse der Erde tut. Die törichten Großlinge außerhalb der Hallen und Minen glauben jedoch, Wirselkraut sei eine Heil-pflanze, die wirksam auf blutenden Wunden sei – so sehr hat ihnen die gleißende Sonne das Haupt verbrannt.«*

—Der Garten der Tiefe, *erzzwergische Steintafeln, etwa 2007 v. BE Übersetzung aus dem Rogolan*



*»Der Wuersel ist in allen Landen zwischen dem eysig kalten Yeti-Landt und dem Regenwalds des Regengeberges zu finden und darob der Inbegriff des heylenden Krautts gewurden. Es muss lediglich unbehandelt auf die Wund gelegt werden, so dass es seine volle Dosis und Wirkung entfalten mag. Der Wuersel kann auch innerlich angewendet werden, dann jedoch ist seyne Heilkrafft nit so groß, so dass hierbey besser auf das Vierblatt zurückgegriffen werden sollt. Eine seltsam Bewandtnis hat es mit den Twergen der Berge. Sie achten nit Peraines heylendes Kraust und geben es laesterlich wieder von sich –sie sindt halt doch ein gottlos Volk.«*

—Geheimnisse des Lebens, *Abschrift von 605 BF*

Das Wirselkraut ist mit seinen fingerbreiten, grünweißen Blättern ausgesprochen unscheinbar, so dass es nur in der kargen Tundra, wo es fast die am höchsten wachsende Pflanze ist, leicht erkannt wird. Es ist die Grundlage für allerlei käufliche Heilsalben und Tränke, die man bei jedem Medicus, Kräuterhändler oder Quacksalber erstehen kann. Nebenwirkungen bei übermäßiger Anwendung von Wirselkraut sind nicht bekannt.

**Typ:** Heilpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien
**Verbreitung:** Steppen (häufig), Grasländer (gelegentlich)
**Bestimmung: +5**
**Ernte:** jede Zeit außer Winter
**Grundmenge:** W6+2 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Unbehandeltes Wirselkraut auf einer Wunde aufgelegt, stoppt die Blutung und bringt im Laufe eines Tages 5 LeP zurück, eingenommen jedoch nur 3 LeP. Zwerge können das Kraut überhaupt nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 zu sich nehmen — und auch dann können sowohl bei äußerlicher wie auch innerer Anwendung nur 2 LeP zurückgewonnen werden.
**Haltbarkeit:** 2W6+18 Stunden
**Preis: 1** D

---

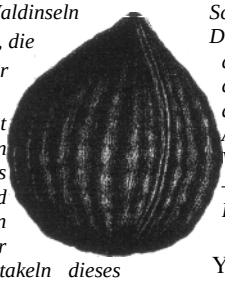
**Name:** Heilsalbe
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** 3 Wirselkräuter werden sehr fein zerrieben und mit Salbenfett vermengt.
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** Auf Verbände gestrichen, stoppt die Salbe bei frischen Wunden Blutungen und bringt 1W+2 LeP zurück.
**Haltbarkeit: W6+8 Monate**
**Preis: 5** D

---

**Name:** Wirseltrank
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung: 2** Blätter grob klein rupfen und mit heißem Wasser übergießen. Den Absud sechs Stunden ziehen lassen, sieben und abfüllen.
**Verarbeitung:** +1
**Dosis und Wirkung:** Der Trank bringt 2W6 LeP innerhalb einer Stunde zurück. Für die innere Anwendung geeignet (evtl. Probe auf *Hei/-kunde Wunden,* um einem Bewusstlosen den Trank einzuflößen).
**Haltbarkeit: W3+2 Monate**
**Preis: 5** D
**Alchimistische Verwendung:** wichtige Zutat des Heiltranks

## WÜRGEDATTEL

*»Token erschien uns nach den Wochen im Beiboot mit nur der sengenden Sonne und dem zur Neige gehenden Wasservorrat als das schiere Paradies. Überall reckten uns Palmen und Büsche ihre Früchte entgegen, die wunderbaren Blumen des Urwalds ließen uns teilhaben an ihrer Pracht. Von wilden Eingeborenen oder Raubtieren hatten wir noch nichts gesehen, und dennoch*



*mussten wir lernen, dass selbst von den Pflanzen der Waldinseln Gefahr drohen kann: Am dritten Tag vermissten wir Tashehe, die bis zu den Hängen des Bergzuges wandern wollte. Wir durchmaßen den nahen Regenwald bis in den Abend hinein und riefen ihren Namen, doch es war vergebens. Erst am nächsten Tag rief uns Felwen, der die schärfsten Augen hatte, nicht weit vom Strand zusammen. Dort wuchs – wie es schien – eine Dattelpalme mit roten Früchten und weitausladenden Blättern. Doch Felwen deutete stumm hoch in die Krone des Baumes, wo uns der Schrecken packte, als wir Tashehes Leichnam fanden – umrankt von Schlingtentakeln dieses fleisch-fressenden Baumes, den uns der Namenlose geschickt haben mag. Die Moha wollte wohl just auf dem Rückweg eine der verführerischen Früchte pflücken – doch sie erntete nur den Tod, der in Gestalt von Würgeranken hinter den großen Blättern lauerte. Im Zorn zerschlugen wir den Baum, wobei er uns ebenfalls mit den fürchterlichen Ranken bedrängte, doch gegen vier Seemänner, die von Borons gerechtem Zorn erfüllt waren, nur wenig ausrichten konnte – lediglich Assandro musste reichlich nach Luft schnappen, nachdem er von einer Ranke gewürgt wurde. Wir verbrannten den Baum und beerdigten Tashehe nach Borons Riten. Es heißt nun für uns, vorsichtig zu sein und keiner Einladung einer noch so süßen Frucht zu folgen.«*
*—Kapitän Belsarius Süderstrand,* Süderstrands abenteuerliche Fahrten, *ca. 640 BF, überarbeitete Ausgabe 1019 BF*

Die Würgedattel ist eine fleischfressende Rankpflanze der Waldinseln, die schon für manchen Kolonisten oder Pirat eine größere Gefahr dargestellt hat als die Riffhaie oder großen Warane der Strände. Sie imitiert einen Baum von über drei Schritt Höhe. Vom Stamm gehen mehrere Äste mit langen, grünen Blättern ab, die zum Stamm hin immer dichter wachsen. Verführerisch tief hängen an den Zweigen Trauben von roten, dattelähnlichen Früchten herab, die der Pflanze als Lockmittel für alle Tiere bis zur Größe eines Esels dienen. Sobald eine der `Datteln' berührt wird, schnellen Würgeschlingen hervor, die entweder unter dem Laub am Boden oder im Geäst benachbarter Bäume versteckt waren, und attackieren das Opfer. Wer nicht schnell genug fliehen kann, wird so lange von den unvermutet starken Ranken gewürgt, bis er sich nicht mehr regt.
Außer bei den Stammeskulturen der Inseln ist die Würgedattel kaum bekannt, selbst der *Folianth der Kreutherkunde* hat nur eine unzureichende Beschreibung, wobei die Würgedattel auch noch gleich neben solchen Phantasiegewächsen wie dem Weltenbaum und dem Nachtmahrginster aufgeführt wird.

**Typ:** Gefährliche Pflanze
**Gebiet** Waldinseln von Ost-Altoum bis Ibonka
**Verbreitung:** Regenwald (sehr selten), Waldrand (sehr selten)
**Bestimmung: +5**
**Dosis und Wirkung:** keine
**Besonderheiten:** Wer eine der Früchte berührt, wird von den Würgeschlingen mit AT 10 angegriffen. Wenn kein um 1 erschwertes Ausweichen gelingt (wonach man tunlichst das Weite suchen sollte), befindet man sich im Würgegriff der Pflanze und erleidet pro KR 1W+2 SP. Wer sich in dieser Situation mit einer Klingenwaffe wehrt, hat eine um 2 verminderte AT; eine Ranke (RS 2) ist abgeschlagen, wenn man ihr insgesamt 10 SP zugefügt hat. Den ganzen Baum kann man nur mit Feuer oder Goldleim vernichten, indem etwa 20 SP am Stamm angerichtet werden.

## YAGANSTRAUCH

*»Der Yaganstrauch erreicht eine Höhe von drei Schritt und ist bewachsenen mit grünsilbernen Blättchen von ledriger Konsistenz, die an kleine Scheibchen erinnern. Der Schatz des Yaganstrauchs ist seine Nuss. Doch ist wenig Vorsicht geboten, will man sie pflücken, da die Blätter des braven Strauchs mit kleinen Nesselhäkchen versehen sind, wie das Brennessulum. An diesen Nesselblättern unterscheidet sich der aranische Yaganstrauch vom maraskanischen. Denn verursacht der Aranier nur ein lästges Brennen, so macht sein maraskanischer Vetter gleich garstige Quaddeln.«*
*—Lugen Sohn des Drolosch,* Von Nüssen und Kernen, *Beilunk, 902 BF*

### YAGAN I M SPIEL

Ein ausgewachsener Strauch trägt bis zu einem Dutzend der etwa faustgroßen Nüsse. Sie enthalten ein Öl, das die Ausdauer vergrößert und ein Heilmittel gegen mehrere Krankheiten darstellt. Ebenfalls verwertbar ist der rotgefärbte, spindelförmige Kern der Nuss, denn ein einziger davon sättigt einen erwachsenen Menschen bis zu drei Tage, vorausgesetzt, es gelingt, den Kern zu zerkauen und hinunterzuschlucken – denn nicht einmal der schärfste Pfeffer kann es mit dem Kern der Yagannuss aufnehmen.

**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Maraskan und aranische Küste
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Hochland (selten)
**Bestimmung:** +6
**Ernte:** Boron
**Grundmenge:** W6 Nüsse
**Dosis und Wirkung:** Das Öl einer Nuss steigert die Ausdauer eines Menschen, Zwergen oder Elfen für die Dauer von 22 Stunden um 2W6 Punkte. Tränkt man das Futter seines Reittiers damit, so bewirkt das, dass das Tier eine Spielrunde länger galoppieren kann als gewöhnlich. Jedoch hat diese Verstärkung der Ausdauer bei Mensch, Zwerg, Elf und Tier seinen Preis, indem die AuP am nächsten Tag halbiert ist. Das Öl steigert außerdem die Chance, aus der Schlafkrankheit zu erwachen.
Ein gleichteiliges Gemisch aus Rauschgurke (siehe S. 261), Boronwein (siehe Vragieswurzel S. 272) und Yaganöl steigert die Gewandtheit für einen Tag um 3 und fügt gleichzeitig 1W6+2 SP zu.
**Haltbarkeit:** W6+7 Monate (Nuss oder Öl)
**Preis: 3** D pro Nuss oder pro 2 Flux Öl

**Name:** Yagan-Nuss

---

**Typ:** Nahrungsmittel
**Verwendung:** Kern
**Verarbeitung:** keine Probe
**Dosis und Wirkung:** Der Kern sättigt für 3 Tage, jedoch ist beim Verspeisen eine Selbstbeherrschungs-Probe +6 ( Helden aus der Kultur *Maraskan* oder *Tulamidische Stadtstaaten:* einfache Probe) abzulegen. Ihr Misslingen führt zu zeitweiliger Atemlosigkeit, Vernichtungsängsten und oft stundenlangem Tränenfluss. Das Erlebnis ist so nachhaltig, dass ein neuer Versuch frühestens nach Ablauf eines Vierteljahres gewagt werden kann.
**Haltbarkeit:** W3+1 Tage (danach wird die Nuss steinhart), 3W6+9 Wochen (in Öl eingelegt)
**Preis: 2 S** je Kern
**Alchimistische Verwendung:** Zutat bei Schlaftrunk **(SRD 95)** und versuchsweise bei verschiedensten Aufputschmitteln
**Besonderheit:** Bei Achaz wirkt die Yagannuss nur 36 Stunden.

## ZITHABAR

*»Bei meinem ersten Handelsbesuch bei den Dhachmanis zu Khunchom ließ es sich der Hausherr nicht nehmen, nach (beiderseitig) erfolgreichem Abschluss zu einem kleinen — wie er es nannte — Feste zu laden. Die Wasserpfeife, so hatte man mich daheim in Perricum vorgewarnt, sei obligatorisch und enthalte zumeist mehr als nur reinen Tabak. Nun, der Genuss von Rauschkräutern gehört gewiss nicht zu meinen Vorlieben, und so sah ich der Angelegenheit mit gemischten Gefühlen entgegen, ja, war geradezu erleichtert, als ich feststellte, dass das Kraut bei mir nicht zu wirken schien. Doch weit gefehlt: Als die tulamidischen Musiker kurz darauf wieder ihre Instrumente zur Hand nahmen, verließ mich rasch die Fassung, denn urplötzlich zogen bunte Nebel vor meinen Augen auf und tauchten die ganze Szenerie in ein ganz und gar unwirkliches Farbenspiel, das Melodie und Rhythmus zu folgen schien. Dem Gastgeber blieb meine Verwunderung und Verunsicherung gewiss nicht verborgen, denn er quittierte meinen vergeblichen Versuch, Kontrolle über diese Trugbilder zu gewinnen, mit einem augenzwinkernden blauen Lächeln.«*
*—Abil Tarford,* Reisetagebuch IV, *Perricum, 1010 BF*

Vor allem auf feuchten Böden in Flussnähe gedeiht das mehrjährige Zithabar-Kraut. Der bis zu einem Schritt hohe, behaarte Stängel treibt alle 4 Finger paarweise neue Blätter und Triebe aus, die ihrerseits bis zur Blütenspitze drei bis vier kleinere, dunkelgrüne Blattpaare hervorbringen. Jene bis zu einem halben Spann großen, rundlich-eiförmigen Blätter sind ein begehrtes Sammelobjekt bei den Tulamiden, die das getrocknete und pulverisierte Kraut mit Vorliebe zu den Klängen der Kabasflöte in ihren kunstvollen Wasserpfeifen verrauchen. Doch bei der Ernte ist Eile geboten, denn sobald das Kraut zwischen Ingerimm und Praios in seiner hell-violetten Blüte steht, beginnen sich die innewohnenden Wirkstoffe rasch zu verflüchtigen. Zithabar (auch `Schwarzer Pfeffer') ist das meistverbreitete Rauschkraut.

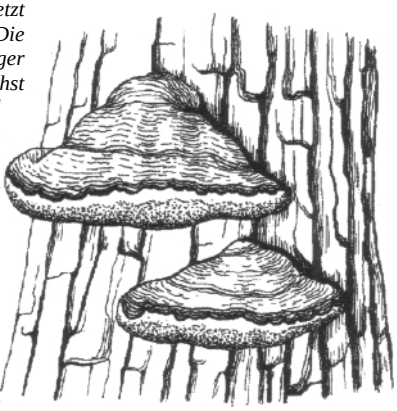
**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** Aranien, Mhanadistan, Balash, Thalusien, Szintotal, alanfanische Plantagen
**Verbreitung:** Flussufer (häufig), Sumpf (gelegentlich), Waldrand (selten), Wald (sehr selten)
**Bestimmung:** +5
**Ernte:** Peraine bis Praios
**Grundmenge:** 3W20 Blätter
**Dosis und Wirkung:** Das Kauen von 3 frischen Blättern erzeugt einen scharfen, brennenden Geschmack und beugt Entzündungen im Munde vor, auch bringt es Linderung bei Zahnschmerz.
**Haltbarkeit:** 1 Tag
**Preis: 2** H für 3 Blätter
**Besonderheiten:** Blätter von blühenden oder verblühten Pflanzen verlieren ihre Wirkkraft.

---

**Name:** Rauschkraut (Schwarzer Pfeffer)
**Typ:** Droge
**Zubereitung:** Drei getrocknete Blätter werden zu einem Skrupel grobkörnigem Pulver gemahlen, seltener gehäckselt.
**Verarbeitung:** +0
**Dosis und Wirkung:** Etwa 5 Skrupel des Pulvers werden ohne weitere Zusätze – zumeist in der Wasserpfeife – geraucht. Dann entfaltet es seine ungewöhnliche Eigenschaft, wundersame, farbenprächtige Trugbilder zu erzeugen, jedoch nur, wenn zugleich die seltsam winselnden, tulamidischen Weisen aus einer Kabasflöte ertönen (andere akustische Reize rufen nur mindere Wirkung hervor).
**Haltbarkeit:** W6+22 Tage
**Preis: 2** S für 5 Skrupel
**Alchimistische Verwendung:** Weissagungspulver **(SRD 99)**

## ZUNDERSCHWAMM

*»Vom Zunder: Der Zunderschwamm ist ein großer, an Bäumen schmarotzender Scheibenpilz, der in fast ganz Aventurien vorkommt. Dieser mehrjährige, holzige Pilz wächst an lebenden Bäumen, vorwiegend auf Buchen und Birken, und zersetzt dabei das Holz seines Wirtes. Die Oberfläche junger Zunderschwämme ist zunächst gelblich und samtig, später wird sie grünlich bis grau und von korkartiger Beschaffenheit. Der hufeisenförmige Pilzkörper erreicht ein Gewicht von bis zu fünf Stein, das er durch Trocknung jedoch rasch verliert.*



*In trockenem Zustand ist es ein leichtes, ihn durch Schlagen von Stahl auf Feuerstein zu entzünden. Ohne zusätzliche Behandlung neigen die Fasern zur Fäulnis, da sie jedwede Feuchtigkeit aus der Umgebung begierig in sich aufnehmen. Aber auch nach dem Auswaschen mit einer starken Salzlake gehört das kleine Kästchen mit dem Zunder zu den bestgehüteten Besitztümern in jedem Reisegepäck.«*
—Wissenswertes für den avesgefälligen Wandersmann,
*Gemeinschaft der Freunde Aves, Vinsalt 990 BF*





**Typ:** Nutzpflanze
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich des Blauen Sees
**Verbreitung:** Wald (häufig), Regenwald (gelegentlich)
**Bestimmung:** +2
**Ernte:** ganzjährig
**Grundmenge:** W6 Pilze
**Dosis und Wirkung:** nach Trocknung leicht entzündbar
**Haltbarkeit:** W6+2 Monate
**Preis: 5** H pro Stein

---

**Name:** Zunder
**Typ:** Leuchtmittel
**Verwendung:** Der Zunderschwamm wird zunächst weichgeklopft, mit einer starken Salzlösung getränkt und anschließend sorgfältig getrocknet. Die Konzentration der Salzlake wirkt sich entscheidend auf Haltbarkeit (hohe Konzentration) und Entzündbarkeit (niedrige Konzentration) aus.
**Verarbeitung:** +2
**Dosis und Wirkung:** Behandelt verliert er mehr als zwei Drittel seines Gewichts und entzündet sich beim kleinsten Funken. **Haltbarkeit:** nahezu unbegrenzt, entscheidend ist vor allem eine trockene Lagerung.
**Preis:** 2 S für 2 Unzen im Zunderkistchen
**Alchimistische Verwendung:** beliebt, um sich mit Adepten der Alchimie Scherze zu erlauben.

## ZWÖLFBLATT

*»Oh, götterverlassenes Methumis! Sei verflucht, du unbarmherzige Sieche Mishkarens, `Rote Keuche' genannt. Nicht genug, dass Elend und Tod in unserer Stadt Einzug halten, so gesellt sich schließlich auch noch Niedertracht hinzu: Schande über alle diejenigen, denen das Leid anderer lediglich dazu dient, die eigenen Taschen prall mit Geld zu füllen! Manch übles Gelichter hat der Seuche Heerbann mit in die Stadt verbracht — vorgebliche Wunderheiler machen sich die Angst zunutze, um ihren wertlosen Tand unters einfache Volk zu bringen, andere wiederum bieten ihre Kräutlein für horrende Summen feil, gar mancher deklariert nutzlosen, getrockneten Farn als heilbringend Zwölfblatt — und lässt einen jeden von ihnen reiche Ernte einfahren. Oh Göttin, steh all jenen bei, die aufrechten Herzens sind. Sende ein Zeichen, denn auch deine Diener sind mit ihren Kräften am Ende!«*
*—Perainian Voorthuiser, Geweihter der Peraine, Methumis, 1018 BF*

Zwölfblatt ist ein farnähnliches, dunkelgrünes Kraut, dessen Namen daher rührt, dass sich stets zwölf einzelne Stängel von der Hauptwurzel aus erheben. Die Blätter sind schmal und gleichen den Federn eines Vogels, wobei die beiden unteren Fiederpaare eines jeden Blattes stets leicht hinabgeneigt sind. Es kann leicht mit dem wirkungslosen Gemeinen Streifenfarn verwechselt werden.
Das Zwölfblatt liebt schattige und feuchte Orte, gedeiht aber auch unter widrigeren Bedingungen. Dort erreicht es jedoch selten eine Höhe von über zwei Spann, zudem bilden sich bei den Vertretern in Waldgebieten nahezu jedes Jahr neue Blätter heran. Diese wachsen paarweise unter den vorhandenen Blättern, was dem Kraut im Laufe der Zeit ein buschiges Aussehen verleiht. Von Rondra bis Boron entstehen Sporen an den Blattunterseiten, die der Vermehrung dienen — vom frischen Verzehr des Zwölfblatts ist dann dringend abzuraten (siehe Besonderheiten). Das Zusammenrollen der Blätter, mit einhergehender bräunlicher Verfärbung, in der kälteren Jahreszeit bleibt ohne Auswirkung auf die Wirkkraft der Pflanze, erhöht aber die Gefahr der Verwechslung mit ähnlichen Kräutern.



**Typ: Heilpflanze**
**Gebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva
**Verbreitung:** Wald (gelegentlich), Steppe (gelegentlich), Grasland (selten), Hochland (sehr selten), südliche Sümpfe (sehr selten)
**Bestimmung: +5**
**Ernte:** Hesinde bis Praios
**Grundmenge:** 12 Stängel pro Pflanze
**Dosis und Wirkung:** Der Verzehr von frischem Zwölfblatt gewährt für vier Tage Schutz vor Ansteckungen aller Art.
**Haltbarkeit:** W6+9 Stunden
**Preis:** 9 **S**
**Alchimistische Verwendung:** vergebliche Versuche, das Zwölfblatt als Pulver oder Paste für Säfte und Pillen nutzbar zu machen, um seine Wirkdauer zu erhöhen.
**Besonderheiten:** Genuss von frischem Zwölfblatt in der Zeit von Rondra bis Boron führt über kurzfristige, schmerzhafte Magenkrämpfe (2—3 SR) bisweilen zu akuter Atemnot (W6 SP, vorübergehende AuP-Einbußen nach Gutdünken des Meisters), die bis zu einer Stunde anhalten kann. Außer bei Erbrechen bedeutet dies jedoch keine Einschränkung der Wirkung.

---

**Name:** Zwölftee
**Typ:** Heilmittel
**Zubereitung:** 12 Blätter trocknen und zerreiben, als Tee aufgießen.
**Verarbeitung: —**
**Dosis und Wirkung:** Ein Aufguss von getrocknetem Zwölfblatt gewährt zwei Tage Schutz vor Ansteckung. Er muss jedoch so heiß wie nur irgend möglich genossen werden, denn mit voranschreitender Abkühlung vergehen auch seine vorbeugenden Kräfte. Der Geschmack von getrocknetem Zwölfblatt wird immer bitterer, bis der Aufguss schließlich ungenießbar gerät.
**Haltbarkeit:** W6+6 Monate
**Preis: 2** D

# ANHANG I: LANDSCHAFTSTABELLEN

Die folgenden Tabellen bieten einen Überblick über die Landschaftstypen Aventuriens mit ihren charakteristischen Tieren und Pflanzen. Die Schwarzen Lande finden sich ihrem Landschaftstyp entsprechend einsortiert, hinzu kommen Tiere und Pflanzen dämonischen Einflusses.
Nicht aufgelistet sind reine Kulturlandschaften wie das Liebliche Feld, die Goldene Au von Gareth, das Baburiner Becken, der Balash und die Halbinsel von Al'Anfa.

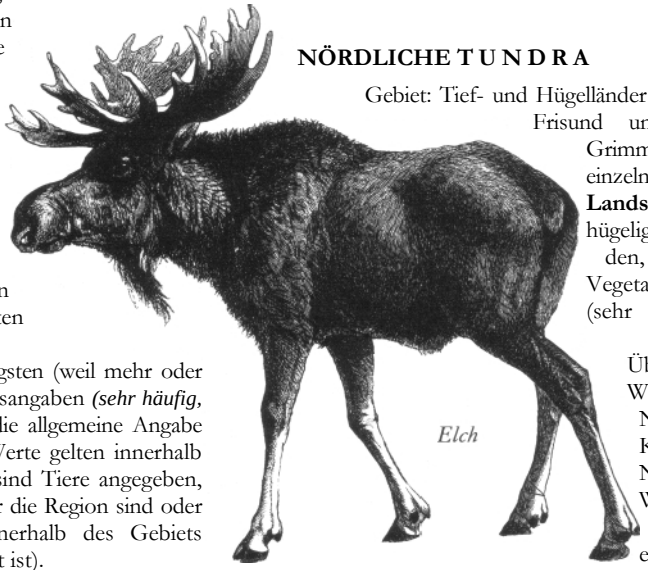
### ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Gebiet: geographische Abgrenzung des Geländetypus
**Landschaft:** grobe Beschreibung des Geländetypus und der wichtigsten Merkmale
**Klima:** allgemeine Angabe über Jahresrhythmus, Wind und Wetter und klimatische Besonderheiten
**Wildvorkommen:** eine generelle Angabe über die Häufigkeit von Tieren *(sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten).* Diesen Wert benötigen Sie, wenn die Helden auf die Jagd gehen wollen, bzw. als Anhaltspunkt dafür, wie oft es zu einer Begegnung mit Tieren oder deren Spuren kommt. (Innerhalb des Gebietes können Sie das Wildvorkommen für eine bestimmte Teilregion um eine Stufe nach oben oder unten korrigieren.) Außerdem erhalten Sie einen groben Überblick über die kleineren, wenig spielrelevanten Tierarten.
**Ausgewählte** Tiere **und Kreaturen:** die wichtigsten (weil mehr oder weniger spielrelevanten) "Tiere. Fünf Häufigkeitsangaben *(sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten)* vertiefen die allgemeine Angabe über das Wildvorkommen. Die angegebenen Werte gelten innerhalb der grundsätzlichen Häufigkeit. Unter *Weitere* sind Tiere angegeben, die sehr selten vorkommen und nicht typisch für die Region sind oder aber nur in ganz bestimmten Regionen innerhalb des Gebiets vorkommen (das dann in Klammern nachgestellt ist).
**Prägende** Vegetation: eine kurze Auflistung der wichtigsten Pflanzen, die für das Landschaftsbild entscheidend sind, meist in Reihenfolge ihrer Auffälligkeit.
**Essbare** Pflanzen: die generelle Häufigkeit, in der essbare Blätter, Beeren, Wurzeln und sonstige Pflanzen bzw. Pflanzenteile zu finden sind. Eine Verschiebung der Häufigkeit aufgrund der Jahreszeit obliegt dem Meister.
**Ausgewählte** Kräuter **und Pflanzen:** wie *Ausgewählte Tiere und Kreaturen;* alphabetisch sortiert.
**Besonderheiten:** ergänzende oder abweichende Angaben. Informationen zur Reise im Gelände finden Sie in GA 120.

Für die *Seeregionen* ist die Darstellung verkürzt. Begegnungen sind hier so selten, dass Häufigkeitsangaben keinen Sinn machen. Für die Regionen *Offenes Meer, Tiefsee, Küste, Land* und *Luft* sind die Meeres- und Küstenbewohner jeweils nach ungefährer Häufigkeit geordnet.

### EWIGES EIS

Gebiet: Nebelzinnen, Eiszinnen, Grimmfrostöde, nördliches Ehernes Schwert, Yeti-Land sowie nördlich davon
Landschaft: Eiswüste, Berg- und Küstengletscher, riesige Schneewehen, manchmal Frostschutt (Urgestein); außer im Sommer geschlossenes Packeis auf dem Meer; Nordlicht
Klima: eiskalt, trocken, eisiger Nebel (häufig); im höchsten Norden Polarnacht (20 Stunden); im Winter firunkalt (etwa -25 °C) oder Grimmfrost (etwa -50 °C), im Sommer kühl, mit nur oberflächlichem Auftauen; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, selten), Blizzard (Norden, grimmfrostig, sehr selten); Vulkantätigkeit (selten)
**Wildvorkommen:** sehr selten — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (selten), Nagetiere (sehr selten)
**Ausgewählte** Tiere **und Kreaturen**
*gelegentlich:* Boronskuttentaucher (Küste), Felsrobbe (Küste), Firnluchs, Firnyak, Schneedachs
*selten:* Firunsbär, Hermelin, Mammut, Mastodon, Meerkalb (Küste), Schneelaurer, Seetiger (Küste)
*sehr selten:* Frostwurm, Gletscherwurm, Rauwolf
**Prägende** Vegetation: keine; Eisflex, Eisigel (alle sehr selten)
**Essbare Pflanzen:** keine




### NÖRDLICHE TUNDRA

Gebiet: Tief- und Hügelländer nördlich von Oblomon, Frisund und Letta, Küste der Grimmfrostöde, Bäreninseln, einzelne Täler Yetilands
**Landschaft:** flaches oder hügeliges Land, Dauerfrostboden, baumlos, kriechende Vegetation, flache Gewässer (sehr häufig), im Sommer weiträumige Überschwemmungen, im Winter Frostaufbrüche; Nordlichter
Klima: eiskalt, trocken, Nebel (häufig); lange Winternächte; Winter (etwa 6 Monate) eiskalt bis firunkalt (um -25 °C), Sommer nur ca. 50 Tage; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, selten) **Wildvorkommen:** selten — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (selten), Nagetiere (selten) und Insekten (im Winter sehr selten, im Sommer häufig)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*häufig:* Felsrobbe (Küste), Karen, Pfeifhase, Ratte, Rauwolf, Wolfsratte
*gelegentlich:* Elch, Firnluchs, Firnyak, Schneedachs, Sturmfalke *selten:* Blaufuchs, Firunsbär, Hermelin, Mammut, Mastodon, Meerkalb (Küste), Schneelaurer, Seetiger (Küste), Steppenhund *sehr selten:* Frostwurm, Gletscherwurm, Silberwolf, Steppentiger, Zobel **Prägende** Vegetation: Eislandmoos, Karenflechte, Sturmkriecher, Wollgras; Krüppel- und Zwergbäume (selten)
Essbare Pflanzen: selten
**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Bunter Mohn, Talaschin, Vierblatt, Wirselkraut
**Besonderheiten:** Manche abgeschlossenen Gebiete des Ewigen Eises (Bären-Inseln, einzelne Täler Yetilands und der Eiszinnen) gelten dank Vulkanen und Geysiren als Tundra.

### NÖRDLICHE GRASLÄNDER UND STEPPEN

Gebiet: Thorwal (offenes Land), Olportsteine, Messergrassteppe, Biundavar (Svellttal: offenes Land), Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydja-Steppe sowie alle weiteren Steppen südlich der Linie Riva—Paavi und nördlich der Linie Salza—Vallusa



Landschaft: windiges gelb-grünes Grasland mit Kraut, Stauden und einzelnen Sträuchern; Gewässer (häufig, außer Messergrassteppe)
Klima: im Sommer trocken, im Winter eiskalt; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, sehr selten)
Wildvorkommen: gelegentlich — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (gelegentlich), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (Sommer, häufig)

[c] **Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*sehr häufig:* Karen, Karnickel, Steppenhund
*häufig:* Gelbfuchs, Orklandhörnchen, Pfeifhase, Ratte, Rebhuhn, Rotpüschel, Silberwolf
*gelegentlich:* Elch, Firunshirsch, Gabelschwanz, Habicht, Hermelin, Klippechse, Kvillotter, Nesselviper, Rotluchs, Schneedachs, Steppenrind, Stinkmarder, Trappe
*selten:* Blaufalke, Blaufuchs, Borkenbär, Firnluchs, Grimwolf, Halmar-Antilope, Mammut, Orklandbär, Rauwolf, Saguraspinne, Scheinbasilisk, Schneelaurer, Steppentiger, Vielfraß, Warzennashorn, Wolfsratte, Wollnashorn,
*sehr selten:* Bergadler, Feuermolch, Greif, Horndrache, Nerz, Smaragdspinne, Sturmfalke, Todeshörnchen, Zobel
Prägende Vegetation: *Gras:* Schwingel, Windhalm, Einhorngras (ebenda); *Blumen:* Schafgarbe, Bocksbart, Kratzdistel, Klette, Butterblume, Krokus, Malve, Flockenblume, Taubnessel; *Sträucher:* Heidelbeere, Barbaritze, Ginster, Hartriegel
Essbare Pflanzen: gelegentlich

**Ausgewählte** Kräuter und Pflanzen
Alraune, Bunter Mohn, Donf (Flussauen), Egelschreck (Flussauen), Eitriger Krötenschemel (Flussauen), Grüne Schleimschlange (Flussauen), Gulmond, Joruga, Klippenzahn, Madablüte, Messergras, Naftanstaude, Orklandbovist (Svellttal, Andergast), Roter Drachenschlund (Flussauen), Shurinstrauch, Tarnele, Thonnys, Tigermohn, Traschbart (Flussauen), Vierblättrige Einbeere, Wirselkraut, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## NÖRDLICHES HOCHLAND

Gebiet: Orkschädelsteppe und Gjalsker Hochland sowie Firunswall, Rhorwed, Blutzinnen, Thaschberge, nördlicher Steineichenwald, Flanken der Großen Olochtai, Hjaldorberge, Graue Berge Landschaft: Strauchsteppe und Heide mit Grasflecken und Waldinseln, umgeben von Zweitausendern; graues Urgestein, durchsetzt mit rötlichem Eisenerzrost; Gewässer (selten)
Klima: im Sommer trocken und warm, im Winter eiskalt; mäßiger Nordwind (kalt, häufig); bisweilen Steppenbrände im Sommer
**Wildvorkommen:** gelegentlich — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (selten), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (gelegentlich) und Insekten (häufig)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*sehr häufig:* Orklandhörnchen, Orklandkarnickel, Rebhuhn
*häufig:* Fischotter (Ufer), Gelbfuchs, Halmar-Antilope, Ratte, Rotpüschel
*gelegentlich:* Blaufalke, Fledermaus, Grimwolf, Klippechse, Stinkmarder, Trappe, Wiesel
*selten:* Harpyie, Höhlenspinne, Nerz (Ufer), Orklandbär, Rauwolf, Rotfuchs, Rotluchs, Schädeleule, Scheinbasilisk, Schneelaurer, Schreckkatze, Silberwolf (Rhorwed), Sonnenluchs, Todeshörnchen, Wolfsratte, Wühler
*sehr selten:* Borkenbär, Einhorn, Feuermolch, Greif, Horndrache, Königsadler, Mammut, Riesenaffe, Smaragdspinne, Steppentiger, Sturmfalke, Wollnashorn, Zobel
Prägende Vegetation: *Sträucher:* Blutdorn, Wacholder, Ginster, Geißblatt, Moorbeere; *Gras:* Silbergras; *Blumen:* Heidekraut, Klee, Habichtskraut, Klette, Kugeldistel, Kamille
Essbare Pflanzen: gelegentlich

- **Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Alraune, Basilamine, Bunter Mohn, Eitriger Krötenschemel (Flussauen), Grüne Schleimschlange (Flussauen), Gulmond, Klippenzahn, Messergras, Naftanstaude, Orklandbovist, Shurinstrauch, Tarnele, Traschbart, Vierblättrige Einbeere, Wirselkraut, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus. Die Große Olochtai umfasst zahlreiche Viertausender; oberhalb der Baumgrenze existieren kaum Flora und Fauna (vgl. auch Andere mittelländische Gebirge, unten).

## KALKGEBIRGE

Gebiet: nord- und mittelaventurische Gebirge aus Kalkstein und Marmor (Ehernes Schwert, Raschtulswall, Westseite der Hohen Eternen), Kalk (Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald), Kreide (Windhagberge) und Feuerstein (Westseite der Goldfelsen) oberhalb des dichten Bergwaldes (1.000 bis 1.500 Schritt)
Landschaft: schroffe, aber malerische Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 2.500 Schritt, Marmorgebirge 5.000 bis 10.000 Schritt — also oberhalb der Wolkendecke); Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (selten), geringer Bewuchs, Höhlen (häufig); *Baumgrenze:* 1.500 Schritt, im Süden 2.000 Schritt; *Sommerschneegrenze:* Marmorgebirge ab 3.000 bis 4.000 Schritt vergletschert
**Klima:** tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); *Ehernes Schwert:* Drachenodem (Norden, aschenhaltig, gelegentlich); *Westen:* Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); *Perlenmeer:* Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig); *Zentrum:* wechselnder Wind
**Wildvorkommen:** selten — verschiedene Fischarten (Bäche), Vogelarten (häufig), Amphibien (selten), Nagetiere (sehr selten) und Insekten (selten)

**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*häufig:* Gebirgsbock, Hamster, Karnickel, Murmeltier, Walbergwidder (Walberge)
*gelegentlich:* Bergadler, Fledermaus, Ratte
*selten:* Berglöwe, Blaufalke, Blutassel, Glutling (Höhlen), Grimwolf, Großer Schröter, Harpyie, Höhlenbär (nur nördliche Gebirge), Königsadler, Riesenalk (Ehernes Schwert), Roter Maran (Ehernes Schwert, Walberge), Schneelaurer (nur nördliche Gebirge), Sturmfalke, Vampirfledermaus, Wolfsratte, Wühlschrat
*sehr selten:* Hippogriff, Höhlendrache, Horndrache, Kaiserdrache, Riesenlindwurm, Rotluchs, Sonnenluchs, Therbela-Assel
Prägende Vegetation: *bis Baumgrenze:* Lärche, Zirbelkiefer, Firunföhre; *Almregion:* Latsche, Barbaritze, Heidekraut, Almrausch, verschiedener Enzian, Edelweiß, Almgras; *oberhalb der Schneegrenze:* Krustenflechten
Essbare Pflanzen: selten

**Ausgewählte** Kräuter **und** Pflanzen
Atan-Kiefer (Ehernes Schwert), Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Feuermoos und Efferdsmoos (Höhlen), Grauer Mohn, Gulmond, Joruga (Windhagberge, Finsterkamm), Madablüte, Nothilf (Nördliche Gebirge), Phosphorpilz (Höhlen), Talaschin, Tarnele, Thonnys (Nördliche Gebirge), Traschbart (Finsterkamm), Vierblättrige Einbeere, Vragieswurzel, Wirselkraut, Zwölfblatt
**Besonderheiten:** Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser, Wasserfälle und unterirdischer Verlauf im Ober- und teilweise im Unterlauf

## ANDERE MITTELLÄNDISCHE GEBIRGE

Gebiet: zwergische Urgesteinsmassive (Ingrakuppen, Eisenwald, Amboss, Koschberge, Beilunker Berge sowie Drachensteine) und Schiefergebirge (Schwarze, Rote und Gelbe Sichel, Salamandersteine) oberhalb des dichten Bergwaldes (etwa 1.500 Schritt)
Landschaft: *Urgestein:* ausgedehnte Massive und Stöcke (bis 4.000



Schritt) aus schwerem, glitzerndem Granit, Basaltvorkommen, Gipfelgletscher, Wolkenhauben; ***Schiefer:*** abgerundete, aus der Nähe bizarre Formen, Türme, Tafeln und Schluchten mit sichtbar aufeinander liegenden Platten (etwa 2.500 Schritt, wenige vergletscherte Fünftausender); ***allgemein:*** große Schutthalden, grüne Almen, Gewässer, vor allem Bergseen (häufig); ***Baumgrenze:*** 1.500 bis 2.000 Schritt; ***Sommerschneegrenze: 3.000*** Schritt
Klima: tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); *Westen:* Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); ***Osten:*** Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig)
Wildvorkommen: selten — verschiedene Fischarten (Bäche, Seen), Vogelarten (gelegentlich), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (selten) und Insekten (selten)
Ausgewählte Tiere und Kreaturen
***häufig:*** Gebirgsbock, Hamster, Karnickel, Murmeltier
***gelegentlich:*** Fledermaus, Grimwolf
***selten:*** Bergadler, Berglöwe, Blaufalke, Blutassel, Glutling (Höhlen), Großer Schröter, Harpyie, Königsadler (Koschberge), Ratte, Sonnenluchs, Sturmfalke
***sehr selten:*** Wühlschrat, Hippogriff, Höhlenbär (Schiefergebirge), Höhlendrache, Riesenlindwurm, Rotluchs, Therbela-Assel, Vampirfledermaus, Wolfsratte
Prägende Vegetation: ***bis Baumgrenze:*** Lärche, Zirbelkiefer, Firunföhre, Grünerle; ***Almregion:*** Latsche, Barbaritze, Almrausch, Edelweiß, Krokus (nur Beilunker Berge), Almgras; oberhalb der ***Schneegrenze:*** Krustenflechten
Essbare Pflanzen: selten
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen
Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Feuermoos und Efferdsmoos (Höhlen), Grauer Mohn, Gulmond, Joruga (Koschberge), Madablüte, Nothilf (Nördliche Sicheln), Phosphorpilz (Höhlen), Schleimiger Sumpfknöterich (Rote Sichel), Talaschin, Tarnele, Thonnys (Nördliche Sicheln), Traschbart, Vierblättrige Einbeere, Vragieswurzel, Wirselkraut, Zwölfblatt
Besonderheiten: Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser im Ober- und teilweise im Unterlauf

## NÖRDLICHE WÄLDER (WESTKÜSTE

Gebiet: Wälder an Ingval und Tommel (Nostria, Andergast, Winhall), Waldflecken der Thorwal-Region, des Gjalsker Hochlandes, des Orklandes und des Svellttales
Landschaft: Mischwald, alle Waldarten mäßiges Unterholz, dichtes Kraut; Gewässer (häufig, außer Orkland); Holzschneisen (gelegentlich), Kahlschläge (selten)
Klima: im Sommer gemäßigt, im Winter feucht und schneereich; Westwind (mäßig stark, sehr häufig)
**Wildvorkommen:** häufig - verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Nagetiere (sehr häufig), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (häufig)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
***sehr häufig:*** Karnickel, Rebhuhn, Wildschwein
***häufig:*** Auerhuhn, Fischotter, Rehwild, Streifendachs, Waldwolf, Wiesel, Wolfsratte
***gelegentlich:*** Fasan, Fledermaus, Grimwolf, Großer Schröter, Kaiserhörnchen, Kronenhirsch, Orklandhörnchen, Pfeifhase, Ratte, Rotfuchs, Rotluchs, Rotpüschel, Stinkmarder, Waldspinne
***selten:*** Auerochse, Baumbär, Biber (Flussläufe), Blaufuchs, Borkenbär, Feuermolch (Flussläufe), Gruftassel, Habicht, Saguraspinne, Schleiereule, Ulmenmarder, Vielfraß, Waldlöwe, Wildkatze, Wühler
***sehr selten:*** Baumdrache, Einhorn, Grubenwurm, Höhlenbär, Höhlendrache, Höhlenpanther, Horndrache, Nachtwind, Nerz (Ufer), Riesenaffe, Riesenamöbe, Schädeleule, Silberlöwe, Smaragdspinne, Sturmfalke, Tatzelwurm, Vampirfledermaus, Waldschrat, Wollnashorn, Zobel
Prägende Vegetation: Weißtanne, Steineiche, Schwarzfichte (Süden), Rotbuche (Süden), Rosskastanie (gelegentlich), Spinnendorn, Heidelbeere, Weißdorn, Brennnessel (Flüsse), verschiedene Farne, Knäuelgras, Schratmoos (Bäume), Waldmoos
Essbare Pflanzen: häufig
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen
Alraune, Basilamine, Belmart, Carlog (Flussauen), Efeuer, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Hollbeere (Nostrische Wälder), Joruga, Klippenzahn, Mibelrohr (Nostria: Flussauen), Orklandbovist, Pestsporenpilz, Roter Drachenschlund, Shurinstrauch, Tarnele, Thonnys, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Waldwebe, Wirselkraut (Flussauen), Zunderschwamm, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## NÖRDLICHE WÄLDER (TAIGA)

Gebiet: Wälder der Salamandersteine, am Kvill und am Oblomon, Waldflecken im Alderhaag (Riva), der Grünen Ebene und bis Uhdenberg
Landschaft: ***Oblomon:*** feuchter Auwald, lichter Laubwald; *Kvill:* Nadelurwald, schattig, Bergwald (gelegentlich), dichtes Unterholz; ***allgemein:*** flache Gewässer (häufig); ***Süden und Osten:*** Berge aus Schiefer
Klima: mäßig feucht (häufig Nebel); im Sommer gemäßigt (farbenprächtiger Elfensommer), im Winter eiskalt (vor allem am Oblomon)
**Wildvorkommen:** sehr häufig — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vegetation (häufig), Nagetiere (sehr häufig), Amphibien (häufig) und Insekten (gelegentlich)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
***sehr häufig:*** Karnickel, Wildschwein
***häufig:*** Fasan, Kaiserhörnchen, Pfeifhase, Rebhuhn, Rehwild, Waldwolf, Wiesel, Zobel
***gelegentlich:*** Elch, Fischotter, Fledermaus, Grimwolf, Habicht, Kvillotter, Nerz, Ratte, Rauwolf, Rotluchs, Schädeleule, Schneedachs, Stinkmarder, Waldspinne, Wildkatze, Wolfsratte
***selten:*** Biber, Blaufuchs, Firunshirsch, Großer Schröter, Hermelin, Höhlenspinne, Karen, Kronenhirsch, Schleiereule, Schwarzbär, Sonnenluchs, Streifendachs, Sturmfalke, Ulmenmarder, Vampirfledermaus, Vielfraß, Waldlöwe
***sehr selten:*** Auerochse, Baumdrache, Borkenbär, Einhorn, Grubenwurm, Hippogriff, Höhlendrache, Höhlenpanther, Horndrache, Nachtwind, Riesenamöbe, Rotfuchs, Saguraspinne, Silberlöwe, Waldschrat, Wollnashorn
Prägende Vegetation: ***Oblomon (Auwald):*** Birke, Lärche, Hasel, Heidelbeere, Goldnessel, Lavendel, Butterblume, Reihergras, Klette; *Kvill (Nadel-Urwald):* Blautanne, Efeu, Brombeere, Schachtelhalm, verschiedene Farne, Waldmeister, Knäuelgras, Waldmoos; ***allgemein:*** Schratmoos (Bäume)
Essbare Pflanzen: häufig

**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Alraune, Belmart, Efeuer, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Joruga, Nothilf, Pestsporenpilz, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Schleimiger Sumpfknöterich (Berghänge der Roten Sichel), Shurinstrauch, Tarnele, Thonnys, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Waldwebe, Wirselkraut, Zunderschwamm, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## NÖRDLICHE WÄLDER (BORNLAND)

Gebiet: Drachensteinwälder, Bornwald, Nornjawald (Bjaldorn, Notmark), Nordwalser Höhen, Überwals, andere Wälder des Bornlands, Lettawälder, Täler des Ehernes Schwerts
Landschaft: dichter Nadelwald, schattig, Bergwald (häufig), wenig Unterholz, wenig Kraut; Gewässer (gelegentlich); häufig durch



Schneebruch gezeichnet; Holzschneisen (gelegentlich im Bornland)
Klima: trocken; im Winter firunkalt (um -25 °C); mäßige Winde (Nordwesten bis Nordosten, kalt, sehr häufig)
**Wildvorkommen:** sehr häufig — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Nagetiere (häufig), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (gelegentlich)
Ausgewählte Tiere und Kreaturen
*sehr häufig:* Pfeifhase, Rehwild, Silberbock, Wiesel, Wildschwein
*häufig:* Biber, Fledermaus, Rauwolf, Waldwolf, Wolfsratte *gelegentlich:* Blaufuchs, Elch, Fischotter, Ratte, Kronenhirsch, Nerz, Rebhuhn, Sonnenluchs, Stinkmarder, Streifendachs, Sumpfranze, Vampirfledermaus, Waldspinne
*selten:* Auerochse, Bussard, Firunshirsch, Großer Schröter, Gruftassel, Habicht, Hermelin, Höhlenbär, Höhlenspinne, Nachtwind, Riesenaffe, Rotluchs, Schädeleule, Schleiereule, Sumpfratte
*sehr selten:* Einhorn, Riesenamöbe, Schneedachs, Schneelaurer, Schwarzbär, Tatzelwurm, Vielfraß, Waldlöwe, Waldschrat, Wildkatze, Zobel
Prägende Vegetation: Schwerttanne, Walnussbaum (am Walsach), Weißdorn, Ogerbeerenranke, Brennnessel (an Flüssen), verschiedene Farne, Butterblume (an Flüssen), Perlgras, Schratmoos (an Bäumen), Waldmoos
Essbare Pflanzen: häufig
**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Alraune, Belmart, Efeuer, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Joruga, Nothilf, Pestsporenpilz, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Schleimiger Sumpfknöterich, Tarnele, Thonnys, Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Waldwebe, Wasserrausch (Flussauen), Wirselkraut, Zunderschwamm, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## NÖRDLICHE SÜMPFE, MAR S C H E N UND MOORE

Gebiet: *Sümpfe:* Svelltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor; *Marschen:* Brinasker Marschen (Enqui), Havener Marschen, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Misa-Auen, Mendenische Sümpfe; *Moore:* Hochmoore des Bornlandes, kleinere Moore der Thorwal-Region, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thuran-See, Tobriens (z.B. Schnattermoor, Eichmoor), im Reichsforst etc.
**Landschaft:** *Sumpf* ständig mit Wasser getränkter Boden, Schilf, Mooraugen (fauliges schwarzes Wasser), Sumpfgas; *Marschland:* Sümpfe mit bis zu 20 Meilen Gezeitenzone, Brackwasser, Priele; *Moor:* kniehohe Torfschicht, feucht; im Winter allgemein fester Boden
Klima: Nebel in Herbst und Frühjahr sehr häufig, zu anderen Jahreszeiten gelegentlich; in den Brinasker und Havener Marschen häufig Seewind
Wildvorkommen: selten — verschiedene Insekten (häufig), Fischarten ('Tümpel), Vogelarten (gelegentlich), Amphibien (sehr häufig) und Nagetiere (selten)
Ausgewählte Tiere und Kreaturen
*sehr häufig:* Moskito
*häufig:* Karnickel, Sumpfechse, Sumpfratte
*gelegentlich:* Biber, Feuermolch, Fischotter, Fledermaus, Klippechse, Riesenspringegel, Sumpfegel, Sumpfranze
*selten:* Borbarad-Moskito, Morfu
*sehr selten:* Grubenwurm, Zwergkrakenmolch
Prägende Vegetation: *Sumpf* Boronsweide, Schilf, Riedgras, Froschlöffel, Pfeilkraut, Wasserpest; *Marschland:* Kaauvilgras, Blutalge (selten); *Moor:* Schwarzerle, Wollgras, Sumpfdotterblume, Sonnentau, Gagelstrauch, Faulbaum, Kratzdistel; *allgemein:* Torfmoos
Essbare Pflanzen: gelegentlich
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen
Alraune, Carlog (Havener Marschen), Donf, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Grüne Schleimschlange, Iribaarslilie, Mibelrohr (Havener Marschen), Morgendornstrauch, Neckerkraut (Havener Marschen), Pestsporenpilz, Rahjalieb, Schleimiger Sumpfknöterich, Schlinggras, Tarnele, Traschbart, Vierblättrige Einbeere, Wirselkraut, Zwölfblatt

## MITTELLÄNDISCHE G R A SLÄNDER HEIDE UND STEPPE

Gebiet: offenes Land südlich der Linie Salza—Vallusa und nördlich der Linie Neetha—Zorgan; insbesondere Nostrische Senke, Seenland (Nostria / Albernia), Abagund (Albernische Heide), Isenhag (Elenvina), Gratenfelser Land, Caldaia (Ragath), Dämonenbrache, Silkwiesen, Breitenau, Hollerheide, Weidener Land, Menzheimer Au, Sichelstieg, Nord- und Südtobrien, Ostdarpatien, Warunkei, Radromtal, Rulat, Tisal und Efferdstränen, Zyklopeninseln, Kabashpforte, Drôler Mark sowie verbliebene wilde Grasländer des Lieblichen Feldes (vor allem im 'Wilden Süden'), Phecadiens, Almadas, der Rakulahügel, der Goldenen Au von Gareth, Eslamsgrund, am Ochsenwasser, um Perricum, des Baburiner Beckens und der Elburischen Küste
Landschaft: grünes, häufig sanft hügeliges Grasland mit Hecken, Heide entweder auf Hochländern oder Inseln; Ödland v.a. in der Dämonenbrache, sonst fruchtbare Erde: schwarz im Norden, rotbraun im Süden
Klima: Sommer heiß und trocken (nur Osten), Winter mäßig bis eiskalt mit starkem Schneefall (nördlich der Linie Nostria—Warunk); *Wind im Westen:* Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); *Wind im Osten:* Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig); selten Steppenbrände im Sommer
**Wildvorkommen:** häufig — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, eventuell Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (sehr häufig) und Insekten (häufig)
**Ausgewählte** Tiere und Kreaturen
*sehr häufig:* Pfeifhase, Rotpüschel
*häufig:* Gänseluchs, Rebhuhn, Streifenmaus, Trappe, Wiesel
*gelegentlich:* Ente, Fasan, Fischotter, Gelbfuchs, Habicht, Koschfrettchen, Nesselviper, Ratte, Stinkmarder
*selten:* Bergadler, Blaufalke, Blutassel, Fledermaus, Gabelantilope, Hermelin, Klapperschlange, Kvillotter, Maraskantarantel (Aranien), Nerz, Sonnenluchs (Tobrien), Sturmfalke, Wildkatze, Wolfsratte, Wühler
*sehr selten:* Gabelschwanz, Grimwolf, Horndrache, Steppentiger, Warzennashorn
Prägende Vegetation: *Gräser:* Schwingel, Fuchsschwanz, Flatterbinse, Dommelgras (Mittelland), Schilf, Quecke; *Blumen:* Butterblume, Löwenzahn, Alveransschlüssel, Nelken, Kratzdistel, Bärenklau, Mondblume, Schafgarbe, Klee, Knabenkraut, Heidekraut, Wiesentraumkraut, Brennnessel, Huflattich, Vergissmeinnicht, (im Süden: Famerlorsblüte, Gamander, Flammenblume, Golddistel); *Sträucher:* Ginster, Hartriegel, Schwarzdorn, Weißdorn, Wacholder, Heckenrose, Lorbeer (Zyklopeninseln), (im Süden: Akazien, Flieder, Hibiskus, Stechpalme, Oleander, Yasmin, Kakteen); *Bäume* (gelegentlich): Feldulme, Feldahorn
Essbare Pflanzen: häufig
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen
Alraune, Bunter Mohn, Chonchinis, Donf (Flussauen), Egelschreck (Flussauen), Eitriger Krötenschemel (Flussauen), Gulmond, Hiradwurz, Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln), Joruga, Lotos (Seeufer), Lulanie, Messergras, Mibelrohr (Albernia; Flussauen), Mirbelstein, Naftanstaude, Neckerkraut (Westküste), Purpurmohn (Liebliches Feld, Almada), Rahjalieb, Roter Drachenschlund (Flussauen), Schlangenzünglein (Tobrien), Schwarmschwamm (Bäche, Flussufer; Schwarztobrien), Shurinstrauch, Tarnele, Tigermohn, Vierblättrige Einbeere, Winselgras, Wirselkraut, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.



## MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (GEMÄßIGTES KLIMA)

**Gebiet:** Wälder zwischen Albernia, Weiden und Garetien; insbesondere Farindelwald, Wald von Abagund, Windhager Wald, Fuxwald (Kyndoch—Elenvina), Tannwald (Ingrakuppen), nördlicher Eisenwald, Koschwälder, Dunkelwald, Reichsforst, Bärnwald, Blautann, Wälder westlich der Schwarzen Sichel, Sichelstieg, Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls
**Landschaft:** dichter Nadelwald oder Nadelurwald, schattig, umringt von Mischwald, dichtes Unterholz, mäßiges Kraut, Bergwald (gelegentlich); Gewässer (selten); Holzschneisen (selten)
Klima: Sommer heiß, Winter kalt mit starken Schneefällen; im Westen weht der Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig). Wildvorkommen: häufig - verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (sehr häufig) und Insekten (gelegentlich)

**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**

*sehr häufig:* Karnickel, Rehwild, Riesenlöffler, Wildschwein
*häufig:* Gänseluchs, Kaiserhörnchen, Pfeifhase, Rebhuhn, Rotpüschel, Streifenmaus, Waldwolf
*gelegentlich:* Auerhuhn, Blutassel, Fasan, Glutling (Höhlen), Habicht, Kronenhirsch, Ratte, Rotfuchs, Schädeleule, Stinkmarder, Streifendachs, Ulmenmarder, Wiesel, Wolfsratte
*selten:* Auerochse, Baumbär, Biber, Bussard, Fledermaus, Gabelschwanz, Grimwolf, Großer Schröter, Gruftassel, Höhlenbär, Höhlenspinne, Koschfrettchen, Nesselviper, Riesenamöbe, Rotluchs, Saguraspinne, Schleiereule, Schwarzbär, Silberbock, Sturmfalke, Wildkatze, Wühler
*sehr selten:* Baumdrache, Einhorn, Grubenwurm, Hermelin, Höhlendrache, Höhlenpanther, Nachtwind, Nerz, Rauwolf, Silberlöwe, Tatzelwurm, Vampirfledermaus, Waldschrat, Waldspinne
**Prägende Vegetation:** Rotfichte, Rotbuche, Blautanne, Erle (Großer Fluss), Himbeere, Ogerbeere, Farne, Knäuelgras, Goldnessel, Waldmeister, Schlüsselblume, Schratmoos (Bäume), Waldmoos; im Laubwald Seidelbast, Hasel, Spinnendorn, Ingerimmsglöckchen
Essbare Pflanzen: häufig

**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Alraune, Belmart, Carlog (Albernia), Chonchinis, Efeuer, Egelschreck (Waldrand), Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Ilmenblatt, Joruga (Albernia, Nordmarken), Lotos (Seeufer), Lulanie, Mibelrohr (Albernia; Flussauen), Mirbelstein (Garetien, Darpatien), Neckerkraut (Albernia; Flussläufe), Quasselwurz, Rahjalieb, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Schleimiger Sumpfknöterich (Tobrien), Shurinstrauch, Tarnele, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Vragieswurzel (Albernia), Waldwebe, Wirselkraut, Zunderschwamm, Zwölfblatt
**Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus. Vereinzelte kleine Moore siehe *Nördliche Sümpfe (S. 280)*. Farindelwald und Reichsforst sind nicht geheuer. Der Reichsforst, Rest des mittelaventurischen Kontinentalwaldes, findet sich in den Grafschaften Greifenfurt, Waldstein und Hartsteen — nicht jedoch in der Grafschaft Reichsforst südlich der Raller.

## MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (YAQUIRISCHES KLIMA)

**Gebiet:** Arinkelwald, Dalvrettawald (Kuslik), Ranafandelwald (Arivor), Wälder von Malur, Phecanowald, Bodarowald, Bosparanienhain (Goldfelsen), Marudreter Land, Neethanische Wälder, Chababien, Llanegowald (Drôl), Wälder der Brigella, Thangolforst, Wälder Amhallassihs, Alter Wald, Wälder Bosquiriens, Feenwälder der Zyklopeninseln, sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Drôler Halbinsel und Almadas
Landschaft: lichter Laubwald oder Mischwald (gelegentlich), Bergwald (gelegentlich), mäßiges Unterholz, wenig Kraut; Gewässer (selten); Holzschneisen (gelegentlich)
Klima: Sommer heiß, Winter kühl und regenreich; *Wind im Westen:* Beleman (W mäßig, sehr häufig); im Sommer sehr selten Waldbrände
**Wildvorkommen:** häufig - verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (häufig) und Insekten (gelegentlich)

**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**

*sehr häufig:* Karnickel, Rehwild, Riesenlöffler
*häufig:* Rotfuchs, Rotpüschel, Wildschwein
*gelegentlich:* Fischotter, Fledermaus, Gabelschwanz, Gänseluchs, Ratte, Rebhuhn, Regenbogenfasan, Rotluchs, Schleiereule, Streifenmaus, Süßmaul, Ulmenmarder, Waldwolf, Wiesel, Wolfsratte
*selten:* Baumbär, Biber, Blutassel, Gaukelweihe, Glutling (Höhlen), Gruftassel, Höhlenpanther, Iltis, Kaiserhörnchen, Pailoswaran (Zyklopeninseln, südliches Horasreich), Raschtulsluchs (Almada), Riesenamöbe, Stinktier, Streifendachs, Sturmfalke, Vampirfledermaus, Wildkatze, Wühler
*sehr selten:* Baumdrache, Einhorn, Grubenwurm, Höhlendrache, Nachtwind, Nesselviper, Saguraspinne, Tatzelwurm, Vogelspinne, Waldschrat
**Prägende** Vegetation: Bosparanie, Pinie, Weide (Yaquirtal), Zeder (Bergwald), Spinnendorn, Sicheldorn, Geißblatt, Goldrute, Farne, Knäuelgras, Brennnessel, Schachtelhalm, Geronsblut; im Laubwald Ingerimmsglöckchen
**Essbare Pflanzen:** häufig

**4 Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Alraune, Arganstrauch (Liebliches Feld; Flussläufe), Belmart, Boronsschlinge (Mengbilla), Carlog (Liebliches Feld), Chonchinis, Efeuer, Egelschreck (Waldrand), Eitriger Krötenschemel, Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln), Joruga, Lotos (Seeufer), Lulanie (Almada), Mibelrohr (Liebliches Feld; Flussauen), Neckerkraut (Liebliches Feld; Flussläufe), Purpurmohn, Quasselwurz, Rahjalieb, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Shurinstrauch, Tarnele, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Vragieswurzel (Liebliches Feld), Waldwebe, Zunderschwamm, Zwölfblatt
Besonderheiten: Bedeutende Waldflächen sind Forste von Menschenhand auf ehemals gerodetem Land, viele werden durch Felder und Wiesen unterbrochen. Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (TOBRISCHES KLIMA)

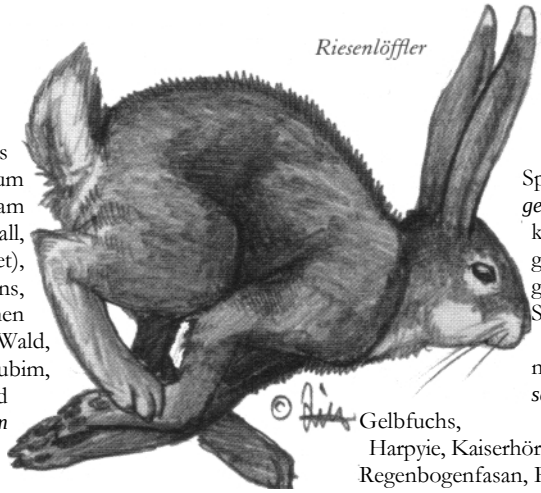
Gebiet: Gugelforst (Trollzacken), Radromsbusch, Transysilischer Wald, Tobimorischer Wald, Salvunker Forst, Mendenische Au, Beilunker Wälder, Ogerbusch, Rulat und andere Waldflecken zwischen Drachensteinen und Trollzacken
Landschaft: Mischwald, alle Waldarten, mäßiges Unterholz, mäßiges Kraut; Gewässer und Moore (häufig)
Klima: Sommer heiß und trocken, Winter kalt bis firunkalt mit starken Schneefällen; im Osten weht die Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig).
**Wildvorkommen:** gelegentlich — verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (häufig) und Insekten (gelegentlich)

**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**

*häufig:* Rehwild, Riesenlöffler, Rotpüschel
*gelegentlich:* Auerhuhn, Bussard, Fasan, Fischotter, Fledermaus, Grimwolf, Iltis, Nesselviper, Ratte, Rebhuhn, Rotfuchs, Ulmenmarder, Wildkatze, Wildschwein
*selten:* Auerochse, Baumbär, Blutassel, Glutling (Höhlen), Hermelin, Höhlenspinne, Kaiserhörnchen, Nerz, Riesenamöbe, Streifenmaus, Waldwolf, Wiesel, Wolfsratte
*sehr selten:* Baumdrache, Einhorn, Höhlendrache, Maraskantarantel,

Nachtwind, Riesenaffe, Saguraspinne, Schleiereule, Tatzelwurm, Vampirfledermaus, Waldschrat
Prägende Vegetation: Firunföhre, Erle, Rosskastanie (gelegentlich), Ogerbeere; *im Laubwald:* Hasel, Spinnendorn; *am Boden:* verschiedene Farne, Perlgras, Brennnessel, Butterblume, Schratmoos (an den Bäumen), Waldmoos
Essbare Pflanzen: häufig
**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Alraune, Belmart, Chonchinis, Efeuer, Egelschreck (Waldrand), Eitriger Krötenschemel, Gulmond, llmenblatt (Waldrand), Joruga, Mirbelstein, Purpurmohn, Quasselwurz, Rahjalieb, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Schwarmschwamm (Bäche, Flussufer; Schwarztobrien), Tarnele, Traschbart, Tuur-Amash-Kelch (Schwarztobrien), Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Waldwebe, Wasserrausch (nördliche Flussauen), Zunderschwamm, Zwölfblatt
**Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## IMMERGRÜNE WÄLDER (SÜDOSTEN)




Gebiet: Wälder südöstlich des Raschtulswall, insbesondere Wälder um Perricum, des Baburiner Beckens, am östlichen und südlichen Raschtulswall, Aranischer Busch (bewaldet), Gadangwälder, Waldflecken Mhanadistans, Khoramwälder, Wälder der Elburischen Küste, des Yalaiads, Khunchomer Wald, Hochlandwälder der Awalakim, der Aschubim, des Stierbuckels, des Thalusmassivs und der Unauer Berge Landschaft: *im Bergland:* Nadelurwald, mäßiges Unterholz, dichtes Kraut; *im Hochland:* trockener Dornwald ohne Kraut; *im Tiefland:* feuchter Laub- und Palmwald, mäßiges Unterholz und Kraut; Gewässer (selten)
Klima: heiß und trocken mit Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann sehr starke Niederschläge
**Wildvorkommen:** häufig - verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (häufig)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*häufig:* Rehwild, Riesenlöffler, Rotpüschel
*gelegentlich:* Auerhuhn, Bussard, Fledermaus, Grimwolf, Nesselviper, Ongalobulle, Raschtulsluchs, Ratte, Rebhuhn, Regenbogenfasan, Rotfuchs, Warzenschwein, Wiesel
*selten:* Al'Kebir-Antilope, Baumbär, Blutassel, Höhlenspinne, Kaiserhörnchen, Maraskantarantel, Riesenamöbe, Saguraspinne, Springbock, Stinktier, Streifenmaus, Vogelspinne, Waldwolf, Wildkatze, Wolfsratte
*sehr selten:* Baumdrache, Einhorn, Höhlendrache, Moosaffe, Mungo, Nachtwind, Purpurwurm, Riesenaffe, Schleiereule, Tatzelwurm, Vampirfledermaus, Waldschrat
**Prägende Vegetation:** *allgemein:* Eibe, Zypresse, Lebensbaum, Maulbeerbaum, Stechpalme, Schlangenbast, Bartflechte (an Bäumen); *im Bergland:* Zeder, Gespensterbaum; *im Hochland:* Akazie, Zwergpalme; *im Tiefland:* Palme, Ginkgobaum; *bei Trockenheit:* verschiedene Kakteen, Goldpinie, Ölbaum (Aranien), Sicheldorn, Yamswurzel, Goldnessel, Eselsdistel; *bei Feuchtigkeit:* Magnolie, Riesenschachtelhalm (Thalusien), Wilder Wein, Farne, Halfagras, Aralie
**Essbare Pflanzen:** häufig
**4 Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Alraune, Chonchinis, Dornrose (Oron), Efeuer, Egelschreck (Waldrand), Eitriger Krötenschemel, Ilmenblatt (Waldrand), Joruga, Lotos (Seeufer), Purpurmohn, Quasselwurz, Rahjalieb, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Schwarzer Wein (Oron), Shurinstrauch, Tarnele, Traschbart, Waldwebe, Zunderschwamm, Zwölfblatt
**Besonderheiten:** Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter und Tiervorkommen aus.

## SÜDLÄNDISCHE GRASLÄNDER UND STEPPEN

Gebiet: Mhanadistan, Aranischer Busch, Hochland der Elburischen Küste, Yalaiad, Shadif, Mengbillanische Hügel, Savanne (Südelemitische Halbinsel), Ilara-Senke (Charypso)
Landschaft: hügeliges Grasland bis Strauchsteppe, gelb; Gewässer (gelegentlich, außer im Aranischen Busch)
Klima: heiß, trocken (außer Altoum); Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann mäßige bis starke Niederschläge; *Wind im Süden:* Siral (Nordosten, sanft, sehr häufig); im Sommer gelegentlich Wildfeuer
**Wildvorkommen:** gelegentlich —verschiedene Fischarten (Flussläufe), Vogelarten (häufig), Schlangen (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (sehr häufig)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*häufig:* Al'Kebir-Antilope, Gabelantilope, Springbock
*gelegentlich:* Blutfisch (in Flussläufen), Gaukelweihe, Gelbschwanzskorpion, Khômgepard, Khoramsbestie, Klapperschlange, Ongalobulle, Raschtulsluchs, Ratte, Sandwolf, Schwarzer Mogul, Schwarzgeier, Strauß, Warzenschwein, Warzennashorn, Wildpferd
*selten:* Blaufalke, Blutassel, Fasan, Gelbfuchs, Harpyie, Kaiserhörnchen, Khômgeier, Mungo, Nachtwind, Regenbogenfasan, Rehwild, Rotpüschel, Sandlöwe, Stinktier, Sturmfalke, Vampirfledermaus, Vogelspinne, Wiesel
*sehr selten:* Boronsotter, Feuerskorpion, Königsadler, Maraskantarantel, Seeadler, Speikobra, Wüstenskorpion
**Prägende Vegetation:** *Sträucher:* Wilde Rose, Hibiskus, Azalee, Stechpalme, Akazie, Flieder, Yasmin, Sicheldorn, Agave, Yucca, Kamelie, Feuerbohne, Ginster, Wacholder, Kletterrose, Pfefferstrauch, Steppenhexe (Steppe), Hennastrauch (Aranien), Feuerdorn (Strand); *trockene Gräser:* Mirhibangras; *feuchte Gräser:* Halfagras; *Blumen:* Salbei, Gadanglilie, Aralie, Gamander, Flammenblume, Gelbes Feuerkraut; *in Feuchtländern:* Orgalee, Diademblume, Terabate, Akanthus, Farne; *in Tr°ckengebieten:* Wermut, Eselsdistel, Golddistel; *Bäume* (gelegentlich): Goldpinie, Maulbeerbaum, Granatapfelbaum, Zwergpalme, Tamariske, verschiedene Kakteen
Essbare Pflanzen: häufig
**Ausgewählte Kräuter** und Pflanzen
Alraune, Atmon (Flussläufe), Bunter Mohn, Chonchinis, Dornrose (Oron), Eitriger Krötenschemel (Flussauen), Finage, Hiradwurz, Jagdgras, Khômknolle, Menchal-Kaktus, Merach, Messergras, Mirbelstein, Naftanstaude, Olginwurz, Purpurmohn, Schlangenzünglein, Schwarzer Wein (Oron), Shurinstrauch, Talaschin, Tarnele, Winselgras, Wirselkraut, Yagan, Zithabar, Zwölfblatt
Besonderheiten: Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

## WÜSTENRANDGEBIETE

Gebiet: alle Randgebiete der Khôm, insbesondere Südrand der Amhallassih-Kuppen, oberes Mhanadistan (westlich des Erkin), nördliches Szintotal, Gorische Steppe
Landschaft: sehr hügelige Kies- und Geröllwüste, Schluchten, Halden, Hitzeschutt; Quellen (sehr selten)
Klima: sehr heiß, sehr trocken, dabei kalte Nächte; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dabei starke Niederschläge; im Süden weht der Siral (NO, sanft, sehr häufig); kaum Wolkenbildung



**Wildvorkommen:** selten — verschiedene Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (sehr selten), Kleinechsen (häufig), Schlangen (häufig) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

*häufig:* Gabelantilope, Khômgeier, Khoramsbestie, Ratte, Springbock
*gelegentlich:* Al'Kebir-Antilope, Klapperschlange, Riesenameisen, Sandwolf; Schwarzgeier, Speikobra, Wüstenskorpion
*selten:* Blaufalke, Feuerskorpion, Gabelweihe, Gaukelweihe, Gelbschwanzskorpion, Khômgepard, Rotpüschel, Sandlöwe, Strauß, Vogelspinne, Warzennashorn
*sehr selten:* Kaiserdrache, Maraskantarantel, Raschtulsluchs, Riesenlindwurm, Schwarzer Mogul, Stinktier, Sturmfalke
Prägende Vegetation: *Sträucher:* Akazien, Steppenhexe, Agave, Yucca, Wilde Rose, Hibiskus, Sicheldorn; *Blumen:* Beifuss, Immortelle, Eselsdistel, Salbei, Wermut, versch. Königskerzen; *Bäume* (selten): Zwergpalme, Tamariske, verschiedenste Kakteen
Essbare Pflanzen: selten

**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Atmon, Cheria-Kaktus, Chonchinis, Eitriger Krötenschemel, Finage, Hiradwurz, Khômknolle, Merach, Menchal, Messergras, Naftanstaude, Olginwurz, Purpurmohn, Shurinstrauch, Talaschin, Tarnele, Winselgras, Wirselkraut, Zwölfblatt

## WÜSTE

Gebiet: Khômwüste, Gorische Wüste
Landschaft: *äußere Khôm:* hügeliger bis flacher Reg (Kies- und Geröllwüste), Schluchten, Wadis, Halden, Hitzeschutt; *innere Khôm* (Großteil): flacher Erg (Sandwüste) mit Wanderdünen; *Gorische Wüste:* Tafelberg mit stetigen, sandigen Winden und Stürmen, windgeformte Felsformationen
Klima: sehr heiß, sehr trocken, bei Nacht eiskalt; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/ Efferd, dann geringe Niederschläge; ständiger Wüstenwind; keine Wolkenbildung
**Wildvorkommen:** sehr selten — verschiedene Vogelarten (sehr selten) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

*gelegentlich:* Klapperschlange, Feuer-, Gelbschwanz- und Wüstenskorpion
*selten:* Khômgeier, Khoramsbestie, Sandlöwe, Sandwolf
*sehr selten:* Riesenameise, Schwarzgeier, Wolfsratte
Prägende Vegetation: *äußere Wüste:* Al'Khadim, Akazien, Steppen-hexe, Yucca, Kakteen, Wilde Rose, Feuerdorn (Cichanebi), Tamariske (selten), Beifuß, Immortelle, Rose von Nebachot, Lebende Steine, Landkartenflechte (alle: sehr selten); *innere Wüste:* keine; *Gorische Wüste:* keine
Essbare Pflanzen: sehr selten bis gar nicht

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

Cheria-Kaktus, Khômknolle, Menchal, Talaschin
Besonderheiten: stark abweichende Bedingungen in den Oasen der Khômwüste: Sie sind fast reines Kulturland; verwilderte Gebiete ähneln am ehesten immergrünem Wald.

## SÜDLÄNDISCHE GEBIRGE

Gebiet: südländische Kalkgebirge (Dscherim Nebachot, Berge von Jindir im Gadangknie, Berge Chalukistans, Awalakim, Aschubim, Stierbuckel, Thalusmassiv) oberhalb des dichten Bergwaldes (500 bis 1.000 Schritt), Gebirgshänge aus Kalk am Wüstenrand (Ostseite der Goldfelsen, Hohen Eternen und Eternen, Raschtulsturm) sowie Wüstengebirge aus Sandstein (Khoramgebirge, Wal-el-Khomchra, Mhanek-Chanebi und Unau-Berge)
Landschaft: *Kalkgebirge:* schroffe Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 1.000 bis 1.500 Schritt, Wüstenrandgebirge deutlich höher; oberhalb 3.000 Schritt siehe *Andere mittelländische Gebirge, S. 278);* Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (sehr selten), geringer Bewuchs, Höhlen (gelegentlich); *Sandstein:* äußerst bizarre Formen, Schluchten, Säulen, Brücken (1.500 bis 3.000 Schritt); *Baumgrenze:* 2.000 Schritt; kein Sommerschnee
Klima: sehr heiß, sehr trocken, nachts eiskalt; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); kaum Wolkenbildung
**Wildvorkommen:** selten — verschiedene Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (selten), Kleinechsen (häufig), Schlangen (gelegentlich) und Insekten (selten)
Ausgewählte Tiere und Kreaturen
*häufig:* Khoramsbestie, Raschtulsluchs, Ratte
*gelegentlich:* Gabelweihe, Gelbschwanzskorpion, Khômgeier, Klapperschlange, Sandwolf, Vogelspinne, Wolfsratte
*selten:* Bergadler, Blaufalke, Boronsotter, Königsadler, Sturmfalke, Stinktier, Speikobra, Wühler
*sehr selten:* Harpyie, Kaiserdrache, Mungo, Wühlschrat
Prägende Vegetation: *bis zur Baumgrenze:* Gespensterbaum, Mandel-baum, Goldpinie, Akazien, Yucca, Wilde Rose, Ingrimwurzel; *in der Almregion:* verschiedene Kakteen, Silberdistel, Eselsdistel, Immortelle, Beifuß
Essbare Pflanzen: selten

**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Atmon, Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Olginwurz, Talaschin, Tarnele, Vierblatt, Wirselkraut

## MARASKAN

Gebiet: Maraskan, Jilaskan, Etlaskan, Jandraskan und andere maraskanische Inseln
Landschaft: bergiger Urwald; *Maraskankette und Amdeggynmassiv:* bizarre Formen, Türme, Tafeln und Schluchten mit sichtbar auf-einander liegenden Platten (bis 6.000 Schritt und damit oberhalb der Wolkendecke), durchsetzt mit rötlichem Eisenerzrost, Gewässer (häufig), Höhlen (gelegentlich); *Baumgrenze:* etwa 4.000 Schritt; kein Sommerschnee
Klima: heiß, mäßig feucht (Westen, Küste, Gebirge) bis schwül (windstill, Binnenland); Abendgewitter; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); *Osten:* starke Wolkenbildung; Vulkantätigkeit (selten)
**Wildvorkommen:** häufig - verschiedene Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (sehr häufig)
Ausgewählte Tiere und Kreaturen
*häufig:* Fledermaus, Riesenlöffler
*gelegentlich:* Bussard, Kaiserhörnchen, Maraskantarantel, Mungo, Otan-Otan, Rotpüschel, Stinkfrettchen, Stinktier, Vy'tagga-Antilope, Wildschwein
*selten:* Baumschleimer, Baumwürger, Blaufalke, Boronsotter, Harpyie, Moskito, Rehwild, Parder, Schleiereule, Speispinnen
*sehr selten:* Harnischträger, Noralec-Otter, Purpurwurm, Riesenaffe, Roter Maran, Roter Parder, Schwarzgeier, Wollnashorn
Prägende Vegetation: *Bäume:* Trompetenbaum, Lebensbaum, Paranussbaum, Ginkgobaum, Trommelbaum, Brettwurzelbaum, Mango-baum, Magnolie, Maulbeerbaum, Zypresse, Palme, Korallenbaum, Mohagoni (Jilaskan); *Gebirgswald:* Turupa, Ebenholzbaum, Gespensterbaum, Mandelbaum, Kakteen (trocken); *Unterholz:* Bergbambus, Feuerbusch, Amarant, Schlangenbast, Khonch, Yamswurzel, Paprika, Mimose, Perainenspeer, Alôe, Oleander, Riesenschachtelhalm, Peitschenstrauch, Hakendorn, Ingrimwurzel (Gebirge), Gefleckte Springnuss (selten) und andere Nussträucher; *Kraut:* Yarumstab, Farne, Straußgras, Fuchsschwanz, Duwok, Schlangenmoos; *Blumen:* Chrysantheme, Gadanglilie, Begonie, Seerose, Amaryllis, Goldrute, Wolfsmilch, Schwarzer Nachtschatten
Essbare Pflanzen: gelegentlich

**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**

Alraune, Disdychonda, Eitriger Krötenschemel, Horusche, Jagdgras,

Rauschgurke, Schlangenzünglein, Shurinstrauch, Tarnblatt, Tarnele, Trichterwurzel, Wirselkraut, Yagan, Xordai
Besonderheiten: Der maraskanische Urwald beherbergt teilweise unerforschte Flora und Fauna. Er und die Flussläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus. Papyrussümpfe siehe ***Südliche Sümpfe*** (unten).

## SÜDLICHE SÜMPFE

Gebiet: Chalukistan, Mhanadi-Delta, Rashduler Sümpfe, Ongalobecken, Thalusische Sümpfe, Echsensümpfe, Loch Harodrôl, Sümpfe der Südelemitischen Halbinsel, Chorhoper Marschland, Sumpfland von H'Rabaal, Mysobien, Ilara-Sümpfe, Moskitoinseln (Javalasi, Aeltikan, Mikkan), Papyrussümpfe Süd-Maraskans sowie Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln
Landschaft: ***Sumpf*** ständig mit Wasser durchtränkter Boden, Mooraugen (fauliges schwarzes Wasser), Sumpfgas; ***Marschland:*** Sümpfe mit bis zu 20 Meilen Gezeitenzone, Brackwasser, Mangrovenwälder, Priele




Klima: heiß, schwül; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge, weitreichende Überschwemmungen; Nebel (häufig); Seewind (häufig); im Südosten weht der Siral (Nordost, sanft, sehr häufig).
**Wildvorkommen:** selten — verschiedene Fischarten (Tümpel), Vogelarten (selten), Amphibien (häufig), Nagetiere (sehr selten) und Insekten (sehr häufig)
**Ausgewählte Tiere** und Kreaturen
***sehr häufig:*** Moskito, Sumpfegel
***häufig:*** Sumpfechse, Sumpfratte
***gelegentlich:*** Borbarad-Moskito, Fischechse, Fledermaus, Mysobviper, Panzerechse
***selten:*** Boronsotter, Grubenwurm, Hornechsen, Morfu, Palmviper, Riesenkaiman, Riesenspringegel, Vampirfledermaus
***sehr selten:*** Flugechse, Schlinger, Sumpfkrakenmolch, Sumpfranze
Prägende Vegetation: Mangrove, Sumpfzypresse, Zwergpalme, Kokospalme (Waldinseln), Riesenschachtelhalm, Lanzenschilf, Papyrus (Maraskan, Echsensümpfe), Zuckerrohr (Maraskan), Wasserhyazinthe, Wasserpest, Krebsschere, Duwok, Torfmoos, Truggras (Süden), Blutalge (selten)
Essbare Pflanzen: selten
**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Arganstrauch, Atmon, Carlog, Chonchinis, Disdychonda, Donf, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Guraanstrauch, Iribaarslilie, Kajubo, Lotos, Mirhamer Seidenliane, Rahjalieb, Rote Pfeilblüte, Sansaro, Schleichender Tod, Wirselkraut, Zwölfblatt

## REGENWALD

Gebiet: Regenwald (Waldgebiete der östlichen Echsensümpfe, Arratistan, beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaal, Syllanischen Halbinsel, Großteil der Waldinseln), Nebelwald (Altimont, Berge der Waldinseln), regengrüner Wald (Südelemitische Halbinsel: Südwestseite der Syllanischen Halbinsel und größerer Waldinseln), Strandwald (Hexeninsel, Strand der meisten Waldinseln)
Landschaft: ***Regenwald:*** Hoch- und Tiefland, Stockwerk-Urwald, sehr feucht, dichtes Unterholz, dichtes Kraut, laut, zeitweise Überschwemmungen, Gewässer (sehr häufig); ***immergrüner Nebelwald:*** `Dampfende Wälder', wie Regenwald, dicht unterhalb der Wolkendecke (über 2.000 Schritt, Altimont bis 3.000 Schritt); ***regengrüner Wald und Strandwald:*** feuchter Laub- und Palmwald, mäßiges Unterholz und Kraut
Klima: heiß, sehr schwül; Mittagsgewitter; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge; ***Wind im Westen:*** Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); ***Wind im Süden:*** Siral (Nordosten, sanft, sehr häufig); extreme Wolkenbildung
Wildvorkommen: sehr häufig — verschiedene Affenarten (häufig), Fischarten (Flussläufe, Seen, Küste), Vogelarten (sehr häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (gelegentlich) und Insekten (sehr häufig)
**Ausgewählte** Tiere **und Kreaturen**
***häufig:*** Alligator, Fledermaus, Moosäffchen, Otan-Otan, Sumpfratte
***gelegentlich:*** Baumspinne, Blattkopfotter, Blutfisch (Flussläufe), Gaukelweihe, Löwenaffe, Moskito, Mysobviper, Panzerechse, Purzelaffe, Riesenkaiman, Wolfsratte, Würgeschlange
***selten:*** Fischechse, Fleckenpanther, Greifkatze, Gürtelechse, Harpyie, Höhlenspinne, Klammermoloch, Palmviper, Pei-Pei-Assel, Ratte, Riesenamöbe, Springchamäleon, Vampirfledermaus, Vogelspinne, Zwergelefant
***sehr selten:*** Basilisken-Panzerkröte, Borbarad-Moskito, Brabaker Waldelefant, Dschungeltiger, Feuerskorpion, Grünschrecke, Lioma, Nachtwind, Olruksbraut, Riesenaffe
Prägende Vegetation: ***Regenwald, überhoch:*** Drachenflügelbaum, Alveranspfeiler, Elefantenbaum; ***hoch:*** Mohagoni, Brettwurzelbaum, Ebenholzbaum (Bergland), verschiedene Lianen; ***halbhoch:*** Tulpenbaum, Korallenbaum, Brotfruchtbaum, Perainapfelbaum, Schlingpflanzen, Orchideen, Bananenstaude, Maracuja, Mangobaum (Waldinseln), Mähnenflechte; ***Unterholz:*** Brabaker Rohr, Orchideen, Farne; ***Kraut:*** Sakowurz, Dasselblätter, Farne, Brechwurz, Truggras; ***Nebelwald*** (zusätzlich): Turupa, Tiik-TokBaum, Myrte, Lebensbaum, Bergbambus; ***regengrüner Wald:*** Fassbaum, Ginkgobaum, Zypresse, Magnolie, Zwergpalme, Kakteen (trocken), Lorbeer (Waldinseln, trocken), Avocado, Amarant, Yarumstab, Schwarznessel, Schlangenmoos, Straußgras, Schlangenbast, Wolfsmilch, Schwarzer Nachtschatten; ***Strandwald:*** Kokospalme, Dattelpalme
Essbare Pflanzen: sehr häufig
**Ausgewählte Kräuter und Pflanzen**
Arganstrauch, Boronie, Boronsschlinge, Carlog, Cheria-Kaktus, Disdychonda, Eitriger Krötenschemel, Finage, Guraanstrauch, Höllenkraut, Ilmenblatt, Kajubo, Kukuka, Lotos (Seeufer), Merach-Strauch, Mirhamer Seidenliane, Orazal, Quinja, Rahjalieb, Rote Pfeilblüte, Schleichender Tod, Shurinstrauch, Vragieswurzel, Waldwebe, Wirselkraut, Würgedattel (Altoum), Zunderschwamm
Besonderheiten: teilweise unerforschte Flora und Fauna, insbesondere auf den Waldinseln zahlreiche Besonderheiten, Raritäten, Zwerg-und Riesenformen



## SÜDLICHE REGENGEBIRGE

Gebiet: Westseite der Eternen und gesamtes Regengebirge oberhalb der Wolkendecke der Mittagsgewitter (2.000 bis 3.000 Schritt)
Landschaft: schroffe, aber malerische Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 4.000 Schritt, Regengebirge etwa 6.000 Schritt); Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (selten), geringer Bewuchs, Höhlen (häufig); regengrüner Wald bis zur Baumgrenze (2.500 Schritt, im Süden 4.000 Schritt);
*Sommerschneegrenze:* Regengebirge ab 5.000 Schritt vergletschert
Klima: heiß, mäßig schwül; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dabei recht geringe Niederschläge; *Wind im Westen:* Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig)
**Wildvorkommen:** gelegentlich — verschiedene Fischarten (Bäche), Vogelarten (häufig), Kleinechsen (häufig), Nagetiere (selten) und Insekten (gelegentlich)
**Ausgewählte Tiere und Kreaturen**
*häufig:* Karnickel, Löwenaffe, Purzelaffe, Wolfsratte
*gelegentlich:* Gaukelweihe, Höhlenspinne, Moosaffe, Otan-Otan, Panzerechse
*selten:* Fleckenpanther, Fledermaus, Greifkatze, Gürtelechse, Harpyie, Königsadler, Ratte, Riesenschwarzgeier, Springchamäleon, Vogelspinne
*sehr selten:* Basilisken-Panzerkröte, Baumspinne, Dschungeltiger, Klammermoloch, Moskito, Mysobviper, Olruksbraut, Pei-Pei-Assel, Riesenaffe, Riesenlindwurm, Würgeschlange
Prägende Vegetation: *bis zur Baumgrenze:* regengrüner Wald (siehe *Regenwald); Almregion:* Kakteen, Gespensterbaum, Akazie, Yucca, Geißblatt, Almrausch
Essbare Pflanzen: gelegentlich
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen
Atmon, Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Feuermoos und Efferdsmoos (Höhlen), Finage, Grauer Mohn, Höllenkraut, Ilmenblatt, Kukuka, Merach-Strauch, Mirhamer Seidenliane, Orazal, Schleichender Tod, Vierblatt, Vragieswurzel
Besonderheiten: Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser im Ober- und teilweise im Unterlauf. Im Regengebirge teilweise unerforschte Flora und Fauna.

## IFIRNS OZEAN

Gebiet: *Die Ozeangebiete nördlich von Aventurien:* Swafnirsrast (Olportsteine), Golf von Riva, Firunstraße, Bernsteinbucht, Brecheisbucht sowie Firuns Meer nördlich von Yetiland
Allgemeines Bild: außer im Sommer geschlossenes Packeis hinab bis zur Linie Paavi—Leskari, südlich davon dichtes Treibeis im Winter; grauschwarzes Wasser, mäßiger Seegang: südwärts, sanfte Dünung; Tidenhub etwa 1 Schritt; Nordlicht
Klima: eiskalt, trocken, Nebel (häufig); im Winter (etwa 6 Monate) eiskalt bis Grimmfrost (bis -50 °C), lange Nächte, Sommer nur etwa 2 Monate; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, sehr selten), Blizzard (Norden, grimmfrostig, sehr selten)
**Schifffahrt:** Thorwaler (gelegentlich), Walfänger (selten), Handelsschiffe (sehr selten)
Fanggründe: gelegentlich, dann aber sehr fischreich
**Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner**
*Offenes Meer:* Dekapus, Delphin, Dreizehnarm, Hammerhai, Grünwal, Ifirnshai, Krakenmolch, Olportwal, Pottwal, Rochenwurm, Seeschlange, Tigerhai, Zwergwal
*Tiefsee:* Rochen, Rochenwurm, Zitterrochen
*Küstengewässer:* Delphin, Dreizehnarm, Ifirnshai, Krakenmolch, Streifenhai, Zwergwal
*Land und Luft:* Boronskuttentaucher, Felsrobbe, Meerkalb, Seeadler, Seetiger

## MEER DER SIEBEN WINDE

Gebiet: *Westaventurischer Ozean:* Hjaldingolf, Golf von Prem, Albernische Küste, Zyklopensee, Askanisches Meer
Allgemeines Bild: dunkelblaues Wasser, unregelmäßiger Seegang, ausgeprägte Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt
Klima: im Sommer gemäßigt bis heiß, im Winter starke Niederschläge (Schnee bis zur Höhe Harbens); Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); andere der Sieben Winde (jeweils selten)
Schifffahrt: Thorwaler (häufig), Handelsschiffe (häufig), Flotte des Mittelreiches (selten), Flotte des Lieblichen Feldes (gelegentlich), Piraten (sehr selten, im Süden gelegentlich), Alanfanische Flotte (sehr selten)
Fanggründe: häufig und fischreich
**Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner**
*Offenes Meer:* Dekapus, Delphin, Dreizehnarm, Grünwal, Hammerhai, Krakenmolch, Neckerhaube, Olportwal, Plattwal, Pottwal, Rochenwurm, Schwerthai, Seeschlange, Tigerhai, Zwergwal *Tiefsee:* Blindfisch, Muräne, Rochen, Rochenwurm, Zitterrochen
*Küstengewässer:* Blindfisch, Delphin, Dreizehnarm, Krakenmolch, Muräne, Plattwal, Schwerthai, Streifenhai, Zwergwal
*Land und Luft:* Felsrobbe, Fischechse, Meerkalb, Seeadler, Seetiger (nur nördliche Gewässer), Westwinddrache (Süden)
**Besonderheiten:** Güldenlandstrom von Südwest nach Nordost

## SÜDMEER (FEUERMEER)

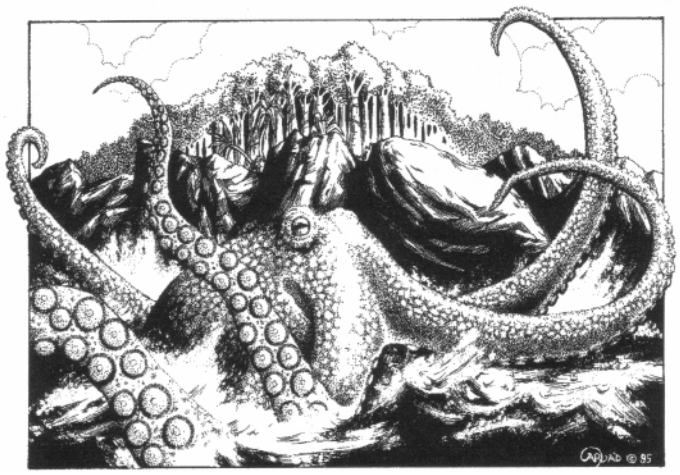
Gebiet: der südaventurische Ozean von Kap Brabak über die Straße von Sylla und das Charyptische Meer (Altoum, Waldinseln, Boronsrad) bis ins Feuermeer südlich davon
Allgemeines Bild: saphir- bis türkisblaues Wasser, kaum Seegang, sanfte Dünung; Brabakdrift (schwach, von Nordost nach Südwest); Tidenhub 1 bis 2 Schritt; weiße Sandstrände, graue Korallenriffe und Atolle, schwarze Kiesstrände
Klima: heiß, schwül; Mittagsgewitter; Regenzeiten in Tsa/Phex und Rondra/Efferd, starke Niederschläge; im Süden weht der Siral (Nordost, sanft, sehr häufig).
Schifffahrt: Handelsschiffe (häufig), Piraten *(häufig),* Alanfanische Flotte (gelegentlich), Thorwaler (sehr selten), Kolonialflotten des Horasreichs oder Bornlands (sehr selten)
Fanggründe: gelegentlich
**Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner**
*Offenes Meer:* Brabacuda, Dekapus, Delphin, Dreizehnarm, Feuerqualle, Fleckenhai, Grünwal, Hammerhai, Krakenmolch, Neckerhaube, Plattwal, Pottwal, Rochenwurm, Seeschlange, Tigerhai, Zwergwal
*Tiefsee:* Blindfisch, Muräne, Rochen, Rochenwurm, Zitterrochen
*Küste:* Blindfisch, Brabacuda, Delphin, Dreizehnarm, Feuerqualle, Krakenmolch, Muräne, Perlbeißer, Plattwal, Streifenhai, Zwergwal
*Land und Luft:* Seeadler, Westwinddrache (Westen)

## PERLENMEER

Gebiet: allgemein der Ostaventurische Ozean; Goldene Bucht von Al'Anfa, Selem-Grund, Kaucatan, Maraskan-Straße (Golf von Tuzak und Maraskan-Sund), Golf von Perricum, Tobrische Küste, Festumer Bucht, Flammberger Bucht
Allgemeines Bild: samtblaues Wasser; leichter Seegang, im Süden meist nordwärts (bis Khunchom), im Norden meist südwärts (bis Jergan), sanfte Dünung; Mahlströme vor Selem und Neersand; Tidenhub 2 bis 3 Schritt (Al'Anfa 4 Schritt, Kannemünde 5 Schritt)
Klima: *Norden:* Sommer gemäßigt bis heiß, dabei trocken, die Winter kalt bis firunkalt, dabei starke Niederschläge; Tobrische Brise, Drachenodem, Gebelaus (Nordwest bis Nordost, kalt, zusammen sehr häufig). *Sûden:* heiß, dabei trocken bis mäßig feucht; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann sehr starke Niederschläge; Altoum-Winde (Süden, stark, Frühjahr).

Schifffahrt: Handelsschiffe (sehr häufig), Flotte des Mittelreiches (häufig), Piraten (selten, im Süden gelegentlich), Alanfanische Flotte (selten), Thorwaler (sehr selten), Kolonialflotten des Bornlands oder Horasreichs (im Süden, sehr selten)
Fanggründe: häufig

Ausgewählte Meeres- und **Küstenbewohner**
*Offenes Meer:* Brabacuda, Dekapus, Delphin, Dreizehnarm, Fleckenhai, Grünwal, Hammerhai, Krakenmolch, Neckerhaube, Pottwal, Rochenwurm, Seeschlange, Tigerhai, Zwergwal
*Tiefsee:* Blindfisch, Malmer, Muräne, Rochen, Rochenwurm, Zitterrochen
*Küste:* Blindfisch, Brabacuda, Delphin, Dreizehnarm, Krakenmolch, Malmer, Muräne, Perlbeißer, Streifenhai, Zwergwal
*Land und Luft:* Roter Maran, Seeadler
**Ausgewählte** Kräuter und Pflanzen: Feuerschlick (Elburische Küste), Sansaro (Selem-Grund bis zur Straße von Sylla)



# ANHANG II:
# GIFTIGE TIERE UND PFLANZEN

GIFTIGE TIERE
Zu den einfachsten Methoden, sich zu vergiften, gehört, sich direkt von der entsprechenden giftigen Tierart beißen zu lassen. Derlei Getier gibt es in Aventurien allerorten, im Süden und auf Maraskan häufiger als in anderen Gegenden, und die wichtigsten Vertreter möchten wir Ihnen im Folgenden kurz vorstellen. Wenn nichts anderes erwähnt wird, gilt, dass eine gelungene KO-Probe erschwert um die Giftstufe die Giftwirkung halbiert. Details zu den Giftwirkungen finden Sie auf den angegebenen Seiten im Bestiarium-Kapitel.

| Name | Stufe | Hauptwirkung | Verbreitung | Seite |
|---|---|---|---|---|
| Basilisken-Panzerkröte | 6/K | 2W6+2 / 1W6+1 SP mit 2 SP/KR, danach 1W6+3 / 1W3+2 Tage lang 1 SP / 6 Stunden; FF-/GE-Verlust | Südaventurien | 75 |
| Baumspinne | 4/W | AT, PA, GE, KK je—1 / keine Wirkung pro Biss; Werte regenerieren um 1 Punkt/Tag | ganz Aventurien | 176 |
| Blattkopfotter | 8/W | KL und IN je -1 pro Stunde für 1W20 / 1W20:2 Stunden; Halluzinationen und Wahnvorstellungen | Südaventurien | 164 |
| Blindfisch | 1+/W | je Biss 1 SP, KL und MR—1; bei KLO Koma für W20 SR; Giftstufe steigt pro erlittenem Biss um 1. | Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde | 138 |
| Blutassel | 6/W | (1W6+1 x 1W6+1) SP / (1W6+1 x 1W6+1)—KO SP mit 3 SP/KR | Mittel- und Südaventurien | 71 |
| Blutotter | 1/W | 1W6 -1 SP | Südaventurien | 167 |
| Bodirwurm | 1/W | 1W6+1 SP | Nordwest-Aventurien | 167 |
| Borbarad-Moskito | 2/W | 1W3 SP | ganz Aventurien, v.a.Tobrien, Oron, Maraskan | 76 |
| Boronsotter | 10/W | 2 / 1 SP/KR; AT/PA/GE/FF/KO/KK je -1 pro KR für 3W6/ 1W+3 KR; bei niedriger KO Todesgefahr | Südaventurien/Maraskan | 164 |
| Feuermolch | 9/W | schleichende Vergiftung 1 SP/Stunde für 40—KO / 20—KO Stunden | Thorwal, Orkland, Svellttal | 96 |
| Feuerskorpion | 8/W | ähnlich Zauber HÖLLENPEIN: Verlust von 1W6/1W3 AuP pro KR über W6xW6 / W3xW3 KR | Khôm, Mhanadistan, Südaventurien | 174 |
| Fleckenhai | 3/W | pro Biss 1W+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je -1 / nur 1W+2 SP; Werte regenerieren um 1 Punkt/Tag | Südmeer, Perlenmeer | 106 |
| Gelber Pfeilfrosch | 1/K | FF—2 / FF—1 für 2W6 Stunden | Südaventurien | 126 |
| Gelber Pfeilfrosch | 12/W | 1W6/ 1W3 SP/SR für 2W6 SR | Südaventurien | 126 |
| Gelbschwanzskorpion | 3/W | 3x je 1W6/1W3 SP, in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich | Khôm, Mhanadistan, Khoramgebirge, Südaventurien | 174 |
| Ghul | 10/W | GE, KK je—1/KR für 2W20 / W20 KR; Verwandlung in Ghul möglich | ganz Aventurien | 102 |
| Güldenschlange | 2/W | 2W6 SP | ganz Aventurien südlich von Lowangen | 167 |
| Höhlenspinne | 4/W | AT, PA, GE, KK je -1 / keine Wirkung pro Biss; Werte regenerieren um 1 Punkt/Tag | ganz Aventurien | 176 |
| Hornisse, Wespe etc. | 1/W | 1W3 /— SP für den ersten Stich, 2W3 / 1W3 für den zweiten Stich, 3W3 / 1W3 für den dritten Stich | ganz Aventurien außer Eisgebiete | 169 |
| Khoramwühler | 3W | 1W6/ 1W3 SP sofort; KL, IN, PA je -1 und Nachteil Blutrausch für 1W3+1 / 1W3—1 SR | Khoramgebirge, Mhanandistan | 131 |
| Klapperschlange | 1/W | 1W6 / 1W3 SP pro Biss | Khôm, Mhanadistan, Aranien, Almada | 165 |
| Kvillotter | 4/W | 2 SP/KR; KO/KK je -1/KR / 1 SP/KR; KK—1 pro 2 KR für 2W6 / 1W6 KR | Svellttal, Weiden, Salamanderwälder, Grüne Ebene | 165 |
| Maraskanfeder | 2/K | GE—1 für 1W6 / 1W3 mal Anzahl der Treffer Stunden | Maraskan | 171 |
| Maraskantarantel | LA/2/W | Giftstufe entspricht dem Lebensalter (LA) des Tieres. 1W6/1W3 SP/KR, Dauer LA/2 KR | Maraskan, Aranien, Mhanadistan | 175 |
| Morfu | 1/W | je Hornsplitter 1W3 SP / 1 SP | ganz Aventurien außer Maraskan | 138 |
| Morfu (Fleisch) | 7/E | pro Ration 2W20 SP / W20 SP mit 1 SP/SR | ganz Aventurien außer Maraskan | 138 |
| Muräne | 2/W | pro Biss 2W6 / 1W6 SP mit t SP/KR | südliche Meere | 139 |
| Mysobviper | 5/W | 1W6+1 / 1W3+1 SP für ersten Biss, 2W6+2 / 2W3+2 für zweiten Biss, 3W6+3 / 3W3+3 etc... | Südaventurien | 165 |
| Nesselviper | 2/W | 2W6 / 1W6 SP (erster Biss), 1 W 6 / 1W3 SP (Folgebisse) | Nord- und Mittelaventurien | 165 |
| Noralec-Otter | 20/W | schleichender Verlust der KO und LE-Verfall bis zum Tode | Maraskan | 165 |
| Palmviper | 3/W | 5W6 SP / 2W6+3 SP | Südaventurien | **166** |
| Rotfeuerfisch | 6/K | Schmerzen; entspricht der Wirkung von zwei Wunden / einer Wunde an der betroffenen Stelle; 2W6 SR | südliche Meere | 132 |
| Saguaraspinne | 9/W | 2W20 / 1W20 SP mit 2 SP / KR; KL-5,IN-3 / KL-3,IN-2 für 1W6+3 / 1W3+2 SR | Nord- und Mittelaventurien | 177 |
| Scheinbasilisk | 2/K | 1W6/ 1W3 SP; Opfer durch Husten 2W / 1W KR außer Gefecht; Übler Geruch bis Reinigung | Nordaventurien | 166 |
| Smaragdspinne | 5/W | zweite KO-Probe / KO-Probe--3 bei Misslingen Ohnmacht für 3W6 / 1W6 x 5 KR | Thorwal, Orkland, Svellttal | 177 |
| Speiotter/-kobra | 8/W | 3/1 SP/KR für 2W6 / 1W6 KR | Mhanadistan, Südaranien | 166 |
| Speiotter/-kobra | 4/K | 1W6/ 1W3 SP bei Hautkontakt | Mhanadistan, Südaranien | 166 |
| Stachelschwein, marask. | 6/W | 1W3 SP; GE/KK -1 für 6/ 3 SR (kumulativ bei mehreren Treffern) | Maraskan | 172 |
| Vogelspinne | 1/W | 1W6 / 1W3 SO nach Biss | südlich des Yaquir | 178 |
| Wüstenskorpion | 4/W | 1W20 / 2W6 SP nach Stich mit 2/1 SP/KR | Khôm, Mhanadistan, Aranien | 175 |



## WICHTIGE GIFTPFLANZEN

Sie finden an dieser Stelle nur die Hauptwirkungen der unbehandelten (bestenfalls: ausgequetschten) Pflanze angeben, weitere Effekte und Verarbeitungshinweise finden Sie auf der angegebenen Seite im Herbarium-Kapitel. Wenn nichts anderes erwähnt wird, gilt auch hier, dass eine gelungene KO-Probe erschwert um die Giftstufe die Giftwirkung halbiert.

| Name | Stufe | Hauptwirkung | Giftige Teile | Vorkommen | Seite |
|---|---|---|---|---|---|
| Almadan. Goldregen | VE | Atembeschwerden | ganze Pflanze | entlang des Yaquir | 203 |
| Almadan. Goldregen | 5/E | Atemlähmung | Samen | entlang des Yaquir | 203 |
| Alraune | 0/E | 1W6 / 1W3 SP, KK, GE je -1 für W6 / W3 SR; Erbrechen | Wurzel | ganz Aventurien nördlich der Khôm | 227 |
| Asmodenie | 1/E | Bauchgrimmen, Schweißausbrüche, leichte Sinnestrübung | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 213 |
| Axorda | 3/E | Fieberschübe | Samenkätzchen | Maraskan | 229 |
| Bingelkraut | 2/E | harntreibend, abführend | Milch | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 208 |
| Bittersüß. Nachtschatten | 6/E | Magenkrämpfe, Fieberschübe, Sinnestrübung | ganze Pflanze | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 206 |
| Blauer Eisenhut | 7/E | Blutfluss, Herzrasen, massive Sinnestrübung | ganze Pflanze | mittelaventurische Gebirge | 211 |
| Bleiche Alara | 4/E | Krämpfe | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Boronskrone | 7/E | schwere Betäubung, todesähnlicher Schlaf | ganzer Pilz | ganz Aventurien südlich von Riva | 221 |
| Boronsschlinge | 4/A | Schlaf / Mattigkeit: KO, GE, KK–3; jede Stunde K0-Probe zum Aufwachen | Blütenpoll., Ausdünstungen | Süd- und Mittelaventurien | 231 |
| Brennnessel | 1/K | Hautreizungen, Brennen | Blätter | ganz Aventurien südlich von Riva | 206 |
| Butterblume | 4/E | Schwindel, Bauchgrimmen, Durchfall | Stängel | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 209 |
| Cheria-Kaktus | 1/E | KL, IN je–2/–1 für 2W6 SR; Halluzinationen | Fruchtfleisch | Rand der Khôm, Shadif, Szintotal | 232 |
| Cheria-Kaktus | 1/W | KL, IN je –W3 /–1 für 2W6 SR; Halluzinationen | Stacheln | Rand der Khôm, Shadif, Szintotal | 232 |
| Disdychonda | 3/K | 2W6 SP / 1W6 SP nach Erreichen von 5 SP durch Nesseln; Lähmung / GE, KK -2 | Nesselblätter | alle Dschungelgebiete | 233 |
| Cherkemal | 3/E | Zittern, Sinnestrübung | ganzer Pilz | ganz Aventurien südlich von Grangor | 221 |
| Dämonenauge | 4/E | Angstzustände, Zittern, Speichelfluss | ganze Pflanze | Mittelavenaurien | 208 |
| Dämonenklaue | 8/E | Muskelzuckungen, schmerzhafte Krämpfe | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Efeuer | 1/K | 1 SP bei kurzer Berührung | ganze Pflanze | Nord- u. Mittelaventurien | 235 |
| Eibe | 3/E | Bauchschmerzen; gefährlich für Pferde | alles außer Samenmantel | Aventurien südlich von Havena | 198 |
| Eitriger Krötenschemel | 2/E | 1W6 / 1W3 SP, KK, IN je -1 für 12 / 6 SR; Erbrechen | Haut | ganz Aventurien südlich von Riva | 236 |
| Ekelschwämmling | 3/E | massiver Durchfall | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Falscher Pfeiferling | 7/E | innere und äußere Schwellungen, Atemnot | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 220 |
| Firunsglöckchen | 3/E | Bauchschmerzen | ganze Pflanze | ganz Aventurien | 213 |
| Fliegenpilz | 5/E | Halluzinationen, allgemein körperliche Erregung | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Selem | 221 |
| Frisundrose | 3/E | Atem-Irritationen | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 213 |
| Glanzbeere | 4/E | Herzrasen, Atemschwierigkeiten, Schweißausbrüche | Beeren | Mittelaventurien | 211 |
| Herbstzeitlose | 5/E | Magenkrämpfe, Harndrang, Blutungen, Herzrasen | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 213 |
| Hexenpilz | 5/E | Ohnmacht, Schock, innere Blutungen | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Hollbeere | 1/E | Brechreiz, eine Nacht lang keine Regeneration / keine Wirkung | Beere | Albernia und Nostria | 240 |
| Horusche | 2/E | 1W+4/ 1W3+2 SP pro Kern ab dem 2. Kern | Kern aus Schote | südliches Maraskan und umliegende Inseln | 240 |
| Ifirnsrose | 3/E | Atemstocken, Zittern, Erschöpfung | Blüte/Beeren | Mittel- und Nordaventurien | 213 |
| Ingerimmsglöckchen | 3–5/E | Schwindelgefühl, Sehstörungen, Zittern | ganze Pflanze, spez. Beeren | Mittelaventurien | 213 |
| Kartoffel | 2/E | Übelkeit, Erbrechen, Krämpfe, Schwindel | oberirdische Teile | Mittelaventurien | 219 |
| Lebensbaum | 1/E | Krämpfe, Durchfall; gefährlich für Pferde | Blätter | Südostaventurien, Maraskan, Waldinseln | 198 |
| Lotes, diverse | 1/E | 1 SP / kein Schaden | ganze Pflanze | ganz Aventurien südlich von Havena | 245 |
| Lotes, Grauer | 7/A | 3W6+4 / 2W6 SP mit 1 SP/SR; dabei Alpträume | Blütenstaub | Warunkei | 246 |
| Lotes, Schwarzer | 4/A | 1W3+3 SP, KL, IN je -1 für 1 SR / kein Schaden, halbe Dauer | Blüte, Blütenstaub | ganz Aventurien südlich von Havena | 246 |
| Lotos, Purpurner | 3/A | 1W SP, KL, IN, GE je -1 für 1 SR / halbe Dauer | Blüte | ganz Aventurien südlich von Havena | 246 |
| Lotos, Weißer | 1/A | 1W–1 SP, KL, IN je -1 für 1 SR / halbe Dauer | Blüte, Blütenstaub | ganz Aventurien südlich von Havena | 247 |
| Matagaga | 7/E,K | Blutungen der Schleimhäute, innere Blutungen | ganzer Pilz | Waldinseln | 221 |
| Marbobeere | 5/E | Übelkeit, Erbrechen, Schwindelgefühl | Beeren | Mittel- und Nordaventurien | 210 |
| Marbotäubling | 7/E | in niedriger Dosis berauschend, in höherer betäubend | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Merach-Strauch | 10/E | bis zu 5W20 SP, wenn 3 Tage vor- oder nachher Alkohol genossen wird | Frucht | Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge | 250 |
| Mischkarasch | 6/E | massive Atemnot | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Mohn, Purpur- | 1/E | Euphorie für W6+12 SR, danach für gleiche Zeit Jähzorn +5, MU/2, suchterzeugend | Samenkapsel | Almada, Aranien, Liebliches Feld, Südavent. | 253 |
| Mohn, Grauer | 2/E | wie Purpurmohn, stärker, Wirkung 2W6+6 SR, Trennung von Seele und Körper | Samenkapsel | ganz Aventurien | 253 |
| Naftanstaude | 5/K | 2W / 1W+1 SP bei Berührung | Saft | ganz Aventurien südlich von Riva | 255 |
| Narzisse | 3/E | Erbrechen, Durchfall | Zwiebel | Mittelaventurien | 213 |
| Narzisse | 3/K | Ausschlag; nur für Elfen giftig | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 213 |
| 0gerbeerenranke | 2/K | nässender Hautausschlag | Stacheln | Mittelaventurien | 207 |
| Oleander | W6/E | Schwindel, Herzrasen, Herzschlag | Früchte | südliches Mittelaventurien | 203 |
| Orkland-Bovist | 0/A | Ansteckung mit Haut- oder Lungenpilz | Sporen | Orkland, Svellttal, Andergast | 258 |
| Pestsporenpilz | 4/E | 2W+4/ 1W+2 SP beim Einatmen | Sporen | nördlich einer Linie Nostria-Vallusa | 258 |
| Phexenbecher | 3/E | Erbrechen, Durchfall, Herzrhythmusstörungen | ganze Pflanze | Mitelaventurien | 213 |
| Pockenpilz | 7/E | innere Blutungen, Schwächeanfälle | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Posaune von Nebachot | 6/E | Herzrasen, Kopfschmerzen, Fahrigkeit, Sinnestrübungen | ganze Pflanze, spez. Blüte | Südaventurien | 214 |
| Rittersporn | 2/E | Bauchschmerzen, Durchfall | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 211 |
| Roter Fingerhut | 9/E | Herzrasen bis zu Herzstillstand | ganze Pflanze | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 209 |
| Schierling | 3/E | innere und Schleimhaut-Blutungen, Magenschmerzen | ganze Pflanze | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 211 |
| Schleichender Tod | 2/A | 1W6 Std. Ekstase im Delirium, danach 3W6 Std. Kater (geist. Eigensch.–2) | Blüten | Südaventurien südl. Loch Harodrol | 264 |
| Schleim. Sumpfknöter. | 4/K | 3 SP / 1 SP pro Pilz bei Hautkontakt | Haut | Bornland, nördliches Tobrien | 264 |
| Schwarmschwamm | 14/E | W3 SP/Tag; Halluzinationen, Kontrolle durch den Schwamm / 1 SP/Tag, Schmerzen | ganze Pflanze | Schwarztobrien | 265 |
| Schwz. Nachtschatten | **8/E** | Herzrasen, Blutungen, Halluzinationen, Panikattacken | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 209 |
| Schwarzer Wein | 1/E | 1W6/ 1W3 SP; Bauchschmerzen | Blätter, Beeren | Oron | 266 |
| Seidelbast | 2/K | juckende Berührung, nicht für Elfen | Blätter/Zweige | Mittelaventurien | 202 |
| Seidelbast | 2/E | Bauchschmerzen, leichte Sinnestrübung | Beeren | Mittelaventurien | 202 |
| Shurinknolle | 2/E | 1W6+4 1W3+2 SP pro Frucht | Frucht | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 267 |
| Spinnenpilz | 4/E | Krämpfe, Erbrechen | ganzer Pilz | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 221 |
| Spritzgurke | 1/K | Jucken und Brennen | Samen | Yaquirien, Aranien, Zyklopeninseln | 214 |
| Stechpalme | 2/E | Bauchschmerzen, Durchfall | Blätter/Samen | Mittel- und Südavenaurien | 202 |
| Sumpfschachtelhalm | VE | Sodbrennen, Erbrechen | ganze Pflanze | Südostaventurien | 212 |
| Tarnblatt | 3/KE | GE, FF, KL halbiert, MU+3/ GE, FF, KL je -1, MU+1; Atembeschwerden, Niesreiz | ganze Pflanze | Maraskan | 268 |
| Telfiskraut | 6/E | entspannend, blicktrübend, Herzrasen | Blätter und Samen | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 210 |
| Traviakelchling | 4/E | Erbrechen, Schweißausbrüche, Herzrasen | ganze Pflanze | Mittelaventurien | 211 |
| Tuur-Amash-Kelch | 7/E | 1W6/1W3 SP/SR für 2W6 SR | Beere | dämonisch verseuchtes Terrain | 270 |
| Violetter Krokus | 5/E | Erbrechen, Durchfall | ganze Pflanze | ganz Aventurien außer Eisgebiete | 213 |
| Vragieswurzel | 1/E | 2 SP, 1 Punkt Überanstrengung / 1 SP, 1 Punkt Erschöpfung; Erbrechen | Wurzel | ganz Aventurien südlich von Havena | 272 |
| Wasserrausch | 5/A | euphorischer Rausch mit leichten Lähmungen / keine Wirkung | Blütenstaub | Bornland, nördliches Tobrien | 273 |
| Wasserrausch | 1/E | euphorischer Rausch, starkes Rahjaverlangen / keine Wirkung | Frucht | Bornland, nördliches Tobrien | 273 |
| Wolfsmilch | 6/E | brennende Magenkrämpfe | Milch | ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa | 211 |

| Name | Seite | Gebiet | A | B | C | D | E | F | G | H | 1 | J | K | L | M | Sonstiges | Ernte | Grundmenge |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alraune | 227 | nordlich der Khom | | | | | | | +17 | | | | | | +17 | | ganzjährig | 1 Pflanze |
| Alveranie | 228 | ganz Aventurien | +11 | +11 | +11 | +11 | +11 | +11 | +11 | | +11 | +11 | +11 | +11 | +11 | | Pra—Rah | 12 Blätter |
| Arganstrauch | 228 | Regengebirge, Mysobien, Waldinseln | | | | | | | | | | +12 | +8 | +20 | | | ganzjährig | 1 Wurzel |
| Atan-Kiefer | 228 | Ehernes Schwert | | | +14 | | | | | | | | | | | | ganzjährig | 1W20 Stein Rinde |
| Atmon | 229 | Khômrand, Gor, Raschtulswall, Khoramgebirge | | | | +13 | +9 | | | | +21 | +21 | | | | | Per | W6 Büschel |
| Axorda-Baum | 229 | Maraskan | | | +20 | | | | | | | | | | | | ganzjährig | 70/210 Stein Rinde |
| Basilamine | 230 | Orkland | | | | | | | | | | | | +19 | +23 | | im Ing -10 | 1W20+10 Schoten |
| Belmart | 230 | nördlich von Grangor–Elburum | | | | | | | | | | | | +10 | +14 | | Per–Bor | 4W20 Blätter |
| Blutblatt | 230 | ganz Aventurien | | | | | | | | | | | | | | astrale Quellen(+12) | ganzjährig | 1W20+2/10 AsP der Quelle Zweige |
| Boronie | 231 | Südaventurien | | | | | | +14 | | | | | +6 | | | | ganzjährig | 5 Blüten |
| Boronsschlinge | 231 | Sud- und Mittelaventurien | | | | | | | | | | | +31 | +31 | | | – | – |
| Carlog | 232 | Küste südlich von Thorwal, Tobrien | | | | | | | +13 | | +21 | +9 | | | | | Eff, Per | 1W6 Blüten |
| Cheria-Kaktus | 232 | Südliche Khôm, Shadif, Szintotal | | +12 | | | | | | | | | | | | | ganzjährig | 1W3 x 3W+8 Stacheln |
| Chonchinis | 233 | Garetien bis Echsensümpfe | | | | +22 | +10 | | | | | | | | +14 | | Tsa–Bor | 1W20 Blätter |
| Disdychonda | 233 | Echsensümpfe, Südl. Eternen, Maraskan umliegende Inseln | | | | | | | | | | | +21 | +21 | | | ganzjährig | 4 Blätter |
| Donf | 234 | südlich von Gerasim | | | | | | | +14 | | +22 | +10 | | | | | Ganzjährig | 1 Stängel |
| Dornrose | 235 | Oron | | | | | | +5 | | | | | | +7 | | | ganzjährig | 1W6 Blüten |
| Efeuer | 235 | Nord- und Mittelaventurien | | | | | | | | | | | | +12 | | Höhlen / Ruinen (+8) | – | |
| Egelschreck | 235 | Zwischen Lowangen–Selem | | | | | | +10 | | | +10 | +8 | | | +14 | | Spätsommer | 2W20 Blätter |
| Eitriger Krötenschemel | 236 | südlich von Riva | | | | | | | | | +10 | +6 | | +18 | | | Eff-Bor / ganzjährig | 2W6 Pilzhäute |
| Feuer-/ Efferdsmoos | 236 | Nord- und Mittelaventurien | | | | | | | | | | | | | | Höhlen (+19) | – | – |
| Feuerschlick | 237 | Elburische Küste | | | | | | | | +8 | | | | | | Meer (+22) | ganzjährig | 1W6 Stein Algen |
| Feuerschlick (leuchtend) | 237 | Elburische Küste | | | | | | | | -3 | | | | | | Meer (+11) | Ron–Eff | 1W6 Stein Algen |
| Finage | 238 | südlich von Neetha–Thalusa | | | | | | +21 | | | | | +13 | +13 | | | Per/ Bor–Fir | 1W20 Triebe |
| Grüne Schleimschlange | 238 | Orkland Svelltsümpfe, Totenmoor | | | | | | | | | +20 | +6 | | | | | – | – |
| Gulmond | 238 | nördlich von Nostria–Vallusa | | | | +10 | +8 | | | | | | | +10 | | | Frühling–Herbst | 2W6 Blätter |
| Hiradwurz | 239 | Amhalassih, Mhanadistan, Gorien, Aranien | | | | | +16/+13 | | | | | | | | | | Ganzjährig | 1 Wurzel |
| Hollbeere | 240 | Albernia, Nostria | | | | | | | | | | | | +8 | +6 | | Ron–Eff | 2W6 x (2W+5 bzw. 2W+3) |
| Höllenkraut | 240 | südlich von Mengbilla, Waldinseln | | | | | | | | | | | +10 | +16 | +24 | | ganzjährig | 1W20/2 halbe Stein |
| Horusche | 240 | Südliches Maraskan und umliegende Inseln | | | | | | | | | | | | +15 | | | ganzjährig | 1W6 x 1W3 Kerne |
| Ilmenblatt | 241 | Westküste südlich ᵈdhich Drôl, Altoum, | | | +18 | | | +6 | | | | | | +6 | | | Tra, Ing | 1W20 Blätter und Blüten |
| Iribaarslilie | 241 | ganz Aventurien | | | | | | | | | | +28 | | | | | – | – |
| Jagdgras | 242 | Maraskankette, aranisches Hochland, Grüne Ebene | | | +19 | +31 | +31 | | | | | | | +31 | | | — | — |
| Joruga | 243 | Nostria, Andergast, Albernia, Nordmarken | | | +23 | | | +15 | | | | | | +11 | | | Rah–Bor | 1 Wurzel |
| Kairan | 243 | Neunaugensee, Einsiedlersee, Yslisee, andere | | | | | | | +14 | | | | | | | | ganzjährig | 1 Halm |
| Kajubo | 244 | Altoum, Souram, Nikkali | | | | | | | | +12 | | | | | +12 | | Phe–Tra | 2W6 Knospen |
| Khômknolle | 244 | östliche Khôm, Goren, Mhanadistan | | +21/28 | | | +13/20 | | | | | | | | | | ganzjährig | 1W6 Maß Wasser |
| Klippenzahn | 245 | Orkland, Gjalskerland, Thorwal | | | +12 | +12 | | | | | | | | | | | Per–Ran | 2W6 Stängel |
| Kukuka | 245 | westliches Regengebirge | | | | | | | | | | | +18 | | | | ganzjährig | 1W3 x 20 Blätter |
| Lotos, allgemein | 245 | südlich von Havena—Perricum, Warunkei | | | | | | | +13 | | | +21 | | | | | je nach Lotos | je nach Lotos |
| Lotos, Färber | 246 | südlich von Havena–Perricum | | | | | | | +13 | | | | | | | | Ing–Pra | 2W6+1 Blüten |
| Lotos, Grauer | 246 | Warunkei | | | | | | | +16 | | | +24 | | | | | Phe–Bor | 1W6+1 Blüten |
| Lotos, Purpurner | 246 | südlich von Havena–Perricum | | | | | | | +15 | | | | | | | | Ing–Pra | 1W6+1 Blüten |
| Lotos, Schwarzer | 246 | südlich von Havena–Perricum | | | | | | | +22 | | | | | | | | Ing–Pra | 1W6 Blüten |
| Lotos Weißer | 247 | südlich von Havena–Perricum | | | | | | | +18 | | | +26 | | | | | Ing–Pra | IW6+1 Blüten |
| Lotos, Weißgelber | 247 | südlich von Havena–Perricum | | | | | | | +14 | | | | | | | | Ing—Pra | 1W3 Blüten |
| Lulanie | 247 | Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin | | | | | | | | | | | | +13 | +19 | | Rah—Ron | 1 Blüte |
| Madablüte | 248 | Nordaventurien | | | +31 | | +31 | | | | | | | | | Bei Blüte—10 | Vollmond | 1 Blüte |
| Malomis | 248 | keine natürlichen Vorkommen | | | | | | | | | | | | | | | Rondra | 1 Blüte |
| Menchal-Kaktus | 249 | Khômwüste und Randgebiete, Gorien | | +18 | | +18 | | | | | | | | | | | ganzjährig | 1W6 halbe Maß |
| Merach-Strauch | 250 | Mhanadistan, Thalusien, Unauer Berge, | | | | | | | | | | | +10 | +18 | | | Eff—Tra | 2W20 Früchte |
| Messergras | 250 | zwischen Riva und Mengbilla | | +22 | | +22 | +14 | | | | | | | | | | — | — |





| Name | Seite | Gebiet | A | B | C | D | E | F | G | H | 1 | J | K | L | M | Sonstiges | Ernte | Grundmenge |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mibelrohr | 251 | Westkuste zwischen Salza und Mengbilla | | | | | | | +10 | | +12 | +16 | | | | | Ing–Eff | 2W6 Kolben |
| Mirbelstein | 251 | Garetien, Darpatien, Weiden, Beilunk | | | | +24 | | +16 | | | | | | +12 | | | Per–Bor | 1 Wurzelknolle |
| Mirhamer Seidenliane | 251 | südlich von Mengbilla, zwischen Mirham und Brabak | | | +20 | | | | +20 | | | | +12 | | | | Tsa–Ing | 1 Ranke mit 2–3 Knoten |
| Mohn, Bleich- | 252 | ganz Aventurien | | | +13 | | | | | | | | | | | | Ron | 1W6 Samenkapseln |
| Mohn, Bunter | 252 | Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien | | | | | | -3 | -1 | | | | | | +3 | | Tra | 1 Samenkapsel |
| Mohn, Grauer | 253 | ganz Aventurien | | | +17 | | | | | | | | | | | | Ron / ganzjährig | 1 Kapsel / 1 Blüte |
| Mohn, Purpurner | 253 | Liebliches Feld, Aranien, Almada, Südaventurien | | | | | | +11 | +19 | | | | | +19 | | | Ende Rahja | 1 Samenkapsel |
| Mohn, Schwarzer | 253 | Pailos (Zyklopeninseln) | | | | | | | | | | | | | | Palakar (+6) | Eff–Bor / Bor | 2 Blätter, 1 Kapsel |
| Mohn, Tiger- | 254 | Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien | | | | | | +18 | | | +18 | | | | +18 | | Tra | 1 Samenkapsel |
| Morgendornstrauch | 254 | Nordostaventurien von der Letta bis zur Tobimora | | | | | | | | | | +21 | | | | | – | – |
| Naftanstaude | 255 | südlich von Riva | | | | | +17 | +9 | | | | | | | +17 | | Ing–Ron/ ganzjährig | 1 Staude |
| Neckerkraut | 255 | Westküste Aventuriens | | | | | | +12 | | +8 | | +20 | | | | | ganzjährig | 1W20+5 Blätter |
| Nothilf | 256 | Wälder um die Salamandersteine | | | +14 | | | | | | | | | +14 | | | Pra 1 Per | 1W20+2 Blüten / 2W20+10 |
| Olginwurz | 256 | Raschtulswall | | | +18 | +18 | | | | | | | | +18 | | | ganzjährig | 1W3 Moosballen |
| Orazal | 257 | südlich Mengbilla | | | | | | | | | | | +12 | +20 | | | ganzjährig | 1W6 verholzte Stängel |
| Orkland-Bovist | 258 | Orkland, Svelltland, Andergast | | | | +12 | +20 | | | | | | | +20 | | | – | – |
| Pestsporenpilz | 258 | nördlich Nostria–Vallusa | | | | | | +14 | | | | +14 | | +22 | | | Eff–Bor, Per–Rah | 1 Pilzhaut |
| Phosphorpilz | 258 | Orkland, Finsterkamm | | | | | | | | | | | | | | Höhlen (+5 / 18) | ganzjährig | 1W6 Stein |
| Quasselwurz | 259 | zwischen Salamandersteinen und Ongalo-Bergen | | | | | | | | | | | | +20 | | | Phe–Tra | 1 Wurzel |
| Quinja | 259 | südlich von Loch Harodrôl | | | | | | | | | | | +8 | +10 | +14 | | Ing–Tra | 1W3+2 Beeren |
| Rahjalieb | 260 | südlich von Festum | | | | | | +9 | | | | +9 | +7 | +9 | | | Phe–Fir | 2W6 Blätter |
| Rattenpilz | 260 | ganz Aventurien | | | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | +23 | | außer Winter | 1 Pilz |
| Rauschgurke | 261 | Maraskan, Khunchom | | | | | | | | | | | | +7 | +11 | | Tsa–Bor | 3W6 Gurken |
| Rote Pfeilblüte | 261 | südlich von Neetha–Thalusa | | | | | | | | | | +11 | +11 | +23 | | | Per–Rah | 1W6 Blüten |
| Roter Drachenschlund | 262 | nördlich von Drôl–Thalusa | | | | | | | +26 | | | | | | +26 | Bei Blüte -7 | ganzjährig | 1W6 Blätter |
| Sansaro | 262 | Perlenmeer zwischen Selem und Charypso | | | | | | | | +14 | | | | | | Meer (+20) | ganzjährig | 1 Pflanze |
| Satuariensbusch | 263 | südlich der Gelben Sichel | | | | | | | | | | | | +2 | +2 | | Ing–Pra/ Ing–Rah / Eff–Tra / Phe–Pra | 4W20 Blätter / 1W20 Blüten 1W20 Früchte / 1W3 Flux Saft |
| Schlangenzünglein | 263 | Maraskan, Golf von Perricum, Mhanadi, Darpat, | | | | | | | | +11 | | +11 | +19 | | | | Ganzjährig | 1 Pflanze |
| Schleichender Tod | 264 | südlich von Loch Harodröl | | | | | | | +22 | | | | | | +22 | | Ing–Rah | 1W6 Blüten |
| Schleimiger | 264 | Bornland, Tobrien | | | | | | | | | | | | +11 | +19 | | Pra–Tra | 2W6 Pilze |
| Schlinggras | 265 | Nordaventurien | | | | | | | | | | +20 | | | | | – | – |
| Schwarmschwamm | 265 | Schwarz-Tobrien | | | | | | | +19 | | +19 | | | | | | ganzjährig / Eff | 1 Schwamm 1 1W2 |
| Schwarzer Wein | 266 | Oron | | | | +6 | +6 | | | | | | | +4 | | | ganzjährig | 7W6 Beeren |
| Shurinstrauch | 267 | zwischen Riva und Al'Anfa | | | | | +10 | +10 | | | | | | +18 | | | Ing–Ron | 1W20 Knollen |
| Talaschin | 268 | Wüsten, Eis, Hochgebirge Aventuriens | +13 | +21 | +9 | | | | | | | | | | | | ganzjährig | 1W6 Flechten |
| Tarnblatt | 268 | Maraskan | | | | | | | | | | | +16 | +16 | | | – | – |
| Tarnele | 268 | zwischen Gerasim und Mengbilla | | | | +20 | | +6 | | | +6 | +8 | | +8 | | | Ing–Tra | 1 Pflanze |
| Thonnys | 269 | nördlich von Thorwal–Festum | | | | +21/28 | | | | | | | +21/28 | | | | Per–Tra | 1W6+4 Blätter |
| Traschbart | 269 | Steineichenwald, Finsterkamm, Kosch, Eisenwald | | | | | | | | | | +10 | | +8 | | | ganzjährig | 1W6 Flechten |
| Trichterwurzel | 270 | Maraskan | | | | | | | | | | | | +15 | +27 | | – | – |
| Tuur-Amash-Kelch | 270 | Schwarz-Tobrien | | | | | | | | | | | | +9 | +17 | | ganzjährig | 1W6+3 Kelche |
| Ulmenwürger | 271 | nördlich von Havena–Perricum | | | | | | | | | | | | +6 | +10 | | Eff–Tra | 1W20 Blüten |
| Vierblättrige Einbeere | 271 | nördlich des Yaquirs | +21 | | +21 | +21 | +21 | +9 | +21 | +21 | +21 | +21 | | +7 | +7 | | Phe–Hes | 1W6 Beeren |
| Vragieswurzel | 272 | südlich von Havena | | | +14 | +22 | | | | | | | +10 | +14 | | | Eff–Tra (Bor) | 1 Wurzel |
| Waldwebe | 272 | ganz Aventurien | | | | | | | | | | | | +13 | | | – | – |
| Wasserrausch | 273 | Bornland, nördliches Tobrien | | | | | | | +9 | | | | | | | | Rah–Eff / Ron–Tra | 2W20 Blüten, 1 Frucht |
| Winselgras | 273 | Ostaventurien, v.a. Aranien, Mhanadistan | | | | | +2/1 | +4/1 | | | | | | | | | – | – |
| Wirselkraut | 273 | ganz Aventurien | | | | | +7 | +9 | | | | | | | | | außer Winter | 1W6+4 Blätter |
| Würgedattel | 274 | Waldinseln von Ost-Altoum bis Ibonka | | | | | | | | | | | +21 | | +21 | | – | – |
| Yaganstrauch | 274 | Maraskan, Aranien | | | | +14 | | | | | | | | +10 | | | Bor | 1W6 Nüsse |
| Zithabar | 275 | Aranien, Mhan., Szintotal, Balash, Thalusien, Alanf. | | | | | | | +7 | | | +9 | | +21 | +13 | | Per–Pra | 3W20 Blätter |
| Zunderschwamm | 275 | südlich des Blauen Sees | | | | | | | | | | | +8 | +6 | | | ganzjährig | 1W6 Pilze |
| Zwölfblatt | 276 | südlich von Riva | | | | +21 | +9 | +13 | | | | +21 | | +9 | | | Hes–Pra | 12 Stängel |

**Legende** A: Eis, B: Wüste und Wüstenrand, C: Gebirge, D: Hochland, E: Steppe, F: Grasland, Wiesen, G: Fluss- und Seeufer, Teiche, H: Küste, Strand, I: Flussauen, J: Sumpf und Moor, K: Regenwald, L: Wald, M: Waldrand

Die genannten Probenzuschläge (Suchschwierigkeit) ergeben sich aus Bestimmungsschwierigkeit plus regionale Häufigkeit (siehe Seite 223).



DR-K DSAClassics

# ANHANG IV

## TIER UND PFLANZENARTEN

### IN VERSCHIEDENEN AVENTURISCHEN SPRACHEN

In den aventurischen Fabeln haben die Tiere oft phantastisch an-mutende Namen, die — in den verschiedensten Geschichten verwendet — mit der Zeit zu einem feststehenden Begriff für das Tier geworden sind. Jeder Aventurier weiß, dass eine *Imme* eine Biene ist oder der *Adebar* ein Storch. Was der freien Phantasie der Geschichtenerzähler und Barden entsprungen oder auf uralte Überlieferungen zurückzuführen scheint, hat meist einen ganz simplen Ursprung: das Elfische. Vom Klang des Isdira inspiriert, fühlen sich die Meister des geschriebenen und gesungenen Wortes offenbar dazu angespornt, immer wieder lautmalerische Anlehnungen ans Elfische in ihre Texte einzuweben. Wenn ein Elf von seiner Heimat spricht, horchen so manches Mal Menschen auf, die des Isdira nicht mächtig sind, weil ihnen der Klang einzelner Worte bekannt vorkommt.

Aus einem völlig anderen Sprachkreis, dem Mohischen, sind zahlreiche Tiernamen durch einfaches Niederschreiben der Laute ins Garethi und andere Sprachen übernommen worden. Vor allem Tiere, die ausschließlich in den Regenwäldern vorkommen und für die es daher keine Bezeichnung im Garethi gab, tragen auch in den anderen Sprachen mohische Namen. Die mohischen Bezeichnungen für weit verbreitete Tiere klingen hingegen für die meisten Aventurier exotisch und sind kaum oder gar nicht bekannt. Eine weitere Quelle von Tier- und Pflanzennamen sind die Sprachen der Tulamiden und Nivesen, aus denen ebenfalls viele Begriffe Eingang ins Garethi gefunden haben.

Sie können Begegnungen mit den naturnahen Völkern interessant und stimmungsvoll gestalten, wenn Sie Verständigungsprobleme, aber auch plötzliche Übereinstimmungen der Sprache mit einbeziehen. Welcher albernische Recke versteht schon, was *GungaKai* bedeuten soll; Erstaunen mag es andererseits hervorrufen, dass der Papagei bei den Waldmenschen tatsächlich *Papagei* heißt.

Nicht zuletzt ist die (unvollständige) Liste der Tiernamen für Spieler gedacht, die Ihrem Helden den letzten Schliff geben wollen: Ein Elf wird (selbst bei perfekter Beherrschung des Garethi) in einer alltäglichen Unterhaltung mit Menschen ein Wildschwein oft genug *morka* nennen und sich korrigieren müssen.

Anmerkung: Vokale, die getrennt oder eigenbetont ausgesprochen werden, sind durch einen Akzent markiert; das Apostroph (') steht für kaum hörbare Pause.

**ISDIRA**

a'dala = Schmetterling
a'ravije =Harpyie
a'shiana = Libelle
a'lamia = Kuckuck
aar =Adler, gar. poet. Aar
adôawa = Kranich
adôbha = Storch, gar. poet. Adebar
adodirja = Reiher
ahayo = (See-)Fisch
ahavora = Hecht
akaje = Karen
alwasala = Biber
alwaseljo = Forelle
alwyn = Möwe
amaya = Ameise
aohamori = Wels
ariana = Adlerpferd, Hippogriff
awâ = Frosch
bha'za = Basilisk
bha'rgra = Menschenfeind, Oger
bhabrâ = Greif
bhaselya = Fuchs
bianbhâ = Hase, Kaninchen
biundakâ = Wollnashorn
hiundya = Antilope
born / borgra = Bär, friedlich / aggressiv
boroborinoi =Zwerg
dandaö = Wassermolch
danyai = Trappe
dejfinya = Delphin
denâ = Kröte
dendaô = (nichtmagischer) Salamander
dengrâ = Sumpfrantze
dhakrâ = Höhlendrache
dhakra'gala = Kaiserdrache
dhakra'yo twel = Riesenlindwurm
diundakâ =Warzennashorn
diundaô = Eidechse
diungo = Steppenhund, Hund
duila = Maus
dwila = Ratte
eida = Ente (gar. Eiderente)
ekayaô = Igel
elkya = Elch
fasanja = Fasan, Wildhuhn, Rebhuhn
felja = Katze, Wildkatze
fey = Hörnchen (gar. poet. Fehl
fialgra = Ork
finya = Wal (davon gar. Finne)
firkrâ = Frostwurm
firzerza = Pardonas Gletscherwurm
fôza = Nachtwind
gobian, goblin = Goblin
hainvaôr = Häher
harmva = Vielfraß, Dachs, großer Marder /fälschlich gar. Hermelin)
'hui = große Eule (gar. Uhu)
i'mandla = Kobold
iaô = Käfer
imma, imme = Honigbiene oder Hummel, (gar. poet. Imme)
imse = Wespe, Hornisse
isjari = Stechmücke
kla'gra =Waldspinne
ku'ri = Falke (vgl. Ucuri)
laerova =Weißhirsch
laerka =Kronenhirsch
lairja = Reh
laka = Specht
lara / largra = Wolf, friedlich / aggressiv
larkrâ = Baumdrache
mamodhau = Wallelefant (gar. Mammut)
mamya =Robbe
man'dalati = Lotosstar
morja =Maulwurf
morka = Wildschwein
morrowinza = Tatzelwurm, Grubenwurm
nanda = Einhorn (vgl. Nandus)
nargrâ = Schneelaurer (vgl. Nagrach)
nojwô = Grauschwanz, Siebenschläfer
nurdagra = Riese
nurka = Troll
oâ = Rabe, Krähe
oâna = Elster
olodir = Auerhahn
onagya = Wildesel (gar. Onager)
puinguin = Boronskuttentaucher, Pinguin
quäia = Wildgans
quiwi =Käuzchen
rao'ra = Säbelzahntiger, gestreift
raa'râ = Silberlöwe, silbermähnig
rhiana = Pferd, Elfenpony
ronra / rongra = silberweißer Waldlöwe, normal / hungrig (vgl. Rondra)
ryldô = Neunauge
salma = Lachs, (gar. Salm)
shasanya = Sonnengrüßerin, Lerche
'shi = Glühwürmchen
sisja = Schleiche
sisla =Natter
sisra = (Nessel)Viper
sisza = (Kvill)Otter
svalva = Schwalbe
swanja = Schwan
tâ = Singvogel, Amsel, Fink
tala,telor = Rosenohr, Mensch
tensaya = Steinschützer, Schildkröte
tija =Meise, Kehlchen
tuelbian = Fremdhaar, Affenmensch
twel'fira = Yeti
twel'la = Waldschrat
u'njama = Nachtigall
unya = Fledermaus
ur(gra) =Auerochs / Steppenrind
vainkrâ = Horndrache
vayselja = kleiner Marder (gar. Wiesel)
veija = Habicht Bussard, Weihe
yamayu = Taube
zara =Echsenmensch
zejya = Luchs

**MOHISCH**

Anpa-Hatla = Morfu
Ara = Buntschreier, Ara
Avacado = 'Frucht, die nur die dumme Hand verschmäht', Avocado, Brabakbirne
Bako-Dopek = Selemferkel
Balsa = Tiik-Tok-Holz, 'treiben-Gebüsch'
Banane = Banane
Batonga = Ilmenblatt, Alphana, 'gut-Rausch-sehen'
-bek,-beq = Ungeziefer
Bekkonaq-Pupu = Ameisenbär
Bilimbi = 'stehenbleiben-herunterkullern', Gurkenbaum
Boa = Würgeschlange, Boa
Bolimini = Möwe
Bolotongo = Schmetterling
Bomba = Schmetterling, glücklich
Chambo = Springaffe
Cuda = Raubfisch, Brabacuda
Darkanaq = Sumpfrantze
Dodotuko = Inselstrauß
Geko = Gecko
Gekowitunga = Flamingo
Gi = Blüte
Gona ='Regentänzer'
Guaki = Käfer
Gunga-Bunga = großer Hai, Seeungeheuer
Gunga-Kai = Hai
Guraan = Guraanstrauch, Quelle des Hesindigofarbstoffes, 'blau-Boden'
Hepichonga-Ke = Höhlenspinne, Nebelspinne
Hulaq-Kai = Praiosanbeterin
Humba-Chumbiri = Madenhacker
Ilna-Watuhey = Reiher
)Iltunga-Jekk = Goldkranich
Ka-Quesh-Tio-lok = Basilisken-Panzerkröte
Kajubo = Taucherginster, Kajubo
Kaiman = Riesenkrokodil, Kaiman
Kakadu = Kakadu
Kakau = Kakao
Kaleh-Anba = Zuckeraffe
Kameleh = Vielfarbechse, Chamäleon
Kaurag-Guarlaq = Riesenlindwurm, jagend



Ke = allg.: Spinne
Kebu-Shasipeq = Saguraspinne
Kehala = Taschenschildkröte
Keka = Krabbe
Kimba = Ratte
Kipo = Fidechse
Kolibiri = Schwirrvogel, Kolibri
Kon = allg.: Aasfresser
Kondoha = Helmgeier, Kondor
Koralle = Korallenriff
Krichoki = Riesentausendfüßler
Krikral = Krikrali, Obsträuber
Kuka = Riesenaffe
Kukuru = Mais
Kupamwah = 'Stärke-Erinnerung-erneuern', Finage
Labiwasene = Gürteltier
Lakri = Brabaker Wurzel, Lakritze
Lataman = Diamantschildkröte
Leguani = Baumechse, Leguan
Lia = Schlingpflanze
Liaboa-Pipe = Würgedattel
Liane = 'Schlingpflanze-gelb', Pflanze, Liane
Liane-Mitschak = Höllenkraut
Lingoschoya = Harpyie
Limone = Limone
Lioma = Schattenlöwe
Lori = Kleinpapagei, Lori
Mambacho = Boronsotter
Manda-Rine = Mandarine
Mango = Tuzakapfel, Mango
Mangrove = Sumpfwurzelbaum, Mangrove
Maniok = Süßkartoffel
Manpo-Nilukau = Waldschrat
Mata-Mata-Kiran = Söldnerameisen
Matala-Kikulak = Schlinger
Matatscho-Ha = Schwarzoger
Maroni = 'Machen-Kugel-Baum', Bosparanie, Edelkastanie, Maronen
Mataqi-Piwan = Disdychonda
Melone = Kugelkürbis, Melone
Minitetla = Purpurschnecke
Mirhe = Myrrhenstrauch
Mitte = Myrte
Mir-Teniok = Mir-Theniok-Strauch
Moharana = eine Lianenart
Mohacca = Tabak
Mohagoni = Boronszeder
Monebu = Gelbschwanzskorpion
Mosikito = Stechmücke, Moskito
Motscho-Kote = Sumpfegel
None = Hellhäutige
Netengalaq = Paradiesvogel
Ni = Baum
Ninawatu = Zirkusäffchen, Klammeraffe
No = Hautflügler
Nahantongo = Fledermaus
Nohantongo-Teto = Vampirfledermaus
Noliqunqa = Fischechse
Okeko-Gutaq, Pashu = Arganwurzel
Okelumba-Liatenqa = Rote Pfeilblüte
Oppajeh = Heilameise
Pak, Paq = Wasserschildkröte
Pak-Da = Schnappschildkröte
Pampemu-Se = Pampelmuse
Pan = Sumpfechse, Riesenkaiman
Pan-Manman = Panzerechse
Panbalo = Regenbogenechse
Panka-Hu = Echsenmensch
Panka-Sunaq = Maru
Pantak = Alligator
Papagai = Buntschreier, Papagei
Papaya = Papaya, Melonenbaum
Papiru = Papyrus
Paqman = Benbukkula-Schildkröte
Parasitu = Baumschmarotzer, Parasit
Pelikan = Sturzpelikan
Piranha = Blutfisch
Pupeq = Eitriger Krötenschemel
Rangs = Kriechtier
Ravenala = 'Baum der Reisenden', palmenähnlich
Ri = kleiner Vogel
Rumari = Webervogel
Sa = 'Gebüsch'
Sako, Sakotaq = Sakowurzel
San = 'Dinge, die im Wasser wachsen'
Sansaro = 'Wassergewächs-Gebüsch-Kugel', Blasentang
Sepi-Balbu = Feuerqualle
Shasili-Mini = Kormoran
Shasiwatu = Boronsäffchen
Shatak = Wurzel, Shatak
Siti = Sittich
Tabaco = ewig-'gut'-essen, Pfeifenkraut, Tabak
Tachik = Stinktier
Tano-Hayaya-Chap = Riesenlindwurm im Hort
Tape = allg.: Schlange
Tapolaq-Can = Palmviper
Taranteli-Ke = Vogelspinne, fälschl.: Tarantel
Tescho = Stechlibelle
Tisamotu = Brüllaffe
-tla = 'Schleimtier'
Tomate = Paradiesapfel
Totapalo = Korallenfisch
Totapalo-Bu = giftiger Korallenfisch
Totapeq-Doko = Karpfen
Totaru-Katla = Zilit
Totawan-Kuko = Wels
Tschakaranda = 'weiß-Hand-Boden-herausreißen', Rosenholz
Tschowatu = Boronsäffchen
Tschum-Bo = Brabaker Waldelefant
Tschum-Kitak = Warzennashorn
Tschum-Takotak = Hornechse
Tukan = Pfefferfresser, Tukan
Tunga = 'Dinge, die im Schwarm auffliegen'
Tunganekri = Ibis
Turupa = 'oben-wohnen-Leben', Südmeerzeder
Tupo-Doqenaq = Riesenfaultier
Tuya = 'Baumhoch-oben-sprechen', Lebensbaum
Utulumba = Praiosandelholz
Waran = Bodenechse
Watu = Kleinkind, Äffchen
Wau, Wao = Frosch
Wau-Tisa = Ochsenfrosch
Wauko-Gupeq = Mysobviper
Wiwautla = Levthanslurch
Yaguar = Jaguar
Yaguatscha = Schneeleopard
Yaguatscho = Panther
Yak, Jaq = unheiml. Raubtier (vgl. Yaq-Hai)
Yako = Katze
Yako-Jeche = Sandlöwe
Yakotak = Säbelzahntiger
Yaqoraq = Jaguarlilie
Yadongo-Sidey = Kobold
Yaqo, Yako = Raubkatze
Yagori = Greifkatze
Yekkewatu = Löwenäffchen
Yo-Nahoh = Krakenmolch, Krakendämon
Yucca = 'atmen-Hand', Palmlilie
Yuton-Banebu = Orchidee, Schleichender Tod
Yutubono = Westwinddrache

## NUJUKA

Arko = Vielfraß
Auka = Schneedachs
Birke = Birke
Eestäki = Horndrache
Eika / Eiko = Biber
Eiku = Steppenhund, wild
Einuk = Steppenhund, zahm
Fae = Fee, vgl. Isdira: Fae
Gorku = Frostwurm
Haakonen = Iltis
Hauka = Meerkalb
Hauta = Ente
Hokke = Seetiger
Jaunalähuk = Wels, Stör
Joka, Juka = Blau-, Gelb-, Rotfuchs
Kaeeli = Schneehuhn
Kaika = Luchs
Kailäki = Säbelzahntiger
Kaimuk = Säbelzahntiger
Karen = Karen, auch: Tier, allgemein
Kiamuk = Sturmfalke
Kiläni = Elch
Kodiak = Bär
Lauka = Hermelin
Leddu = Rauwolf
Leika = Wiesel
Lettu = Forelle
Mäkinnen = Boronsnerz
Muhuk = Mammut
Muuna = Fischotter
Myrkkeijanuan = Werwolf
Naaku = Schneelaurer
Naaujamuk = Gletscherwurm
Nälja = Hase
Nika = Rauwolf
Nikku = Gris-, Wald-, Silberwolf
Nuan = Wolfsmensch (Werwolf)
Nujuki = Möwe
Paavian = Sumpfrantze
Pauka = Murmeltier
Pokku = Mastodon
Riku = Giftschlange
Skua = Fischräuber
Taako = Zobel
Taarjuk = Bär
Turku = Warzennashorn
Uesä = Mensch
Uesäkaimuk = Tigermenschen
Yak = Steppenrind, Firnyak
Yeeku = Orkbremse
Yeti = Schneeschrat, Yeti
Yuk = Steppenrind

## TULAMiDYA

(H)ani(f) = 'siebenfach verzweigt', Hanf
Abrizah = Perlmuschel
Agave = Agave
Al'Fhelya = 'Katze', vgl. felja (isdira)
Al'Khadim = eigtl. 'ausdauernd', Al'Khadim-Pflanze (eine Art Aloê)
Al'Kirachim, Al'Kirachin = Khôm- oder Mhanadiknolle, 'die Feuchte'
Alôe = Murak-Lilie, Aloe
Al'Rawn, Al'Rā'un = Alraune
Al'Szint = allg.: Schlange
Ankhra = Sandlöwe
Arange, Oronge = Perainapfel, Arange
Asab = Schilf
Ashileh = Wüstenröslein, vgl. Azila (tul.), Azizel (tul.), Âleêza (isd.)
Atmon = Atmen,
Awaila(h) = Stute
Averrhoa = Gurkenbaum
Azalee = Azalee
Azila = Wildrose
Azizel = Zuchtrose
Babur = Wüstengalan
Bahram = Kranich
Beyguni = 'die (selbst) dem Edelmann entflieht', Begonie
Buqtah = Dreihornsalamander
Cha = Katze (auch: Wächter)
Channanaclaq = Purpurwurm
Cumradjin = Harnischgürtler
Dash = Sandkrähe, Elster
Delilah, Dalilah = Lotosstar
Djalud = Speikobra
Dolguruq = Perlbeißer, Wels
Dromedar = arratistanisches Kamel mit nur einem Höcker, Dromedar
Dschambul = Warzenschwein
Dscherid = Adler
Dscherman = Greif
Duwok = Sumpfschachtelhalm
El'Effendi = Elefant (Effendi = Exzellenz)
El'Lankud = 'Krabbe'
Fanuk = Raubvogel
Fenneq = Wüstenfuchs
Fuchud = Selemferkel
Gahtur = Krokodil, Alligator, auch: Panzerechse
Garqul = Garqyl
Ghazela = Antilope, Gazelle
Ghul(a) = Leichenfresser(in), Ghul
Ghulshach = Geier, böser Geist
Habibi = 'Weggefährte', Hibiskus / Eibisch
Haifa = Seidengras, Rohstoff der Papierfertigung
Han(n)il = Henna
Haniqis = Saphirpfau
Hazaqi = Feuerpfau
Henna = Leomarswacht, eine rot färbende Pflanze, wörtlich 'rostrot'
Hirad = Schlange
Ibis = Schreitvogel, Storch, Ibis
Ibliqis = Spinne
Ifriit = Dämon
Iltis = Marder, Iltis
Iziq = Ratte
Kachelaq = Ungeziefer, Kakerlake
Kaftali = Sittich
Karat = Bohnen des Lindisstrauch, Karat, auch Gewichtseinheit
Khomhud = (Wüsten-) Skorpion
Khorasan = Höhlendrache
Khunsha = Feuerkopf, Zedrakkenfisch
Kobra = Boronsotter, Kobra
Krikrali = Krikrali, Obsträuber
Krivid = Kröte, Frosch
Kukris = Seidenliane
Kurkum = Safran, Krokus
Lahsûn = Knoblauch
Lamasshu = Sphinx, Fabelwesen
Lankud = Krabbe
Lilaq, Liliaq = lila, Flieder
Liobhun = Tiere
Mach'Termid = Riesenameise
Mahmoud = Hornechse
Mais, Mais = Mais
Makaq = Affe
Mandas = Lotos
Malq = Tigersalamander
Mehari = Rennkamel mit fast weißem Fell aus der Region um Unau
Menchal = Menchalkaktus
Merach, = 'Süßer Tod', Merach

| | |
|---|---|
| Mezzeq | = Ziege, v.a. Mherwedbock |
| Mirhiban | = 'Blühendes Haar', Savannengras, Mirhiban |
| Miyamat | = Rochen, v.a. Blutrochen |
| Moussad | = Blutotter |
| Muchmur | = gelber Khoramsmaulwurf |
| Mungo | = Ratz, Marder, Mungo |
| Muwalla | = Hengst |
| Muzmach | = Strauß |
| Muzmachil | = Dickspecht |
| Neddifim | = kleiner Meeresfisch, Grangorine, wörtlich: 'Nicht Erlaubtes' |
| Nuphar | = Seerose |
| Nurhanifez | = Gespensterbaum |
| Oncha | = Gadangstier |
| Onqach | = Ongalobulle, Drehhorn |
| Dyan | = Ente |
| Palisander | = Rosenholzbaum |
| Papyr | = Schilfpflanze, Papyrus |
| Paschach | = Kaiserdrache |
| Pelgan | = Sturzpelikan, Pelikan |
| Perhidhel | = Gepard, Pardel |
| Phlox | = Flammenblume, Phlox; vermutlich aus dem Zwergischen |
| Pirol | = Praiosgrüßer |
| Qadan | = Wildesel |
| Qahir | = Esel |
| Qai | = Tragtier, vor allem Kamel |
| Qai'Ayan | = 'kämpferisches' Rennkamel |
| Qai'Chelar | = 'bedeutendes' Wüstenkamel |
| Qaimuyan | ='unbesiegbares' Bergkamel |
| Qrigrali | = Obsträuber, Krikrali (ein Vogel) |
| Qum-El | = Kümmel |
| Rais | =Reis |
| Rakshaza | = Riese, Troll |
| Ranchel | =Feuerdorn |
| Rhayad | = Reiher |
| Rhuban | = Khômfink |
| Rifat | = Flamingo |
| Safran | = Krokus, Safran |
| Sargazo | =Tang |
| Sarjaban | = Aranierkatze |
| Schalmach | = Trompetervogel |
| Schukschum | = Klapperschlange |
| Schukschumach | = Klapperschlangenbusch, Beifuß |
| Sedef | = Possenreißer (ein Vogel) |
| Sesam | = Ölkelch, Sesam(körner) |
| Serajjiq | = Webervogel |
| Shahuleth | = Riesenlindwurm |
| Shakal | =Sandwolf |
| Sharisad | = Schmetterling, Ikanaria |
| Silhamib | = Madenhacker |
| Sindh | = Schlange |
| Skunk | = Stinktier |
| Sourajja | = Fischechse |
| Sultamgahtir | = Schlinger |
| Talashin | = Talaschin-Flechte |
| Taligil | = Goldeidechse |
| Tamar | = (große Dattel-)Palme |
| Tamarisq | =Salzdattel |
| Tamr | = Dattel |
| Tamur | =Rabe |
| Tasilud | =Goldfisch |
| Tebay | = Taube |
| Tereannah, | ='Rostrote Frucht', Granatapfelbaum |
| Terechbeth | = 'fruchtbares Mädchen', Terabate |
| Teremid | = Ameise. Termite |
| Tey | = Tee |
| Thonachi | = Goldfasan, Goldleier |
| Toum | = Schmetterling |
| Tuftan | = Tintenfisch |
| Tumhazartalish | = Perainenspeer, Fliederspeer, Schmetterlingsstrauch |
| Turban, Tulipan | = Tulpe |
| Turtu | = Suppenschildkröte |
| Uchak | = Raschtulsluchs, Berglöwe |
| Ûd | =Holz |
| Urwar ul gin | = Olginwurz |
| Veitschi | = (aran.) Wilder Wein |
| Waqr el'ghul | = Hakendorn |
| Waqr uledi | = 'Klingensaat', Wacholder |
| Yagan, | = Nuss eines Strauches, sehr scharfes Gewürz |
| Yaisir | = Möwe |
| Yakkub, Akkub | = Rennkuckuck |
| Yaksha | = Oger |
| Yasmin, Jasmin, yezemin | ='schön', 'lieblich', Yasmin, |
| Yaspilil | = Karpfen |
| Yiyila | Sandviper |
| Yucca | = Palmlilie, Yucca |
| Zahra | = Blume, Blüte |
| Zebu | = Darpatbulle |
| Zebul | = Moskito, Blutsauger |
| Zedra | = Zeder |
| Zedrach | = Mohagoni |
| Zhandukan | = Khoramsbestie |
| Zitaqi | = Nachtigall |
| Zithabar, Zich'tabh aruni | = ein Rauschkraut, auf Garethi 'Schwarzer Pfeifer' |
| Ziqad | = Grille, Zikade |
| Zulneddin | = Echsenmensch |

